

THE LONG MINUTE: SEIS FILMES DE WILLIAM KENTRIDGE

Dilar Pereira

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e Estudos em Belas Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal.
Bolsa de Doutoramento da Universidade de Lisboa, Ref.^o C003050.

Resumo

Em *Six Drawing Lessons* (2012) e em *A Natural History of the Studio* (2012), William Kentridge, abordou o papel do estúdio na relação com o pensamento. Motivado pela constrição da pandemia por Sars-Cov 2, o artista criou dez filmes de um minuto no âmbito do projeto *The Long Minute*, do *The Center for the Less Good Idea*, divulgados através da internet.

Neles o artista utiliza a atividade física implicada no processo criativo, inquirindo a relação entre o pensar e o fazer do desenho e estúdio como local para a construção de sentido. Para discutir este tema, elegemos seis filmes, nomeadamente, *And this you say is my life*; *Prisoner In the Book*; *Counting Seconds*; *Chair Waltz*; *Hold*; *Struggle For A Good Heart*.

Palavras-chave: Pensamento/ Estúdio/ William Kentridge.

Abstract

In the *Six Drawing Lessons* (2012) and in *A Natural History of the Studio* (2012), William Kentridge addressed the role of the studio in relation to thought. Motivated by the restraint of the pandemic by Sars-Cov 2, the artist created ten one-minute films in the context of *The Long Minute* Project, by *The Center for the Less Good Idea*, which was disclosed through the internet.

In them the artist uses the physical activity involved in the creative process, inquiring about the relationship between thinking and doing in drawing and the studio as a place for the construction of meaning. To discuss this theme, we chose six films, namely, *And this you say is my life*; *Prisoner In the Book*; *Counting Seconds*; *Chair Waltz*; *Hold*; *Struggle For A Good Heart*.

Keywords: Thought/ Studio/ William Kentridge.

Introdução

A interpelação da relação das atividades físicas com o pensamento e o estúdio como lugar privilegiado onde tudo acontece é um tema fundamental para William Kentridge⁷⁸. Este é o assunto que propomos discutir através da análise de seis dos dez⁷⁹ filmes de um minuto, que o artista realizou recentemente e que foram divulgados no canal do *Instagram*⁸⁰ do *The Center for the Less Good Idea*⁸¹, no âmbito do projeto *The Long Minute*⁸², 2020.

Os filmes, cujo tema é também a atividade solitária do estúdio, constituem uma espécie de continuação da ‘história natural do estúdio’ e, segundo o artista, em especial, das *Six Drawing Lessons*. À semelhança destas, funcionam como metáfora sobre a interpelação da relação entre as atividades do estúdio e o pensamento, e conferem precisamente um enquadramento sobre as interrogações do quotidiano do artista, durante o período de pandemia.

Criados no contexto da crise atual, os filmes são, como se disse, parte do projeto *The Long Minute*, que envolveu também outros autores (entre artistas e alunos do Centro), em que cada um, com as suas formas de expressão refletiram sobre a extraordinária situação do tempo presente. Um tempo estranho que, em consequência da crise sanitária, abre fendas ignotas, que podem vir a constituir

⁷⁸ Tema central já nas *Six Drawing Lessons*, palestras que apresentou, entre março e abril de 2012, no auditório Charles Eliot Norton do Centro Mahindra Humanities, na Universidade de Harvard e que deram origem à conhecida publicação *Six Drawing Lessons*, editada pela mesma Universidade em 2014. Em junho de 2012 numa outra intervenção, *A Natural History of the Studio*, na Universidade de Tel Aviv, Israel, o artista debruçou-se novamente sobre o tema. Com o título completo *Meeting with the artist William Kentridge “A Natural History of the Studio”* esta conferência, realizou-se no âmbito dos eventos do Dan David Prize 2012, da Universidade de Tel Aviv, que entre os laureados teve, nesse ano, William Kentridge. Sobre o prémio e a sua entidade ver Dan David Prize (2020). Disponível em: <https://www.dandavidprize.org/>.

⁷⁹ *And this you say is my life; Chair Waltz; Counting Seconds; Struggle For A Good Heart; Dancing Rhinoceros; Taking One’s Chances; Prisoner In the Book, Hold; Miner & Artist e Paper Tree*. Cf. Kunsthaus Bregenz (2020). Unprecedented Times. Kunsthaus Bregenz. Disponível em <https://www.kunsthau-bregenz.at/press/archive/unprecedented-times/?L=1>.

