

Modelo Vivo Online: Considerações sobre a Pedagogia do Evento

Daniel Silva Lopes

María del Rosario Tatiana Fernández Méndez

Palavras Chave: Modelo Vivo, Prática Coletiva, Pedagogia do Evento

Esta proposta visa tratar das adaptações realizadas nas sessões do Grupo de Estudos com Modelo Vivo da UnB, para o formato online, durante a pandemia de COVID 19, sob a visão da Pedagogia do Evento proposta por Dennis Atkinson. Trata-se de um grupo de práticas de desenho semanais iniciadas pelos ex alunos das disciplinas de desenho em 2001 e continuadas até hoje. As sessões online aconteceram entre o período de Junho de 2020 a Dezembro de 2022, semanalmente, pelo aplicativo zoom.

Na ocasião da pandemia, uma vez que o encontro presencial se tornou inviável, o grupo passou a se reunir em formato online, mantendo a periodicidade semanal. Inicialmente, alternativas como fotografias ou sessões filmadas foram testadas como opção, até que os modelos locais se disponibilizaram a posar por vídeo chamada. O que antes se apresentava como uma alternativa provisória para as sessões, aos poucos se mostrou como uma nova modalidade, com especificidades, limitações e possibilidades distintas. Ao tentar adaptar a sessão para a transmissão, percebeu-se que o enquadramento da pose e a distorção gerada pela lente da câmera interferiam diretamente na forma como os participantes desenhavam e no resultado final dos desenhos. E muitas vezes, na impossibilidade de um espaço neutro de interferências, como onde os modelos posavam presencialmente, os modelos tinham que improvisar em seus espaços pessoais de residência.

O que nos termos para uma sessão tradicional de modelo vivo antes seria indesejado, foi então percebido como uma oportunidade de refletir sobre possíveis desdobramentos, para esta prática por meio da câmera. Com isso, o grupo passa a fazer uma série de experimentações, conjuntamente com os modelos, a fim de explorar essas novas possibilidades de conduzir as práticas de posar e desenhar. Gradualmente, foi-se optando por ângulos e enquadramentos mais extremos ou inusitados, ambientes e iluminações não usuais, usos de câmeras e recursos de software, que alteravam a imagem.

Para uma melhor compreensão da situação descrita, recorre-se ao pensamento de Dennis Atkinson, no que define como Pedagogia do Evento, em que uma dada situação vivida traz repercussões que desestabilizam as normas estabelecidas e levam os sujeitos que a vivenciam a questionarem suas práticas e modos de fazer até então. Partindo dos desenhos como registros das sessões, pode-se

examinar os enquadramentos propostos pelos modelos e as estratégias adotadas pelos desenhistas, para solucionar graficamente os problemas que lhes eram apresentados. Verifica-se também um tensionamento entre o que se compreende tradicionalmente pela prática de modelo vivo e suas definições com estas novas possibilidades, descobertas pela experimentação do grupo, colocando em foco possíveis elaborações conceituais dessa prática na contemporaneidade e trazendo especulações quanto às questões de presença, intimidade, espaço e tempo.

Com isto, pode-se constatar que a experiência vivenciada pelos participantes do grupo trouxe uma nova percepção em relação à prática de modelos vivos e do desenho de observação, ainda que a prática das sessões virtuais tenha sido descontinuada com o processo de reabertura.

O contexto da pandemia e o grupo de modelo vivo

Na ocasião da pandemia, o Grupo de Estudos com Modelo Vivo da UnB, como era então chamado, suspendeu suas atividades por algumas semanas. Por uma necessidade dos participantes, em continuarem suas práticas e manter contato, o grupo começou a se organizar online, para desenhar por aplicativos de videochamada. A partir de março de 2020, vários testes iniciais foram feitos, na tentativa de encontrar alguma prática análoga, que suprisse a demanda do grupo. Os testes se deram por experimentação.

