

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA

GRACIELA JOHNSON CAMPOS JOKOWISKI

**AS JANELAS DE DAVID HOCKNEY:**  
os dispositivos móveis no processo de criação artística

DISSERTAÇÃO

CURITIBA  
2017

GRACIELA JOHNSON CAMPOS JOKOWISKI

**AS JANELAS DE DAVID HOCKNEY:**

os dispositivos móveis no processo de criação artística

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Tecnologia, do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Área de concentração: Tecnologia e Sociedade. Linha de Pesquisa: Mediações e Culturas.

Orientadora: Profa. Dra. Luciana Martha Silveira.

CURITIBA  
2017



---

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação**

---

- J74j  
2017
- Jokowski, Graciela Johnsson Campos  
As janelas de David Hockney : os dispositivos móveis no processo de criação artística / Graciela Johnsson Campos Jokowski.-- 2017.  
168 f.: il.; 30 cm.
- Disponível também via World Wide Web.  
Texto em português, com resumo em inglês.  
Dissertação (Mestrado) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de pós-graduação em Tecnologia. Área de Concentração: Tecnologia e Sociedade, Curitiba, 2017.  
Bibliografia: f. 162-168.
1. Hockney, David, 1937- - Exposições. 2. Criação na arte. 3. Dispositivos móveis. 4. Arte e tecnologia. 5. Arte moderna. 6. Mediação. 7. Imagens digitais. 8. Arte digital. 9. Tecnologia - Dissertações. I. Silveira, Luciana Martha, orient. II. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade. III. Título.

CDD: Ed. 22 - 600

## TERMO DE APROVAÇÃO

Título da Dissertação Nº 485

**AS JANELAS DE DAVID HOCKNEY: Os dispositivos móveis no processo de criação  
artística**

por

**Graciela Johnsson Campos Jokowiski**

Esta dissertação foi apresentada às **14h00** do dia **24 de março de 2017** como requisito parcial para a obtenção do título de MESTRE EM TECNOLOGIA E SOCIEDADE, Área de Concentração – Tecnologia e Sociedade, Linha de Pesquisa – Mediações e Cultura, Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A candidata foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho APROVADO (aprovado, aprovado com restrições, ou reprovado).

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Marilda Lopes Pinheiro Queluz  
(UTFPR)

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Joelma Zambão Estevam  
(UFPR)

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Kati Eliana Caetano  
(UTP)

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Luciana Martha Silveira  
(UTFPR)  
*Orientadora*

Visto da coordenação:

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Nanci Stancki da Luz  
Coordenadora do PPGTE



## **AGRADECIMENTOS**

Ao Marcio e ao Gabriel pelo amor.

À professora Luciana Martha Silveira pela orientação.

Aos meus pais, Paulo e Daisi, pela fé.

Às professoras Kati Caetano, Marilda Lopes Pinheiro Queluz e Joelma Zambão Estevam pelas contribuições.

As queridas Cristina, Denise e Maria Thereza e ao Paulo pelo carinho.

Ao grupo de pesquisa em Arte e Tecnologia da UTFPR (ARTEC), coordenado pela professora Luciana Martha Silveira, pelo compartilhar.

A Raquel e Mariah pela torcida.

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Técnico e Científico (CNPQ) pelo apoio.

*“Mas, quando falo  
dessas pequenas felicidades certas,  
que estão diante de cada janela,  
uns dizem que essas coisas não existem,  
outros que só existem diante das minhas janelas,  
e outros, finalmente,  
que é preciso aprender a olhar,  
para poder vê-las assim.”*

*(MEIRELES, 1964)*

## RESUMO

JOKOWISKI, Graciela C. **As janelas de David Hockney: os dispositivos móveis no processo de criação artística.** Dissertação – Programa de Pós-graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

Esta dissertação apresenta uma abordagem sobre os dispositivos móveis como possíveis mediadores do pensamento artístico. Fundamentada em conceitos teóricos que permeiam as relações entre arte, imagem e tecnologia, pretende compreender a participação destes dispositivos no processo de criação a partir da observação da arte visual de David Hockney nos celulares e *tablets*. Seus objetivos específicos abrangem estudos de como os artistas da arte contemporânea têm se expressado por meio das imagens e como as janelas digitais têm participado deste movimento. A dissertação se inicia com um estudo teórico sobre as janelas da arte, priorizando aquelas que se inserem na arte contemporânea, seguida por uma investigação da trajetória do artista David Hockney. A pesquisa teórica foi importante para o entendimento de como as artes visuais contemporâneas têm materializado os conceitos dos artistas. A arte de Hockney nos dispositivos móveis é analisada a partir da exposição da série de pinturas Flores Frescas, onde o artista expõe suas obras nos *tablets* e celulares. A análise das imagens de Hockney complementa a pesquisa por meio de uma observação qualitativa e interpretativa de seis obras da mesma série, fundamentada em parâmetros que a pesquisa teórica indicou como prioritários para a construção de uma estética da arte digital. Esta análise identificou tendências da criação artística incorporadas nas pinturas a partir dos dispositivos móveis. A conclusão mostra uma apropriação do dispositivo por este artista por meio de um processo criativo que colabora para a formação de uma estética contemporânea.

**Palavras Chave:** dispositivos móveis. arte e tecnologia. arte contemporânea. mediação. David Hockney.

## ABSTRACT

JOKOWISKI, Graciela C. **The windows of David Hockney**: mobile devices in the process of artistic creation. Dissertação – Programa de Pós-graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

This research presents an approach on mobile devices as possible mediators of artistic thinking. Based on theoretical concepts about the relations between art, image and technology, it aims at understanding the participation of these devices in the process of creation from the observation of the visual art of David Hockney in the cellular phones and tablets. Its specific objectives are the studies of how artists of contemporary art have expressed themselves through images and how digital windows have participated in this movement. The research paper begins with a theoretical study on metaphorical windows in art, prioritizing those of contemporary art, and continues an investigation into the trajectory of the artist David Hockney. Theoretical research was important for the understanding of how visual arts materialize the concepts of contemporary artists. Hockney's art on mobile devices is analyzed from the Fresh Flowers painting exposition, in which the artist exposes his works on tablets and cell phones. The analysis of Hockney's images complements the research through the observation of six paintings of the same series, based on parameters that the theoretical research indicated as important for the construction of an aesthetic of digital art. This analysis was important in identifying trends in artistic creation embodied in paintings for mobile devices. The conclusion shows an appropriation of the device by this artist through a painting that contributes to the formation of a contemporary aesthetic.

**Keywords:** mobile devices. art and technology. contemporary art. mediation. David Hockney.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Monet, <i>Impression, Soleil levant</i> , óleo sobre tela, 48x63cm, 1872....	38
Figura 2 – Cézanne, <i>The Basket of Apples</i> , óleo sobre tela, 65x80cm, 1893.....	38
Figura 3 – Munch, <i>The Scream</i> , têmpera e pastel sobre cartão, 91x73,5 cm, 1893.....	39
Figura 4 – Picasso, <i>Three Musicians</i> , óleo sobre tela, 200,7x222,9 cm, 1921....	40
Figura 5 – Magritte, <i>The Human Condition</i> , óleo sobre tela, 8x100 cm, 1933.....	41
Figura 6 – Exemplo de imagem fotográfica: Salgado, fotografia, Coleção Êxodos, série Megacidades, 73,9 x 53x9 cm, 1999.....	43
Figura 7 – Pollock, <i>White Light</i> , óleo e esmalte sobre tela, 122,4 x 96,9 cm, 1954.....	44
Figura 8 – Marcel Duchamp, <i>Bicycle Wheel</i> , objeto, 129,5 x 63,5 x 41,9 cm, 1951.....	46
Figura 9 – Marcel Duchamp, <i>Fresh Widow</i> , objeto, 77.5 x 44.8 cm, 1920.....	47
Figura 10 – Warhol, Marilyn Monroe, impressão em serigrafia, 91,4 x 91,4 cm, 1967.....	48
Figura 11 – Carvalho, Livro das Telhas, <i>site</i> .....	52
Figura 12 – Claudia Zimmer, objeto, 5 x 22 x 30 cm, 2008.....	53
Figura 13 – Rosângela Rennó, 84 negativos 4x5, resina de poliéster e parafusos, reprodução fotográfica, 1991.....	55
Figura 14 – Anna Vasof, <i>Domino</i> , instalação, São Paulo, 2016.....	57
Figura 15 – Giselle Beiguelman; Fernando Velázquez, <i>Urnothere</i> , instalação, Bienal Internacional de Arte e Tecnologia, São Paulo, 2013.....	60
Figura 16 – Giselle Beiguelman, Fernando Velázquez, <i>site Urnothere</i> .....	62
Figura 17 – Daan van Hasselt, <i>Meandre</i> , arte visual, <i>FILE</i> , São Paulo, 2016.....	64
Figura 18 – Seph Li, <i>Ink Fall</i> , arte visual, São Paulo, 2016.....	65
Figura 19 – Gilberto Esparza, Mosca-robô, instalação, Bienal do Mercosul, Porto Alegre, 2009.....	66
Figura 20 – David Hockney, <i>Self Portrait</i> , colagem com papel de jornal, 42 x 30 cm, 1954.....	70

Figura 21 – David Hockney, litografia, utilizada na arte do cartaz para o <i>The Nineteenth New York Film Festival</i> , 1970.....	74
Figura 22 – David Hockney, Capa para a revista <i>New Yorker</i> , desenho no <i>tablet</i> , 2003.....	74
Figura 23 – David Hockney, <i>Breakfast at Malibu</i> , óleo sobre linho, 61 x 91,4 cm, 1989.....	75
Figura 24 – David Hockney, <i>Flower Pot, Rail and Pool</i> , aquarela em papel, 61 x 45,7 cm, 2003.....	75
Figura 25 – David Hockney, <i>Saturday Rain I</i> , 2 painéis em aquarela, 122,6 x 45,7 cm, 2003.....	76
Figura 26 – David Hockney, experiência da lente-espelho: imagem projetada....	79
Figura 27 – David Hockney, experiência da lente-espelho: recorte na parede.....	79
Figura 28 – David Hockney, <i>Sun on the Pool Los Angeles</i> , composição em <i>Polaroid</i> , 88 x 92 cm, 1982.....	81
Figura 29 – David Hockney, colagem fotográfica, 132 x 155 cm, 1982.....	82
Figura 30 – David Hockney, <i>Mother Bradford Yorkshire</i> , composição em <i>Polaroid</i> , 142,2 x 60 cm, 1982.....	83
Figura 31 – David Hockney, <i>Still Life Blue Guitar</i> , composição em <i>Polaroid</i> , 76 x 62 cm, 1982.....	85
Figura 32 – Pablo Picasso, <i>Violin and Grapes</i> , óleo sobre tela, 61x51 cm, 1912.....	85
Figura 33 – David Hockney, <i>Van Gogh's Chair</i> , óleo sobre tela, 121,9 x 91,4 cm, 1988.....	87
Figura 34 – David Hockney, <i>The road to york through Sledmere</i> , óleo sobre tela, 121,9 x 152,4 cm, 1997.....	88
Figura 35 – David Hockney, <i>A bigger grand canyon</i> , óleo sobre 60 telas, 207 x 744,22 cm, 1998.....	89
Figura 36 – David Hockney, <i>Three trees near Thixendale</i> , óleo sobre tela, 8 quadros, 182,88 x 487,68 cm, primavera de 2008.....	90
Figura 37 – David Hockney, <i>Three trees near Thixendale</i> , óleo sobre tela, 8 quadros, 182,88 x 487,68 cm, inverno de 2007.....	90
Figura 38 – David Hockney, <i>4 Blue Stools</i> , desenho fotográfico impresso em papel, 170.3 x 175.9 cm, 2014.....	92



Figura 39 – David Hockney, 4 <i>Card Players</i> , acrílica sobre tela, 2014.....	93
Figura 40 – Desenhos de Hockney no <i>tablet</i> .....	96
Figura 41 – David Hockney na abertura da exposição no museu de Guggenheim em Bilbao, Espanha, 2012.....	98
Figura 42 – Arte de Hockey no celular, <i>Untitled, 8 June 2009, N° 2</i> .....	101
Figura 43 – Arte de Hockey no <i>tablet, Untitled, 22 July 2010</i> .....	101
Figura 44 – Arte de Hockey no <i>tablet, Untitled, 2009</i> .....	102
Figura 45 – Cartaz da exposição Flores Frescas.....	104
Figura 46 – Exposição Flores Frescas no <i>Louisiana Museum of Modern Art, Copenhagen, 2011</i> .....	109
Figura 47 – Exposição Flores Frescas no <i>Louisiana Museum of Modern Art, Copenhagen, 2011</i> .....	113
Figura 48 – Exposição Flores Frescas no <i>Louisiana Museum of Modern Art, Copenhagen, 2011</i> .....	114
Figura 49 – Exposição Flores Frescas no <i>Louisiana Museum of Modern Art, Copenhagen, 2011</i> .....	115
Figura 50 – Desenhos de David Hockney nos dispositivos móveis escolhidos para a análise.....	121
Figura 51 – David Hockney, <i>Untitled, 22 July 2010</i> , desenho no <i>tablet, 2010</i> .....	122
Figura 52 – Cores da janela 1.....	125
Figura 53 – David Hockney, <i>Untitled, 17 July 2010</i> , desenho no <i>tablet, 2010</i> .....	127
Figura 54 – Cores da janela 2.....	129
Figura 55 – Camadas da janela 2.....	130
Figura 56 – David Hockney, <i>Untitled, 8 June 2009</i> , desenho no celular, 2009.....	133
Figura 57 – Cores da janela 3.....	135
Figura 58 – Camadas da janela 3.....	136
Figura 59 – David Hockney, <i>Untitled, 8 June 2009, N° 2</i> desenho no celular, 2009.....	138
Figura 60 – Cores da janela 4.....	140
Figura 61 – Camadas da janela 4.....	142
Figura 62 – David Hockney, <i>Untitled, 26 december 2010</i> , desenho no <i>tablet, 2010</i> .....	144
Figura 63 – Cores da janela 5.....	146
Figura 64 – Camadas da janela 5.....	147

Figura 65 – David Hockney, <i>Untitled, 28 May 2010</i> , desenho no <i>tablet</i> , 2010.....	150
Figura 66 – Cores da janela 6.....	152
Figura 67 – Camadas da janela 6.....	153

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Diagrama das etapas da pesquisa .....	22
---	----

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – análise da Janela 1.....	123
Quadro 2 – análise da Janela 2.....	128
Quadro 3 – análise da Janela 3.....	134
Quadro 4 – análise da Janela 4.....	139
Quadro 5 – análise da Janela 5.....	145
Quadro 6 – análise da Janela 6.....	151

## LISTA DE SIGLAS

CNPQ	Conselho Nacional de Desenvolvimento Técnico e Científico
FILE	<i>Electronic Language International Festival</i>
MOMA	<i>Museum of Modern Art in New York City</i>
RGB	<i>Red, Green, Blue</i>
ROM	<i>Royal Ontario Museum</i>
UTFPR	Universidade Tecnológica Federal do Paraná

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>2 JANELAS DA ARTE.....</b>	<b>24</b>
2.1 JANELAS DA ARTE, JANELAS NA ARTE, JANELAS PELA ARTE.....	32
2.2 JANELAS DIGITAIS.....	53
<b>3 JANELAS DE DAVID HOCKNEY.....</b>	<b>68</b>
3.1 AS JANELAS NAS EXPERIÊNCIAS COM LENTES E ESPELHOS DE DAVID HOCKNEY.....	77
3.2 MÚLTIPLAS JANELAS.....	80
<b>4 DAVID HOCKNEY E AS JANELAS DIGITAIS.....</b>	<b>95</b>
4.1 FLORES FRESCAS: A JANELA DIGITAL EM EXPOSIÇÃO.....	108
4.2 A JANELA DIGITALIZADA.....	117
4.3 SÍNTESE DA ANÁLISE DAS IMAGENS.....	154
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>157</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>162</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A janela, é um delimitador do campo de visão. Ao olhar através de uma janela é possível visualizar o lado de fora, ou seja, ela emoldura aquilo que está do outro lado. David Hockney, *designer* e artista plástico, conforme ele mesmo se descreve, observava a luminosidade da janela do seu quarto pela manhã quando resolveu representá-la visualmente <sup>1</sup>. Ao reproduzir a cena por meio do desenho na tela do celular, o artista digitaliza a janela e descobre uma maneira de representar a natureza e a luminosidade que adentra o seu ambiente. A experiência do artista na tela digital é o início de uma série de trabalhos inspirados em janelas de diversos ambientes, traduzidas em desenhos nos celulares e *tablets*. David Hockney faz do dispositivo o conceito da sua criação, ao representar a luz do sol que invade a janela através da luz do celular e do *tablet*. Suas pinturas produzidas direto na tela dos dispositivos móveis são os objetos de análise da presente pesquisa.

O termo janela percorre toda a dissertação. As linhas que balizam e enquadram um espaço delimitado podem ser representadas pelo batente das janelas da arquitetura, quando registrados na arte de Hockney. Também podem ser representadas pelo efeito de espacialidade e contorno, provocados pelos segundos que delimitam o antes e o depois de um instante especial retido na memória, como quando acontece o ato de contemplação da obra de arte; ou ainda pelo algoritmo que estabelece o tamanho dos quadros que se abrem nos monitores, dividindo e emoldurando as telas dos equipamentos digitais. As janelas serão tomadas aqui como pontos de ligação, unindo palavras, imagens e ideias, enquanto o texto se delinea.

A pesquisa está fundamentada nos alicerces dos estudos da Ciência, Tecnologia e Sociedade (C.T.S), termo que designa um campo de trabalho acadêmico que estuda a tecnologia de forma interdisciplinar, entendendo que ciência, tecnologia e sociedade são conceitos interligados, relacionam-se e são dependentes entre si. Ciência e tecnologia fazem parte de um processo social, trabalham em conjunto com a sociedade, constituem-se mutuamente por meio de práticas e saberes, produzindo e reproduzindo conceitos, ideias, outras tecnologias,

---

<sup>1</sup>Entrevista para a *RA Magazine Winter* 2011, n 113. Disponível em < <https://www.royalacademy.org.uk/ra-magazine> > . Acesso em 08/11/2015

ciências e constituindo sociedades. Conforme dizem QUELUZ e LIMA FILHO:

A ciência e a tecnologia são, portanto, construções sociais complexas, forças intelectuais e materiais do processo de produção e reprodução social. Como processo social, participam e condicionam as mediações sociais, porém não determinam por si só a realidade, não são autônomas, nem neutras e nem somente experimentos, técnicas, artefatos ou máquinas; constituem-se na interação ação-reflexão de práticas, saberes e conhecimentos: são, portanto, trabalho, relações sociais objetivadas (QUELUZ; LIMA FILHO, 2005, p.4).

O conceito de tecnologia que este estudo abrange não está localizado na ferramenta ou em experimentos, mas o insere em uma matriz relacional<sup>2</sup>, ou seja, a tecnologia não é um instrumento isolado do seu contexto, mas está inserida em relações de troca que constituem continuamente máquinas, sujeitos e sociedades. Tecnologia é definida como a “construção, aplicação e apropriação das práticas, saberes e conhecimentos” (QUELUZ; LIMA FILHO, 2005, p.13).

