

Desenho via aplicativo: algumas considerações poéticas

Dibujo vía software: algunas consideraciones poéticas

Rogério Rauber¹

Resumo

Transcorridos mais de dois séculos desde o advento do desenho através de aplicativos, tal prática ainda é vista com ressalvas no meio artístico contemporâneo. Autores como Richard Sennett alertam sobre a despotencialização do desenhar através destes recursos, ao passo que pesquisadores brasileiros no processo criativo, como Charles Watson, referendam tal alerta. Instabilizando estas posições, analisaremos a produção com recursos computacionais de um artista reconhecido no sistema de arte: David Hockney. Discutiremos a pertinência da nomeação “desenho via aplicativo” como alternativa à costumeira “desenho digital”. Também faremos o estudo de caso de uma imersão processual do próprio autor deste artigo, onde faz uso do desenho intro/prospectivo e de observação usando seu aparelho celular em mutualidade com cadernos de esboços em papel.

Palavras-chave: desenho via aplicativo, manualidade, processo criativo.

Resumen

Transcurridos más de dos siglos desde el advenimiento del diseño a través de software, esta práctica aún es vista con salvedades en el medio artístico contemporáneo. Autores como Richard Sennett alertan sobre la despotencialización del dibujo a través de estos recursos, al paso que investigadores brasileños en el proceso creativo, como Charles Watson, refrendan esta alerta. Instabilizando estas posiciones, analizaremos la producción con recursos computacionales de un artista reconocido en el sistema de arte: David Hockney. Discutiremos la pertinencia del nombramiento "dibujo vía software" como alternativa al corriente "dibujo digital". También haremos el estudio de caso de una inmersión procesal del propio autor de este artículo, donde hace uso del dibujo intro/prospectivo y de observación usando su aparato celular en mutualidad con cuadernos de bosquejos en papel.

Palabras clave: diseño vía software, manualidad, proceso creativo.

– Ah, você é artista? E o que faz?

– **Faço desenho**, respondeu o terráqueo. Ao cruzar esta informação com o verbete nos dicionários em língua portuguesa, percebemos que nossa missão se deparava com algum problema:

desenho s.m. (1567²) **1** representação de seres, objetos etc. feita sobre uma superfície, por meios gráficos, com instrumentos apropriados **2**

¹ Artista visual, pesquisador das configurações pictóricas no campo expandido. Doutorando em Processos e Procedimentos Artísticos pelo Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da UNESP, sob a orientação do Prof. Dr. Sergio Romagnolo. Bolsista CAPES durante o mestrado e o doutorado. Pesquisador dos grupos de pesquisa GILP e Criação, Transcrição e Voz, certificados pelo CNPq. Endereço eletrônico: rauber1960@gmail.com.

p.met.³ arte que utiliza essa técnica de representação «**escola de d.**» «**ter talento para d.**» **3** qualquer obra de arte executada por meios gráficos «**d. abstracionista**» «**um d. de da Vinci**» **4** configuração de um conjunto; contorno, delineamento, recorte «**o d. de uma cadeia de montanhas**» «**o d. de sua sombra**» **5** fig⁴. «**em poucas palavras fez o d. da situação**» **6** a forma considerada dos pontos de vista estético e utilitário, esp. o contorno quando apreciado pelas suas qualidades plásticas «**um móvel de d. sóbrio**» «**esquadria de péssimo d.**» **7** figura ou conjunto de figuras de efeito decorativo; motivo «**tapeçaria de d. geométricos**» **8** representação de objetos executada para fins científicos, técnicos, industriais, ornamentais; planta, risco, traçado «**d. de um prédio, de uma máquina**» (...) (HOUAISS, 2009, itálicos e negritos no original)

Haveríamos caído numa dobra do tempo? Ou estaríamos no tempo-espaco pretendido, porém acessando fontes bibliográficas do século XIX? Ou será que o artista integrava uma daquelas seitas fundamentalistas que pretendem riscar a arte contemporânea do mapa?