Das limitações da tela, o grupo sabia que fatalmente estaria condicionado a uma imagem achatada bidimensional, bem como a uma redução em escala do objeto de estudo, em relação ao tamanho da tela, no caso o corpo humano, visto do natural a uma distância de aproximadamente 2 ou 3 metros, em uma sessão tradicional.

Primeiro foi testado o uso de fotografias, um material de recurso comum para desenhistas dos dias de hoje, mas do qual um frequentador de sessão regular de modelo vivo já está bastante ciente de suas limitações e de que a fotografia é insuficiente para atender suas demandas.

Foi levantada a suspeita de que a imagem em movimento, embora ainda consistisse de uma imagem em duas dimensões, passava uma maior sensação de naturalidade, de que se estava a observar uma figura viva. Então a tentativa seguinte foi de testar uma sessão filmada em vídeo, e na ocasião foram testadas sessões gratuitas oferecidas pelas plataformas online Croquis Café e New Masters Academy.

Isto funcionou por alguns dias, mas também se mostrou uma solução insatisfatória por parte dos participantes do grupo. Apesar de ser uma solução técnica que supria a parte do desenho, todos sabiam que a sessão em vídeo não era transmitida em tempo real, e que se poderia voltar o vídeo ou reassistir, algo que parecia tornar a experiência menos instigante.

O grupo então constatou que o fator humano era também parte importante e que a presença de um modelo participante contribuía para a experiência do grupo como um todo. Este entendimento comum contemplava os aspectos técnicos às questões afetivas. Podia-se comunicar diretamente com a pessoa, solicitar poses ou ajustes na postura, e ao final trocar experiências, mostrar os desenhos e perceber a satisfação dos modelos ao se verem interpretados pelo olhar dos demais participantes.

Ainda que estivessem todos em contexto de pandemia e isolamento social, o que poderia justificar o interesse dos participantes por esse contato mais direto, estes apontamentos não se restringem às sessões realizadas durante a pandemia, e fazem parte da experiência comum de sessões de desenho com modelo vivo, ainda que até o momento este fosse um assunto pouco debatido entre os participantes do grupo. De encontro a essas percepções do grupo, pode-se destacar a fala do artista Matthew Burrows:

“Quando se está desenhando um ser humano presente você se põe de frente com tudo: a sensação de forma, peso, respiração, temperatura, até mesmo seu temperamento. Ele pode estar parado (ou não), mas você sente sua imobilidade não como a de uma imagem, mas como um ato de paciência e presença” (BURROWS, 2021, p.7)”

Após decisão de começar a trabalhar com modelos locais, as sessões passaram a acontecer via Zoom. A primeira sessão nesse formato aconteceu em junho de 2020. Nas semanas que se seguiram, deu-se início a uma sequência de experimentações de câmera, iluminação e ângulos. Nem sempre os modelos tinham um espaço e material adequados para a transmissão, o que resultava em adaptações, muitas vezes precárias, como “gambiarras”, para que a sessão acontecesse. Os modelos começaram então a propor coisas, a partir de elementos de seu cotidiano doméstico, de suas práticas e áreas de atuação. Já habituados com o uso de câmeras do celular, seja para uso pessoal ou para promover seu trabalho nas redes sociais, apropriaram-se desta estética em sua atividade enquanto modelos.

Até então, algo que era visto como uma alternativa provisória para a realização da prática, começou a dar indícios de que se pudesse tratar de uma nova modalidade de se fazer e pensar modelo vivo.

A pedagogia do Evento

O quadro em que se configurou as sessões de modelo vivo durante a pandemia podem ser interpretados com base no pensamento de Dennis Atkinson, no que o autor nomeia como “Pedagogia do Evento”, ou ainda “Pedagogia contra o Estado”, e “Pedagogia do Não Conhecido”.

Atkinson (2008, p. 235) nomeia a Pedagogia contra o Estado, partindo da compreensão de que o estado ontológico anterior é restritivo. Mas, é inerente também à essa compreensão, que um novo estado ontológico também não é definitivo, trazendo o foco da aprendizagem para o desconhecido e o devir.