Amparado pelo conceito de Sistema Tecnológico de Thomas Hughes (2008), esta pesquisa compreende que pessoas e organizações podem fazer parte de um sistema tecnológico<sup>3</sup> assim como objetos, máquinas e processos, todos componentes em conexão e inseridos em um cenário cultural e social. Seguindo a teoria de Hughes, arte, imagem, artista e instrumento podem ser considerados parte de um sistema tecnológico.

Celulares e *tablets* podem ser identificados como partícipes deste sistema junto com o sujeito, inseridos em uma matriz relacional, capaz de constituir identidades mas não determiná-las. Como parte de um sistema tecnológico relacional, a sua utilização pode ocorrer de maneira não determinada por seus inventores durante a sua primeira ideia de projeto. As máquinas e suas funcionalidades não são totalmente definidas em um momento especial de inspiração no ato da invenção, mas suas características são construídas dentro de um processo conjunto envolvendo o indivíduo, a máquina, a sociedade e o meio que o cerca (FEENBERG, 1991; HUGHES, 2008; KREIMER, 2007). Segundo Feenberg:

---

<sup>2</sup> Segundo Queluz e Lima Filho (2005): a conceituação relacional da tecnologia é “compreendida como construção social complexa integrada às relações sociais de produção” ao contrário, a “matriz instrumental” atribui-se a tecnologia a “especificidade e autonomia que não somente a concebe isolada das relações sociais, como, em certa medida as determina” (QUELUZ, LIMA FILHO, 2005, p. 14).

<sup>3</sup> Hughes descreve que os sistemas tecnológicos também incluem organizações; como indústrias, empresas produtoras de energia ou instituições financeiras, podem incorporar também componentes científicos tal como livros, artigos, sistemas de ensino e programas de pesquisa. Leis também pode fazer parte dos sistemas tecnológicos. (HUGHES, 2008, p.102).

Em suma, as diferenças do modo como os grupos sociais interpretam e usam objetos técnicos não são meramente extrínsecas, mas produzem uma diferença na própria natureza destes objetos. O que o objeto é para os grupos é que, em última instância, vai decidir seu destino e também vai determinar no que se ele se tornará quando for redesenhado e melhorado, com o passar do tempo. (FEENBERG, 1991, p. 8 ).

Aparelhos celulares e *tablets* serão tratados no decorrer desta pesquisa como dispositivos móveis. Em uma concepção mais ampla segue o conceito de dispositivo<sup>4</sup> de Agamben (2009), que o descreve como qualquer coisa não vivente que tenha uma capacidade para orientar, interceptar, capturar “os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes” (AGAMBEN, 2009, p. 40) e o exemplifica como: “a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e – por que não – a própria linguagem” (AGAMBEN, 2009, p.41). Refletir sobre os celulares e *tablets* como dispositivos é uma forma de destacar a relação com o indivíduo e com a sociedade, entendendo a pessoa tão interventora quanto o dispositivo, em se tratando de um sistema tecnológico.

O conceito de mediação utilizado aqui fundamenta-se na teoria de Barbero (2004) que o compreende de forma abrangente, apresentando uma mediação que não acontece apenas como intermediação, mas propõe um olhar ao entorno do sujeito. Barbero entende que a mediação engloba todo o processo de comunicação, ou seja, se estende por todo o espaço entre o produtor e o receptor da mensagem, lugar onde se encontra a cultura. Pensar a comunicação a partir dos estudos de Barbero é entender que a cultura faz parte da mediação. “Dessa forma, entendemos também as mediações como “o lugar” de onde se outorga sentido ao processo de comunicação, sendo este lugar a cultura, como define também o próprio pensamento de Martín-Barbero” (GRIJÓ, 2011, p.12).

A trajetória artística de David Hockney é uma motivação em si, para a escolha como recorte de observação, pois produzindo inicialmente com tintas em papel e telas, o designer e artista plástico passou pelas colagens em impressões digitais até

---

<sup>4</sup> A palavra dispositivo é originária da filosofia de Foucault, tendo por base este autor, Agamben em um contexto atual conceitua dispositivo e sujeito, para o autor “o sujeito seria o resultado da relação, ou do corpo a corpo, entre os seres viventes e os dispositivos” (AGAMBEN, 2009 *apud* CAETANO, BARBOSA, QUADROS, 2011, p.72). Não é a intenção desta dissertação discorrer sobre a história teórica do termo dispositivo, apenas de apresentar o conceito utilizado para eliminar possíveis interpretações errôneas.

chegar aos dispositivos móveis. As imagens de David Hockney trazem em si a oportunidade de direcionar o olhar para um artista que experimenta este dispositivo, já possuindo experiência com diversos dispositivos técnicos. Observar este procedimento é uma maneira de entender o processo de constituição do artista e da sua arte, tendo consciência de que os seus métodos anteriores influenciam também sua arte nos dispositivos móveis.

A seguir são relacionados os objetivos da pesquisa:

- Objetivo Geral

Compreender o uso dos dispositivos móveis como participantes no processo de criação artística por meio da observação da série das obras Flores Frescas<sup>5</sup>, de David Hockney, criadas nos *tablets* e celulares.

- Objetivos Específicos

- Pesquisar a arte contemporânea e como os artistas têm se expressado por meio das artes visuais.
- Pesquisar como os meios digitais têm participado da arte contemporânea.
- Estudar como o conceito de janela se insere nas obras de David Hockney.
- Pesquisar a trajetória artística de David Hockney para compreender o seu processo criativo e como seu fazer artístico o levou a trabalhar nos dispositivos móveis.
- Identificar características da criação artística nos dispositivos móveis por meio da observação das obras de David Hockney criadas no celular e no *tablet*.

O estudo da janela digital como dispositivo de manifestação artística, começou a ser analisado pela autora em uma monografia<sup>6</sup> de pós-graduação *lato sensu* onde

---

<sup>5</sup>Exposição da arte de David Hockney nos dispositivos móveis. Disponível em < [www.hockneypictures.com/iphone\\_pages/iphone\\_etcetera-01.php](http://www.hockneypictures.com/iphone_pages/iphone_etcetera-01.php) >. Acesso em 02/02/2016

<sup>6</sup> **Da Tela Para As Telas:** A Janela Que Sensibiliza ou Apenas Emoldura O Design Visual Na Internet - Monografia de conclusão de curso: Pós Graduação em Comunicação Digital –UTP- sob a orientação de Kati Caetano. Disponível em: < <http://graciacampos.files.wordpress.com/2012/08/da-tela-para-as-telas-a-janela-que-sensibiliza-ou- apenas-emoldura-o-design-visual-na-internet.pdf> >

foram registrados e analisados alguns exemplos de arte que utilizam o meio digital ou a base de dados<sup>7</sup> como conceito fundamental de suas obras. Aquela pesquisa utilizou o suporte teórico dos estudos de Victoria Vesna<sup>8</sup>, pesquisadora das poéticas contemporâneas fundamentadas na estrutura de base de dados e produtora de conteúdo em um *site* onde coleciona experimentações artísticas e expõe suas próprias obras.

Pretende-se nesta dissertação de mestrado aprofundar este estudo, estreitando o campo de visão e direcionando o foco para os dispositivos móveis por meio da análise do trabalho de David Hockney nos celulares e tablets. Neste contexto, observa-se o uso da janela digital pelo artista que utiliza a tela desenhando com o dedo ou a caneta digital, empregando gestos semelhantes ao uso na tela de pintura ou no caderno de desenho e, posteriormente, expondo também nas telas digitais. Partindo-se do princípio que a tela digital pode ser mediadora, pretende-se iniciar um entendimento de como este dispositivo está sendo utilizado no processo criativo do artista. Não é a intenção desta pesquisa invadir o emaranhado interno dos equipamentos técnicos ou as questões de programação por trás do aplicativo de desenho, mas estudar a composição visual e o fazer artístico de Hockney nos dispositivos móveis.

Os dispositivos móveis, celulares e *tablets* podem ser encarados como dispositivos para a criação e exposição da arte, ocupando um espaço no cotidiano dos sujeitos e possibilitando outras experiências dentro da sua rotina, como sugerem Ribeiro, Leite e Souza:

---

<sup>7</sup> Além de fazer parte de uma terminologia técnica para um estrutura de dados ou algoritmo que fazem parte de um software, o termo “base de dados” passou a ser ampliado e entendido como uma forma cultural da “Sociedade Computadorizada” termo aplicado por Jean Francois Lyotard em 1979 e por Manovich em 2001 que estende o termo para as contemporaneidades (BARBOSA, 2007). A partir de então o conceito, “base de dados” passa a ser mais abrangente e abstrato, compreendendo uma forma cultural dos dispositivos digitais e da vida contemporânea.

<sup>8</sup> “Victoria Vesna, Ph.D., é Artista e Professora do Departamento de Artes de Design da UCLA e Diretora do Centro de Arte da Escola de Artes do campus Norte e do Instituto de NanoSistemas da Califórnia (CNSI). Embora tenha sido treinada desde cedo como pintora (Faculdade de Belas Artes, Universidade de Belgrado, 1984), Com suas instalações, ela investiga como as tecnologias de comunicação afetam o comportamento coletivo e as percepções de mudança de identidade em relação à inovação científica (PhD, University of Wales, 2000).” Biografia disponível no seu *site* onde pode se encontrar também suas pesquisas: < <http://victoriavesna.com/> > . Acesso em 10/01/2017.



As tecnologias comunicacionais móveis contemporâneas parecem estar inaugurando, de fato, novas formas de experienciar as situações sociais do cotidiano. O seu acelerado desenvolvimento e sua difusão ocorrem de modo impressionante quando comparados a quaisquer outras tecnologias. Nenhuma delas, anteriormente, expandiu-se de maneira tão veloz e ampla quanto estes dispositivos móveis. (RIBEIRO; LEITE; SOUSA; 2009, p.198).

No lançamento do *Ipad*, o primeiro modelo de *tablet* a ser comercializado, o dispositivo foi definido “pelo fundador da empresa, Steve Jobs, como um minicomputador com uma interface que parecia o celular expandido” (CARARO, 2014). Percebe-se que ele ganhou funcionalidades diferentes comparadas aos computadores *desktops* (CARARO, 2014). O desenho foi incorporado como tela de pintura ou prancheta de desenho, na medida em que as pessoas o preencheram com esta função, assim como outras atividades específicas que auxiliam o sujeito no seu cotidiano. Algumas vezes pode ser utilizado como um livro e, em outras, como um leitor de código de barras, dependendo do aplicativo escolhido ou da janela que é aberta em sua tela. O dispositivo será uma tela de pintura ou uma prancheta de desenho quando assim for conveniente para o sujeito. De maneira semelhante, o celular também pode ser apropriado para a execução diversas tarefas, assim como para a prática do desenho.

Dentro dessa perspectiva de constituição do dispositivo, Machado sugere que o modo de utilização dos dispositivos pelos profissionais da arte é equivalente a uma reinvenção do instrumento (MACHADO, 2008, p.10). Os artistas transformam máquinas semióticas<sup>9</sup> em objetos de arte, reinventando o seu dispositivo. O trabalho de Arlindo Machado faz parte do suporte teórico desta pesquisa, assim como o trabalho de Daniel Miller, para o estudo sobre a utilização do dispositivo pelo artista. Miller, antropólogo dos estudos culturais, aponta que “os objetos nos criam, como parte do mesmo processo pelo qual nós os criamos. E de que, em última análise, não há separação entre sujeitos e objetos” (MILLER, 2013, p. 60). Assim como o dispositivo é modificado, sujeito e artista também mudam seu modo de fazer conforme o utilizam, suas proposições inseridas no contexto de cultura material colaboram nesta pesquisa sobre o uso do dispositivo na contemporaneidade.

Arlindo Machado fundamenta as questões da Teoria da Imagem,

---

<sup>9</sup> Máquinas Semióticas para Arlindo Machado são máquinas destinadas para a representação. “Elas “falam”, elas constituem modos de percepção, elas incutem ideologias pelo que têm de “saber” materializado em suas peças e circuitos, pela sua maneira particular de tornar sensível o mundo de que elas são a mediação e pela sua específica resolução do problema da codificação desse mesmo mundo” (MACHADO, 1993, p.35).

aprofundando a reflexão sobre a criação das imagens visuais a partir do estudo das técnicas de fotografia. Machado (2000) categoriza a fotografia como uma forma de expressão do conceito, entendendo que ela não é apenas o registro de um instante ou o traço de algo que já passou, mas além disso é a expressão do seu autor, que procura dar forma a sua ideia por meio dos seus conhecimentos técnicos. Segundo Machado:

Enquanto *símbolo*, segundo a definição peirceana, a fotografia existe numa relação triádica entre: o *signo* (a foto, ou, se quiserem, o registro), seu *objeto* (a coisa fotografada) e a *interpretação* físico-química e matemática. Essa interpretação é um terceiro, podendo ser “lida” (aliás, essa é a única leitura séria da fotografia) como a criação de algo novo, de um conceito puramente plástico a respeito do objeto e seu traço. (MACHADO, 2000, p.9).

Esta dissertação estende sua teoria para uma reflexão sobre a pintura, entendendo que os estudos da fotografia e da pintura têm caminhado juntos e podem convergir neste ponto, pois conforme Machado, compreender a fotografia é entender “os modelos de construção e percepção, as estruturas de sustentação de toda a produção contemporânea de signos visuais e auditivos, sobretudo daquela que se faz através de mediação técnica” (MACHADO, 2000, p.1).

Os estudos de Arlindo Machado (2015) que permeiam as questões sobre a perspectiva são essenciais para este trabalho, nas reflexões sobre representação e fundamentando o entendimento da perspectiva em abismo, ou seja, composições estruturadas em quadros ou áreas que, combinados, mantêm uma relação entre si. A imagem com uma estrutura em abismo é caracterizada pela intercalação de quadros em repetição, provocando uma sensação de profundidade similar ao da perspectiva linear, ao simular a tridimensionalidade por meio de uma hierarquia nas dimensões dos desenhos que, ao se duplicarem, seguem do maior para o menor até um ponto de fuga central (MACHADO, 2015). O conceito da perspectiva em abismo colabora no entendimento das reflexões sobre as diversas janelas e as relações entre elas. A dissertação de mestrado de Anuschka Lemos (2006), sobre fotografias contemporâneas que se utilizam desse recurso compositivo, é colaboradora nas análises quando abordam essas questões. O conceito é utilizado no entendimento da linguagem visual empregada pelo artista em suas pinturas digitais, sendo fundamental para as análises das imagens.

As informações de Silveira (2015) sobre a Teoria da Cor também são bases teóricas no momento da observação e análise da arte nos dispositivos móveis. O

texto de Silveira (2015) auxilia principalmente nas questões que envolvem as escolhas das paletas de cores pelo artista, assim como nas reflexões sobre o simbolismo das cores que constituem aquela arte.

Esta dissertação tem como cenário os estudos da história da arte, tendo em Gombrich (2013), uma figura presente. Kátia Canton (2009) colabora com sua pesquisa sobre arte contemporânea, responsável para direcionar o olhar da investigação para o tempo em que ela acontece: a atualidade. Seus estudos demonstram, entre outras coisas, uma arte que procura se conectar com o sujeito, propondo uma reflexão sobre o cotidiano contemporâneo.

O pesquisador Manovich estuda as artes que se relacionam com a cultura digital e suas reflexões visam reconhecer as tendências que constituem uma estética digital. Sua pesquisa colabora com este trabalho no estudo da arte, imagem e tecnologia, principalmente as que tangenciam a cibercultura e as relações do sujeito com os meios digitais. A compreensão de como a arte de uma estética digital é formada por meio dessas relações tem como base sua pesquisa sobre a InfoEstética (2001)<sup>10</sup>.

O artista David Hockney, cujas obras serão analisadas aqui, também é autor partícipe da base teórica por meio do livro “O Conhecimento Secreto”, escrito como uma extensão da sua tese de doutorado (2001). Servirá de apoio para entendimento do processo criativo do artista, assim como colabora nos estudos sobre história da arte e nas reflexões sobre o conceito de janela da arte.

Ao olhar para a arte na tela digital surgem interrogações, como as relacionadas às questões do fazer a arte. A pesquisa, que tem como objeto as pinturas de Hockney nos dispositivos móveis, pretende principalmente colaborar na procura das respostas para a seguinte problemática: como o artista está se expressando por meio dos dispositivos móveis e de que forma estes dispositivos têm feito parte do seu fazer artístico? Como uma aproximação com o trabalho de Hockney pode ajudar a entender o que o artista contemporâneo quer dizer por meio da sua arte e como tem colaborado na constituição de uma estética igualmente contemporânea em uma era digital?

---

<sup>10</sup> “Portanto, precisamos de algo que possa ser chamado “info-estética” – uma análise teórica da estética de acesso à informação bem como a criação de novos objetos midiáticos que “esteticizem” o processamento de informação”. (MANOVICH, 2001, p. 217). MANOVICH, Lev. *The Language of new media*. Cambridge/Londres:MIT Press, 2000.

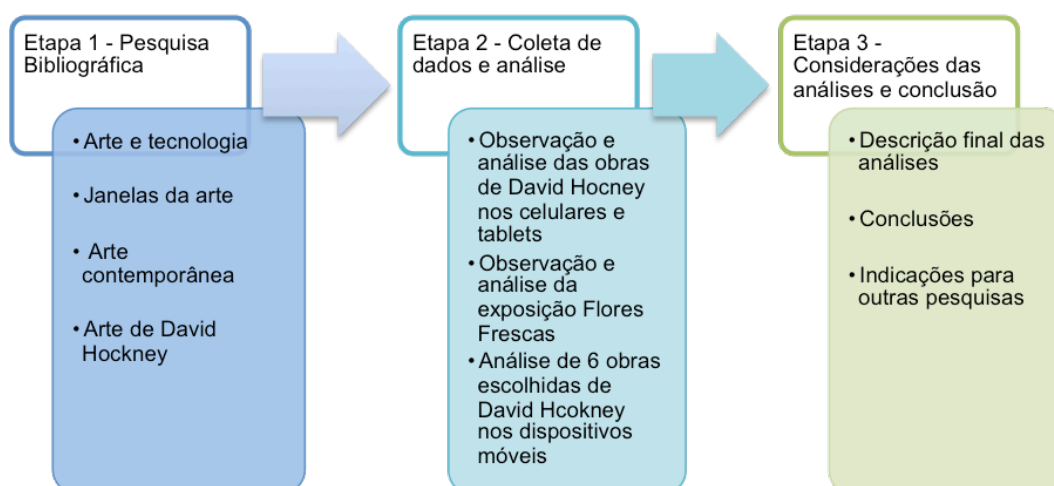
Analisando as obras de Hockney nas telas digitais dos dispositivos móveis, esta dissertação pretende ser partícipe na busca pelas respostas, tendo em mente que as considerações não traduzem uma resposta absoluta, mas talvez seja o começo de uma investigação à procura de outras perguntas.

Segundo Machado (2008), o artista sempre produziu a arte com o equipamento disponível no seu tempo. Um músico precisa utilizar seu conhecimento teórico musical, no ato de compor, para ordenar os elementos da sua composição assim como entender as características de um determinado instrumento musical, como reforça Machado (2008) utilizando o exemplo dos músicos Bach e Stockhausen:

Bach compôs músicas para cravo porque este era o instrumento musical mais avançado da sua época em termos de engenharia e acústica. Já o Stockhausen preferiu compor texturas sonoras para sintetizadores eletrônicos, pois em sua época já não fazia mais sentido conceber peças para cravo, a não ser em termos de citação histórica. (MACHADO, 2008 p. 9).