Algo aqui não é ficção, é dura realidade: as definições de desenho dicionarizadas ainda se mantêm atreladas àqueles conceitos, formas, técnicas, métodos e finalidades pré-modernistas. Não apenas no campo da arte, mas também nos usos instrumentais deste recurso noutras atividades humanas. As demais fontes consultadas⁵, impressas ou **on line**, tampouco incluem a prática do desenho realizada através de computadores, assim como ignoram as contemporâneas abordagens teóricas e práticas do desenho. Visando contemplar estes aspectos, propomos uma definição para desenho: “objeto, instrumento ou procedimento para a apresentação, representação ou sistematização de ideias, coisas, seres, lugares (aquis e agoras, aquéns ou aléns) por meio de linhas, manchas ou vazios através de: 1) pigmentos; 2) incisões; 3) bits e bytes; 4) combinações entre os itens anteriores, realizada ou sugerida sensorial, temporal e espacialmente em: a) superfícies; b) profundidades; c) interfaces informacionais; d) campos expandidos⁶, com finalidades artísticas (poéticas, autotélicas e cognitivas) ou pragmáticas (instrucionais, informativas, projetivas, diversivas ou ornamentais)”.

De onde virá esta resistência dos nossos dicionários em incorporar uma variação na prática do desenho na sua definição? O mesmo não se verifica em relação a outras formas de trabalho humano, onde constatamos que tanto as mudanças oportunizadas pelo advento da informática computacional como os conceitos já consolidados na área costumam ser contemplados.

² Assim colocada no dicionário Houaiss, esta data indica o ano do primeiro uso documentado da palavra.

³ Abreviação usada no dicionário Houaiss: **p.met.** = por metonímia.

⁴ Abreviação usada no dicionário Houaiss: **fig.** = em sentido figurado.

⁵ Dicionários impressos: Houaiss, Caldas Aulete, Mirador, Aurélio. Dicionários on line: <michaelis.uol.com.br>, <www.infopedia.pt>, <dicionario.priberam.org>, <www.dicio.com.br>, <pt.wiktionary.org>, <www.aulete.com.br>. Consultas realizadas em 17 fev. 2019

⁶ “Campo expandido” é um termo cunhado por Rosalind Krauss no artigo Sculpture in the Expanded Field. O artigo referia-se a novas configurações espaciais da escultura que a autora constatou emergirem na década de 1970. A grande repercussão do artigo, publicado na revista October no verão de 1979, fez o termo “expandido” ser posteriormente aplicado à todas as demais expressões artísticas. Para outras reflexões a respeito, ver o artigo de nossa autoria “Interações Artísticas No Campo (RE)expandido”, disponível em <www3.ia.unesp.br/Home/Pos-graduacao/Stricto-Artes/anais---jornada-de-pesquisa-2017.pdf>, acesso em 12 abr. 2019.

