

5 Minutes of Drawing: *Instagram* for Scientific, Pedagogical and Artistic Communications in the Covid-19 Era

Grazielle Portella, Hugo Passarinho, Mário Linhares

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Portugal

grazielleportella@edu.ulisboa.pt

hugopassarinho@campus.ul.pt

mrlinhares@campus.ul.pt

Abstract. In this article, we present the international event - *5 Minutes of Drawing*. Created by a researchers group at the Fine Arts Faculty of the University of Lisbon, the event transforms the model of conferences established within the scientific environment by using a massive social network combined with video, thus providing opportunities to communicate theoretical content about drawing developed not only by academics but also from artists outside the mainstream. This project emerges as a response to the Covid-19 context. The methods chosen make use of *Instagram IGTV* and Live tools. The event is programmed with a curatorial approach. In this article we highlight and reflect on four case studies selected from the 59 participants. We then conclude the paper with the outcomes (exponential impacts outside the university) and statistics after one successful year, completing 12 series with 117 videos published about drawing, totaling 75.200 views.

Keywords: Drawing, Video, Online event, Instagram, Covid-19

1 Introdução

A ciência tem cada vez maior dificuldade em comunicar seriamente com a comunidade em geral. (Steiner, 2008, p. 24)

George Steiner procura discutir o quão difícil é para a ciência comunicar fora dos seus pares. Quanto mais se investiga e descobre, mais difícil é transmitir esse conhecimento. É assim também no campo artístico. Vejamos a

exposição de Matisse e seu grupo em Paris, no início do séc. XX, arrasada na altura pelo crítico Louis Vauxcelles intitulando-os de *Fauves* (Feras).

Neste artigo, mostramos como o conhecimento em desenho pode chegar à comunidade geral, para lá da academia, desafiando investigadores a sintetizarem os seus estudos e artistas a comunicarem a sua obra num ambiente digital. Criado pelo grupo de investigação em Desenho da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL), o evento *5 Minutos de Desenho* (5MD) nasce no contexto Covid-19, respondendo a impulsos para além dela. Inspirado no programa de rádio *5 Minutos de Jazz*, do radialista português José Duarte, em emissão desde 1966, este evento mostra como cinco minutos são suficientes para apresentar temas menos conhecidos ou aparentemente complexos.

Apresentamos a metodologia de trabalho (participação por convite e open call); a tecnologia utilizada (vídeos e *Lives* no *Instagram*, *Webdesign*); quatro casos de estudo; resultados após um ano de projeto; e considerações finais.

Quando questionado sobre a crise da educação, Steiner (2020) refere que, perante a falta de interesse dos estudantes universitários de Harvard e Frankfurt no final dos anos 60, por estarem mais interessados em protestar, o seu método de ensino era simplificar a primeira mensagem:

Pedi ao meu auditório que me concedesse dez segundos antes de começar a minha lição, e os estudantes ficaram intrigados. Tanto mais que eu continuei a dizer-lhes que podiam protestar e sair, mas não antes de passados esses primeiros dez segundos. (p. 147).

Defendemos que o 5MD é um primeiro passo para aproximar a prática do desenho contemporâneo à comunidade geral através das novas tecnologias, simplificando a mensagem no primeiro contacto, mas aprofundando o tema com seriedade e rigor num segundo momento.

1.1 Um modelo para eventos de investigação em arte e desenho hoje?

A investigação em arte promove a interação entre várias disciplinas, complementando-as e aos seus conhecimentos cada vez mais especializados. Arlander (2016) refere que *a experimentação e o jogar com alternativas da investigação em arte enquanto prática especulativa, valorizam-na cada vez mais no contexto da academia e da sociedade em geral* (p. 3). Para a autora, *não há uma só forma de investigação em arte, mas várias, muito em parte devido ao desenvolvimento que teve em diferentes correntes culturais e institucionais* (Arlander, 2016, p. 3).

Assumindo a disciplina do desenho enquanto base da formação artística universitária, existem três modos de conhecimento que se cruzam: o técnico, o teórico e o estético (cf. Solé, 1999, p. 54). Se a transmissão estética é atualmente o modo dominante sobre o que se constitui a tradição, também é certo que o desenho transmite teoria e técnica a par do conteúdo estético, pelo que estamos diante de três modos de conhecimento coexistente.