Esta pesquisa parte da hipótese de que o artista se apropria do equipamento, aproveitando seus saberes anteriores ao uso do dispositivo móvel. Pode-se prever uma união entre as técnicas digitais e o conhecimento já adquirido por meio da prática no seu trabalho com as ferramentas de pintura e desenho. Há uma suposição de que a obra de arte no dispositivo tem se materializado por meio da linguagem visual, absorvendo questões inerentes à cultura contemporânea e assim tem colaborado para a formação de uma estética contemporânea fundamentada nos meios digitais.

Tendo esclarecido as questões relativas ao tema da dissertação, premissas, objetivos, perguntas de pesquisa e fundamentação teórica, a seguir os procedimentos da pesquisa são representados por meio de um diagrama:



**Gráfico 1 – Diagrama das etapas da pesquisa**

Fonte: A autora, baseada em Gil (2010)

A pesquisa inicia com o levantamento teórico, relatado no Capítulo 2, na área de Arte e Tecnologia, com o objetivo de uma melhor compreensão das suas relações. O conceito de Janela e sua utilização nas práticas dos artistas também está presente neste capítulo onde há o estudo das etapas da história da arte com o objetivo de fundamentar a investigação sobre as janelas na arte de David Hockney. A pesquisa cinge-se até a arte contemporânea e o seu uso dos dispositivos digitais, o que possibilita o entendimento da linguagem visual da arte contemporânea e digital.

Ainda na etapa teórica, o capítulo 3 traz uma breve biografia de David Hockney e as janelas da arte representadas na sua trajetória artística, incluindo seu estudo registrado no livro “O Conhecimento Secreto” no qual o artista analisa o processo criativo dos pintores do Renascimento.

A análise das obras nas janelas digitais inicia-se no capítulo 4. As janelas digitais de David Hockney são observadas por meio de uma pesquisa mais ampla, compreendendo aspectos gerais do seu fazer artístico nos dispositivos móveis, depois o percurso analítico segue observando a exposição das suas artes, denominada de Flores Frescas. A série Flores Frescas foi escolhida para a análise por ser aquela que engloba as primeiras obras do artista no dispositivo, assim como é a única em que Hockney utiliza o dispositivo também para a exposição dos desenhos, inclusive compartilhando por meio da internet.

Por fim, a pesquisa observa e analisa as obras de Flores Frescas, verificando algumas obras individualmente (capítulo 4, seção 4.3). A metodologia da análise está estruturada de modo a contemplar os elementos da composição visual, esse percurso pretende considerar os contextos culturais em que estão inseridas a obra, para isto traz para a observação os aspectos característicos da arte contemporânea, selecionados a partir das pesquisas teóricas (CANTON e MANOVICH). A análise é realizada sob a luz da estruturação das obras em perspectiva em abismo, o que também permite a inclusão dos fatores relacionados ao contexto cultural.

O Capítulo 5 é dedicado às considerações finais. A dissertação é finalizada com as páginas de referências bibliográficas.

## 2 JANELAS DA ARTE

A janela que se descortina na tela do computador, enquanto a autora inicia esse texto, foi construída culturalmente para dar suporte a uma metáfora da janela da sua sala por onde pode olhar e contemplar a paisagem. A janela está no título desta dissertação e perpassa todo o texto. O termo não se repete nestas linhas por acaso, mas como uma maneira de destacar a palavra, que será um elo de ligação entre os vários conceitos importantes com a pretensão de unir estes pontos tal qual um tear, na construção de uma malha. O que se tece aqui é a reflexão sobre a relação do artista com as suas imagens, mediadas por dispositivos. Seguindo por uma linha que atravessa todo o texto, desenvolve-se uma análise da relação do artista com o dispositivo, qual seja, uma janela digital.

O ponto inicial da linha a ser traçada neste trabalho é a janela da arte, tendo na outra ponta a janela digital. Estudá-las é refletir sobre o fazer artístico que acontece nas diversas janelas, enfatizando que as duas pontas não representam uma oposição, pelo contrário, interligam-se.

A própria palavra janela é um exemplo desta interligação. Metáforas advindas do universo da arquitetura acabam por dominar o vocabulário atual das tecnologias digitais. Conforme Johnson (2001), desde o Renascimento estes termos repetem-se e conectam-se com o espaço e suas representações:

Desde que os artesãos do Renascimento haviam atinado com a matemática da perspectiva pictórica, nunca a tecnologia havia transformado a imaginação espacial de maneira tão formidável. A maior parte do vocabulário high tech de hoje deriva dessa arrancada inicial: ciberespaço, surfar, navegar, rede, desktops, janelas, arrastar, soltar, apontar-e-clicar. O jargão começa e termina com o espaço-informação. E passaram-se apenas algumas décadas desde a demonstração original de Engelbart — podemos imaginar o quanto a metáfora terá viajado até o fim do próximo século. (JOHNSON, 2001, p. 32).

Os primeiros desenhos de Hockney produzidos na tela do celular foram enviados por *e-mail* para seus amigos. Sendo assim, o desenho chegou imediatamente nas mãos das pessoas através da internet e foram por elas visualizados. O ato de mandar o desenho diariamente depois de fazê-lo, permitiu uma rápida atualização da informação, independente do lugar onde estavam e, ao mesmo tempo criou uma expectativa de visualização da sua arte pelo seu público.

As rotinas vivenciadas pelos usuários da internet são exemplos de relações

entre o artista e seu público. Tais trocas estão entre tantas outras formas de comunicação e de relacionamento, que acontecem em um cotidiano continuamente reformado por meio das relações entre sujeito e tecnologia. As mudanças não são originadas apenas na técnica ou nos aparelhos, mas em um conjunto de fatores e de processos que tem sido constituído por relações entre a tecnologia e a sociedade (BARBERO, 2004).

Arte e artistas fazem parte deste contexto, estabelecendo relações com a sociedade, absorvendo mudanças e adaptando-se. Esta aparente adequação não indica um simples aceitar do seu entorno, pois a arte também está envolta por uma tensão que a faz, ora reafirmar valores e práticas resultantes desse processo, ora ressaltar, por meio de sua estética, outras formas de viver, movida pela necessidade de refletir ou confrontar aspectos da atualidade. A arte busca instigar e fazer visível aquilo que as obviedades do seu tempo têm encoberto.

Para Arlindo Machado (2000), toda a imagem é uma interpretação técnica do artista que combina a sua técnica com o uso do dispositivo e expressa a sua ideia por meio da formação de uma imagem. A imagem é mediada pelos conhecimentos e subjetividades do seu autor que a produz a fim de expressar a sua ideia. Do lado do público a expressão do conceito valoriza o sujeito como agente no ato de contemplar a imagem, considerando que ao ver uma obra o olhar do sujeito a completa com suas experiências, memórias e subjetividades.

Pensar as obras de Hockney em torno da ideia de expressão do conceito faz com que se abram possibilidades de análise, colocando as imagens produzidas por Hockney como fruto de uma técnica acumulada por sua experiência como artista em conjunto com seu conhecimento a respeito do dispositivo.

Como pintor, Hockney desenha as janelas que observa por meio dos dispositivos, procurando materializar a sua ideia através da composição entre linhas, formas, cores e luzes. A sua janela não tem a intenção de reproduzir o que vê tal como é na realidade<sup>11</sup>, mas uma interpretação sua daquele instante. Talvez por isto Hockney admire aqueles pintores que considera indivíduos sensíveis, que “cruzam a fronteira, transcendendo o simples naturalismo para produzir pinturas que não somente reproduzem a realidade exterior, mas também revelam “verdades” internas”

---

<sup>11</sup> O termo realidade utilizado na dissertação se refere a uma forma de representação mais próxima do natural, não há a pretensão de abranger os sentidos atribuídos pela filosofia.



(HOCKNEY, 2001, p. 184). Neste sentido, reforça Canton (2009) ao afirmar que a arte “precisa ser repleta de verdade. Precisa conter o espírito do tempo, refletir visão, pensamento, sentimento de pessoas, tempos e espaços” (CANTON, 2009a, p.13).

A arte retrata o seu tempo, pois não é uma atividade isolada e sim em constante relação com a cultura e a sociedade em que está inclusa, “pode-se ver como a arte se alimenta de toda a civilização de sua época, refletida na irrepetível reação pessoal do artista e nela se acham atualmente presentes os modos de pensar, viver, sentir de toda uma era” (PAREYSON, 1993, p.42). Por meio da sua pintura o artista traz o seu viver, seu modo de pensar a realidade e de interpretá-la, por isto é possível ver nos traços de uma obra de arte as características de uma época incorporadas na obra por meio da interpretação do artista.

A estrutura de dados e os algoritmos são formas culturais que caracterizam a sociedade contemporânea (MANOVICH, 2005; CAETANO, 2012), componentes básicos das operações dos *softwares* dos computadores, das redes da *web*, das imagens nos gráficos dos jogos digitais. Representante de uma sociedade computadorizada integrada em redes digitais, o termo estética de base de dados torna-se sinônimo de um conceito cultural (BARBOSA, 2007; VESNA 2007), representando um método de organização das informações por meio do qual se estabelecem relações entre sujeitos e dispositivos. Utilizado pela primeira vez pelo filósofo Lyotard, em 1979, o termo segue para além do campo técnico no qual a palavra se originou, denominando uma cultura que vivencia relações reais mediadas por dispositivos que têm seu funcionamento dependente de *softwares*, estruturas de dados e algoritmos. Estruturas que organizam as informações, compõe documentos, transações financeiras e relações de amizade. Nas palavras de Caetano (2012):

A estética base de dados configura duplamente, portanto, um modo cultural de dispor (também “dispor de”) informações e, por seu intermédio, de delinear o tecido dos relacionamentos, imaginariamente idealizados como estrutura em rede, entretecendo sujeitos, dados, dispositivos enfim. (CAETANO, 2012, p. 254)

A arte contemporânea adota a estética base de dados como inspiração para suas criações, materializando a cultura em torno dos dados. Os artistas tornam visível às pessoas a convivência com os dispositivos digitais, fazendo arte que dá formas as estruturas de redes imaginárias ou que transforma dispositivos, dentre outras inúmeras possibilidades. A estética abrange toda a cultura de uma sociedade

mediada pela tecnologia. Nesse sentido Machado (2008) relata que o artista ao trabalhar com os dispositivos tecnológicos constrói sua arte enquanto busca uma estética para a sua era. A construção de uma estética é o que faz a diferença entre a arte e uma produção que apenas replica as ações disponíveis pelos programas e máquinas eletrônicas.

O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações de aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa que ele utiliza, é manejá-los no sentido contrário ao de sua produtividade programada. (MACHADO, 2008, p.14)

Diante dos argumentos citados fica claro que para a compreensão da arte e da estética que ela carrega consigo, é preciso estudar o seu contexto e suas singularidades.

Os desenhos de Hockney partem do seu celular para a internet, um não lugar<sup>12</sup> que já foi considerado apenas como virtual, mas que agora é percebido como parte da realidade, quando possibilita relações no chão deste mundo concreto e real. Conforme Barbero: “Virtuais de início, enquanto tecido que dá forma ao ciberespaço, como sentido ontológico da potência, as redes se tornam reais quando são ativadas, usadas para negociar, para navegar ou conversar ” (BARBERO, 2004, p. 261) e justamente por fazer parte da realidade, estabelecem relacionamentos e constroem redes de comunicação que são técnicas e sociais (BARBERO, 2004). A internet integra a vida cotidiana fazendo parte da realidade, desta maneira não é mais possível compreender a rede digital apenas em um paralelo com a realidade, pois as redes da *web* e a vida se cruzam, se interceptam constantemente a ponto de não haver mais fronteiras definidas. Reforçando esta reflexão, Manovich<sup>13</sup> aponta que, na atualidade não existe mais a divisão entre mundo *online* e *offline*, pois os dois mundos se conectam e assim já não faz mais sentido o estado de estar desligado ou ligado na internet.

Neste sentido Miller (2013) entende que o digital pode ser visto como algo material. Ele revela que suas pesquisas pelos lugares digitais têm sido uma

---

<sup>12</sup> Segundo CANTON, as redes digitais são consideradas um não lugar, pois na atualidade, “Lugares fixos, conhecidos ou confortáveis são trocados por não lugares, lugares de passagem, lugares virtuais” (CANTON, 2009c, p.58).

<sup>13</sup> Em entrevista para o Estadão na ocasião de sua vinda ao Brasil para palestras no *Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE)* e na Universidade Presbiteriana Mackenzie em 2009. Disponível em: < <http://link.estadao.com.br/noticias/geral,para-lev-manovich-falar-em-cibercultura-e-negar-a-realidade> >. Acesso em 02/02/2017

continuidade da sua Teoria das Coisas, que se baseava em coisas sólidas e palpáveis. A afirmação de Miller torna possível a observação das pinturas de Hockney no ambiente digital como objetos reais que estão constituindo fazeres, relações e comportamentos.

A exibição da arte visual na tela digital dos *tablets* ao mesmo tempo que conquista a mobilidade desta tecnologia e outros olhares, divide as atenções com as funções diárias que o dispositivo móvel carrega consigo, desta feita a relação do sujeito com a arte fica também impregnada com toda a urgência da rotina moderna. Como sugere Beiguelman (2004, p.3):

Os dispositivos móveis nos colocam em um outro âmbito artístico. O diálogo com essa cultura da mobilidade é um diálogo com seres multitarefas, que estão em situações de trânsito e deslocamento, em estados entrópicos e de aceleração contínua. Isso faz com que tenhamos que repensar nossos parâmetros de criação e recepção, haja vista que é uma arte que é disponibilizada em equipamentos que servem a "n" funções - tocar música, ver vídeo, acessar a conta bancária, conferir agenda, falar - e que são utilizados quando estamos envolvidos em mais de uma ação - pedindo a conta no restaurante e usando o celular, por exemplo. (BEIGUELMAN, 2004, p. 3).

Analisando o texto de Beiguelman (2004), entende-se que uma característica dos dispositivos móveis é a sua capacidade de adentrar o cotidiano. A arte quando inserida no dispositivo móvel integra-se na rotina do sujeito e concorre com outras urgências diárias. Neste sentido, Canton (2009d) afirma que mesmo as pinturas criadas para o espaço do museu se exibem para muitos que apenas passam por elas, sem um olhar atento e contemplativo, absortos por pensamentos que direcionam sua atenção para as outras atividades da sua rotina. A arte contemporânea busca obter do seu público uma atenção maior, procurando estender o tempo e valorizar experiências que prolonguem os momentos de contemplação.

O processo de desenvolvimento tecnológico tem alterado sensibilidades, constituindo também o fazer artístico, como relata Barbero: “O atual desenvolvimento tecnológico está transformando tanto a imagem mental do mundo que habitamos como as coordenadas da experiência do sensível” (BARBERO, 2004, p. 263). Pode-se visualizar estas mudanças quando se olha a maneira com que o jovem se relaciona com os aparatos tecnológicos. Há uma relação de intimidade e identificação que o aproxima das tecnologias digitais como se encontrasse nestas o seu próprio ritmo. Nas palavras de Barbero:

No que concerne ao mundo dos jovens, a mudança implica em uma emergência de sensibilidade dotadas de uma forte empatia com a cultura tecnológica, que vai da informação absorvida pelo adolescente em sua relação com a televisão (...) os jovens experimentam uma empatia feita não só de facilidade para se relacionar com as tecnologias audiovisuais e informáticas, mas de cumplicidade expressiva: é em seus relatos e imagens, em suas sonoridades, suas fragmentações e velocidade que eles encontram seu idioma e seu ritmo. (BARBERO, 2004, p. 288).

Além dos jovens, idosos também estão utilizando os dispositivos móveis, os *tablets* e celulares têm feito parte da rotina de pessoas com mais de 60 anos, principalmente pela sua facilidade de comunicação por voz e texto. Pesquisas<sup>14</sup> têm revelado que o aprendizado do uso dessa tecnologia tem sido mais aceito pelos idosos em relação aos computadores e aos *notebooks*, devido a *interface* mais amigável. Os dispositivos móveis têm se integrado ao cotidiano dessas pessoas que os utilizam para as mais diversas tarefas, alguns consideram seu caderno de receitas ou seu leitor de livros, enquanto outros gostam de usá-los para conversas em aplicativos de mensagens de texto instantâneas.

David Hockney, aos seus 72 anos, começa a utilizar o seu celular e depois o *tablet* como um caderno de desenho. Olhar o trabalho de Hockney a partir da sua criação artística nos dispositivos móveis é uma maneira de reflexão sobre estas apropriações que se estendem também no fazer artístico dos artistas. Em entrevista para Gayford (2012) o artista revela que o celular tem mudado sua maneira de desenhar e que o tamanho maior da tela do *tablet*, em relação a do celular, facilitou a utilização do dispositivo para o desenho.

Ao se utilizar dos dispositivos digitais, o sujeito negocia o ritmo, as sonoridades, o jeito de ser na relação com estes dispositivos. Os dispositivos móveis têm sido constituídos pelos sujeitos enquanto são utilizados. A função principal do dispositivo muitas vezes fica em segundo plano, enquanto a pessoa o utiliza para outras tarefas, acoplando outras ou novas funcionalidades ao dispositivo.

Barbero (2004) sugere olhar estas mudanças tecnológicas do ponto de vista da apropriação do dispositivo como modo de entender como a sociedade está constituindo sua relação com esses dispositivos. Conforme Barbero (2004), a apropriação muitas vezes está sujeita a um redesenho do aparelho, se não em sua forma, na sua função. Também sobre as mudanças nos dispositivos tecnológicos,

---

<sup>14</sup> Pesquisa desenvolvida no campus Sorocaba da UFSCar, que aborda ferramentas para aumentar acessibilidade e a interação de aplicativos para idosos. Disponível em < <http://www.ccs.ufscar.br> > . Acesso 02/02.2017

Manovich (2005) pensa os dispositivos digitais como uma “enorme aceleração de várias técnicas que já existiam” (MANOVICH, 2005, p.41), compreende que as novas tecnologias se apropriam da linguagem das suas antecessoras ou seja, “podem ser compreendidas como o *mix* de antigas convenções culturais de representação, acesso e manipulação de dados e convenções mais recentes de representação” (MANOVICH, 2005, p. 36). Portanto, uma função apresentada como nova pelo dispositivo não pode ser considerada totalmente inédita, mas como uma forma de apropriação das tarefas já assimiladas pela cultura que são incorporadas à máquina.

Analisando as proposições de Barbero (2004) e Manovich (2005) com um olhar para o uso do desenho por meio dos dispositivos móveis, pode-se afirmar que o método do desenho na tela digital não é uma ruptura com os métodos antecessores, mas a incorporação de outras técnicas já assimilados pela cultura. Portanto, a tecnologia do desenho presente nos celulares e *tablets* pode ser entendida como uma apropriação pelo dispositivo do desenhar a mão no caderno ou do pintar na tela, por exemplo. Em uma ação recíproca o artista também se apropria do dispositivo, tornando a atividade muitas vezes mais importante do que a tarefa principal para qual o dispositivo foi inventado. Cabe ao fabricante aprimorá-lo para a ação do desenhar a medida que seus sujeitos intensificam o uso desta tarefa por meio o dispositivo.

Refletindo sobre a utilização dos dispositivos móveis durante o ato específico do fazer artístico, pode-se perceber que esses dispositivos quando utilizados para uma criação artística, são apropriados de maneira a se tornarem praticamente uma nova invenção, como reforça Machado (2008)<sup>15</sup>:

Existem portanto diferentes maneiras de se lidar com as máquinas semióticas cada vez mais disponíveis no mercado eletrônico. A perspectiva artística é certamente a mais desviante de todas, uma vez que ela se afasta com tal intensidade do projeto originalmente imprimindo às máquinas e programas que equivale a uma completa reinvenção do artefato. (MACHADO, 2008, p.13).