⁸⁰ Um projeto com curadoria de Bronwyn Lace, co-diretora da instituição, com transmissão direta no canal do *Instagram* da mesma. Cf. @lessgoodidea (2020). *Instagram*. Disponível em: <https://www.instagram.com/lessgoodidea/>.

⁸¹ Um centro de artes performativas em Joanesburgo, na África do Sul, fundado por Kentridge em 2016. Foi concebido com o objetivo de apoiar e criar projetos artísticos experimentais, colaborativos e interdisciplinares, com foco nas descobertas incidentais ocorridas no processo de produção da obra. Segundo Kentridge (2020) “(...) *The Center for the Less Good Idea* which is to say a center which specifically looks at what are the ideas you don’t anticipate, the fate you don’t anticipate, but which still arise from the edges, from the sides, chance discoveries, chance meetings of images and texts.” Para o artista, este princípio é vital para ir de encontro ao que emerge durante o processo de criação. Como muitos outros espaços, devido à pandemia, a instituição viu-se forçada a cancelar eventos agendados (entre performance, música e teatro), o que levou à transmissão *online* dos espetáculos. Cf. *The Center for the Less Good Idea* (2020). Disponível em <https://lessgoodidea.com/>.

⁸² No sentido de dar continuidade ao trabalho do centro, durante o período de confinamento, vários participantes, ex-alunos do centro, cineastas, dançarinos, autores e músicos, foram convidados a fazer filmes de um minuto, usando a câmara do telemóvel, constituindo a série de filmes *The Long Minute*, publicados no *Instagram* do centro (@lessgoodidea). O projeto *The Long Minute*, que além dos dez filmes de Kentridge, reuniu, como se disse, filmes de outros autores, deu origem à criação de um filme de maior duração, intitulado *29 Long Minutes*, apresentado na Kunsthaus Bregenz, Áustria, no âmbito da exposição *Unprecedented Times*, entre 05.06 e 30.08.2020. Cf. Kunsthaus Bregenz (2020). Unprecedented Times. Kunsthaus Bregenz. Disponível em <https://www.kunsthau-bregenz.at/exhibitions/archive/unprecedented-times/?L=1>.

caminhos a percorrer, conferindo um contexto de potencialidade criativa, ou a serem fechados obrigatoriamente, como os que conduzem à fome, à destruição, ao caos, à morte prematura.

Para o presente artigo estruturamos uma análise assente em seis proposições que observamos recorrentes no processo de trabalho, pensamento e discurso de Kentridge, quer nas palestras, quer nos filmes. Estas traduzem-se por *START*, *LOOP*, *TWO SELFS*, *A SAFE SPACE FOR STUPIDITY*, *TIME* e *END*. Utilizamo-las como metáforas de abordagem a seis dos dez filmes de um minuto conceptualizados pelo artista, procurando discutir a relação entre pensar e fazer no desenho.

To locate where we are: we are in the studio... (Kentridge, 2012; 2014).

START

Começamos por *And this you Say is my life*, filme que se inicia com a asserção *START* e que nos conduz a uma chamada de atenção para a construção de sentido e processo de trabalho no estúdio, que parte da superfície vazia, da página em branco à espera das marcas. À espera do impulso inicial, do começo, do desenho.

START. Começar! Virar depois as costas ao desenho, voltar para a câmara. Observar. Pensar. Registrar com a câmara. Caminhar em direção ao desenho. Apagar, recomeçar. *START again*. Entretanto, as manchas, as linhas vão surgindo, o sentido começa a revelar-se.

Segundo Kentridge (2014: 20) não é o desenho que se impõe à superfície, mas há um impulso, uma necessidade que impele a ação de possíveis marcas ou formas se projetarem na superfície do papel. Algo que surge de uma espécie de neblina entre o fazer e o olhar, no próprio ato de desenhar. O desenho, a forma que só se pode anunciar no ato.