1.2 Paradigmas na mudança

A realidade de um mundo em pandemia tornou urgente a comunicação académica utilizando dispositivos digitais, uma tendência que ocorria também por razões ambientais: *They found that nearly 860,000 people (...) generated upwards of 2 million tons of CO2 attending these conferences between 2016 and 2020* (Olena, 2020, pará. 11).

Presenciamos hoje um fenómeno onde os atores sociais e cidadãos do mundo usam as capacidades das *Social Network Services* (SNS) para avançar os seus projetos, defender os seus interesses e afirmar os seus valores. O sociólogo Manuel Castells (2013) já previa este comportamento ao constatar que estamos *crescentemente conscientes do papel crucial dos novos sistemas de multimédia e as suas instituições regulatórias na cultura e política da sociedade* (p. 57). Destaca que a vantagem do uso das SNS é a de permitirem um maior leque de *intercâmbio de documentos como textos, áudios, vídeos... literalmente tudo o que puder ser digitalizado* (p. 64). Isto permite uma divulgação mais abrangente de conteúdos e uma interação menos hierarquizada e unidirecional, especialmente quando se trata de comunicações académicas.

Como tal, as plataformas de videoconferência, que eram sobretudo de adoção empresarial, passaram a ser utilizadas pelo público geral, e o ensino artístico não foi exceção. Destacamos dois casos:

a) desenhar *online*, aulas ou encontros virtuais de desenho, como é o caso das sessões *David Hockney online* organizadas pelo *London Drawing Group* (2021);

b) conversa *online*, onde artistas apresentam o seu trabalho em modo *open house* por iniciativa própria ou convidados por museus e/ou galerias, como por exemplo a *Gallery Platform* em Los Angeles (2021).

2 Metodologia

2.1 Comunicar em vídeo no *Instagram*, organizar e aprofundar na *Web*

Se a Covid-19 cancelou todos os eventos presenciais de 2020, tal efeito gerou uma oportunidade para os eventos académicos se repensarem, sobretudo no seu modo de comunicar. Emergindo deste contexto, as SNS tornaram-se ambientes de comunicação amplamente utilizados pelas instituições como

espaços de convergência de pessoas, informação, conteúdo e inovação, delimitando assim um campo ubíquo e acessível de possibilidades de interação.

Com base no relatório fornecido por *We Are Social e Data Reportal* do início de 2021, existem hoje 4,2 mil milhões de *active users* nas redes sociais (Kemp, 2021, slide 8) e, destes, 92,6% acedem à internet desde dispositivos móveis (Slide 23). O aumento de utilizadores nas redes foi de 13,2% (490 milhões de *new users*) em relação a janeiro de 2020 (Slide 9). Entre as plataformas SNS, o *Instagram* é atualmente a rede baseada em imagem mais proeminente (Kocak et al., 2019, p. 1), ocupando o quinto lugar como plataforma de *social media* mais usada globalmente (Slide 50), e o terceiro lugar por tempo gasto, com uma média de 10,3h/mês por pessoa (Slide 94).

Observando o espaço que a plataforma oferece, quatro doutorandos do Grupo de Investigação em Desenho da FBAUL viram no *Instagram* a oportunidade de materializar a criação de um evento de carácter artístico-científico com alcance além dos estudantes e investigadores. Assim, surge o projeto 5MD. Além do facto desta plataforma contar com a funcionalidade de publicação de vídeos no *IGTV*, a possibilidade de realização de *Lives* foi crucial, uma vez que permitiu a realização de uma conversa pública desde um dispositivo móvel, sem a necessidade de inscrição prévia ou acesso através de um *link*. No *Instagram*, os seguidores de um perfil são notificados automaticamente quando a *Live* ocorre, e uma vez terminado, continuam a ter acesso ao conteúdo, garantindo a continuidade do debate mesmo após concluída uma série ou uma conversa, através de comentários.

Na implementação do evento estabeleceram-se dois formatos de participação: a) convites diretos - o que permitiu compreender e confirmar o interesse geral; b) *open call* - criando igualdade de oportunidades de participação. Assim, o 5MD assenta em dois momentos (Fig. 1):

Etapa 1. Criação de um vídeo com cerca de cinco minutos sobre um tópico de investigação em desenho. O vídeo, legendado posteriormente em Inglês, é acompanhado por um artigo escrito, sendo este material disponibilizado no *Instagram* da FBAUL e no *website* do evento.