---

<sup>15</sup> Máquinas Semióticas para Arlindo Machado são máquinas destinadas para a representação. "Elas "falam", elas constituem modos de percepção, elas incutem ideologias pelo que têm de "saber" materializado em suas peças e circuitos, pela sua maneira particular de tornar sensível o mundo de que elas são a mediação e pela sua específica resolução do problema da codificação desse mesmo mundo" (MACHADO, 1993, p.35).

Pareyson (1993), em estudos sobre estética, relata que durante o fazer artístico o artista inventa o seu processo, ou seja, a arte é o resultado final do seu fazer. Um obra de arte origina-se de “um certo modo de fazer que, enquanto faz, vai inventando o modo de fazer: produção que é, ao mesmo tempo e indissolúvelmente, invenção” (PAREYSON, 1993, p. 20).

A partir da teoria de Pareyson (1993), pode-se enxergar a obra dos artistas que se utilizam do dispositivo móvel como resultado de um processo criativo, que acontece também enquanto aprende e inventa sua maneira de pintar na tela digital. O fazer da arte e inventar da técnica procedem de modo simultâneo e intrínseco. Pode-se dizer que durante o fazer artístico no dispositivo móvel, o artista cria a sua arte e, no processo criativo, pode trabalhar de maneira a tornar o dispositivo uma máquina diferente da prevista, reinventando o dispositivo. De modo simultâneo, seu fazer artístico é também influenciado pelo uso do dispositivo.

Aos elementos da obra Pareyson (1993) denomina matéria da arte, isto é os instrumentos, os suportes, as cores em uma superfície são matéria da arte para o pintor e fazem parte do processo de formação da obra de arte. Seus elementos materiais são parte inseparáveis da obra, pois são formadores da composição artística. A partir da sua intenção de criação o artista já pode vislumbrar alguns de seus componentes essenciais, desta maneira, a matéria e a arte podem se originar juntas, ou seja, “querer distinguir obra de matéria seria como dissociar a obra de si mesma” (PAREYSON, 1993, p.49). Neste sentido, criar uma obra de arte é também dar uma outra forma para a matéria, pois a arte é um conjunto harmonioso de elementos a serem escolhidos e combinados pelo artista. Assim diz Pareyson:

Intenção formativa e matéria da arte acham-se assim tão pouco desconexas que se deve antes afirmar que nascem ao mesmo tempo. E essa indissolubilidade é o presságio daquela unidade e indivisibilidade que no final do processo de formação subsiste entre a obra e sua matéria. A obra terminada, com efeito, não é outra coisa senão a sua própria matéria. (PAREYSON, 1993, p.49).

O artista ao fazer sua arte e reinventar o dispositivo, o transforma de maneira que a máquina se confunde com a obra de arte. Neste momento, obra, estilo e dispositivo tornam-se parte constituinte da arte e não há mais a possibilidade de identificar um sem o outro. Neste sentido, o que antes era dispositivo ou meio, agora é componente da obra sem o qual ela perde o seu sentido. Já não se pode chamar de meios

aqueles que na realidade são o corpo da arte, a existência da obra, ou melhor ainda, a própria obra. Sem dúvida quando se fala de meios se pensa em aludir ao momento em que a matéria ainda não está formada e não coincide com a obra. (PAREYSON, 1993, p.50).

O dispositivo móvel é parte integrante da obra de Hockney, desde o momento em que faz da iluminação do celular uma maneira para representar a luz natural do nascer do sol. Com a promoção do dispositivo a um componente essencial da sua composição, Hockney faz do celular ou do *tablet* parte da identidade da sua própria obra. Assim, ele usa a tela iluminada a favor da sua arte, enquanto pinta no *tablet*, utilizando a luz da tela para moldar o seu fazer artístico, enquanto faz da máquina uma obra e propõe um estilo próprio para a sua arte.

O *tablet* e o celular nas mãos de Hockney transformam-se no seu caderno de desenho. Ao mandar sua arte para seus amigos por e-mail o dispositivo móvel é também um meio de comunicação, pois leva uma mensagem visual e estabelece uma relação com o sujeito. O dispositivo passa tanto a servir o artista quanto a interferir no seu processo criativo, com a finalidade de materializar a sua ideia estética. Desse modo o dispositivo móvel, é tanto matéria quanto meio, além de ser propriamente arte quando esta torna-se uma forma de expressão e comunicação.

A utilização do dispositivo no processo criativo de Hockney faz do *tablet* parte da sua própria arte e do seu estilo. O uso do *tablet* pode ser visto como a proposição de uma estética que se utiliza do dispositivo móvel para construir uma maneira específica do fazer artístico, fazendo assim parte da construção de “uma estética para uma era eletrônica” (MACHADO, 2008) ou de uma estética digital.

## 2.1 JANELAS DA ARTE, JANELAS NA ARTE, JANELAS PELA ARTE

A janela, como uma moldura que delimita um espaço visual, é o foco principal de estudo desta seção que apresenta o conceito de janela na arte. O ponto de partida é a janela da arte renascentista que delimita o espaço da imagem retratada pelo pintor e segue até as janelas digitais. O texto fará pausas para as primeiras inserções sobre as janelas de David Hockney.

Não há nesta dissertação o objetivo de definir ou discutir o conceito de arte, mas é importante relatar que a arte referida neste texto “não é um conceito definitivo,

mas é um processo em permanente mutação” (MACHADO, 2008, p. 23). A arte não é estática, está sempre em constituição, assim como se constituem os artistas e o próprio significado de arte. Segundo Canton (2009a), a arte ensina a retirar a obviedade das coisas, fazendo com que os olhares se voltem “para o funcionamento do processo da vida, desafiando-os, criando novas possibilidades. A arte pede um olhar curioso, livre de “pré-conceitos” e repletos de atenção” (CANTON, 2009a, p.12), sendo assim a arte pode ser uma maneira de direcionar o olhar das pessoas para algumas coisas que cotidianamente não lhes chamaria a atenção.

As diversas janelas, inclusive as digitais, tratadas nesta dissertação como coisa e palavra naturalizada pela familiaridade, passam pelas pessoas sem serem notadas e o seu significado literal dissolve-se até praticamente desaparecer. Este texto procura dar visibilidade ao estes objetos, estudando-os. Procura-se refletir, com um olhar curioso como aquele da arte, sobre estas janelas que constituem as identidades de artistas e espectadores do processo de troca de saberes entre o indivíduo e os dispositivos.

A janela, por condição essencial, tem o cunho de enquadramento e de estar sempre entre o dentro e o fora, pois “aberta ou fechada conduz o olhar e pode dissimular o tempo. Ela se camufla, sumindo para ser o lá e o aqui ao mesmo tempo e também nem um e nem outro” (CEZAR, 2011, p.618). Segundo Cezar (2011), na arquitetura a janela surge em um momento de mudança ao se perceber que a abertura na parede seria um método de iluminação e que possibilitaria a visibilidade do exterior, sendo que antes delas alguns templos utilizavam aberturas na parte superior das paredes por onde entrava a luz natural.

Para os artistas visuais, a janela é um espaço definido por uma moldura onde se avista uma imagem retratada a partir do ponto de vista do pintor. Segundo Arnheim (1998), o uso da moldura surge na Renascença, quando as pinturas artísticas libertam-se das paredes e dos vitrais das construções. Neste momento as imagens em profundidade ganharam uma linha divisória entre o espaço da parede e os limites do desenho. As margens do quadro visual estabeleceram os limites da composição artística, mas não o fim do espaço representado, que pode ultrapassar os limites do desenho. A janela emoldura a visão do que está do outro lado, entretanto o que se vê não está preso as suas margens, ao contrário é ilimitado e extravasa as fronteiras da moldura. Segundo Machado (2015, p.69), “esta janela funciona como um mundo duplicado que se supõe continuar *ad infinitum*”.



No decorrer da história da arte artistas têm explorado os conceitos de janela nas suas criações. Esta dissertação se propõe a relatar aqueles que se relacionam com o estudo da arte de David Hockney nos dispositivos móveis. O texto privilegia a arte contemporânea, com o intuito de aprofundar as questões referentes ao contexto do trabalho de Hockney, e apresenta alguns exemplos<sup>16</sup> de obras de arte dessa época. Para se aproximar das janelas da arte contemporânea esta dissertação faz um breve resgate histórico, começando com as janelas de Alberti<sup>17</sup>, sábio e humanista do Renascimento, que viu na pintura uma abertura para se olhar o mundo. Escreveu o manuscrito “Da Pintura” de 1435, no qual relata as suas considerações sobre sua vivência como pintor e os métodos de desenho e pintura.

Alberti entende a pintura como uma janela aberta, considera a arte como um meio de representação do mundo pelo artista que reproduz o que vê, como se olhasse através de uma janela. Ao iniciar sua pintura, Alberti planejava o registro do tema escolhido no interior de um quadro definido por seus contornos e em ângulos retos, como uma janela por onde se pode avistar o mundo retratado pelo artista. Por meio da pintura Alberti retrata e emoldura a sua visão, conforme descreve:

Aqui deixadas de lado outras coisas, direi apenas o que faço quando pinto. Inicialmente onde devo pintar, traço um quadrângulo de ângulos retos, do tamanho que me agrada, o qual reputo ser uma janela aberta por onde possa eu mirar o que aí será pintado, e aí determino de que tamanho me agrada que sejam os homens na pintura. (ALBERTI, 2014, p.88 ).

No seu manuscrito Alberti relata o método da perspectiva linear e aponta o seu desejo de obter uma ilusão de profundidade, fundamentado nas leis objetivas da geometria euclidiana (MACHADO, 2015 p.63). Naquela época, dizia-se que a perspectiva “correspondia a visão da natureza mais próxima daquele que o olho humano obtém através do seu mecanismo óptico (MACHADO, 2015, p.63). O que estava dentro do quadro era entendido como a representação de uma fração da realidade.

O método da perspectiva linear surgiu no Renascimento junto com o antropocentrismo<sup>18</sup> e representava a mudança cultural que acontecia na Europa a

---

<sup>16</sup> Os exemplos apresentados aqui foram pesquisados pela autora da dissertação por meio de *sites* dos artistas na internet. Os *sites* estão relacionados nos rodapés.

<sup>17</sup> Leon Battista Alberti (1402-1472), foi autor de importantes obras arquitetônicas, além de matemático e pintor.

<sup>18</sup> O antropocentrismo se opondo a ideia do teocentrismo, defende a ideia de que homem deve estar no centro da história e da cultura. O antropocentrismo vem confrontar as ideias da idade média e valorizar a razão.

partir do ano de 1400. O Renascimento foi caracterizado pela valorização e evolução da ciência e das artes e por uma intensificação do comércio, contexto no qual emergiram os burgueses, classe que divergia em relação ao clero e aos nobres absolutistas. Se destacavam também os mecenas, indivíduos que investiam e financiavam a produção artística da época. A prática do mecenato era vista como uma maneira de alcançar prestígio social.

Por ser um sistema científico e euclidiano de construção do espaço, a perspectiva renascentista foi entendida como capaz de promover o desenho para uma representação fiel da realidade visível. O local determinado de onde o pintor observa seu tema estabelece o espaço, o tempo e a distância da contemplação entre o público da sua obra e o tema retratado.

A janela da perspectiva é uma moldura que preserva uma cena demarcada na linha do tempo entre o antes e o após, como uma seleção e como um momento especial. Recortado da linha do tempo ele é preservado conforme a imaginação do artista que pode fazer ajustes compositivos durante o seu fazer artístico, conforme o seu intuir e o seu desejo do registro final daquele momento.

O registro de um instante através do olhar por um ponto de vista, como no método da perspectiva linear, foi amplamente utilizado nas artes-visuais e está presente na vida da sociedade ocidental, nas pinturas, desenhos e nas principais imagens em meios de comunicação, televisão, cinema, vídeos nas plataformas de rede social e outras que derivam dessas.

A homogeneidade é outra característica fundamental do desenho baseado na perspectiva. Machado (2015) relata que as coisas representadas em um quadro em perspectiva têm as linhas sempre convergindo para um mesmo ponto, o que retira a autonomia das figuras da composição, pois todas estão dependentes de um mesmo ponto de fuga. Ainda segundo Machado, os desenhos nem sempre se submeteram a esta homogeneidade, antes da reforma renascentista “cada objeto do quadro tinha o seu sistema espacial próprio e independente” (MACHADO, 2015 p. 70) o que produzia representações da realidade, fragmentadas e incompletas.

Hockney considera que as imagens derivadas da perspectiva linear influenciam fortemente o modo das pessoas entenderem as imagens, também entende que o método limita o desenho a um único ponto de vista e momento do tempo, portanto em seus desenhos ele procura considerar os vários ângulos de um mesmo olhar.

Machado (2015) relata que os seres humanos visualizam o que os rodeia por meio de dois olhos em movimento. “Cada um dos olhos da face vê uma parte diferente dos objetos que estão no campo visual, de modo que as combinações destas duas faces na mente permite perceber relações de volume e profundidade” (MACHADO, 2015 p. 67).

Outros sistemas de representação antecederam a perspectiva linear e procediam de maneiras diversas nas representações do tridimensional. O sistema denominado de perspectiva angular, que surge na Idade Média, fundamenta-se em um ponto de vista único onde cada objeto tem a sua projeção independente de acordo com a face que o artista quer evidenciar. A perspectiva inversa, que surge na mesma época, caracteriza-se pela projeção das linhas de construção no sentido inverso do utilizado na perspectiva linear, desta maneira os desenhos aumentam sua dimensão quanto mais distante estão do observador ou mais próximos do fundo do quadro.

A perspectiva axonométrica, característica da pintura oriental, utiliza-se principalmente das linhas paralelas e não convergentes, enquanto o ponto de visão se mantém em um plano superior e em um ângulo obliquo, considerando o observador no infinito. A técnica é muito utilizada nos desenhos arquitetônicos e projetos de produto, pois “permite visualizar melhor as relações de proporção e distâncias do objeto no espaço” (MACHADO, 2015, p.66). Além desses sistemas, a perspectiva curvilínea trabalha o desenho em linhas curvas, desconsiderando o espaço plano mas inserindo o objeto representado em um espaço tridimensional curvo.

Arnheim (1998) descreve outras opções de representação como os desenhos que retratam o que está no interior e não se pode ver, tais quais desenhos das crianças quando mostram as sementes que aparecem dentro de uma fruta. Nas palavras de Arnheim:

O estilo de pintura ocidental criado pela Renascença limitou a configuração ao que se pode ver de um ponto fixo de observação. Os egípcios, os índios americanos e os cubistas ignoram esta restrição. As crianças desenhavam bebês no ventre materno, os bosquímanos incluem órgãos internos e intestinos ao representar um canguru, e um escultor cego pode aprofundar as cavidades oculares numa cabeça de argila e em seguida nelas colocar globos oculares. (ARNHEIM, 1991, p.40).

O texto de Arnheim demonstra a existência de outros modos de representar além daquelas que utilizam a perspectiva linear. Sendo assim os Impressionistas

pintaram suas formas a partir de pinceladas de cores; os pós-impressionistas configuraram seus temas a partir de figuras geométricas; os cubistas pintaram seus quadros ignorando a regra do ponto de vista fixo, preferindo mostrar em uma “imagem única, os vários tempos vividos, de um mesmo objeto” (CANTON, 2009a, p.20); os Expressionistas procuravam representar as emoções e sentimentos que acompanham as pessoas, valorizando um mundo mais abstrato e espiritual. As quatro escolas artísticas fazem parte dos *ismos* do Modernismo<sup>19</sup>, assim designadas pelos estudiosos e críticos da arte ao sistematizarem e organizarem as correntes que participaram desse movimento artístico.

A história do modernismo inicia-se com uma vontade de se fazer arte de um modo diferente daquele imposto pelas regras da academia e das Belas-Artes. Imbuídos deste desejo, os artistas buscavam outras propostas artísticas onde vislumbravam, entre outras coisas, métodos de pinturas diversos aos considerados tradicionais.

O modernismo surge em um período histórico de mudanças, no contexto da Revolução Industrial. “Nesse momento as pessoas saem dos campos e passam a ocupar as cidades, que crescem cada vez mais no ritmo frenético das linhas de montagem das fábricas” (CANTON, 2009a, p.15). Com a industrialização e o enriquecimento consequente de um processo em que a indústria é o centro produtor de riqueza emerge uma nova burguesia. Segundo Canton (2009a), o modernismo vem de encontro à necessidade dessa classe de ser reconhecida culturalmente. É impulsionado principalmente pela busca do novo, por uma nova forma de fazer arte e um desejo de estar à frente do seu tempo por meio de uma arte que represente uma ruptura com o tradicional e seja precursora de um tempo que ainda estaria por vir, ou seja, uma arte de vanguarda<sup>20</sup>.

Caminhando no sentido da busca pelo novo e de uma liberdade maior no fazer artístico surgem inovações que reforçam a ruptura com os padrões da arte tradicional. As representações do espaço em um esquema pré-estabelecido é questionado, e sendo assim, a pintura como uma janela aberta que limita um lugar e um espaço de tempo começa a perder sua força.

---

<sup>19</sup> Segundo Canton (2009a), o modernismo se inicia na segunda metade do século XIX e segue por todo o século XX.

<sup>20</sup> Vanguarda é um conceito que emerge com o modernismo e pressupõe duas ideias principais: de novidade e de ruptura.



**Figura 1: Monet, *Impression Soleil levant*, óleo sobre tela, 48x63cm, 1872  
Fonte: Site do Museu Marmottan Monet<sup>21</sup>**

No Impressionismo os pintores deixam para trás as regras da academia, saem de seus ateliês e vão pintar integrados à natureza, onde podem observar a luz do sol e registrar paisagens por meio das misturas de cores que retratam o refletir da luz no ambiente. A pintura de Monet, *Impression Soleil levant* (figura 1), faz parte do início do Impressionismo e deu nome ao movimento artístico.



**Figura 2: Cézanne, *The Basket of Apples*, óleo sobre tela, 65x80cm, 1893  
Fonte: Site do The Art Institute Chicago<sup>22</sup>**

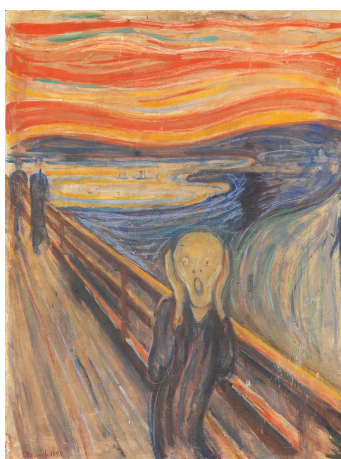
---

<sup>21</sup> Disponível em < [http://www.marmottan.fr/fr/Claude\\_Monet-musee-2517](http://www.marmottan.fr/fr/Claude_Monet-musee-2517) >. Acesso em 22/02/2017

<sup>22</sup> Disponível em < [http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/111436?search\\_no=45&index=6](http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/111436?search_no=45&index=6) >. Acesso em 22/02/2017 - Helen Birch Bartlett Memorial Collection.

O Pós-Impressionismo de Cézanne<sup>23</sup>, trabalha seus temas por meio da construção das formas e das cores, a figura 2 apresenta um exemplo de pintura em natureza morta, tema recorrente na obra de Cézanne. Segundo Hockney, o movimento reconhece que os pontos de vista estão em fluxo, que o sujeito vê as coisas de posições múltiplas, por vezes contraditórias. (HOCKNEY, 2001, p.191).