Com base em Badieu, Atkinson (2008, p. 237) descreve o evento como algo que ocorre a partir de uma situação, e não a situação em si. Um evento terá pouco significado se as situações vivenciadas são corriqueiras, ou se tratam apenas de repetições de práticas já estabelecidas.

Sendo a situação em questão a pandemia, o evento então se encontra na impossibilidade do encontro presencial do grupo, o que o levou a buscar outras formas de realizar a prática e as sessões, bem como a pensar o desenho de modelo vivo, práticas essas que diferem das já estabelecidas, e pensamentos que vem do

confrontamento direto pela observação via tela. A partir dessa situação, quando o grupo determina a necessidade de que a prática aconteça com uma pessoa em tempo real, da qual se pudesse ter comunicação direta, veio o entendimento de que a sessão de modelo vivo se trata de uma experiência compartilhada, e não somente a prática de observação em desenho.

Vale mencionar que estas compreensões se deram a partir do momento em que o grupo decide trabalhar com modelos locais, ao passo que dificilmente viriam à compreensão se a alternativa escolhida fosse o uso de sessões gravadas. Este recurso ainda visava adaptar uma estrutura de sessão tradicional para o formato vídeo. O cenário era o mais neutro possível, com a câmera enquadrando os modelos em corpo inteiro, evitando distorções. Quando havia algum close, ainda se mantinha a regra de um enquadramento tradicional, por exemplo, ao se enquadrar um rosto para se fazer um retrato - gênero já estabelecido e praticado secularmente, ao longo da história da arte e da pintura.

Outro ponto pertinente a se destacar, é que não há pretensão de afirmar que neste contexto o grupo estava a reinventar a roda. A videochamada não é um recurso novo; tão pouco o olhar dos artistas participantes do grupo estava desabitado da fotografia, teatro e audiovisual. Pode muito bem ser que já haviam desenhado alguém próximo por intermédio da tela, mas se isso foi feito, é pouco provável que se estivesse pensando em uma modalidade distinta do desenho de modelo vivo.

Também não foi o grupo precursor a trabalhar com modelos online. Àquela altura, já haviam muitos grupos se reunindo ao redor do mundo e descobrindo coisas com a prática e experimentação por meio da tela. Mas a relevância que estes assuntos têm para os participantes do grupo da UnB é contextual e refletem um interesse em comum pela experimentação e novidade, afinal não se tratava de um grupo que se formou na internet, mas de um grupo que já se reunia regularmente há anos.

É importante que haja disponibilidade e abertura para reconhecer eventos proporcionados por uma situação como novas possibilidades de prática, caso contrário, a tendência para apenas tentar repetir ou adequar-se ao que já está estabelecido e normatizado, tenderá a se manter e falar mais alto.

Para Atkinson (2008, p. 231;235), em seu pensamento pedagógico, é importante que seja percebida uma perturbação. Ou seja, que a situação vivida desestabilize as bases nas quais um pensamento sobre determinado assunto é estruturado. É então que ao se deparar com o inesperado, a possibilidade para um novo estado ontológico se apresenta. Por exemplo, a distorção da imagem dos modelos vivos pode ser entendida como uma perturbação por parte dos desenhistas, enquanto a imagem gerada é entendida como não desejada. Porém, abre a possibilidade para que este dado seja ressignificado e traga reflexões sobre como esse aspecto possa entrar num pensamento de desenho.

A nível de comparação, pode-se analisar a prática do modelo vivo online realizada de maneira distinta por dois grupos brasileiros bastante ativos, no período com sessões semanais, praticamente com a mesma carga horária. Os grupos são o Coletivo Figure, de Curitiba, e o RISCO!, de Recife. No primeiro caso, nas práticas do Coletivo Figure, ainda se notava muito mais uma conformidade com uma sessão tradicional, no tipo de iluminação, enquadramento, cenário, etc. Experimentações

com esses elementos eram eventuais e comedidas, se comparadas ao segundo grupo, Risco! que fez uso extensivo desses recursos ao longo das sessões. Talvez, por fatores como a diversidade de pessoas e áreas de atuação, no núcleo dos organizadores. Vale destacar também a presença de pesquisadores em ambos os grupos, mas cujos focos de pesquisa se diferenciam. Enquanto o primeiro grupo é mais engajado com questões do desenho e da figuração, o outro trabalha o desenho conjuntamente à performance.