No filme vemos as páginas de um livro a serem passadas num movimento sucessivo, declarando ideias, pensamentos, interrogações, sons, notas escritas e desenhadas que podemos associar a signos identitários da obra de Kentridge (i.e. o som da máquina de escrever, a chávena de café, um pensamento – “a safe space for stupidity” –, etc.). Remetem para o ambiente no estúdio, com referências ao tempo presente, como “snared in evil times”, mas também ao tempo do processo, chamando a atenção para a necessidade de satisfação com o próprio trabalho, “rejoice in your labor”, pois esse é o seu dever, o seu destino: “this is your portion”. Refletem, pois, a própria vivência, no estúdio, sendo este o mote do filme (e dos filmes).

Tanto num minuto! Um minuto que, neste filme, como na vida, se inicia com *START* e termina em *END*. Trata-se, portanto, de um sentido, percurso, que se fecha, mas que estabelece, no entanto, a

ideia de continuidade, porque remete para um *loop*, uma enunciação, que ao pressupor a presença de um movimento ininterrupto, estabelece sempre a ideia de um novo recomeço, a abertura a novas possibilidades, a novas descobertas.

LOOP

Loop é outra das proposições desta estrutura de análise. *Loop* é, pois, uma ideia que pode corresponder à repetição de uma frase no pensamento, ao caminhar no estúdio, ou ao confinamento nesse lugar, através da metáfora de estar preso num livro, simbolizado no movimento incessante do virar das páginas, anunciado também no filme *Prisoner In the Book*.

Os filmes documentam um pensamento sobre as atividades do estúdio, sobre o desenho, revelando ideias que só se clarificam através da ação desse movimento circular, de caminhar: “– I’m unable to stop the walk. Sometimes stuck in the loop of a phrase that repeats itself” (Kentrige, 2014: 123). Preso no *zoetrope* no qual o estúdio se tornou (Cf. Kentridge, 2014: 124). Um movimento do qual o artista não pode escapar. Uma ação circular, repetitiva, um *loop* em que esse movimento configura uma espécie de procrastinação produtiva e que leva ao encontro de sentido (Cf. Kentridge, 2014: 123; Pereira: 2020).

Há toda uma série de elementos na periferia do pensamento e do espaço em redor – desde imagens penduradas nas paredes, objetos pelo chão, na mesa, fragmentos, livros, que compõem toda uma epistemologia do estúdio – e em que o caminhar entre a câmara e o desenho (a folha de papel na parede), possibilita um pensamento que reorganiza esses fragmentos, e constrói um sentido e o desenho, ou a obra. Algo que todos estes filmes deixam transparecer.

No filme *Prisoner In the Book* o espectador tem acesso a esse caminhar no *loop* que o estar preso no livro pode representar, e em que o contínuo movimento do virar de páginas contém o cerne do pensamento. O pensamento que o caminhar suscita, vai sendo registado com uma linha de lápis vermelha, que parece querer libertá-lo do *loop*. O pensamento que tenta sair das páginas, através dessa linha que, ao colocar limites ao movimento, em simultâneo, obriga a inverter o sentido, apontando também direções, possibilidades de libertação, no entanto, obstruídas pelo movimento circular do virar de páginas, estabelecido pelo contexto do livro.

Contudo, esse movimento sucessivo parece sempre acabar por encontrar uma hipótese na direção de uma abertura, que talvez se concretize apenas num outro filme, *Counting Seconds*, em que os dois *selves* – o artista enquanto criador e o artista enquanto espectador – se encontram. Esta dupla presença, “a very real division” (Kentrige, 2014: 20), essencial no pensamento de Kentridge, emerge

ainda como metáfora do estar preso no *zoetrope*, no movimento circular em que o *self*, ou melhor, os dois *selfs* – “the double figure of the metaphor” –, experimentam e pensam “how can we continue?” (Kentridge, 2014: 22).

DOIS SELFS

A separação entre o artista como criador e o artista como espectador, é também central na dinâmica de atividade artística e da própria agência do corpo físico e mental, que conduz o ato de criação nesse lugar excepcional, logo no aparecimento destes dois *selfs* que surgem nesse espaço confinado, à qual se agrega o impulso intelectual e a incerteza.

O artista enquanto espectador surge como uma espécie de *self*-reflexivo, do artista criador. Surge como o que traz à presença, naquele espaço, a incerteza, a crítica, a necessidade de adiar para observar, de parar para pensar. Nesse momento, revela-se o inesperado, algo que decorre do próprio processo, e que conduz, entre avanços e recuos, entre fazer e apagar, à anunciação da forma, do desenho.