Se o chamado “desenho no campo expandido” é um termo que circula há quatro décadas, a prática através de aplicativos remonta à própria história da computação. Foi o mecânico francês Joseph Marie Jacquard (1752-1834) o primeiro a produzir desenhos a partir de informações gravadas em sistema binário, o mesmo ainda usado nos computadores atuais. Cartões perfurados acionavam um mecanismo que selecionava os fios a serem tramados para criar padronagens em tecidos, compondo desenhos pixelados. A primeira demonstração deste sistema aconteceu em 1801. Em 1963, temos outro ano chave para o desenho via aplicativos. Em 30 de janeiro, Ivan Sutherland apresenta sua tese no MIT, **Sketchpad: A Man-Machine Graphical Communication System** (Bloco de notas: um sistema de comunicação gráfica homem-máquina) descrevendo o desenvolvimento do aplicativo que hoje tem pioneirismo reconhecido em: 1) computação gráfica; 2) interface gráfica do usuário (GUI); 3) projeto baseado em computador (CAD); 4) interação humano-computador (IHC); 5) programação não procedural; 6) programação orientada a objetos (OO); 7) realidade virtual (VR). Em 6 de maio de 1963 é realizada a primeira exposição documentada de arte e tecnologia, pelo artista Joan Shogren, na Universidade de San Jose, Califórnia, EUA. Nos anos seguintes, acontecem a **Generative Computergrafik**, na **Studiengalerie der Technischen Hochschule**, Stuttgart, Alemanha, de 5 a 19 de fevereiro de 1965, organizada por Max Bense, com os artistas Frieder Nake, Michael Noll e Georg Nees. De 6 a 24 de abril de 1965, na Galeria Howard Wise, Nova York, EUA, a mostra com A. Michael Noll e Bela Julesz. Entre 5 e 26 de novembro de 1965, na Galeria de Wendelin Niedlich, em Stuttgart, Alemanha, uma exposição organizada por Max Bense, com os artistas Georg Nees e Frieder Nake. Os anos 1960, depois da euforia em função da vitória aliada na segunda guerra, a paranóia da “guerra fria” alimentava uma frenética corrida cientificista e tecnológica, com reflexos na arte. Uma das questões recorrentes era “máquinas podem fazer arte?”. De um lado, a busca que norteava pesquisas artísticas desde o século XIX: uma mutualidade com as conquistas do desenvolvimento industrial. Arte e tecnologia se articulam desde os primórdios da aventura humana, mas impressionismo, abstracionismo, suprematismo, vorticismo, construtivismo, De Stijl, Cercle et Carré, concretismo, neoconcretismo, minimalismo, arte cinética, op art enfatizaram esta articulação, cada movimento segundo a sua pauta e em diferentes graus de radicalidade. Entretanto os primeiros computadores ainda eram caríssimos e os artistas tinham pouco acesso. A maioria das experiências com desenho via aplicativos eram realizadas por técnicos ou cientistas, com as suas limitadas concepções a respeito de arte. Na segunda metade da década de 1980, os computadores pessoais se tornam acessíveis e se popularizam os primeiros aplicativos para desenho. Estes breves apontamentos históricos indicam uma prática consolidada para a qual não há justificativa plausível no sentido de que sua definição dicionarizada se atenha a conceitos anacrônicos.

Prosseguindo nossa deriva no terreno semântico, uma pesquisa em ferramenta de buscas da internet nos permite quantificar o tamanho da preferência à nomeação mais consagrada para o desenho realizado através de computadores. Para “desenho digital”, aproximadamente 202.000 resultados. No plural, “desenhos digitais”, aproximadamente 35.500. Já para “desenhos por aplicativo”, temos apenas 10 resultados. Alternando o uso de singular e plural, e substituindo “por” por “via”, os resultados pouco mudam: para “desenhos por aplicativos”, 1; “desenho por aplicativo”, 4; “desenho por aplicativos”, 1; “desenhos via aplicativo”, 3; “desenhos via aplicativos”, 1; “desenho via aplicativo”, 1; “desenho via aplicativos”, zero resultados⁷. Com o uso da palavra em inglês, os resultados são um pouco maiores, porém ainda não alteram a primazia do termo “digital”: para “desenho por **software**”, temos 605 resultados. Com a alternância entre singular e plural, e entre

⁷ Consultas realizadas com a ferramenta Google em 16 abr. 2019.

“por” e “via”, os resultados mudam um pouco, aumentando a disparidade com “digital”: “desenhos por software”, 8 resultados; “desenhos via software”, 61; “desenho via software”, 10⁸.