Etapa 2. Conversa ao vivo (*Live*), no *Instagram*, entre o autor e um investigador da Faculdade, cujo objetivo é aprofundar a temática proposta, possibilitando a visualização e participação da comunidade geral.

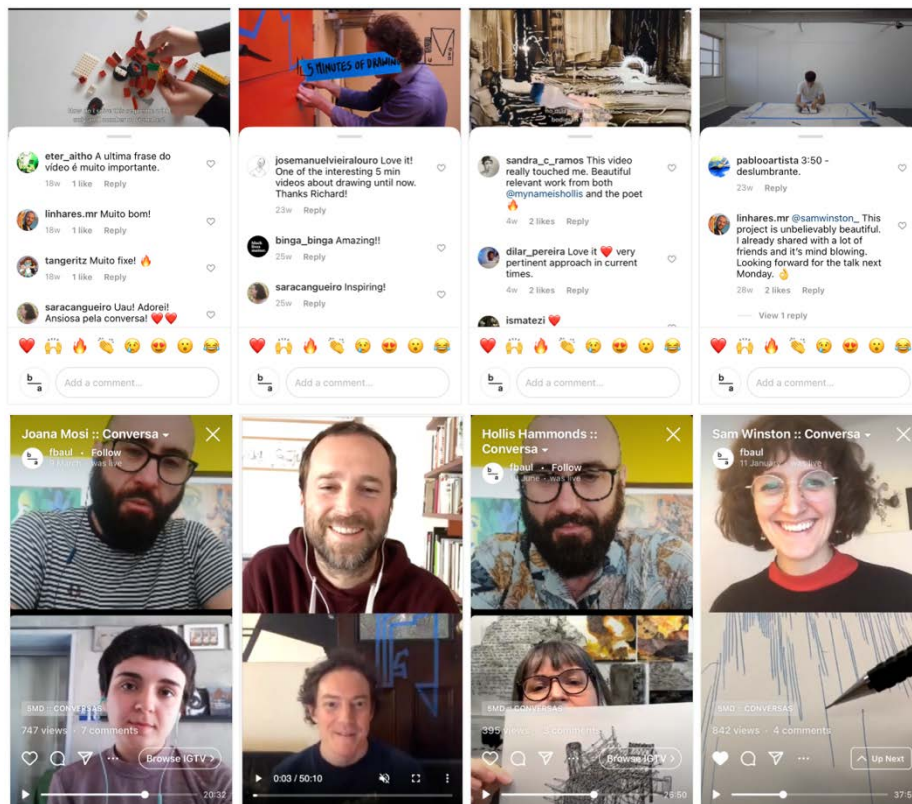


Figura 1. Vídeo de cinco minutos com respetivos comentários (etapa 1) e *lives* (etapa 2) dos autores Joana Mosi, Richard Briggs, Hollis Hammonds e Sam Winston. Fonte: [instagram.com/fbault](https://www.instagram.com/fbault).

A etapa da criação do vídeo estimulou os autores a pensarem outro modo de pensar o desenho, uma vez que a produção de um elemento digital (vídeo) sobre um outro material (desenho) permite uma nova liberdade expressiva, acrescentando camadas, palavras, imagens, sons, desenhos e outras matérias. Este facto ajudou a transfigurar as habituais comunicações de texto ou *slideshow*. Além disso, a possibilidade de os vídeos poderem ser gravados com um *smartphone* democratizou a produção do vídeo pelo autor. Isto enriqueceu inquestionavelmente o evento, já que a narrativa criada por cada autor e o modo de gravação não obedeciam a um script específico além do tempo (cinco minutos) e tema (desenho).

Uma fonte para a diversidade é a variedade de influências culturais sobre o desenvolvimento da investigação em desenho. Algumas das correntes que contribuem para a aceitação da investigação em arte incluem o crescente reconhecimento do valor e da importância do conhecimento prático ou conhecimento tácito (Arlander, 2016, p. 5) e, portanto, também daquele que os artistas têm e não apenas o dos investigadores. Esta foi a chave que motivou

a expansão do evento para fora do perfil habitual da academia, dando voz, através dos meios digitais, à prática de artistas que não seguem necessariamente a metodologia de investigação, possibilitando a articulação de conteúdos interdisciplinares sobre o desenho.