Com isso, constatou-se a compreensão de que situações indesejadas para uma sessão tradicional, na qual o foco se direciona para a anatomia e proporção do corpo, como a distorção gerada pelas lentes da câmera, são na verdade potencialmente expressivas para o desenho. No caso do grupo da UnB, esse aspecto foi fundamental para que os participantes pudessem ressignificar o modo como as poses deveriam ser em uma sessão. Esta percepção desencadeou em outras propostas e indagações, por parte do grupo e dos modelos.

Outra observação que se seguiu foi a de que em uma sessão online, se está a desenhar uma cena e não somente uma pose, e que tudo o que aparece na tela é um possível elemento para se trabalhar em desenho. Uma participante do grupo propôs de posar na banheira de sua casa, e então o desafio da sessão para os desenhistas passou a ser como representar o reflexo da água. Esta oportunidade até poderia ser experienciada *in loco* por duas ou três pessoas, mas não por um grupo inteiro simultaneamente.

Outros modelos propuseram o uso de câmeras simultâneas, trazendo aspectos diferentes de uma mesma pose. Por vezes, esse recurso foi utilizado para focar em partes específicas, dando uma visão fragmentada do modelo. Em uma sessão com espelhos, esse aspecto podia ser evidenciado ainda mais.

Gradualmente, o grupo foi ampliando o repertório de experimentações, que durou por volta de quase 3 anos. Nesse período, desenhistas e modelos trocaram também experiências com outros grupos. Com o processo de reabertura, em 2022, as sessões presenciais foram aos poucos retomadas, e as sessões online foram então encerradas pelo grupo da UnB. Outros grupos continuaram a fazer sessões híbridas, com transmissão. Esse formato foi também testado pelo grupo da UnB, e foi interrompido com a queda da frequência dos participantes online.

A experiência com o SIPACV

Com um distanciamento de quase 5 anos após o início das sessões online, ao apresentar as impressões e materiais recolhidos ao SIPACV, tivemos a oportunidade de apresentar e revisitar estes dados diante de um grupo, dessa vez, em contexto acadêmico. O formato em que as apresentações aconteceram nesse seminário foram o de assembleia, onde divididos em grupos menores pode-se debater sobre os temas que atravessavam as pesquisas dos demais.

A escolha do formato visava a interação entre os participantes, durante o maior tempo possível em que estivessem no seminário. A qualquer momento, caso alguém do grupo quisesse se manifestar, bastaria levantar a mão. Essa escolha por parte da organização, permitindo uma maior autonomia por parte do grupo, também gerou desconforto e questionamento. Uma pessoa que pede a atenção

do grupo pode se estender em pormenores e monopolizar a fala de assuntos que não são de interesse do grupo como um todo. Assim como poderiam questionar e invalidar o formato, opondo-se à realização das atividades ou argumentar contra a condução da assembleia.

Curiosamente, nos vimos novamente em uma situação que vai em convergência à pedagogia de Atkinson, onde a própria proposição do formato pode ser entendida como uma perturbação no estado das coisas, em como um seminário deve ser.

Haviam pessoas que estavam participando de uma assembleia pela primeira vez, mas sendo uma situação nova para muitos ali, havia de se correr o risco. Atkinson (2012, p. 235), afirma ainda que “Incentivar os alunos a correr riscos em sua prática, por implicação, sugere que os próprios professores também estão assumindo riscos”. Caso no futuro voltem a participar de alguma atividade, em contexto parecido, terá essa primeira experiência como um referencial.