Kentridge considera essencial a existência destes dois agentes (*selfs*), para que haja lugar a uma espécie de trepidação, um impulso intelectual que combina o contingente e um tipo de compreensão imprecisa que conduz o processo (Cf. Kentridge, 2012: 55’54). Porque no seu confronto se revela a incerteza necessária à construção de sentido no estúdio.

Em *Counting Seconds*, esta dupla presença surge a contar o tempo, como referência, não só ao tempo do processo no estúdio, e ao tempo do próprio filme, mas também ao tempo contemporâneo que uma pandemia global parece querer adiar. Lembrando vidas em suspenso, ou interrompidas abruptamente, vidas com inflexões inesperadas, ou ainda, porém, em menor número, vidas impulsionadas.

É nessa separação de sujeitos, em resultado da ação física (de caminhar) e da interação que se gera entre os dois, que o pensamento se torna reconhecível, algo patente neste filme. O movimento do corpo, e o corpo em si, permitem chegar a novos entendimentos – a ação do corpo é uma forma metafórica (lógica ou não) de compreender, de fazer, de encontrar o sentido ao longo do processo de construção do desenho. A ação repete-se em *loop*, no estúdio e, também, até que a duração do filme se esgote.

Counting Seconds expõe ainda como o caminhar e a necessidade de parar, para contar o tempo, conduzem à descoberta do sentido, ao tempo produtivo e vantajoso para alguns, como para Kentridge ou, para outros, o tempo da espera “for a better thought, (...) for a better people” (Kentridge, 2020: 42’55’’).

Mas *Counting Seconds* remete também para a contagem do tempo até ao término do confinamento, do tempo de uma mortalidade prematura, do tempo que urge à conceção de uma vacina, do tempo resiliente, elástico, que seja capaz de fazer com que a vivência humana retome uma nova forma original, depois do impacto causado pela pandemia.

A SAFE SPACE FOR STUPIDITY

“To locate where we are: we are in the studio, trying to parse the specific nature and activity of the studio, which can be characterized as making a safe space for stupidity” (Kentrige 2014: 128). “Stupidity”, que o artista distingue de “foolishness”. E que não é tolice ou ingenuidade, mas sim abertura à incerteza, a um à-vontade para fazer coisas que podem parecer sem propósito, acreditando que em algum momento do processo, ele próprio (o processo), permitirá sair desse movimento circular, do *loop* (ou do *zoetrope*). Mas é algo mais, é permitir que o artista enquanto observador critique, reprima, aprove, avalie, o valor do pensamento antes da ação. Uma incerteza que permite continuar o trabalho e o caminho, com tudo o que envolve de aparente não-sentido. Uma incerteza que permite que, o que começou como fantasia, possibilidade extravagante, ou mesmo, astúcia ou truque, possa continuar (Cf. Kentridge, 2014: 128).

Portanto, o estúdio como espaço físico do fazer, deve ser um lugar para a incerteza (“uncertainty”) (Kentrige, 2012; 2014; 2020), de modo a que a construção de sentido, que só o processo torna visível, possa ocorrer.

“Stupidity” e “uncertainty” são, pois, para o artista, formas de entender o que acontece no estúdio, e de transformar esses acontecimentos em material de trabalho. Estes são, assim, em Kentridge, nomes do desenho, e permitem que este tenha eco amplo, quer em termos materiais, quer físicos, quer conceptuais ou intelectuais. São o eco de pensamentos periféricos, de fragmentos exteriores (imagens, sons, memórias) que entram no estúdio, e que o tornam, o espaço ideal de experimentação e construção de sentido.

Em *Chair Waltz* uma tuba colocada numa cadeira estofada, com rodas, é movida ao som de uma valsa de Dmitri Shostakovich, traçando percursos no espaço do estúdio, por intervenção do artista. Observa-se uma espécie de dança, deslocação no espaço, que configura precisamente um fragmento da meditação e do trabalho que ocorre no estúdio.

Os nomes femininos “stupidity” e “uncertainty” tornam-se particularmente visíveis através desta dança em que a tríade cadeira-tuba-artista traça percursos no espaço, ao som do trecho musical.

O artista coloca ainda o espectador perante o paradoxo que, segundo o próprio (Kentridge, 2020), foi a extraordinária oportunidade de poder continuar a trabalhar no estúdio, num momento em que para lá das paredes daquele espaço, havia toda uma difícil realidade a enfrentar, também carregada de incerteza e perigo⁸³.