O pesquisador Lev Manovich⁹ (1960-) é contundente ao alertar sobre os equívocos no termo “mídia digital”. O artigo *There is only software*¹⁰ (MANOVICH, 2013, p. 147 a 157), o que aconteceu na passagem do trabalho para computadores não foi uma mera transformação de uma mídia “analógica” para uma “digital”. O autor lembra que o termo “digital” ganhou respaldo a partir de 1995 quando Nicholas Negroponte, diretor do *Media Lab* do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), publicou o livro *Being Digital*¹¹, onde fazia um anúncio ufanista do alvorecer de um novo mundo ainda não percebido pela maioria do público: a era “digital”, que substituiria a era industrial. A primeira parte de *A Vida Digital* (NEGROPONTE, 1995) se debruça sobre as diferenças entre trabalhar com informações compostas por átomos e aquelas em forma de bits. Na segunda, o autor discute a interface e propõe que agentes inteligentes poderiam coletar informações sobre o usuário para interagir com ele. Hoje sabemos a quais interesses esta proposta serviu. Na terceira parte do livro, Negroponte profetiza sobre mudanças no cotidiano e na compreensão de mundo, onde uma percepção de mundo analógica daria lugar para o pensamento “digital”. Passados 24 anos, é isto o que vemos? Opinamos que não houve uma substituição, mas uma expansão.

Ao propor esta renomeação, Manovich desloca o protagonismo daquilo que teria uma condição “neutra” e/ou “essencial” (o “digital”) para o *software* e seus evidentes condicionamentos, verificáveis em suas origens e efeitos. Este deslocamento coloca sob suspeita a originalidade das imagens, sites e jogos eletrônicos:

Obviamente, esses tipos de mídia apresentam diferentes capacidades representacionais e expressivas; eles podem produzir diferentes efeitos emocionais; eles são processados por diferentes sensores e redes de neurônios no cérebro; e são suscetíveis de corresponder a diferentes tipos de processos e representações mentais. Essas diferenças foram discutidas por milhares de anos - da filosofia antiga e teoria estética clássica à arte moderna e neurociência contemporânea. O que estou discutindo neste livro é outra coisa. Em primeiro lugar, **o software interativo adiciona um novo conjunto de operações que pode ser aplicado a todos os tipos de mídia** (...). Em segundo lugar, as “propriedades” de um determinado tipo de mídia podem variar

⁸ Consultas realizadas com a ferramenta Google em 16 abr. 2019.

⁹ Segundo o site oficial do autor, “O Dr. Lev Manovich é um dos principais teóricos da cultura digital em todo o mundo e um pioneiro na aplicação da ciência de dados para análise da cultura contemporânea. Manovich é o autor e editor de 13 livros, incluindo *AI Aesthetics, Theories of Software Culture, Instagram and Contemporary Image, Software Takes Command, Soft Cinema: Navigating the Database* e *The Language of New Media*, descrito como ‘a mais sugestiva e abrangente história da mídia desde Marshall McLuhan’. Ele foi incluído na lista de ‘25 pessoas que moldam o futuro do design’ em 2013 e na lista de ‘50 pessoas mais interessantes que estão construindo o futuro’ em 2014. Manovich é professor de ciência da computação no *The Graduate Center*, CUNY, e Diretor do *Cultural Analytics Lab*, onde foi pioneiro na análise da cultura visual usando métodos computacionais. O laboratório criou projetos para o Museu de Arte Moderna (NYC), Biblioteca Pública de Nova York, Google e outros clientes.” Tradução nossa do conteúdo disponível em <manovich.net/index.php/about>, acesso em 18 abr. 2019.

¹⁰ Uma versão em português foi realizada pelo pesquisador e professor da Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), Dr. Cicero Inacio da Silva, e está disponível em <lab.softwarestudies.com/2011/05/so-existe-o-software.html>, acesso em 31 mar. 2019.