As pinturas do Expressionismo abordam a dramaticidade das emoções. Os pintores desta corrente buscavam a materialização da “essência da vida espiritual e sentimental, abordando emoções como medo, horror, a doença e morte, solidão – sentimentos que acompanham o ser humano vida afora” (CANTON, 2009a, p.23). As cores não mais seguem uma regra de representação que imitava a realidade, pois no modo de ver dos expressionistas elas poderiam produzir outros significados para suas composições.



**Figura 3: Munch, *The Scream*, têmpera e pastel sobre cartão, 91 x 73,5 cm, 1893**

**Fonte: Site do MOMA<sup>24</sup>**

Edvard Munch<sup>25</sup> pintou *The Scream* (figura 3), o pintor retratava os sentimentos por meio de cores intensas e formas distorcidas. Aos expressionistas não cabia mais a representação do que percebe o olhar comum, pois desejavam uma “expressão verdadeira, profunda e internalizada” (CANTON, 2009a, p.24),

<sup>23</sup> Paul Cézanne (1839 – 1906 ), França. Cézanne foi o precursor do Pós-Impressionismo, artista não se utilizava da perspectiva linear, mas estudava a construção dos seus temas por meio das formas geométricas.

<sup>24</sup> © 2012 The Munch Museum/The Munch-Ellingsen Group/Artists Rights Society (ARS), New York. Disponível em < [www.moma.org/calendar/exhibitions/1305?locale=pt](http://www.moma.org/calendar/exhibitions/1305?locale=pt) > acesso em 22/02/2017

<sup>25</sup> Edvard Munch (1863-1944), pintor norueguês que procurou levar para as suas obras a intensidade dos seus sentimentos, “precursor do movimento Expressionista com adeptos na Alemanha e em todo o mundo” (CANTON, 2009a, p. 23).

mesmo que esta verdade se traduzisse em uma expressão diferente daquela percebida pela maioria das pessoas.

O Cubismo de Picasso<sup>26</sup> sintetiza as formas e revela o desenho da simultaneidade ao agrupar em uma mesma imagem frações diferentes do tempo e do espaço. A seguir a pintura *Three Musicians* (figura 4) de Picasso exemplifica as formas geométricas, coloridas e planificadas do artista.



**Figura 4: Picasso, *Three Musicians*, óleo sobre tela, 200,7 x 222,9 cm, 1921**  
**Fonte: Site do MOMA<sup>27</sup>**

O Surrealismo afasta-se da representação da realidade para pintar o inconsciente do ser humano. Há nas pinturas surrealistas uma revolta contra os absurdos da guerra e contra os limites da razão. Fundamenta-se na teoria de Freud<sup>28</sup> que diz que “além do consciente existe também o inconsciente, responsável pelas características da personalidade e do comportamento” (CANTON, 2009a, p.45). As janelas surrealistas se abrem para o sonho e a para a criatividade, desafiando os padrões visuais da realidade e convidando o público a descobrir lugares criados pela imaginação do pintor.

René Magritte<sup>29</sup> demonstra em sua pintura surrealista *The Treachery of*

---

<sup>26</sup> Pablo Picasso (1907-1973), nasceu na Espanha, viveu também na França. Pintor, escultor e poeta. Foi importante no movimento Cubista, explora a simplificação da imagem.

<sup>27</sup> © 2017 Estate of Pablo Picasso/Artists Rights Society (ARS), New York. Disponível em < [www.moma.org/collection/works/78630?locale=pt](http://www.moma.org/collection/works/78630?locale=pt) > acesso em 22/02/2017

<sup>28</sup> Sigmund Freud (1856-1939) considerado o fundador da psicanálise.

<sup>29</sup> René Magritte (1898 - 1967), pintor surrealista Belga, um dos líderes do Surrealismo.



*Images*<sup>30</sup> que toda obra artística é uma abstração da realidade. Em um quadro ele pinta um cachimbo e explica em texto abaixo da imagem: isto não é um cachimbo. Magritte induz seu observador à reflexão de que o seu desenho é uma representação do cachimbo e não um objeto real, revelando assim que as imagens, sendo naturalistas ou abstratas, sempre serão uma representação por meio da arte.



**Figura 5: Magritte, *The Human Condition*, óleo sobre tela, 81 x 100 cm, 1933**

**Fonte: CEZAR (2009, p. 671)**

Na pintura *The Human Condition* (figura 5), a tela de pintura encobre a janela, mas ao mesmo tempo é ocultada por esta, pois a paisagem que exibe é exatamente a mesma que se pode ver através da janela. Sua disposição provoca uma transparência que faz com que a tela de pintura desapareça em frente da janela que, por ser igualmente transparente, deixa à vista a natureza externa. A paisagem ora está presente dentro do quarto por meio da pintura naturalista e ora está fora dele na paisagem externa.

A janela da arte ao mesmo tempo que descortina algo, também esconde por meio dos limites que emolduram. Talvez como modernista que pretende estabelecer rupturas com a arte tradicional, Magritte procura refletir sobre os métodos de

---

<sup>30</sup> *The Treachery of Images* (1928-1929) – quadro em pintura a óleo combina o texto *Ceci n'est pas une pipe* (*Isto não é um cachimbo*).



desenho e suas imagens naturalistas, seja por meio da tela transparente que desaparece em frente da janela ou pelo enquadramento que mostra apenas uma fração da realidade. A janela abre-se na parede, mas não revela o todo, apenas uma parte.

A busca pela novidade e novos métodos do modernismo surge em paralelo com a invenção da fotografia<sup>31</sup> que ocupa o lugar, antes destinado aos pintores, de fazer retratos da realidade. A fotografia, além do registro da realidade, traz consigo o seu caráter reprodutivo. Benjamin, em 1936, faz uma reflexão sobre a fotografia e sua capacidade de reprodução visual, a que ele chama de reprodutibilidade técnica. Benjamin (1994) sugere que a imagem fotográfica ao ser reproduzida em grande aceleração<sup>32</sup> perde a sua autenticidade, ou seja, perderia a qualidade de ser uma obra única, com uma tradição e uma história que estariam impregnados no original das pinturas. Embora a reprodução permita que a imagem esteja mais próxima das pessoas, Benjamin (1994) aponta que a reprodutibilidade técnica produziu um desvanecer da 'aura', devido um aumento do valor de exposição em relação ao valor de culto da obra e, principalmente, pela perda da sua unicidade, ou seja, do momento único de contemplação que ele considerava ser dependente de uma distância entre arte e público.

Enquanto os pintores modernistas experimentavam novos modos de ver e de representar o que é visto, a fotografia passou a garantir ao público que as imagens reproduzidas estivessem, como na janela de Alberti, moldadas pelas linhas que unem um ponto de vista a um ponto de fuga localizado no infinito. A fotografia, assim como o cinema e as imagens que dela derivaram, representa a imagem por meio dos princípios da perspectiva linear. Conforme Caldas:

E há duas artes, a fotografia e o cinema, que continuam a utilizar os princípios da perspectiva linear. Essas duas artes só existem porque utilizam a perspectiva linear tanto na representação das imagens, como na tecnologia (câmara escura, lentes) de que se servem para a captação dessas imagens. (CALDAS, 2001, p. 12).

---

<sup>31</sup> Segundo CANTON (2009a, p.19) a fotografia foi "inventada em 1820 e aprimorada em 1839, a partir de experiências de Niépce, Talbot e Daguerre".

<sup>32</sup> BEJAMIM (1994) descreve esta aceleração da reprodução baseado nas gravuras que vieram antes da fotografia e necessitavam de mais tempo de produção e reprodução das imagens.



**Figura 6: exemplo de imagem fotográfica: Salgado, fotografia, Coleção Êxodos, série Megacidades, 73,9 x 53x9 cm, 1999**

**Fonte: Site do Instituto Terra<sup>33</sup>**

Ao ser difundida e aceita pela sociedade, a fotografia (figura 6) torna-se sinônimo da representação realista ou a materialização de uma maneira específica de ver. Entende-se que aquilo apresentado na fotografia é uma representação fiel do que os olhos veem. Neste sentido, Hockney (2001) afirma que a perspectiva e a imagem fotográfica triunfaram sobre as outras representações, congelando um momento em único foco de quem olha e registra uma cena, limitando-a no lugar e no tempo.

Se por um lado o dispositivo fotográfico é visto como uma máquina a substituir o ofício do pintor, que era encarregado de retratar a realidade, por outro lado a fotografia é a oportunidade da liberdade para os pintores, na possibilidade de criação de novos métodos artísticos, dissociados da obrigação dos registros realistas. “Agora a fotografia podia cumprir esta função, dando aos artistas a liberdade de criar e realizar novas pesquisas e experimentos, com seus pincéis, suas mãos e seus olhares” (CANTON, 2009a, p.19). As vanguardas modernistas procuram representar o mundo por outras maneiras, tornando-se mais independente da representação pela perspectiva linear.

Dentre as escolas do movimento modernista estão aquelas em que artistas seguiram a tendência de afastamento total de uma interpretação realista. A arte seria a realização do ato do fazer artístico representado apenas em gestos e cores, revelando a arte por si só. O Abstracionismo americano surge fortalecido por esta

---

<sup>33</sup> Disponível em < [institutoterrastore.com/poster---foto-de-sebastiao-salgado\\_27](http://institutoterrastore.com/poster---foto-de-sebastiao-salgado_27) >. Acesso em 23/02/2017

tendência e faz parte das correntes modernistas que se iniciaram nos Estados Unidos em uma efervescente busca por um novo absoluto.



**Figura 7: Pollock, *White Light*, óleo e esmalte sobre tela, 122,4 x 96,9 cm, 1954**

**Fonte: Site do MOMA<sup>34</sup>**

Ao se desvencilhar do passado a arte moderna valoriza o tempo presente e as ações do fazer artístico no instante em que acontecem, deste modo os movimentos da pintura ganham destaque com as pinceladas que exprimem a ação e nos respingos deixados propositalmente na tela. A arte de Jackson Pollock<sup>35</sup> (figura 7) é um exemplo do fazer artístico fundamentado no momento do fazer da arte, que procura exhibir o resultado de uma ação do agora. Sem o comprometimento com uma intenção narrativa a ideia é apenas o resultado final, o fazer artístico se pratica no exato momento em que se pinta, “a fim de salientar o conceito da arte *per se* (a arte por si só)” (CANTON, 2009b, p.18).

O modernismo traz para as metrópoles uma arquitetura caracterizada pelas retas, pelos espaços amplos, pela limpeza e funcionalidade. Na cidade moderna não há mais lugar para o passado e, muitas cidades como São Paulo, convivem com

---

<sup>34</sup> © 2017 Pollock-Krasner Foundation / Artists Rights Society (ARS), New York. Disponível em < [www.moma.org/collection/works/79481?locale=pt](http://www.moma.org/collection/works/79481?locale=pt) >. Acesso em 22/02/2017

<sup>35</sup> Jackson Pollock (1912 -1956), Pintor americano influente no movimento abstrato americano, valoriza a expressão dos movimentos por meio de pinceladas rápidas e marcadas, assim como respingos de tinta.

uma reconstrução em que antigas edificações dão lugar a novos prédios. “A cidade então mergulhou em uma incessante e voraz destruição e reconstrução, respondendo ao ritmo obsessivo do progresso, do dinheiro, da modernização” (CANTON, 2009c, p.23). A busca pelo novo modernista, ao mesmo tempo que constrói novos modelos arquitetônicos, destrói prédios históricos em uma época em que as novidades e as informações incontáveis são ameaças às memórias e ao passado.

A tendência é de se fazer arte sem a conexão com uma história, a essência da arte está no fazer artístico e se afasta das ligações com a realidade. Neste momento artistas da dança procuram fazer coreografias sem uma música definida<sup>36</sup> e pintores pintam telas sem formas concretas, apenas cores<sup>37</sup>. A intenção é que o público possa contemplar a arte sem fazer interpretações baseadas em referências com a realidade, apenas observar a pintura como ela é. “O modernismo busca, neste momento, “o desenraizamento dos artifícios da narrativa do cotidiano para alocar o observador em um mundo sintético, puro e transcendente” (CANTON, 2009b, p.22).

A janela do Abstracionismo emoldura uma arte pura e sem conexão com a realidade. Ao olhar para a janela do abstrato americano o sujeito deveria dissociar-se da sua vida para apenas contemplar uma arte que transcende a realidade, no entanto, outras experimentações artísticas modernistas demonstraram que não era possível alcançar o objetivo, pois por mais que se pretendesse separar a interpretação de uma pintura das associações com a realidade, o observador sempre trazia consigo sentimentos ou memórias capazes de induzir sua interpretação da obra.

Uma arte maior, transcendente, sem conexão com a realidade é questionada também por artistas que indagam sobre a definição de arte, é o que faz Duchamp<sup>38</sup> a partir de experimentações. O artista apresenta a noção de *ready-made*<sup>39</sup> quando

---

<sup>36</sup> Merce Cunningham (1919 - 2009), coreógrafo, criou danças abstratas, sem uma narrativa própria. Suas coreografias eram desenvolvidas ao acaso, por meio de sorteio dos gestos. Também propôs a dança sem música.

<sup>37</sup> Segundo Canton, 2009b, p.17 pode-se exemplificar com as “pinceladas livres de Williem de Kooning (1904-1997) e as telas monocromáticas de Barnett Newman (1905-1970) responsável pelo encontro com o sublime através dos campos de cor”.

<sup>38</sup> Marcel Duchamp (1887-1968) nasceu na França e se tornou cidadão dos Estados Unidos a partir de 1955. Foi pintor, escultor e poeta, criador o *ready-made*.

<sup>39</sup> *Ready-made* quer dizer “efeito instantâneo”, lembra o indício fotográfico.

retira um objeto do seu lugar comum e o leva a fazer parte da sua arte como uma valorização de objetos que não teriam valor no seu lugar de origem. O trabalho do artista procura expandir as fronteiras do que até então era considerado arte, transformando as coisas da rotina, que usualmente são vistos como objetos comuns, em obras de arte. O objeto perde sua função original e passa a ser obra de arte. Duchamp procura demonstrar que o ato de fazer a obra não bastaria, seria preciso estimular visualmente e provocar o pensamento do público.



**Figura 8: Marcel Duchamp, *Bicycle Wheel*, objeto, 129.5 x 63.5 x 41.9 cm, 1951**  
**Fonte: Site do MOMA<sup>40</sup>**

Em uma de suas obras Duchamp expõe uma roda de bicicleta sobre um banco de madeira (figura 8), a roda deixa de exercer a sua função, assim como o banco para tornarem-se obra de arte. Em outro objeto de arte, o artista trabalha com uma janela fechada com vidros cobertos de preto (figura 9). O artista pretende levar o objeto até o sujeito e reforçar o conceito de que a arte também depende de quem a observa. Ao fazer de coisas cotidianas obras de arte, a janela de Duchamp faz uma reflexão sobre a funcionalidade destes objetos, sobre a arte, e, por consequência, sobre a funcionalidade da arte.

---

<sup>40</sup> © 2017 Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris / Estate of Marcel Duchamp, Disponível em < <https://www.moma.org/collection/works/81631?locale=pt> >. Acesso em 02/02/2017.



**Figura 9: Marcel Duchamp, *Fresh Widow*, objeto,  
77.5 x 44.8 cm, 1920  
Fonte: Site do MOMA<sup>41</sup>**

O título da obra *Fresh Widow* (figura 9) de Duchamp permite uma analogia com o título da série das obras de Hockney nas telas digitais, denominada de *Fresh Flowers*. Este nome não é dado ao acaso e os seus motivos são explanados no decorrer desta dissertação<sup>42</sup>, cabe aqui apenas uma pausa para a comparação com o nome da obra de Duchamp, pois as duas também carregam o conceito de janelas. A obra de Duchamp, assim como a de Hockney, não traz a palavra *Window* no nome, mas ambas fazem referência visual ao objeto. A palavra em comum *Fresh* dá as duas obras a qualidade do novo, do fresco, a viúva recente ou a flor fresca colhida de um jardim. As duas referem-se também a janelas novas: a primeira por ter sido retirada da sua função própria de janela e refeita como obra de arte e a outra por ter sido reconfigurada na tela do dispositivo móvel.

O pós-guerra é marcado por uma aceleração da industrialização e de distribuição de mercadorias. “Dessa forma, imersos em uma infinidade de produtos e serviços, os sujeitos passaram a consumir movidos pelo desejo e apelos das propagandas, largamente difundidas já nessa ocasião” (FREITAS, 2012, p.81). A mídia passa a ser um meio de disseminação de tendências que eram assimiladas

---

<sup>41</sup> © 2017 Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris / Estate of Marcel Duchamp, Disponível em < <https://www.moma.org/collection/works/81028?locale=pt> >. Acesso em 02/02/2017.

<sup>42</sup> No capítulo 4, seção 4.1, o título da exposição *Fresh Flowers* será cuidadosamente analisado.

pelo grande público. A *Arte Pop* vem propor uma arte em conexão com a vida daquela época e procura questionar o consumismo exacerbado por meio de imagens que repetiam figuras já reproduzidas pela mídia. As artes visuais eram reproduzidas por meio de impressos em grande escala, ou seja, a arte incorpora a reprodução como forma cultural da sua estética e uma possibilidade da arte ser comercializada a um custo mais acessível.



**Figura 10: Warhol, Marilyn Monroe, impressão em serigrafia, 91,4 x 91,4 cm, 1967**

**Fonte: Site do *The Art Institute Chicago*<sup>43</sup>**

Andy Warhol<sup>44</sup> foi um dos artistas que participaram do movimento ao utilizar imagens amplamente divulgadas nos meios de comunicação e as transformar em arte. Os padrões repetitivos e as cores vibrantes marcaram as suas obras como um reforço das imagens publicitárias. Em uma de suas obras (figura 10) ele recorta o rosto de um fotograma<sup>45</sup> de Marilyn Monroe e utiliza como um padrão de repetição. A janela da Arte Pop questiona a efemeridade dos produtos e das identidades constituídas pela mídia.

A arte contemporânea surge na linha do tempo da história após o movimento modernista, dando continuidade a era moderna e concretizando-se no trabalho dos artistas que se iniciam profissionalmente entre os anos de 1990 e 2000. Sem a

---

<sup>43</sup> © 2016 The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc. / Artists Rights Society (ARS), New York . Disponível em < [www.artic.edu/aic/collections/artwork/150052?search\\_no=52&index=212](http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/150052?search_no=52&index=212)> . Acesso em 22/02/2017

<sup>44</sup> Andy Warhol (1928-1987) – Nasceu nos Estados Unidos, artista importante para o movimento da Pop Arte, ficou conhecido principalmente pelas artes em serigrafia e colagem. Reproduzia suas obras em grande escala.

<sup>45</sup> Andy Warhol trabalha a partir do rosto da atriz retirado de um fotograma de publicidade (1935) e imprime por meio da serigrafia em séries de telas.

pretensão de realizar algo novo, o conceito de originalidade, ideal dos modernistas, foi substituído pelo desejo por uma história, uma narrativa que traga um sentido consigo. Os estilos artísticos contemporâneos não são tão uniformes quanto aqueles que categorizaram as artes modernas capazes de serem reunidos em escolas e movimentos. A arte contemporânea é contada em narrativas não lineares, por meio de fazeres artísticos diversos e plurais, em obras cujos significados afastam as possibilidades das interpretações únicas (CANTON, 2013).