TIME

Time é, neste contexto, outra das nossas proposições de análise. O estúdio, como espaço de incerteza, à semelhança do desenho, torna-se um lugar permeável “onde diferentes ações são segregadas no tempo, entre o movimento físico, da agência do corpo do artista, mas também o processamento mental resultante de todo o pensamento subjacente a qualquer ato de criação” (Pereira, 2020).

Segundo Kentridge, o estúdio torna-se uma máquina do tempo⁸⁴, na qual “times becomes distance, it becomes matter, it expands and contracts, it becomes visible” (Kentridge, 2014: 90). Por um lado transformado em “calculate distance” na fita de filme de animação, por outro “across the studio, in the notebook” (Kentridge, 2014: 90-91). Uma ideia de tempo que, desde logo, se encontra semanticamente no título do projeto – *The Long Minute*.

Detemo-nos agora em *Hold*, filme que mostra precisamente o tempo do desenho, do acontecer do desenho, a construção e revelação da metamorfose formal em resultados inesperados. *Hold* anuncia a porosidade do desenho e do pensamento, que se transforma sucessivamente em algo novo, como lugar de construção e de destruição, como lugar de constantes recomeços.

Hold expõe a característica da prática *intermedia*, híbrida e relacional, de Kentridge, que agrega o desenho a carvão e o filme de animação, intercalada com as palavras *WAIT*, *TOUCH* e *BREATHE*, cada uma com a sua conotação específica.

WAIT parece encerrar todo o sentido do filme, aglutinando as duas anteriores. *TOUCH* lembra o sentido físico, háptico do desenho e, por isso, também a sua qualidade tangível, transposto agora para a realidade que a afastou. A realidade da existência de um vírus que, ao propagar-se pelo contacto físico, obriga a manter a distância, e à necessidade de conter a respiração. *BREATHE* e *TOUCH* podem, em

⁸³ Referindo os sentimentos contraditórios que se geram face a toda a situação que se vive no tempo presente, Kentridge fala do paradoxo entre o extraordinário perigo e incerteza que cerca o estúdio, no interior do qual, felizmente, ele pode trabalhar, porque fica no jardim da sua própria casa; do luxo singular que foi poder confinar-se aí, ininterruptamente, a laborar ao longo de dez semanas, em comparação com o que se passava no exterior, e que, para outros, se tornou inviável (Kentridge, 2020: 10' 58'').

⁸⁴ O tempo, como exemplarmente mostra o conhecido ensaio de Pamela Lee (*Some Kinds of Duration: The Temporality of Drawing as Process Art*, publicado no catálogo *After Image: Drawing Through Process*, 1999), é um elemento central das práticas de desenho centradas no processo, como é a de William Kentridge.

conjunto, remeter também para o paradoxo, de que sendo essenciais à vida humana, são no contexto da pandemia, o meio de contágio e propagação do vírus.

Além de mostrar o processo de fazer do desenho, que o próprio médium do filme de animação permite, remetendo dessa forma para a questão da duração e do tempo, *Hold* manifesta-o ainda na forma semântica do termo, como na palavra *WAIT*, exibida em vários momentos do filme. E confere também, quanto a nós, uma referência ao tempo presente, ao tempo de espera de uma solução e de um tempo pós-pandemia.

Em síntese, *Hold*, dá a ver a compressão, o espessamento do tempo, na transformação do material (extração, limpeza, exalação, apagar) que, segundo o artista, caracteriza o corpo do tempo no estúdio.

END.

Em *Struggle For A Good Heart*, o artista continua a pensar o tempo. No início do filme, lê-se a expressão “HOLD YOUR BREATH AGAINST TIME”, e é apresentado um fragmento do estúdio, um pormenor de uma mesa de trabalho, em que os objetos e materiais (pano, pau de carvão, lápis vermelho, tachas, etc.) se movimentam, mostrando também, desta forma, o processo, o atrás do desenho, do filme, da gravura, da ópera: “Uma espécie de flutuação de ideias que permite o tempo necessário para encontrar pontos de conexão e relação” (Pereira, 2020).