¹¹ Manovich cita esta obra como publicada em 1996. Numa consulta pela internet, verificamos que 3/01/1996 é a publicação em inglês pela *Vintage Books*. Mas a tradução para o português, sob o título “A vida digital” foi publicada antes, em 19/05/1995, pela Companhia das Letras.

dramaticamente dependendo do aplicativo usado para autoria e acesso.¹² (MANOVICH, 2013, p. 150 e 151, itálicos no original)

Para exemplificar, o autor cita a fotografia. Quando analógica, sua fisicalidade é “fixa”, independentemente do local onde é visualizada. Ela apenas pode variar em função de cada revelação: contraste, luminosidade, textura do papel etc. podem trazer informações diferentes, mas aí teremos um outro objeto. No caso de um arquivo capturado em uma câmera ou digitalizado de um livro, há dados com os quais só podemos interagir diretamente se tivermos os conhecimentos e habilidades de um programador. Ou, como a maioria de nós, operarmos através de um aplicativo. Manovich resume a discussão com o que assume ser uma ...

(...) declaração ousada. **Não existe essa coisa de “mídia digital”. Existe apenas software** - como aplicado a mídia (ou “conteúdo”). Ou, para colocar isso diferentemente: para usuários que apenas interagem com conteúdo de mídia por meio do **software**, as “propriedades” da mídia digital são definidas pelo **software** em particular, em oposição a apenas estar contido no conteúdo real (ou seja, dentro de arquivos digitais).¹³ (MANOVICH, 2013, p. 152, grifos nossos)

Denunciada como incongruente está, portanto, a “essencialidade” ou “neutralidade” implícita na nomeação “digital”. Em “via software” ou “via aplicativo” o protagonismo se desloca para os programas que estão em constante transformação, atendendo aos mais variados interesses, inclusive políticos e mercadológicos. E aí se torna impossível não lembrar das reflexões de Martin Heidegger (1889-1976), no seminal “A questão da técnica” (HEIDEGGER, 2002). Já em 1953, quando pronunciou sua conferência com este título, o filósofo alemão alertava que a técnica moderna não é neutra. Diferentemente da técnica antiga, ela não atua, como supõe o senso comum, sendo um mero meio para atingir determinados fins. A técnica moderna subjuga o potencial natural e humano para atender a demandas nada democráticas. A técnica moderna é intrinsecamente concentradora de poder. Quem ainda acredita, por exemplo, naquela liberdade de expressão tão vislumbrada e celebrada nos primeiros anos de popularização da internet? Depois de comprovados a vigilância estatal e corporativa sobre a intimidade dos usuários? E a manipulação da opinião pública em redes sociais, orientada a determinados resultados eleitorais?

Uma análise crítica sobre a conjuntura atual nos faz referendar as reflexões de Heidegger sobre os perigos da concentração de poder induzidas pela tecnologia. Tais reflexões não são

¹² Tradução nossa. No original: “Obviously, these media data types have different representational and expressive capabilities; they can produce different emotional effects; they are processed by different sensors and networks of neurons in the brain; and they are likely to correspond to different types of mental processes and mental representations.

These differences have been discussed for thousands of years—from ancient philosophy and classical aesthetic theory to modern art and contemporary neuroscience. What I am arguing in this book is something else. Firstly, interactive software adds a new set of operations which can be applied to all media types (...) Secondly, the ‘properties’ of a particular media type can vary dramatically depending on the software application used for its authoring and access.”

¹³ Tradução nossa. No original: “(...) a bold statement. There is no such thing as “digital media.” There is only software - as applied to media (or “content”). Or, to put this differently: for users who only interact with media content through application software, the “properties” of digital media are defined by the particular software as opposed to solely being contained in the actual content (i.e., inside digital files).”

tributárias de uma simplória tecnofobia, nem mesmo um ludismo¹⁴, lembrando as reações ao tear de Jacquard. As lúcidas ponderações do filósofo alemão foram realizadas quando os perigos da tecnocracia se prenunciavam apenas aos observadores mais atentos. Uma mirada retrospectiva nos faz constatar muitos outros casos, ao longo da história, de suspeitas em relação à tecnologia. Algumas pertinentes, outras não. Richard Sennett, no livro *O Artífice*, faz um contundente alerta sobre os prejuízos da falta de botar a mão na massa. Seu livro traz importantes exemplos reivindicando um saber manual. Ele se engana, porém, no nosso entender, em atribuir ao CAD os equívocos dos projetos arquitetônicos contemporâneos:

As telas planas de computador não são capazes de reproduzir bem as texturas dos diferentes materiais ou ajudar na escolha das cores, embora os programas CAD sejam capazes de calcular com assombrosa precisão a quantidade de tijolos ou de aço que pode ser necessária num prédio. Desenhar os tijolos à mão, por tedioso que possa ser, leva o projetista a pensar em sua materialidade, a lidar com sua solidez, contraposta ao espaço em branco representado no papel por uma janela. O CAD também impede o projetista de pensar em termos de escala, que é diferente do puro e simples tamanho. O conceito de escala envolve a avaliação das proporções; o senso de proporção na tela apresenta-se ao projetista como uma conexão de concentração de pixels. O objeto na tela pode efetivamente ser manipulado para ser apresentado, por exemplo, da perspectiva de alguém que está no local, mas neste sentido o CAD é frequentemente mal empregado: o que aparece na tela oferece uma coerência impraticável, composta de uma maneira unificada que nunca se verifica na visão física. (SENNETT, 2009, p. 52 e 53)

Estas considerações do autor são uma ingenuidade típica de alguém alheio ao ofício. Nossa experiência como arquiteto, tendo vivido intensamente a fase pré-informatizada da arquitetura, demonstra que aqueles equívocos que Sennett tenta se referir (sem o conseguir, de fato) também ocorrem no projetar “analógico”. Havia uma designação pejorativa para os profissionais que projetam distantes da realidade local ou mesmo da escala humana. Recebiam a alcunha “pranchetas”: projetistas restritos àquilo que, aparentemente, funciona no papel, este que, vide o dito popular, “aceita tudo”. A fim de não cair nesta armadilha processual, nossos professores recomendavam visitar os locais de construção, estudar as necessidades dos usuários, fazer esboços a mão, experimentar com maquetes, escrever sobre... Tais procedimentos continuam essenciais ao bom exercício da arquitetura. Após o advento do desenho por CAD, a experiência profissional o acolheu como uma expansão para o projeto, agregando recursos. Jamais como uma substituição dos saberes manuais, que devem ser revalorizados e potencializados. Neste último aspecto, *O Artífice* é farto em (outros) bons exemplos. Quanto a estes sim, subscrevemos várias preocupações e proposições de Sennett.

A importância do saber manual também é enfatizada por Charles Watson, educador de artistas e pesquisador do processo criativo. Nos seus grupos de estudo, Watson enfatiza a necessidade do aluno trazer algo materializado, não apenas propostas verbais ou elucubrações vagas. E, de preferência, algo “fora” do computador. Um dos primeiros usuários brasileiros dos computadores pessoais **Macintosh** ainda no início da década de 80, nas suas palestras sobre o

¹⁴ Nome dado ao movimento de trabalhadores do século XIX que destruíram máquinas, temerosos de que elas acabariam com seus postos de trabalho.

processo criativo ele cita com ironia os novatos que, ao adquirir seus computadores se apressavam em proclamar: “agora vocês verão como sou criativo!”, na ilusão de que o instrumento lhes daria algo que eles ainda não haviam conquistado de fato, e que previsivelmente não demonstrariam através do computador. Watson tem ressalvas para desenhos dos alunos através de aplicativos e enfatiza a necessidade do trabalho analógico, sempre que a coerência do processo não demonstre a pertinência do uso exclusivo do aplicativo. Mas reconhece, como todo bom conhecedor de arte contemporânea, a qualidade da produção artística de David Hockney (1937-).