O reestabelecimento da conexão entre a arte e as pessoas que a contemplam é uma marca da arte contemporânea que leva as pessoas a refletirem sobre aspectos da vida e incentiva as reflexões sobre o mundo que o cerca. Segundo Canton (2013), os artistas contemporâneos procuram um sentido para o fazer artístico, fundamentando seus propósitos nos “valores da compreensão (e apreensão) da realidade atual, infiltrada dos meandros da política, da economia, da ecologia, da educação, da cultura, da fantasia, da afetividade” (CANTON, 2013, p. 138). O fazer artístico acontece a partir de um ‘campo de batalha’, de negociação entre arte e vida. Embora tenham a liberdade para utilizar padrões e métodos herdados do modernismo em seu processo criativo, os artistas contemporâneos preocupam-se principalmente em fazer uma arte que materialize a vida, suas narrativas e seu cotidiano, pois “passam a buscar uma produção que se relacione diretamente com os fatos e movimentos da vida” (CANTON, 2009b, p. 26).

Dentro de um contexto de mudanças em relação ao período em que se estabeleceu o modernismo, a arte contemporânea presencia<sup>46</sup> a queda do muro de Berlim e o final da bipolarização do mundo em capitalismo e comunismo. Com a diluição das fronteiras e o fim dos limites cerrados entre os partidos políticos, a política perde sua força como organização maior, dividida em organizações partidárias com orientações muito particulares e definidas, passando a acontecer nas práticas cotidianas, como “o gênero, a fome, a impunidade, o direito à educação e à moradia, a ecologia, enfim tudo aquilo que nos diz respeito e nos faz viver em sociedade” (CANTON, 2009f, p. 15), as micropolíticas.

A utilização da internet e suas plataformas de redes sociais reforçam as conexões sociais à distância que se originam no interior dos lares. Acentuam-se também o uso de aplicações por meio digital, como as destinadas ao comércio, aos

---

<sup>46</sup> Segundo Canton (2009), este tempo de mudança se localiza entre os anos de 1980 e 1990.



serviços bancários e outros afazeres que antes solicitavam obrigatoriamente o deslocamento entre lugares.

À medida que as distâncias são diminuídas, os espaços são aumentados por meio dos dispositivos digitais. Manovich (2002) faz uma análise dos dispositivos digitais como uma possibilidade de ampliação dos espaços físicos por meios das janelas que carregam consigo estruturas de informações organizadas em rede, proporcionando visualizações e ações do sujeito diversas do seu ambiente físico. Ao ver um *e-mail* pelo celular, receber uma mensagem ou enviar uma fotografia, o sujeito traz para o seu espaço físico as camadas de informação presentes na internet.

Na época contemporânea, os problemas ecológicos passam a ser considerados importantes para a população, assim como para as grandes economias. O aquecimento global, o aumento dos poluentes, a diminuição da quantidade de água potável, são alguns motivos que levam a sociedade a dar importância para as questões relacionadas com o meio ambiente.

Além da preocupação com a degradação do meio ambiente, Canton aponta outro tipo de poluição presente na sociedade contemporânea, uma “poluição despercebida das distâncias do tempo” (CANTON, 2009d, p.18). Hábitos provocados pela diminuição das distâncias provocam as pessoas a viverem em uma corrida contra o tempo. As janelas que são acessadas dos dispositivos móveis estão diminuindo essas distâncias e ao mesmo tempo “atestam o processo de aniquilação do espaço por meio do tempo” (CANTON, 2009d, p.17).

O tempo transpassa as linhas limites do espaço e substitui a sensação de uma organização cronológica por uma espécie de instabilidade provocada por aquilo que não se pode mais controlar, parecendo escorrer pelas mãos, fugidio e tênue. Um tempo ligeiro demais para ser alcançado, mas que leva as pessoas a correrem, movidas pela busca por uma atenuação desse sentimento de turbulência.

Inseridas em um cotidiano de velocidade das informações, as notícias não encontram espaço em memórias permanentes e se desfazem rapidamente, assim como as próprias experiências que, por fim, parecem ser descartadas da memória. O indivíduo tem encontrado a sua essência em uma identidade múltipla como se fosse formado por um conjunto de identidades. Como afirma Canton (2009e): “Somos cada um de nós e somos também os outros, as alteridades, tudo aquilo com o que nos relacionamos” (p.16). As identidades são constituídas pelas outras

pessoas, pelas coisas e por tudo com que se conecta.

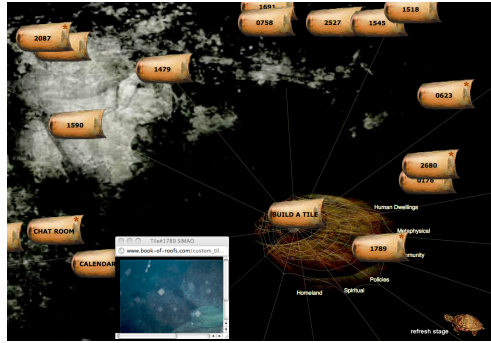
No contexto em que a vida parece passar em alta velocidade, acelerando a rotina e dificultando o memorizar e a preservação do passado, a arte segue no sentido contrário, o da valorização das memórias. Situados em uma época em que as histórias da vida são contadas por meios não lineares, como pelas janelas da internet onde a escolha entre o começo e o fim fica a cargo do sujeito, os artistas contemporâneos contam suas histórias em narrativas que guardam memórias, no entanto não seguem uma linha reta, mas são estruturadas a partir de fragmentações no tempo, perdendo a obrigação da sequência de começo, meio e fim, ganhando a liberdade de promover um sentido com contornos indefinidos.

A arte contemporânea atrai o cotidiano para suas representações, adentrando na intimidade da vida diária. Sendo a vida repleta de máquinas semióticas, coisas, diálogos e interações, a pintura incorpora outros meios, lugares e elementos da contemporaneidade, como por exemplo as telas digitais, os textos escritos e a internet. O espaço público e o privado convergem na arte contemporânea. As obras estão nas salas dos museus e galerias, mas também estão nas ruas, mergulhadas na rotina da cidade. A arte contemporânea pretende estar ao lado do indivíduo, entendendo seu ritmo, ouvindo o seu som e integrando-se nas suas vidas. Junto com a pintura e a escultura tem-se outras formas de arte, como as instalações, as performances e as artes interativas<sup>47</sup>. A arte não está mais preocupada em congelar um momento artístico, mas penetra no tempo e no cotidiano das pessoas, “espelhando e refletindo exatamente aquilo que diz respeito a vida” (CANTON, 2009b, p.35).

As artes habitam também o espaço da internet, aproximando-se do público e relacionando-se com ele por meios das janelas que se abrem em suas telas. Algumas obras são criadas com o propósito de serem exibidas na rede, enquanto outras estão compartilhadas na internet pelo público por meio de fotos e vídeos das suas visitas aos museus e outros lugares físicos de exposição da arte. A arte integra-se com as diversas redes digitais procurando uma aproximação com as pessoas.

---

<sup>47</sup> Entende-se por interatividade a característica da uma obra de arte de proporcionar a participação e a intervenção do seu público na própria obra, estabelecendo assim uma relação mais próxima com o sujeito.



**Figura 11: Carvalho, Livro das Telhas, site**

**Fonte: Site de Josely de Carvalho**<sup>48</sup>

A artista Josely de Carvalho<sup>49</sup>, em entrevista publicada no livro de Katia Canton (2009b) sobre a arte contemporânea, sugere que os meios digitais de criação são uma resposta ao tempo atual, ao estado de coisas que parece privilegiar o estar de passagem, o habitar entre lugares, os estados temporários. A artista criou uma obra totalmente voltada para internet denominada de Livros das Telhas (figura 11), onde um livro é representado por telhas de barro, sendo que cada página do livro corresponde a uma telha. O projeto é uma coletânea de trabalhos criados para a internet e de registros de instalações artísticas. A artista entende que a obra funciona como um refúgio para as artes, assim como a colaboração entre os artistas. A janela digital, na obra de Josely de Carvalho, conta várias narrativas por meio de sons, vídeos ou imagens. Cada telha compõe a história, cujo começo e fim serão escolhidos pelo sujeito a medida que escolhe por quais páginas do livro navegará.

Da mesma maneira que a arte se entrelaça nos lugares da vida contemporânea, os suportes para a criação artística também são extraídos do cotidiano. Assim, a arte contemporânea caracteriza-se pela liberdade. Ela está além dos espaços dos museus e é trabalhada em suportes diversos, utilizando de narrativas sem o rigor da linearidade. O resultado desta liberdade é um panorama da arte plural, diverso, de múltiplas formas e cores, fontes, lugares e suportes, assim como talvez seja a vida, formada de identidades diversas.

Nas narrativas enviesadas contemporâneas, o sentido configura-se no

<sup>48</sup> Disponível em <<http://www.book-of-roofs.com/>>. Acesso em 06/01/2017.

<sup>49</sup> Josely Carvalho é artista plástica e pesquisadora. Residindo em Nova York e Rio de Janeiro, sua obra explora temáticas culturais e sociais enfocando o híbrido e o transitório da globalização. Livro das telhas recebeu apoio cultural da Creative Capital Foundation e da New York State Council for the Arts. Disponível em <<http://www.bookofroofs.com>>. Acesso em 6 de janeiro de 2017.

momento em que acontece a conexão da obra com seu observador. A conexão entre a pintura e seu público finaliza a obra de arte contemporânea, por isso pode-se dizer que o momento principal da arte não está mais no instante observado e retratado pelo pintor, como na Arte Renascentista, tampouco é o presente do fazer do artista, como na Arte Moderna. Na contemporaneidade, o momento do ato do encontro da obra com o sujeito é o que se destaca, pois é na relação entre arte e público que a arte acontece e onde ela produz um sentido.

## 2.2 JANELAS DIGITAIS



**Figura 12: Claudia Zimmer, Caixa Para Meia Paisagem, objeto, 5 x 22 x 30 cm, 2008**  
**Fonte: Site da UFRGS - Veículos da Arte<sup>50</sup>**

A janela da arte contemporânea extrapola os limites da tela emoldurada da pintura, invade a paisagem e os não lugares. No entanto muitas vezes permanece enquadrada em molduras, como nos vídeos, nas Tvs, nas fotografias contemporâneas, nas janelas da internet, dos celulares e dos *tablets*. Como uma forma de reflexão sobre o enquadramento das paisagens na atualidade, a obra Caixa Para Meia Paisagem (figura 12), da artista Claudia Zimmer, apresenta um objeto de arte que compõe uma paisagem emoldurada em uma caixa com uma tampa de vidro difuso, que permite uma visão parcial. Embora o público possa interagir e mexer na tampa, ele nunca terá a visão completa. Por meio de Caixa

<sup>50</sup> Disponível em < <https://www.ufrgs.br/veiculosdaarte/site/?p=257> >. Acesso em 02/02/2017

Para Meia Paisagem<sup>51</sup> a artista procura questionar a natureza da janela que expõe a paisagem ao mesmo tempo que a esconde. Reforça também o fato do público completar, com sua imaginação, suas memórias, seu repertório, aquilo que está oculto na arte.

Apesar de reproduzir o enquadramento a janela contemporânea não pode mais ser definida apenas por uma abertura transparente no espaço, pois, muitas vezes, ela se repete e multiplica-se em composições não lineares, combinando vários quadros e enquadramentos.

A fotografia contemporânea também tem extrapolado limites conceituais que a restringiram por mais de um século. Com a arte contemporânea, “a fotografia começa, finalmente, a conhecer a sua emancipação e a derrubar as fronteiras que a limitavam” (MACHADO, 2000, p.13).

Rosângela Rennó<sup>52</sup> é um exemplo de artista que ultrapassa o conceito de fotografia da janela renascentista. Seu trabalho é utilizado por Machado (2000) como exemplo de fotografia que expressa um conceito. As composições de Rosângela Rennó apresentam várias camadas de fotos, uma por cima das outras ou várias fotos diferentes formando um grande painel.

---

<sup>51</sup> Caixa Para Meia Passagem, de Claudia Zimmer de Cerqueira Cezar, é criado pela a artista durante a pesquisa para sua dissertação de mestrado em poéticas visuais sendo a criação da obra parte da pesquisa.(CEZAR, Claudia Zimmer de Cerqueira. Meia paisagem e meia: algumas considerações sobre o *semi-visível*. - Porto Alegre: UFRGS, 2009). Esteve em exposição de janeiro a março de 2014, na Exposições Fotografia(s) Contemporânea Brasileira: Imagens, Vestígios e Ruídos" – Museu de Arte de Santa Catarina - Florianópolis - SC

<sup>52</sup> Rosângela Rennó - Belo Horizonte, 1962. Vive e trabalha no Rio de Janeiro. Formada em arquitetura pela Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte (1986) e em artes plásticas pela Escola Guignard, Belo Horizonte (1987). Doutora em artes pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo (1997). Disponível em < [www.rosangelarenno.com.br](http://www.rosangelarenno.com.br) >. Acesso em 01/02/2017



**Figura 13: Rosângela Rennó, 84 negativos 4x5, resina de poliéster e parafusos, reprodução fotográfica, 1991**

**Fonte: Site Itaú Cultural<sup>53</sup>**

Na série *Obituário Transparente* (figura 13), Rennó faz composições fotográficas a partir da apropriação de fotografias que foram descartadas, fotos antigas de pessoas anônimas que, na maioria das vezes, ela encontra em estúdios de fotos para documentos. Sua arte retrata múltiplas janelas que compõem uma só tela de arte, recontando histórias, registrando memórias e recolocando em circulação o que foi desprezado anteriormente.

As janelas digitais fazem parte do cotidiano das pessoas de maneira similar às janelas múltiplas presentes na arte contemporânea. Acontece diariamente, quando este sujeito manipula várias janelas ao mesmo tempo, por exemplo quando abre diversas janelas no seu computador ou assiste TV e digita na tela do seu celular simultaneamente. Diversos quadros se apresentam diante do sujeito como múltiplas janelas.

Reforçando o que já foi descrito anteriormente, o desenho é implementado no *tablet* para auxiliar o sujeito entre outras tarefas diárias. O dispositivo se transforma em tela de pintura quando o sujeito considera esta função como necessária, ele

---

<sup>53</sup> Disponível em <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa10376/rosangela-renno>>. Acesso em 11/01/2017

pode escolher seu aplicativo de desenho e optar por desenhar com o dedo ou com a caneta ou ainda com o lápis digital, assessórios vendidos separadamente do dispositivo. A janela do desenho é mais uma possível tela que auxilia o sujeito em uma tarefa dentre as inúmeras possibilidades do dispositivo.

A janela digital surge no vocabulário específico da área da informática, como uma metáfora da janela da arquitetura. Quando o celular ganha algumas funções de visualização semelhante às do computador, a janela se abre também nos dispositivos móveis, primeiro no celular, depois nos *tablets*. Com o uso rotineiro do termo, as janelas das telas digitais se separam da sua metáfora original e o termo janela ganha uma independência.

Segundo Johnson (2001, p. 59), a metáfora da palavra janela é utilizada para nomear um conjunto de componentes da *interface*<sup>54</sup> dos *softwares* dos computadores contemporâneos. Sua função é de visualização de conteúdo e de organização dos arquivos na área de trabalho. O sujeito constantemente apropria-se do dispositivo para a realização de múltiplas tarefas, por meio das suas janelas. Desta maneira, celular e *tablet* podem ser considerados dispositivos de múltiplas janelas. Conforme Johnson descreve o uso de diversas janelas ao mesmo tempo, às vezes uma dentro da outra:

Em vez de conceber uma espécie inteiramente nova de janela, a interface contemporânea habituou-se a deformar e desmembrar a criatura original, dividindo-a em subjanelas — os frames, ou quadros. Um quadro se assemelha à imagem dentro de uma imagem. (JOHNSON, 2001, p.88).

Ao olhar a tela digital é comum encontrar uma estrutura de perspectiva em abismo, conceito apresentado na introdução desta dissertação, uma composição formada por uma sucessão de quadros, ou seja, um quadro dentro de outro quadro ou uma janela dentro de outra janela. Lemos (2006) conceitua perspectiva em abismo como “uma estrutura visual formada por repetições de elementos que a compõe em diferentes dimensões, ou por um elemento menor solto, dentro de uma estrutura maior, sugerindo uma leitura de profundidade, abismo” (LEMOS, 2006, p.40). Nessa estruturação, os elementos em repetição se completam ou se relacionam.

---

<sup>54</sup> *Interface* é o ambiente digital composto por um conjunto de componentes que permite a interação do sujeito com o software ou o aplicativo do dispositivo.

A estrutura de repetição dos quadros está presente na obra *Condição Humana* de Magritte, já apresentada aqui na figura 5. A perspectiva em abismo está presente na janela dessa pintura, quando reproduz a paisagem que se avista pela janela. Uma janela integra-se ou conecta-se com a outra, ambas representando a mesma imagem. Esta estrutura provoca o olhar que alterna seu foco entre uma janela e outra, exigindo do sujeito uma leitura cuidadosa dos quadros e suas relações.

A perspectiva em abismo é identificada como uma estrutura de tensão, por solicitar uma atenção do sujeito aos diversos quadros que apresenta, fazendo-o movimentar seu foco entre a composição. Justamente por ser uma estrutura em tensão, a estrutura em abismo pode ser vista como metáfora da cultura na qual está inserida (LEMOS, 2006). No caso da cultura contemporânea a perspectiva em abismo reflete suas singularidades e tensões, características dos lugares inconstantes, dos tempos fragmentos e de identidades multifacetadas.



**Figura 14: Anna Vasof, *Domino*, instalação, São Paulo, 2016**

**Fonte: Site do FILE - *Electronic Language International Festival* <sup>55</sup>**

---

<sup>55</sup> Disponível em < [http://file.org.br/file\\_sp\\_2016/anna-vasof-2/](http://file.org.br/file_sp_2016/anna-vasof-2/) >. Acesso em 01/02/2017



A estrutura em abismo não é exclusiva das artes contemporâneas, ela tem sido utilizada desde o Renascimento, mas o visualizar de um quadro dentro do outro está presente em várias formas artísticas da atualidade, inclusive em fotografias contemporâneas e instalações. Um exemplo é *Domino*<sup>56</sup> (figura 14), uma instalação artística que se utiliza da repetição de quadros, onde a artista Anna Vasof<sup>57</sup> usa a técnica de vídeo *Stop Motion*<sup>58</sup> para simular a queda de dominós em sequência. Cada peça de dominó é produzida como uma tela digital e o tempo de movimento corresponde a um quadro do vídeo. Ao ser acionado, um quadro cai enquanto o próximo é revelado, sendo que o movimento acontece em uma sequência, quadro a quadro, literalmente. Conforme os quadros caem é revelada uma estrutura em abismo, materializando a tensão da composição e as relações entre os quadros compositivos em que um é dependente do outro.

O som das quedas lembram passos em movimento e as imagens reproduzidas nas telas lembram portas que se abrem, uma após a outra em uma narrativa sem fim, pois ao finalizar ela recomeça. A instalação de Anna reforça a presença da estrutura em abismo nas artes contemporâneas e parece refletir sobre uma rotina que se reapresenta em tempos rápidos e repetitivos, como se viver fosse passar pelos quadros sem uma possibilidade de se chegar ao fim ou a um objetivo. Quando se chega, se quer outro e assim por diante, quadro a quadro.