Isto levou a um interesse alargado de participação no evento, o que tornou necessário estabelecer uma curadoria mensal do conteúdo, procurando temáticas comuns e uma cronologia de apresentação dos vídeos e das conversas. A curadoria albergava temas como: desenhar pelo natural; banda desenhada; desenho digital; ilustração; desenho de reportagem; educação e teoria; desenho etnográfico; e territórios híbridos com a fotografia, pintura, design, escultura, arquitetura e campo expandido.

Uma série mensal é composta por cinco vídeos, publicados na primeira semana de cada mês, e por cinco conversas, realizadas na semana seguinte. Tudo fica disponibilizado na conta da Faculdade e as séries temáticas são destacadas nas *Stories* e nos *Highlights* do perfil (Fig. 2).

De modo a criar uma plataforma para uma participação variada, era fundamental que os autores tivessem um perfil ativo no *Instagram* para interagir com os seguidores da conta, fazendo *like* e dando resposta a comentários nos *posts*.

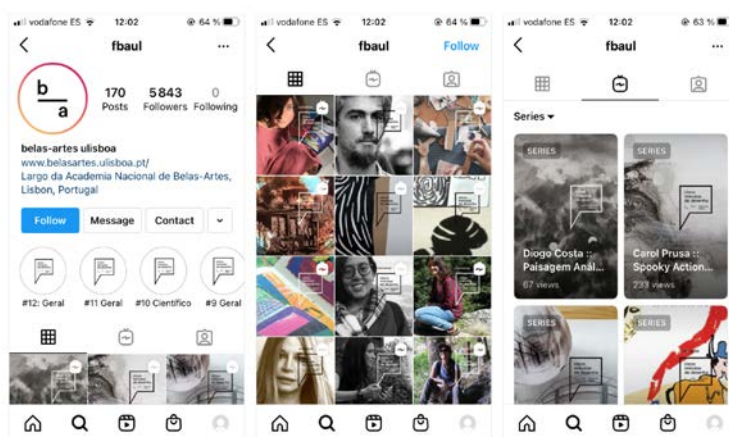


Figura 2. Perfil do *Instagram* do evento 5MD. Fonte: [instagram.com/fbaul](https://www.instagram.com/fbaul).

Sendo o *Instagram* uma SNS, tem limitações quanto à organização da informação disponível, pelo que foi necessário criar um *website* (Fig. 3). O *website* reforça o carácter institucional do evento e disponibiliza um repositório das comunicações com as seguintes secções:

- *Landing Page*: apresentação do evento;
- *Program*: comunicações organizadas cronologicamente. Cada página de conteúdo concebido pelo autor conta com o texto e biografia além dos vídeos

de cinco minutos e da conversa *live*. Os vídeos são *embed* em código *html*, permitindo a contabilização das visualizações por um único algoritmo.

- *Open Call*: regras de submissão de propostas;
- *Team*: apresentação da organização;
- *Search*: ferramenta de pesquisa por *keywords*.

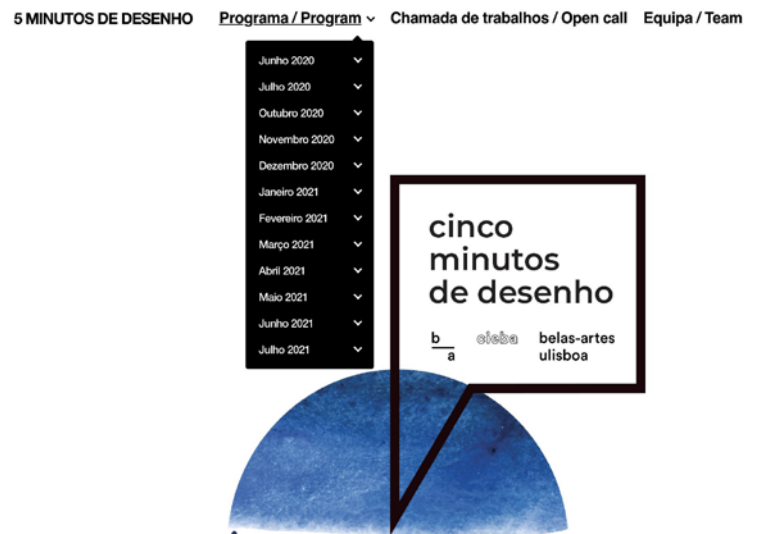


Figura 3. Website do evento 5MD. Fonte: <http://5md.belasartes.ulisboa.pt/>.