Hockney é um exemplo de artista que entende como complementares o trabalho analógico e a prática por meio de aplicativos. Iniciou a desenhar com seu computador nos anos 80, mas então lhe incomodava a lentidão do processo naqueles primórdios dos aplicativos e das máquinas pouco potentes: “Você tinha terminado uma linha, e o computador estava 15 segundos depois, uma condição absurda para alguém desenhando, mas isso melhorou, e agora podemos desenhar muito livre e rapidamente com cor”¹⁵ (HOCKNEY, 2008). Depois, nos anos 2000, o artista passou a desenhar no celular sem grandes preocupações, enviando as imagens para vários amigos pelo correio eletrônico. Usar os dedos lhe parecia muito singelo e prático, a não ser pelo fato de que a linha recém desenhada ficava oculta pelo dedo. Por conta disto, hoje usa uma caneta. Inicialmente, não pensava em imprimi-los, porque perderiam a luminosidade da tela. Mas depois passou a imprimi-los em grandes dimensões. Uma das suas primeiras surpresas foi a possibilidade de registrar a luminosidade do nascer do sol, pois poderia desenhar num ambiente escuro: no desenho tradicional, com uma prancheta, precisaria do apoio de uma luz interna, o que causaria uma perda de contraste entre a moldura da janela e o sol lá fora. Além da aurora, outro motivo recorrente são arranjos florais. Em seu **site** oficial, com um setor especial para “trabalhos digitais”¹⁶, podemos constatar um especial interesse pela intimidade prosaica de cenas domésticas: cinzeiros com guimbas de cigarro, tomadas plugadas na parede, pratos e copos de uma refeição, roupas amassadas sobre uma cadeira, o cachorrinho dormindo no chão, sapatos, os próprios pés, retratos de amigos, autorretratos e muitas paisagens, tanto ao ar livre como vislumbradas pela janela. Atualmente, no seu **iPad**, ele usa o aplicativo **Brushes**. O artista enfatiza que a principal virtude deste processo está na praticidade: “Tudo que você precisa está no iPad. Você não precisa de água nem de muitos lápis, então não precisa limpar depois”, disse em entrevista ao **Los Angeles Times**, e acrescenta: “Você pode configurar uma paleta muito rapidamente e adicionar mais detalhes. A cor está bem na ponta dos seus dedos.”¹⁷ (HOCKNEY, 2016a) Ao mesmo tempo em que enfatiza sua independência em relação à ferramenta, o artista reconhece sua potencialidade: “Por acaso eu sou um artista que usa o **iPad**, não sou um artista do **iPad**. É apenas um meio. Mas estou ciente dos aspectos revolucionários e implicações disso.”¹⁸ (HOCKNEY, 2016b)

Nossa experiência com os aplicativos se iniciou em 1996, após duas décadas de um intenso embate com o pesado mundo analógico. Antes, além do desenho artístico, praticávamos o desenho funcional: desenho técnico (marcenaria e mecânica), projeto arquitetônico, ilustração para livros, publicidade e arquitetura (perspectivas e plantas-baixas aquareladas e aerografadas), arte-final para impressos (jornais, livros, revistas, folhetos, cartazes, embalagens e anúncios publicitários), além do dinossáurico “retoque americano” (efeitos, modificações e correções com uso de aerografia sobre

¹⁵ Tradução nossa. No original: “You had finished a line, and the computer was 15 seconds later, and absurd position for someone drawing, but things have improved, and it now enables one to draw very freely and fast with colour.”

¹⁶ Disponível em <www.hockney.com/works/digital>, acesso em 2 abr. 2019.

¹⁷ Tradução nossa. No original: “Everything you need is in the iPad. You don’t need water or a lot of pencils, so there’s no need to clean up afterwards. You can set up a palette very quickly and add more detail. The color is right at your fingertips.”

¹⁸ Tradução nossa. No original: “I just happen to be an artist who uses the iPad, I’m not an iPad artist. It’s just a medium. But I am aware of the revolutionary aspects of it, and it’s implications.”

fotografias). Saudade nenhuma destes trabalhos exaustivos e até insanos quando realizados com os meios tradicionais, hoje já substituídos, com baixo custo e muita eficiência, pelos métodos eletrônicos. Com uma única exceção: o desenho artístico, cuja fertilidade analógica permanece insubstituível e que apenas se potencializa quando em paralelo com a prática através dos aplicativos.