Por analogia pode-se considerar que as janelas que compõem as áreas de trabalho do computador e dos dispositivos estão estruturadas em abismo. Uma janela maior com diversas janelas menores que funcionam como atalhos para aplicativos, outras são para conversas, algumas para fotografias, todas em uma estrutura de tensão em que as janelas estão em disputa e em conexão.

---

<sup>56</sup> DOMINO é uma instalação que fez parte do FILE SÃO PAULO 2016 (Electronic Language International Festival). De 11 de julho a 28 de agosto, 2016 - Centro Cultural FIESP. Disponível em < [http://file.org.br/file\\_sp\\_2016](http://file.org.br/file_sp_2016) >. Acesso em 01/02/2017

<sup>57</sup> Anna Vasof é arquiteta e artista de mídia. Nascida em 1985, estudou arquitetura na Universidade da Tessália (2010) na Grécia e Arte Transmedia (2014) na Universidade de Artes Aplicadas de Viena. Desde 2004, seus vídeos e curtas-metragens têm sido apresentados em mostras de artes. Atualmente, trabalha na concepção e construção de mecanismos inovadores para a produção de vídeos, ações e instalações críticas e narrativas. Disponível em < [http://file.org.br/file\\_sp\\_2016/anna-vasof-2/](http://file.org.br/file_sp_2016/anna-vasof-2/) >. Acesso em 01/02/2017

<sup>58</sup> *Stop Motion* é uma técnica de animação que simula a sensação de movimento por meio de uma sequência de imagens estáticas.

As artes fundamentadas no computador<sup>59</sup> se expandem à medida que a utilização dos dispositivos digitais é ampliada, inclusive os relacionados ao desenho e às artes que possuem *softwares* específicos. Segundo Manovich (2005) com a prática da arte através do *softwares* tornando-se rotineira, surge a necessidade de entender melhor seu conceito e suas práticas. Manovich (2005) aponta o uso de dados e algorítmicos como uma forma cultural da sociedade contemporânea. Como relatado no início deste capítulo, o termo estética de base de dados abrange as artes que se integram ou que retratam a cultura da sociedade contemporânea, envolta com as tecnologias digitais. Manovich (2005) tem consciência da necessidade de entender a estética característica da arte desse tempo, para isto lista algumas formas culturais, das quais destaca-se aqui aquelas que parecem coerente com o discurso desta pesquisa por se integrarem com o objeto em análise.

Compreende-se que o estudo das formas culturais sugeridas por Manovich (2005) apresenta tendências de uma estética e não afirmações convictas. Parece claro que outras formas culturais podem ser apontadas para o entendimento das manifestações artísticas, assim como podem haver mudanças, já que ainda é vivenciado o período em questão e talvez sua confirmação seja possível somente por meio de um olhar mais distante no tempo.

As interatividades na comunicação em tempo real ou controle em tempo real é descrita por Manovich (2005, p.43) como uma marca das artes digitais. Compreende-se que as interações acontecem também nos locais não digitais, nas relações entre arte e observador. A novidade apontada é a possibilidade da intervenção, em tempo real, entre arte e artista ou arte e público, interferindo diretamente na obra ao mesmo tempo em que é exibida, tendo o dispositivo das redes de dados via internet participe da manifestação artística.

Como as pinturas emolduradas em telas, as janelas digitais promovem uma sensação de aumento do espaço físico. As pinturas como janelas abertas para o mundo levam para o ambiente no qual está exibida tudo o que a sua imagem emoldurada representa, além do limite físico imposto pela moldura, conforme acreditou Alberti (MACHADO, 2015). Assim como as pinturas possuem camadas de

---

<sup>59</sup> MANOVICH (2005) relata que as artes que tem como base a informática, surgem por volta de 1990, por meio do trabalho de artistas independentes. Aproximadamente 10 anos depois, é solidificada como um grupo artístico consolidado. Em 2001 acontecem duas exposições em grandes museus dos Estados Unidos, o Whitney Museum de Nova York e o San Francisco Museum of Modern Art, exibindo em suas salas as artes de uma categoria já solidificada e inserida em campos acadêmicos de estudos.

tinta que se sobrepõem, as janelas digitais também são compostas de camadas. Além da imagem apresentada na tela, o dispositivo possui camadas não visíveis de informações estruturadas por softwares, o que faz possível sua interação com o sujeito<sup>60</sup>. O aumento do espaço através da janela digital se faz por meio dessas camadas estruturadas em dados e algoritmos que formam a imagem exibida na tela. Segundo Manovich (2002),

naturalmente, o espaço físico sempre foi aumentado por imagens e gráficos; mas ao substituir tudo isso por displays eletrônicos é possível apresentar imagens dinâmicas, misturar imagens, gráficos e mudar o conteúdo a qualquer momento<sup>61</sup>. (MANOVICH, 2002, p.2, tradução nossa).



**Figura 15: Giselle Beiguelman, Fernando Velázquez, *Urnothere*, Instalação, Bienal Internacional de Arte e Tecnologia, São Paulo, 2013**

**Fonte: Catálogo da Bienal Internacional de Arte e Tecnologia, 2013, p.30**

*Urnothere* (Você Não Está Aqui) é uma instalação (figura 15) que se utiliza de um banco de dados de fotografias de celulares, tendo a paisagem urbana como tema. Além de ser um exemplo de obra de arte estruturada em um banco de dados, a instalação também pode ser uma mostra da arte que aproveita a interação em

---

<sup>60</sup> Não é intenção aqui a discussão de uma oposição entre a tela de pintura tradicional e a tela digital, a comparação é útil apenas para a compreensão como um reforço das semelhanças entre uma e outra.

<sup>61</sup> Texto original: “Of course physical space was always augmented by images, graphics and type; but substituting all these by electronic displays makes possible to present dynamic images, to mix images, graphics and type and to change the content at any time.

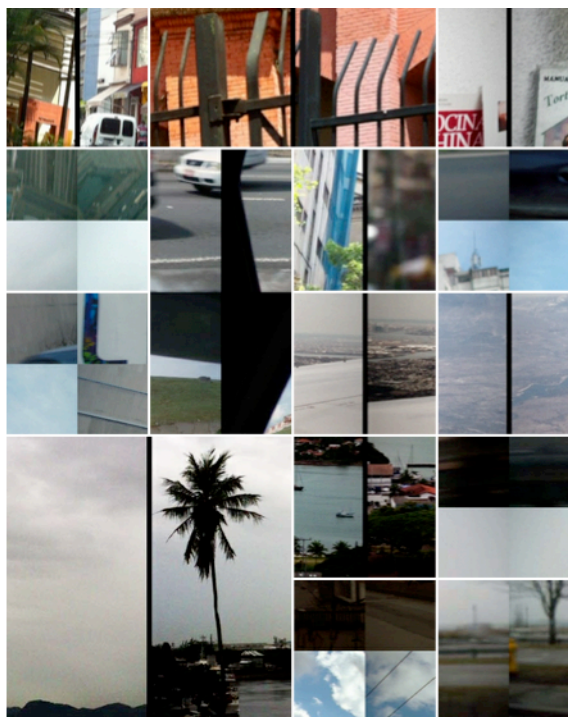
tempo real. A obra de Giselle Beiguelman<sup>62</sup> e Fernando Velázquez<sup>63</sup> (2012), consiste em uma grande tela montada de maneira circular por onde o público pode passear e visualizar cidades inventadas a partir das fotos armazenadas. As paisagens modificam-se constantemente, conforme as fotos são escolhidas pelo sujeito. Deste modo, o sujeito inventa sua cidade pessoal que é projetada na grande tela circular e leva um nome personalizado. Uma coleção de memórias urbanas que produzem diversas narrativas por meio da interação em tempo real.

Na arte por interação em tempo real o conteúdo pode ser definido pelo artista que intervém na arte no momento da sua exposição, ou pelo público. Quando o sujeito interfere na obra, ele complementa a criação do artista. Sabe-se que mesmo naquelas obras contemporâneas em que não há a interação em tempo real, a finalização acontece no momento da contemplação onde ele irá interpretar aquela arte de maneira pessoal. Naquelas em que há a interação em tempo real a interferência está ligada a ações concretas das quais a obra depende para acontecer, portanto, não cabe ao artista a finalização da obra, mas sim a concepção da ideia e o providenciar das condições para que a mesma se concretize por meio da intervenção do público. Muitas vezes é preciso uma estrutura complexa para a sua realização, como acontece em *Urnothere*. Neste sentido (2009b) aponta que a arte contemporânea tem criado pequenas narrativas enviesadas, sem começo, meio e fim definidos.

---

<sup>62</sup> Giselle Beiguelman é midiartista e professora universitária. Atua nas áreas relacionadas à criação e crítica de artemídia. É professora da FAU-USP, editora da revista *seLecT* e autora de *Nomadismos Tecnológicos* (com Jorge La Ferla), 2011, entre outros. Disponível em <[www.desvirtual.com](http://www.desvirtual.com)> Acesso em 01/02/2017.

<sup>63</sup> Fernando Velázquez é artista multidisciplinar. Suas obras incluem vídeos, instalações e objetos interativos, e performances audiovisuais. Doutorando em Comunicação e Semiótica - PUC-SP. Disponível em <[www.blogart.com](http://www.blogart.com)>. Acesso em 01/02/2017.



**FIGURA 16:** Giselle Beiguelman; Fernando Velázquez, *Urnothere, site Urnothere*

Fonte: *Site do Urnothere*<sup>64</sup>

A instalação apresentada aqui, *Urnothere* (figura 16), é um exemplo de arte que usa as fotografias por meio do celular para compor a obra, neste caso a instalação é uma criação, a partir de fotos urbanas tiradas por celular. A arte contemporânea utiliza a mobilidade dos celulares e *tablets* para a criação ou armazenamento de dados que compõem a obra, aproveitando as tecnologias inerentes aos aparelhos como os dispositivos fotográficos. Outras utilidades do aparelho, como o sistema de geolocalização, também têm sido inspiração para artistas que se apropriam do dispositivo para a realização de sua obra de arte, em alguns casos, reinventando o dispositivo e, ao mesmo tempo, deixando-se reinventar por ele.

O formato retangular está intrínseco na cultura da contemporaneidade, seja nas fotografias digitais ou nas telas dos *tablets*, seja nas janelas digitais dos computadores. A arte digital absorve ou se apropria dessa forma para suas manifestações artísticas. Segundo Manovich (2005), a tela retangular dos computadores tem a qualidade de enquadrar o que é exibido tanto quanto a tela de

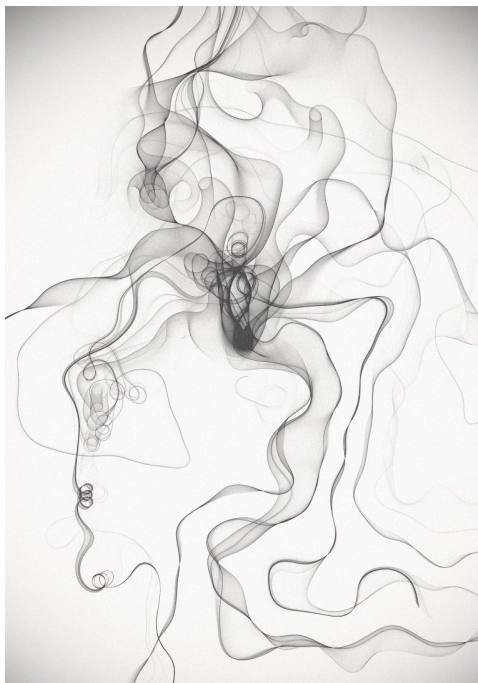
<sup>64</sup> Disponível em < [www.urnothere.net](http://www.urnothere.net) >. Acesso em 01/02/2017.

pintura, porém com a capacidade de prolongar a área visível. A porção visível da tela do dispositivo digital pode ser movimentada pela ação de um dedo, quando deslizado para os lados, revelando outras frações da imagem que antes eram invisíveis. Assim a janela digital incorpora uma qualidade do cinema, ou seja, uma capacidade de descortinar a imagem conforme o percorrer da câmera pelo tema ou, no caso dos dispositivos móveis, do deslizar o dedo pela tela (MANOVICH, 2001).

Segundo Manovich (2001), os jogos de computador, assim como as interações em Realidade Virtual, são exemplos de formas culturais que utilizam a mobilidade do espaço. Os quadros permanecem recortados por um retângulo e apresentam uma visão fragmentada de um espaço maior, como ocorre no cinema. No entanto a câmera virtual movimenta-se descortinando um espaço maior. Ainda segundo Manovich (2001) pode-se observar um fortalecimento da linguagem da imagem do cinema por meio dos jogos e dos seus espaços virtuais, assim como no modo de ver e compreender a imagem.

Da propriedade dos dispositivos de mobilidade da imagem deriva-se outra singularidade atribuída a eles: o uso do tato. No caso dos celulares e *tablets* o sentido do tato une-se a visão, seja para o manuseio dos aplicativos, nos toques com o dedo ou no deslizar para movimentar a imagem. A estética de uma era eletrônica utiliza o tato como recurso para dar forma às suas ideias e, principalmente, como conceito de suas obras. Algumas vezes a interatividade à partir dos dedos é explorada pelo artista ou, em outros casos, o recurso de deslizar a tela é retirado do poder da pessoa, como um meio de reflexão sobre estes dispositivos e sua relação com o sujeito.

As obras de arte no *tablet* têm se utilizado do recurso do toque como um meio de possibilitar a intervenção do sujeito. Os dispositivos têm sido incorporados na arte por meio da sua capacidade interativa, algumas obras seguem uma tendência de formar imagens que são produzidas enquanto acontece a exposição, reforçando uma das formas culturais, apontadas por Canton (2009), integrantes da arte contemporânea: a participação do público na obra.



**Figura 17: Daan van Hasselt, *Meandre*, arte visual, FILE, São Paulo, 2013**

**Fonte: *site do FILE - Electronic Language International Festival*<sup>65</sup>**

*Meandre*<sup>66</sup> (figura 17), de Daa Van Hasselt<sup>67</sup>, é uma arte visual que acontece em *tablets* expostos em bancadas. Os dispositivos são implementados por um aplicativo específico que explora o movimento do dedo pela tela. Desenhos aleatórios formam-se enquanto o sujeito move os dedos, provocando a sensação de que milhares de partículas são emitidas e geradas pela força dos dedos, desencadeando um desenho abstrato de acordo com a interação com o dispositivo.

Assim como *Meandre*, a arte *Ink Fall*<sup>68</sup>, de Seph Li, trabalha com o uso do desenhar na tela com a diferença de que na arte de Seph Li<sup>69</sup> as imagens já estão prontas e o sujeito ganha o direito de manusear a pintura que aparentemente está

---

<sup>65</sup> Disponível em: < <http://file.org.br/2013/bh2103/file-bh-2013-tablet-42/> >. Acesso em 01/02/2017.

<sup>66</sup> *Meandre* foi exposto no FILE - 2013 (Electronic Language International Festival). De 13 de setembro a 13 de agosto, 2013 – Belo Horizonte. Disponível em < <http://file.org.br> >. Acesso em 01/02/2017.

<sup>67</sup> Daan van Hasselt é programadora criativa de Amsterdam, escreve softwares para performances audiovisuais ao vivo e instalações multimídia. Disponível em [www.daanvanhasselt.com](http://www.daanvanhasselt.com). Acesso em 01/02/2017.

<sup>68</sup> *Ink Fall* de Seph Li, foi exposto no FILE SÃO PAULO 2016 (Electronic Language International Festival). De 11 de julho a 28 de agosto, 2016. Disponível em < [http://file.org.br/file\\_sp\\_2016](http://file.org.br/file_sp_2016) >. Acesso em 01/02/2017.

<sup>69</sup> Seph Li é nascido em Pequim, 1988, formação em tecnologia e design, têm interesse em obras de arte interativas estudou Ciência da Computação e Design de Entretenimento na Universidade de Tsinghua e fez o seu M.F.A. Em Design | Media Arts na UCLA. Disponível em < [http://file.org.br/file\\_sp\\_2016](http://file.org.br/file_sp_2016) >. Acesso em 01/02/2017.

acabada. As figuras orientais leves, como chuvas de tinta, respondem ao tato do sujeito que, ao tocar, transforma a pintura. O artista trabalha com o conceito das artes antigas orientais, valoriza o movimento e a atmosfera na sua obra formada por aguadas de tinta (figura 18).



**Figura 18: Seph Li, *Ink Fall*, arte visual, São Paulo, 2016**

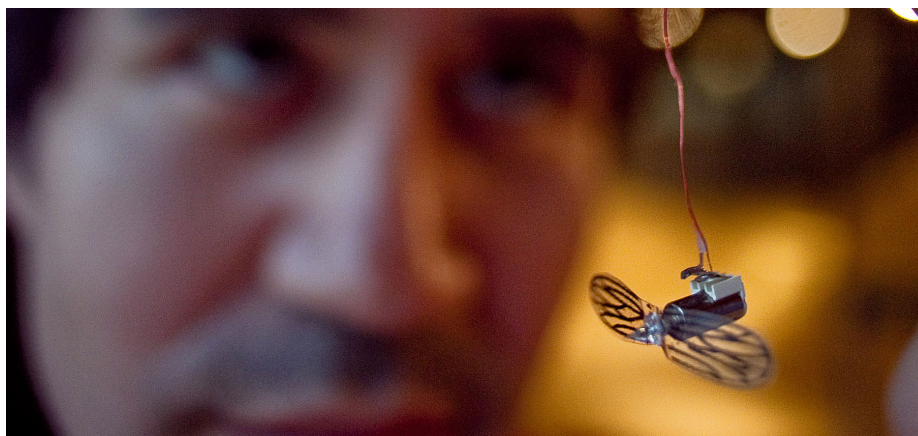
**Fonte: *site do FILE - Electronic Language International Festival*<sup>70</sup>**

A arte convida o sujeito a experimentar o movimento das aguadas de tinta por meio de traços e partículas em movimento. Ao tocar na tela um ruído é adicionado a pintura que faz as gotas de tinta espalharem e os traços moverem ao redor dos dedos até que uma nova pintura se forme a partir da primeira. Nas duas obras apresentadas o tato une-se ao sentido da visão para completar a obra criada pelo artista. O 'tocar' a tela do dispositivo é parte da experiência do sujeito, sua interpretação da obra passa a ser visual e tátil.

---

<sup>70</sup> Disponível em < [http://file.org.br/file\\_sp\\_2016/seph-li-2/](http://file.org.br/file_sp_2016/seph-li-2/) >. Acesso em 01/02/2017





**Figura 19: Gilberto Esparza, Mosca-robô, instalação, Bienal do Mercosul, Porto Alegre, 2009.**  
**Fonte: Site da Fundação Bienal do Mercosul<sup>71</sup>**

Conforme Arlindo Machado (2008) descreve, a estética para uma era eletrônica tem sido constituída a partir de máquinas semióticas, reconstruídas como parte de um processo que as transforma em objetos sublimes, próprios para a contemplação. Assim como há artistas que se apropriam do celular para fazer arte preservando sua forma básica, existem outros que o transformam completamente, como é o caso do artista mexicano Gilberto Esparza<sup>72</sup> que transformou o dispositivo móvel em pequenas moscas robôs feitas a partir de um pequeno motor interno dos celulares. Sua criação pertence a uma série de insetos inventados denominada Parasitas. A mosca robô (figura 19) voa pelas exposições, interferindo na vida das pessoas. Uma reflexão sobre o relacionamento das pessoas com o dispositivo móvel e no modo, às vezes invasivo, que participa da rotina em que está inserido, sendo por vezes inconveniente como os pequenos insetos. Sua obra indaga também sobre a subsistência da vida no planeta e a responsabilidade do homem na preservação do ambiente.