3 Resultados e impacto

Após doze séries concluídas, referimos algumas aprendizagens:

- a) O facto de o evento ser liderado por investigadores académicos ajudou a que as participações de artistas com metodologias de trabalho diferentes encontrassem voz e lugar dentro do âmbito universitário;
- b) Após as primeiras séries de *lives*, decidiu-se padronizar um modelo de *script* para os debates ao vivo (três a quatro temas de conversa com o autor; perguntas da audiência; apresentação de desenhos em direto; e indicação de bibliografia);
- c) Foi criado um manual com recomendações técnicas (luz, som e *wifi*) que serviu de formação aos autores;
- d) Foi criada a *hashtag* #5MD que, em conjunto com outras sobre desenho e o nome do artista, expandiu a divulgação do evento a novos utilizadores do *Instagram*;
- e) Continuando no mesmo ritmo e interesse de participação, a organização em séries de cinco comunicações mensais tem conteúdo programado por mais sete meses;

- f) Os investigadores habituados a comunicar com artigos escritos estão ainda num período de adaptação às transformações geradas pela Covid-19, pelo que talvez isso justifique o equilíbrio entre convites diretos e candidaturas espontâneas até ao momento.

Quanto aos resultados, em julho de 2021, o projeto contou com participações de 59 autores de oito países (Portugal, Brasil, Estados Unidos, Reino Unido, Ucrânia, Singapura, Argentina e Austrália). Entre os vídeos de cinco minutos e as *lives*, foram contabilizados 117 vídeos que geraram 75.200 visualizações (média de 642 visualizações por vídeo) e 6.005 *likes*. Já o *website* do projeto contabilizou 14.560 *pageviews* e o acesso de 4.378 utilizadores, dentre eles, 53% de Portugal, 12% dos EUA e 5% do Brasil, que permaneceram, em média, 1:52 minutos no *website*.

Contamos com uma audiência variada de profissionais, professores, estudantes, investigadores e simpatizantes da arte. Como *feedback*, recebemos mensagens positivas pelo *chat* do *Instagram*, *e-mails* de professores divulgando o evento em sala de aula, e também de pessoas inspiradas pelo evento.

O perfil do *Instagram* da Faculdade contava, no início do evento, com 3.311 seguidores. Hoje, são 6.101, um crescimento de 84% da conta. Verificamos que, após chegar aos 5.000 seguidores, as *lives* puderam durar mais de 60 minutos e a plataforma evoluiu para permitir até quatro participantes em conversa simultânea por vídeo. Isso abriu novas camadas de riqueza nas conversas, alargando o debate.

Apresentamos, de seguida, quatro estudos de caso.

3.1 Joana Mosi: entre o cinema e a banda desenhada

Destacamos o trabalho da portuguesa Joana Mosi pela originalidade que o seu vídeo estabelece com o seu trabalho em desenho. A narrativa visual mostra a construção e desconstrução de peças *Lego* enquanto o discurso contextualiza o seu percurso na banda desenhada e no cinema. Mosi (2021) coloca-nos numa dimensão intimista surpreendente expondo o seu processo de trabalho e convidando o observador a associar as duas dimensões narradas:

Quando estou a trabalhar, existe um constante medir de forças. Sinto que há um conflito interior que se espelha de alguma forma naquilo que faço, sejam coisas mais simples e improvisadas ou em projetos de maior envergadura. No final do dia, sou sempre a minha maior adversária. (min. 0:08-0:22).

No texto publicado, acrescenta:

Agora reconheço que, no meu trabalho, geralmente opero através de comparações. Isto porque uso o desenho, a banda desenhada, como forma de pensar, processar ideias, uma tentativa de expor um problema ou um conflito. (Mosi, 2021, pará. 23).

Na *live* do *Instagram*, abordando a fase inicial do seu processo criativo, afirma:

Sempre que faço um trabalho novo, tenho um método novo. O meu trabalho não é o que vemos (...), mas sim uma materialização desse processo. Quando estou a trabalhar de novo, estou a trabalhar na novidade do método. (Mosi, 2021, min. 6:39-6:59).

Por aqui, se percebe também como o convite para participar no evento 5MD cativou a sua atenção, já que se tratava de uma nova metodologia para comunicar o seu trabalho.