Nossa primeira imersão no desenho em computador nos propiciou aquela sensação de praticidade evocada por Hockney. Tintas e cores à vontade... E o que nos pareceu mais importante: total liberdade para ensaiar. Se permitir “errar” à vontade, pois cada etapa do trabalho pode ser “salva”. Depois do básico **Paintbrush** do **Windows**, conhecemos a leveza dos desenhos vetoriais do **CorelDraw** e nos aperfeiçoamos em **Photoshop**. Nossa bagagem artística, porém, nos protegeu dos deslumbres dos efeitos fáceis. Entretanto, apenas por breves momentos iniciais nos apartamos da prancheta e do cavalete. Logo verificamos o quanto a nova prática afetava a antiga, potencializando suas características e valorizando o que ela tem de mais singular: a materialidade, as evidências processuais (marcas de idas e vindas, sobreposições, interferências etc.).

Recentemente, adotamos também a versatilidade do desenho no celular, com o programa **Autodesk Sketchbook**. Inicialmente, apenas usando os dedos. Depois, com uma simples caneta de 10 reais, que pode ser perdida (como costuma ser) sem maiores prejuízos. A constância deste desenhar no aparelho móvel continua a contaminar positivamente meu trabalho “analógico”. O artista Richard Diebenkorn (1922-1993) chamava seu caderno de esboços de “estúdio portátil”. Mas nada neste sentido é tão portátil quanto um celular. Ao contrário do que alertam Sennett e Watson, o seu uso não atrofia a capacidade de desenhar, mas a expande, complexifica. Nossa avaliação é que isto se dá: 1) pela praticidade do instrumento, sua portabilidade; 2) pela interface intuitiva dos programas, ao simular muito bem as características dos materiais e técnicas tradicionais em artes visuais; 3) pela maneira também intuitiva com que permitem manipular as propriedades destes materiais e técnicas ou lhes acrescentam novos recursos; 4) pelas características intrínsecas ao arquivo eletrônico, que é o de gravar várias instâncias do processo, preservando suas etapas e permitindo idas e vindas, bem como análises comparativas. Em concordância aos alertas de Sennett e Watson, o uso exclusivo de tais instrumentos pode ocasionar, este sim, uma atrofia inventiva. Não temos como analisar esta condição a partir de nossa produção, pois ela se iniciou na fase anterior à popularização dos computadores pessoais. Entretanto, nossa experiência de fruidor e de professor comprova, através da sensibilidade crítica, deficiências na produção de artistas ou alunos que desprezam, invalidam ou descuidam das práticas “analógicas”.

Referências

HEIDEGGER, Martin. **A questão da técnica. In: Ensaios e conferências**. Tradução de Emmanuel Carneiro Leão, Gilvan Fogel e Marcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

HOUAISS, Antonio. Villar, Mauro de Salles. Franco, Francisco Manoel de Mello. **Grande Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2009.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. Tradução de Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SENNETT, Richard. **O Artífice**. Tradução de Clóvis Marques. 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2009.

MANOVICH, Lev. **There is only software in Software Takes Command**. Disponível em <is.muni.cz/el/1421/podzim2016/FAVz060/um/65774154/Lev_Manovich_Software_Takes_Command.pdf> Acesso em 14 mar. 2019

HOCKNEY, David. Yosemite through the eyes, and the iPad, of David Hockney. Entrevista para Liesl Bradner. Publicado no **Los Angeles Times** em 05/05/2016. Disponível em <www.latimes.com/

entertainment/arts/la-ca-cm-david-hockney-yosemite-20160503-snap-htmlstory.html>.
Acesso em 10 abr. 2019

HOCKNEY, David. **David Hockney Interview: I Am Not an iPad Artist**. Publicado no **Louisiana Channel** em 16/03/2016. Disponível em <www.youtube.com/watch?v=V8R3Wd2zh9s&feature=youtu.be>.

Acesso em 10 mar. 2019