A escolha do formato certamente dificultou o debate teórico acadêmico, do qual estamos acostumados. Ainda assim, se formou um contexto pertinente para que o grupo pudesse reconhecer esses temas em comum em suas vivências. Em um dos apontamentos iniciais, foi dito que na academia pouco se fala em cuidados domésticos, coisas que nas assembleias costumam ser os primeiros temas tratados. Isto abre um precedente para que as pessoas se coloquem nas apresentações de maneira mais pessoal, e busquem em suas vidas contextos que tensionam as questões debatidas pelo grupo.

Conclusão: Cruzando experiências

Ambas as experiências destacadas, seja no contexto do grupo de desenho na pandemia, ou no grupo das assembleias do SIPACV, demonstram como o pensamento de Denis Atkinson pode ser experienciado em contexto real.

Algumas das provocações feitas aos participantes, na abertura do seminário, apontavam buscar maneiras de trabalhar juntos, e que a língua não fosse um impedimento para a interação. Ainda que os mediadores conduzissem os grupos, foi a atuação dos pesquisadores, por tentativa e erro, que direcionou as apresentações finais.

Já no grupo de desenho, as sessões online se deram pela mobilização do próprio grupo. Isso deu espaço para que juntos experimentassem e encontrassem uma maneira de fazer os encontros funcionarem.

Ainda segundo o pensamento de Atkinson (2012, p. 235), pode-se traçar aproximações desses eventos com “uma pedagogia que não é totalmente controlada por resultados de aprendizagem específicos,” e, portanto, “sugere um espaço de ensino-aprendizagem flexível que tenta acomodar direções imprevisíveis ou inesperadas na aprendizagem”.

É possível observar nessas duas situações, que um possível ponto comum a práticas coletivas, é que na medida em que se proponham à um processo de aprendizagem, conduzido de forma horizontal, os participantes como um todo podem beneficiar-se do inesperado, para abrir espaço à experimentação e formas diversas de fazer, bem como outras possíveis compreensões de suas práticas.

Referencias

ATKINSON, Dennis. **Pedagogy against the State**. JADE. Vol. 27, No. 3, p. 226-240, 2008.

ATKINSON, Dennis. **Contemporary Art and Art in Education: The New, Emancipation and Truth**. iJADE, Vol. 31, nº. 1, p. 5 - 18, 2012.

BURROWS, Matthew. Apresentação. In: SPICER, Jake. **Figure Drawing: A Complete Guide to Drawing the Human Body** Londres: Ilex, 2021

Para casos omitidos consultar la norma ABNT NBR 6023:2018.

Daniel Silva Lopes

Daniel Lopes é atualmente mestrando em Educação em Artes Visuais na Universidade de Brasília - UnB, onde também graduou-se como bacharel em Artes Plásticas. É artista visual e arte educador, e tem como principal investigação a linguagem do desenho. É organizador do grupo de estudos com modelo vivo da UnB desde 2011, que foi formalizado como projeto de extensão em 2022 sob supervisão do professor Eduardo Belga. Fez parte da equipe de organização da Dente - Feira de Publicações, de 2015 a 2019. Foi membro do Centro Acadêmico de Artes Visuais, no qual trabalhou na organização de eventos e exposições dentro do campus, com destaque para o 3o TODO: Semana Arte, Arquitetura, Comunicação e Design.

María del Rosario Tatiana Fernández Méndez

Doutora em Arte pela Universidade de Brasília. Mestrado em NuevasTecnologías Aplicadas a la Educacaión pelo Instituto Universitario de Postgrado (2005), IUP, Espanha. Licenciatura em Educação Artística pela Universidade de Brasília, UnB (1988). Especialista em Arte, Educação e Tecnologias Contemporâneas pelo Grupo ARTEDUCA na Universidade de Brasília. Atualmente é Professora Adjunta do IdA- VIS na Universidade de Brasília. Possui experiência na área de Educação, com ênfase em Arte/Educação. Artista ativa desde 1992 com mais de 50 exposições coletivas e 10 individuais.