3.2 Richard Briggs: desenho efêmero na cidade

O artista australiano Richard Briggs participou na série temática sobre o grande formato. O seu trabalho destaca-se pelo carácter efêmero, tratando-se de um território híbrido entre o desenho de observação e a instalação pública feita apenas com fita cola de papel azul. No vídeo, é explorada a relação entre os bairros antigos de Sydney e a parte moderna da cidade, chamando a atenção para a descaracterização urbana.

No seu texto, refere: *The temporal nature of this application means that once that the tape drawing is completed, it becomes the property of the city.* (Briggs, 2021, par. 3), o que levou a uma inevitável ligação às obras *Land Art* do artista escocês Andy Goldsworthy.

Na *live*, quando questionado sobre esta eventual relação, Briggs (2021) referiu o contraste entre o controlo total sobre a obra quando está a ser feita e a completa ausência de controlo assim que a mesma fica em espaço público: *The moment when I decide that it is sort of finished, that's when the artwork is the most alive.* (min. 10:40-11:00).

Por último, refere-se o *feedback* do autor quanto à participação no 5MD, para o qual a realização de um vídeo o levou a refletir, aprofundar e encontrar alicerces teóricos sobre a sua obra. As questões colocadas durante a conversa levaram-no também a redescobrir o seu trabalho, na medida em que foi interpretado e debatido de um ponto de vista académico.

3.3 Hollis Hammons: desenho com mensagem ambiental

No caso da Hollis Hammons, americana, professora universitária e artista, o seu trabalho transporta o desenho das duas para as três dimensões, apropriando-se de objectos familiares e de temas sobre o aquecimento global, especificamente as suas catástrofes. No seu vídeo, refere que a sua casa ardeu quando era jovem e o impacto que isso teve na leitura das alterações climáticas e de um prospecto futuro apocalíptico. O seu trabalho colaborativo com a poetisa Sacha West emerge da profundidade narrativa que esta imprime depois no desenho:

Mirroring the intensity of her words, I wanted to capture the almost frantic process of marking, coating, scratching, scrubbing and washing, revealing an image that reflects my own anxiety around the current state of the environment. (Hammonds, 2021, pará. 4).

Na conversa ao vivo, Hammonds menciona como o desenho enquanto objeto pode transformar a sociedade, mas também ser uma mensagem de alerta para o futuro. Destacou ainda o processo de trabalho, procurando aceder ao subconsciente, sentir as palavras e traduzi-las em desenho, algo que se reflete até no bater da ferramenta de desenho sobre a folha de papel.

A participação no 5MD foi uma experiência tão positiva que decidiu recomendar outros artistas.

3.4 Sam Winston: entre o desenho e a *performance*

O que significa desenhar quando não podemos ver? O artista e designer inglês Sam Winston coloca esta questão em *A Delicate Sight*, uma *video-performance* realizada em 2019 e re-editada exclusivamente para o 5MD. Debruçado durante um mês no escuro do seu estúdio, Winston constrói, ao longo de 672 horas, desenhos em grande escala que, uma vez de volta à luz, tenta reconstruir a partir de gravações de voz.

Realizar a *live* neste mesmo estúdio permitiu a Winston oferecer uma abordagem inédita e intimista da sua prática, durante a qual interveio diretamente num dos seus desenhos para esclarecer a metodologia descrita no vídeo. Debateu-se a relação entre o desenho, a escrita e o design, a influência da meditação Zen ou de figuras como John Cage no seu processo criativo, e a capacidade latente do desenho como motor para concentração, criatividade e resolução de problemas.

Já habituado ao uso das redes sociais, Winston foi um dos muitos artistas que publicou excertos da conversa também no seu perfil do *Instagram*, expandindo o debate entre os seus seguidores que não haviam acompanhado a *live* dando, como consequência, maior visibilidade internacional ao evento.

4 Considerações finais

En la nueva condición del «arte-en-general» en las sociedades pós-industriales e informatizadas, el dibujo ocupa un lugar importante: como sustrato común que unifica la diversidad que caracteriza la condición pós-moderna, como aglutinante de técnicas procedentes de la industria y de las nuevas tecnologías. (Solé, 1999, p. 51)

O propósito do evento 5MD originado em contexto pandémico, perante a realidade da era digital procurou responder à necessidade de encontrar um espaço comum de diálogo qualitativo sobre desenho entre artistas, investigadores e a comunidade geral. Ao utilizar uma *social network* como o

Instagram para tal efeito, garante-se também a manutenção de um *espírito de investigação e de invenção, o que é uma das principais funções da universidade* (Solé, 1999, p. 51). Como observa Arlander (2016), *a investigação em arte pode idealmente proporcionar um espaço para confrontos e combinações inesperadas, criando assim novas possibilidades de compreensão e de conhecimento* (p. 26).