Struggle For A Good Heart, como *Hold*, remete para este conter a respiração contra o tempo, não apenas como referência ao tempo presente, mas ao tempo do fazer, ao tempo que a obra demora a revelar-se. Nesse tempo estão as ações que, na imagem, os objetos em movimento precisam para, em conjunto com a agência do corpo do artista, a obra se desvelar. E no processo, o artista oferece ao espectador várias expressões, lembrando que é necessário “STRUGGLE FOR A GOOD HEART”, na qual vemos outras possibilidades metafóricas. Por um lado, pode remeter para o sentido de uma boa forma física, necessária à prática de qualquer atividade. Por outro, para o sentido ético da bondade, generosidade, para a positividade da agência do corpo (físico e mental), e a importância de não depender de forças externas: “DON'T DEPEND ON THE HEAVENS”. Algo que é sublinhado com enunciações como “CAST OUT FEAR”, “NEVER STOP FIGHTING”, reforçando a urgência de uma enérgica abertura de espírito, “WORK HARD FOR THE OPEN HEART”, com “RADIATE VIGOUR” e de acentuação do pensamento crítico, “SHARPEN YOUR PHILOSOPHY”, para que o trabalho criativo possa brotar: “EXPEDITE THE BUDDING OF THE ROSE”.

Mas estas expressões, que se relacionam com a experiência do trabalho no estúdio, e com a maneira como este encorpa o sentido desse lugar, são também metáforas sobre a experiência real, o

tempo e os acontecimentos reais. No fim, resumem todo o fazer e pensar de Kentridge no estúdio e a forma de laborar do artista. Como o próprio afirma: “AND THIS YOU SAY IS MY LIFE”.

Struggle For A Good Heart resume, em síntese, a luta dos dois *selfs*, de tentar encontrar o modo de fazer, a partir do impulso e do magnetismo dos objetos e materiais. A tentativa de sair do *loop*, e de que o sentido e o valor do pensamento emerjam (Cf. Kentridge, 2014: 124-128).

Conclusão

Estes filmes revelam o pensamento que o artista desenvolve no espaço central do estúdio. Um espaço reflexivo, de crítica, incerteza e dúvida, condição para a qual a separação entre os dois *selfs* (artista criador e o artista observador) é fundamental, e onde se confessa um pensamento sobre a prática artística e sobre o mundo.

Em síntese, o estúdio é, nestes curtos filmes do projeto *The Long Minute*, 2020, tal como nas *Six Drawing Lessons*, 2012, o elemento epistemológico central, onde o artista deixa fluir uma consciência mais emocional e física do que racional. O lugar que permite experimentar possibilidades que surgem nas franjas do pensamento, na periferia. Estas podem, em potência, resultar em novas ideias, descobertas, caminhos a trilhar, ainda não pensados ou consciencializados, e que são descobertos no processo, no estúdio (Cf. Kentridge, 2020: 28’09’’).

Fizemos, pois, um movimento circular que, como todos os *loops*, termina no ponto onde começou, mas a cada volta, abre novas leituras. Como o desenho, um campo flutuante que suscita pensamento crítico e astuto, como o que é necessário desenvolver cada vez mais, a cada momento da nossa vivência *com-tempo-rânea*.

Referências

- Dan David Prize (2020). *Dan David Prize*. Disponível em: <https://www.dandavidprize.org/>.
- Kentridge, William (2012). *A Natural History of the Studio - A Meeting with the Artist William Kentridge*. Lecture. Tel Aviv: Tel Aviv University. June 10.
- Kentridge, William (2014). *Six Drawing Lessons (The Charles Eliot Norton Lectures)*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Kentridge, William (2020). William Kentridge – Studio Visit. *Summer Nostos Festival RetroFuture*. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=4VFUP9qkRY4>.
- Kunsthau Bregenz (2020). Unprecedented Times. *Kunsthau Bregenz*. Disponível em <https://www.kunsthau-bregenz.at/press/archive/unprecedented-times/?L=1>.
- Lee, Pamela (1999). Some Kinds of Duration: The Temporality of Drawing as Process Art. Cornelia H. Butler (1999). *After Image: Drawing Thought Process*. Los Angeles: The Museum of Contemporary Art and Cambridge, Massachusetts, and London: The MIT Press, pp. 25-48.
- Pereira, Dilar (2020). Deriva no estúdio: *Transitus* e pensamento de William Kentridge. Artigo áudio e artigo. *Drifting bodies/fluent spaces*. Guimarães: [s.n.]. Disponível em: <https://walk.lab2pt.net/pt/artigos/>.