Atualmente discutimos a possibilidade de realizar um *upgrade* no 5MD. A criação de um *podcast*, exposições, publicação das comunicações escritas, estabelecimento de uma *network* com centros de investigação, ou um projeto em *videoart* a partir do material já apresentado são algumas das possibilidades.

Finalmente, verifica-se que a difusão periódica no *Instagram* despertou um crescente interesse do público em geral pela temática do desenho, provocando, como consequência, um contributo na democratização e alargamento dos conhecimentos de carácter artístico, científico e académico além das salas da universidade ou de encontros fechados em plataformas que implicam a inscrição prévia ou o envio de um *link*.

Desenhar um novo mundo após esta pandemia é ver, neste evento, uma oportunidade de estabelecermos uma relação cada vez mais ubíqua e fluída entre as tecnologias, a academia, as artes visuais e a comunidade geral.

Agradecimentos. Agradecemos ao Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA), à Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL) e aos colaboradores do Grupo de Investigação em Desenho da FBAUL pelo apoio na realização do projeto. Agradecemos também aos autores Joana Mosi, Richard Briggs, Hollis Hammonds e Sam Winston pela colaboração nos estudos de caso e a todos os demais participantes que apresentaram comunicações no evento.

Referências

- Arlander, A. (2016). Investigação em Arte e/como Interdisciplinaridade. *Artistic Research Does*, 1(1), 1-27. <https://i2ads.up.pt/blog/publications/artistic-research-does-1-investigacao-em-arte-ecomo-interdisciplinaridade>
- Briggs, R. (2021). Richard Briggs: Tape Drawings. *5 Minutos de Desenho*. Retrieved Jun 25, 2021, from <http://5md.belasartes.ulisboa.pt/2021/01/04/richard-briggs>
- Castells, M. (2013). *Communication power*. Oxford: Oxford University Press.
- Gallery Platform LA. (2021). *Home*. <https://galleryplatform.la/>
- Hammonds, H. (2021). Hollis Hammonds: A Dark Wood Grew Inside Me. *5 Minutos de Desenho*. Retrieved Jun 25, 2021, from <http://5md.belasartes.ulisboa.pt/2021/06/01/hollis-hammonds/>
- Kemp, S. (2021). Digital 2021: The latest insights into the 'state of digital'. *We Are Social*. Retrieved Jun 20, 2021, from <https://wearesocial.com/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital>

- Kemp, S. (2021). Digital 2021 Global Overview Report (January 2021). *DataReportal*. Retrieved Jun 20, 2021, from <https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2021-global-overview-report-january-2021-v03>
- Kocak, E., Nasir, V. A., & Turker, H. B. (2020). What drives Instagram usage? User motives and personality traits. *Online Information Review*, 44(3), 625-643. <https://doi.org/10.1108/OIR-08-2019-0260>
- London Drawing Group, LDG. (2021). *Home*. <http://www.londondrawinggroup.com/>
- Mosi, J. (2021). Joana Mosi: Bird on the Wire. *5 Minutos de Desenho*. Retrieved Jun 25, 2021, from <http://5md.belasartes.ulisboa.pt/2021/03/01/joana-mosi>
- Olena, A. (2020). *COVID-19 Ushers in the Future of Conferences*. Retrieved Jun 20, 2021, from <https://www.the-scientist.com/news-opinion/covid-19-ushers-in-the-future-of-conferences-67978>
- Oliveira, P., et al. (2021). Utilização pedagógica da rede social Instagram. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 13(2), 05-17. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/utilizacao-pedagogica>
- Solé, P. (1999). El dibujo en la base de la enseñanza artística universitaria. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 11(1), 47-57. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS9999110047A>
- Steiner G. (2008). *A Ciência Terá Limites?*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian/Gradiva.
- Steiner G., Jahanbegloo, R. (2020). *Quatro Entrevistas com George Steiner*. Lisboa: VSEditor.
- Winston, S. (2021). Sam Winston: A delicate sight. *5 Minutos de Desenho*. Retrieved Jun 25, 2021, from <http://5md.belasartes.ulisboa.pt/2021/01/04/sam-winston/>