A obra mosca-robô, assim como outras obras apresentadas anteriormente, demonstra a arte como expressão de uma ideia que se concretiza a partir de um dispositivo eletrônico. O conhecimento da técnica do material utilizado assim como suas influências e saberes compõe a obra que passa a ser o objeto contemplado

<sup>71</sup> Disponível em < [www.fundacaobienal.art.br/site/pt/imprensa/banco-de-imagens](http://www.fundacaobienal.art.br/site/pt/imprensa/banco-de-imagens) >. Acesso em 08/02/2017

<sup>72</sup> Gilberto Esparza nasceu na cidade de Aguascalientes, México, em 1975. Vive e trabalha na Cidade do México. Realizou sua licenciatura em Artes na Universidad de Guanajuato, México, e estudou na Facultad de Bellas Artes de San Carlos, Universidad Politécnica de Valencia, Espanha. Desde 1998, Esparza realizou diversas exposições individuais. Disponível em < <http://www.parasitosurbanos.com/> >. Acesso em 01/02/2017.

visualmente ou por meio de interatividades. A estética de uma era eletrônica tem sido constituída a partir das criações de artistas que reinventam dispositivos, exploram conceitos estabelecidos, questionam as artes tradicionais e refletem sobre o mundo contemporâneo. Esta estética busca proporcionar para as pessoas um escapar por breves momentos das suas rotinas e um questionar do seu entorno, a fim da visualização das coisas que talvez estivessem escondidas dentro do seu próprio cotidiano.

Ao olhar este breve panorama da arte contemporânea apresentado aqui, percebe-se que o artista está sempre alternando sua representação entre o real e abstrato, em uma tensão que aproxima ou distancia sua arte da realidade. Algumas vezes a obra artística é uma aproximação do que se percebe da realidade, enquanto em outros momentos a arte se aproxima de sensações subjetivas como o abstrato que explora movimentos e ações.

A janela da arte e a janela digital aproximam-se no que tange ao objetivo de procurar expressar suas ideias por meio dos seus dispositivos, sejam digitais ou analógicos. Inseridas em suas épocas e culturas, as janelas tendem a tornar visíveis aspectos da cultura das quais fazem parte, por vezes reforçando a realidade e noutras afastando e questionando.

Algumas janela vistas até aqui são também vislumbradas na arte de Hockney, portanto o próximo capítulo é dedicado as janelas que se inserem na sua trajetória artística. O capítulo dará continuidade a reflexão, já iniciada aqui, sobre as janelas da arte e as janelas digitais por meio do estudo da trajetória artística de David Hockney.

### 3 JANELAS DE DAVID HOCKNEY

Este capítulo pretende considerar o percurso de Hockney, observar as suas obras para entender sua trajetória e analisar as passagens e os caminhos entre um trabalho e outro. Analisar as passagens é uma das formas mais assertivas de entender sua arte, conforme diz Machado: “Estas passagens permitem observar as tensões e as ambiguidades que se operam hoje entre o movimento e a imobilidade (...) entre o análogo e o digital, o figurativo e o abstrato, o atual e o virtual” (MACHADO, 2008, p. 69). Uma visão sobre o trabalho de Hockney nos dispositivos móveis descortina-se olhando para trás no tempo e observando seu trabalho por meio de diversos métodos. Ao olhar para este percurso percebe-se que as fronteiras entre os seus procedimentos parecem dissolver, as matérias e métodos que constituem as artes acabam por se misturarem. Nesse sentido, Machado descreve as imagens na arte contemporânea:

Já não se pode mais determinar a natureza de cada um de seus elementos constitutivos, tamanha é a mistura, sobreposição, o empilhamento de procedimentos diversos, sejam eles antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais. Não são só as origens são diferentes, mas estas imagens estão migrando o tempo todo de um meio a outro, de uma natureza a outra. (MACHADO, 2008, p.70).

Gombrich, ao escrever sobre a história da arte, relata um “entrelaçamento e transformação de tradições em que cada obra se refere ao passado e aponta para o futuro.” (GOMBRICH, 2013, p.461). Dessa maneira, a arte de Hockney nos dias de hoje tem também uma ligação com a arte dos renascentistas holandeses e com a invenção da perspectiva, ou seja, a “história da arte é a história do contínuo”, diz Gombrich (2013, p.461).

O caminho artístico de Hockney é composto pelo estudo e utilização de diversos métodos e aparatos de arte visual. A sua trajetória é um passeio pelas ferramentas de desenho, onde experimenta desde os instrumentos ópticos dos pintores renascentistas até as pinturas por meio de celulares e *tablets*. Hockney é considerado importante para a arte contemporânea, porém inicia a sua carreira como pintor integrado ao movimento de Arte Pop Internacional.

Hockney nasceu em 9 de julho de 1937, em Bradford, Yorkshire, Reino Unido, em uma família de cinco crianças. Sua mãe era metodista convicta, enquanto o pai

era um ativista socialista. Como quarto filho, Hockney afirma que seus pais o ensinaram a viver com independência e liberdade. Apesar de recolher várias influências nos lugares por onde viveu, seu sotaque natal revelado na fala e refletido na arte, revela uma estreita ligação com sua origem.

Hockney divide sua vida entre os Estados Unidos e a Inglaterra. Passou a maior parte do tempo residindo em Los Angeles (EUA), cidade que é inspiração para suas obras, principalmente as datadas de 1963, quando parece incorporar a cultura local em sua telas com tinta acrílica, coloridas e exuberantes. Desde cedo assumiu sua homossexualidade e a representou em sua obra, principalmente por meio de retratos dos seus parceiros (desde 1961). Assim como Los Angeles, a sua cidade natal Yorkshire é inspiração para suas pinturas em grandes telas a óleo (1997) que relembram afetivamente o lugar da sua infância. A figura de sua família também integra sua arte, sendo retratada em desenhos ou montagens fotográficas.

Estudou na *Bradford College of Art*<sup>73</sup>, dos 16 aos 19 anos, escola tradicional de desenho e pintura onde produziu estudos de retratos e paisagens urbanas. Em 1959 seguiu para o *Real College of Art*<sup>74</sup> em Londres, onde conheceu personalidades importantes para a Arte Pop e foi reconhecido pelas suas obras como integrante do movimento.

Seu aprendizado nessas escolas e sua relação com os artistas, principalmente com os integrantes da Arte Pop, foram importantes na formação de sua trajetória. Ao conviver com a arte dos seus colegas, Hockney tem a oportunidade de integrar ao seu modo de fazer os métodos, os costumes e ideais daquelas pessoas e tornar-se partícipe do movimento artístico.

Hockney interessou-se por vários aspectos do *design*, projetando cartazes, cenários e figurinos para o teatro. Após ter um problema de perda da audição ele se afasta da carreira de *designer* gráfico para peças de teatro e balé, seguindo como artista plástico.

A partir de 1982 as fotografias mereceram sua atenção e são parte importante de suas obras com montagens fotográficas e a cor azul se destaca nos seus

---

<sup>73</sup> Hoje a escola, na sua cidade natal, tem em seu campus um prédio com o nome do artista "The David Hockney Building".

<sup>74</sup> No *Real College of Art* conhece R.B. Kitaj, Derek Boshier, pintor trabalha com collagens e telas, pertence a Pop art; Allen Jones, escultor da Pop art; Peter Phillips, pioneiro do movimento da Pop art e Patrick Caulfield. Seus tutores incluem Roger de Grey, Ceri Richards, Ruskin Spear e Carel Weight. Entre os artistas visitantes estão Francis Bacon, Richard Hamilton, Joe Tilson, Richard Smith.

desenhos de piscinas. Suas explorações artísticas seguiram com a utilização de fotocopiadoras a cores e o fax, máquinas estas que ele se apropria para o seu processo criativo. A computação gráfica também foi seu foco de experimentação, por meio da qual explorou a quadricromia com desenhos abstratos.

Atualmente com 79 anos costuma ser visto fumando, usando terno, gravata colorida e óculos, costumes esses que ele traz desde a juventude, assim como seu senso de humor e sua autoconfiança. O autorretrato abaixo confirma a sua imagem quando jovem (figura 20).



**Figura 20: David Hockney, *Self Portrait*, colagem com papel de jornal, 42 x 30 cm, 1954**

**Fonte: Site de David Hockney<sup>75</sup>**

Na sua vida acadêmica, Hockney foi docente de 1964 até 1967, lecionando arte em instituições americanas: *University of Iowa*, *University of Colorado* e *University of California*. Em 1985 recebe o título de Doutor Honorário em Belas Artes pelo Instituto Otis Parsons, Los Angeles e em 1995 pela Universidade de Oxford.

Como pesquisador, David Hockney inicia no ano 2000 uma investigação sobre o fazer artístico dos artistas do Renascimento. Convencido de que Ingres<sup>76</sup>

---

<sup>75</sup> Disponível em < [http://www.hockneypictures.com/works\\_paintings\\_50\\_04.php](http://www.hockneypictures.com/works_paintings_50_04.php) >. Acesso em 20/09/2016

<sup>76</sup> Jean-Auguste Dominique Ingres (1780-1867), França. Atuou na transição do Neoclassicismo para o Romantismo.

usou uma câmera lúcida para fazer seus retratos, começa experiências com técnicas similares, retratando 280 pessoas. Estimulado por sua investigação, Hockney questiona como os antigos mestres da Renascença alcançaram representações tão precisas, indagação que procurou responder na sua tese de doutorado, período em que dedicou-se exclusivamente à pesquisa, estudando sobre a óptica, espelhos, lentes, projeção de imagens e como os pintores utilizavam estas tecnologias na prática da pintura. Sua tese está relatada em livro “O Conhecimento Secreto” (HOCKNEY, 2001). Suas investigações também deram origem a um documentário<sup>77</sup> de mesmo nome, exibido entre 2001 e 2002.

Após o seu trabalho de pesquisa Hockney inicia pinturas em aquarela, seguido pelas experimentações com os desenhos no celular e no *tablet*, pinturas a óleo em grande escala e composições fotográficas com computação gráfica. Vale mencionar aqui também seus ‘filmes cubistas’, onde utiliza várias câmeras digitais no modo vídeo para registrar uma mesma ação por meio de vários ângulos de visão e assim conseguir uma arte com perspectivas múltiplas. A diversidade das técnicas exploradas por Hockney revelam uma renovação constante da sua linguagem artística.

No decorrer da sua carreira Hockney demonstra duas paixões: uma pelo ver, por um olhar mais profundo do que o cerca, outra pelo fazer a arte. Para ele é importante conhecer diferentes jeitos de expressão visual para entender os métodos de criação e produção de arte. Acredita que como profissional pode observar e entender a arte de maneira diferente do historiador, porque tem um modo singular de ver e contemplar as pinturas com olhos de artista. Conforme declara no início do seu livro “O Conhecimento Secreto”:

Somente ao reunir deste modo as imagens que comecei a notar as coisas; e tenho certeza de que essas coisas só poderiam ser observadas por um artista, um fazedor de marcas, que não está tão afastado da prática, ou da ciência, quanto um historiador da arte. (HOCKNEY, 2001, p. 13)

Pareyson (1993, p.62) sugere que diante da obra acabada é natural a pessoa contemplar a coerência do seu resultado final. Como artista Hockney pode focar seu discurso no fazer artístico, assim entende que é importante conhecer como outros profissionais desenvolvem e formam a sua arte, seus métodos e como traduzem a

---

<sup>77</sup> “O Conhecimento Secreto” (2001), documentário baseado no livro produzido pela BBC.

realidade. Experimentar os métodos já utilizados por outros é uma maneira de aprimorar e encontrar o seu próprio fazer artístico.

A obra de arte se faz a partir de tentativas, por meio de experimentações, a partir de outras experiências já realizadas ou a partir de regras anteriores já estabelecidas. Embora se possa aprender com o fazer artístico de outros artistas, o formar da obra de arte não se faz a partir da repetição de um método ou da obediência cega a uma regra pré-estabelecida. O artista constrói a obra de arte ao inventar suas próprias regras enquanto produz a sua obra de arte, mesmo que sua invenção tenha partido de um método já existente. Quem executa uma arte tem nas mãos a liberdade da criação, embora um método existente o ajude no seu desenvolvimento. Conforme Pareyson:

É preciso sobretudo recordar que o fazer é verdadeiramente um formar somente quando não se limita a executar algo já idealizado ou realizar um projeto já estabelecido ou aplicar uma técnica já predisposta ou a submeter-se a regras já fixadas, mas no próprio curso da operação inventa o *modus operandi*, e define a regra da obra enquanto a realiza, e concebe executando, e projeta no próprio ato que realiza. (PAREYSON, 1993, p.59)

Ao relatar aqui que o ato de fazer a arte está vinculado ao inventar de um fazer, não se quer dizer que cada obra de arte tenha como regra a invenção de uma técnica inédita, mas que a cada executar de um trabalho o artista constrói uma forma de fazer única para aquela obra. Na sua construção ele faz suas regras próprias, sendo provável que o seu próximo trabalho já traga alguma mudança a partir do anterior. Cada obra de arte iniciada é uma tentativa de fazer algo singular, independente do uso da técnica, porque ela se faz única enquanto seu criador a formata.

Nem mesmo a invenção de uma técnica inovadora deve ser vista como uma regra fixa na execução de uma obra de arte, principalmente ao se considerar a arte contemporânea que tem como princípio a liberdade. O fazer artístico de uma nova obra de arte se faz único porque cada obra traz consigo a singularidade das criações que se reinventam e reforçam uma personalidade única:

O artista, é certo, não tem nem deve ter outras exigências se não as da obra a fazer, e assim ele deve exigir de si mesmo aquilo que a obra exige. Sempre se trata da sua obra, da obra em que deve culminar um processo formativo que ele mesmo gerou e que só poderia surgir da sua própria experiência e da sua iniciativa. (PAREYSON, 1993, p.83).

Hockney (2001), nos seus estudos sobre a pintura por meio da ferramenta lente-espelho, registradas na sua tese de doutorado e no livro “O Conhecimento Secreto”, manifesta sua opinião de que as máquinas tecnológicas fazem parte do trabalho do artista. Os dispositivos não substituem o autor nem se expressam por ele, mas estão intrinsicamente ligados ao seu processo criativo. Hockney (2001) destaca também a importância da habilidade do artista, analisando seu discurso pode-se entender como máquina e pessoa interligam-se e igualmente são constituintes no processo criativo da pintura. Sendo assim, Hockney relata no seu texto sobre a experiência com lentes e sua ligação com a fotografia<sup>78</sup>: “Quando os pintores usavam estas projeções, tiveram de interpretá-las usando suas mãos e olhos. Havia uma conexão com o corpo humano. Habilidades de mão e olho produziram tratamentos diversos” (HOCKNEY, 2001, p. 284). Na defesa da sua pesquisa sobre os métodos utilizados nas pinturas de renascentistas holandeses, Hockney afirma que a óptica apenas reflete uma imagem, cabendo ao artista descobrir o que fazer com esta marca e como transformá-la em um desenho:

Vale a pena repetir aqui, a meu ver, que a ótica não faz marcas – ela produz apenas uma imagem, uma aparência, um meio de medida. O artista ainda é o responsável pela concepção, e é necessária grande habilidade para superar os problemas técnicos e reproduzir a imagem em tinta. (HOCKNEY, 2001, p. 131)

Enquanto forma sua arte o artista aprende técnicas e métodos que, a cada trabalho, vai ajustando durante as suas utilizações. Sendo assim, conforme já dito anteriormente, o dispositivo torna-se a própria arte. De arte em arte Hockney aperfeiçoa o seu modo de fazer, aprimorando sua trajetória.

As janelas passam por este capítulo pontuando etapas da vida profissional de Hockney e assim exemplificando seus diferentes trabalhos, em diferentes fases. Algumas vezes a janela é o próprio tema da obra, em outros o destaque é para a sua metáfora, seja nas janelas de Alberti ou nas janelas digitais. A seguir as figuras demonstram algumas das suas explorações de técnicas diversas.

---

<sup>78</sup> Texto de David Hockney “Quando o espelho vira lente”, disponível no livro “O Conhecimento Secreto” (2001)



As representações de janelas que se tornaram cartaz (figura 21) ou capa de revista (figura 22) demonstram suas obras fazendo parte também das artes gráficas.



Figura 21: David Hockney, *crayon sobre papel*, Utilizada na arte do cartaz para o *The Nineteenth New York Film Festival*<sup>79</sup>, 43 x 35 cm, 1970  
Fonte: *Sítio David Hockney*<sup>80</sup>



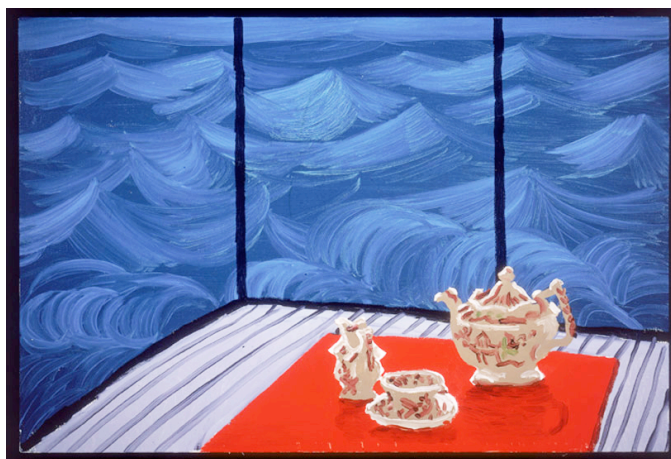
Figura 22: David Hockney, *Capa para a revista New Yorker*, *desenho no tablet*, 2011  
Fonte: *Revista New Yorker*<sup>81</sup>

<sup>79</sup> *The Nineteenth New York Film Festival* - festival de cinema da *Film Society of Lincoln Center*, uma organização de apresentação cinematográfica americana, fundada em 1969. Segundo o *site* da fundação a instituição celebra o cinema internacional e procura a acessibilidade e compreensão da arte. O Festival ocorre anualmente.

<sup>80</sup> Disponível em < [http://www.hockneypictures.com/works\\_drawings\\_70\\_01.php](http://www.hockneypictures.com/works_drawings_70_01.php) >. Acesso em 20/09/2017

<sup>81</sup> Disponível em < <http://www.newyorker.com/magazine/2011/06/13> >. Acesso em 7/8/2016

Óleo sobre tela ou linho (figura 23), aquarelas (figuras 24 e 25), desenho (figura 21) e ilustração no *tablet* (figura 22), revelam sua disposição na exploração de técnicas diversas. As imagens ilustram que, embora algumas vezes Hockney desene as janelas pela sua vista externa, a maior parte das pinturas ilustram janelas abertas vistas de dentro para fora, valorizando a iluminação que adentra o ambiente. Por vezes elas estão emolduradas em seus batentes, em outros, como nas aquarelas (figuras 24 e 25), o contorno desaparece ficando apenas a visão de quem olha através dela.



**Figura 23: David Hockney, *Breakfast at Malibu*, óleo sobre linho, 61 x 91,4 cm, 1989**

**Fonte: Site da galeria La Louver<sup>82</sup>**



**Figura 24: David Hockney, *Flower pot, rail and pool*, aquarela em papel, 61 x 45,7 cm, 2003**

**Fonte: Site da galeria La Louver<sup>83</sup>**

---

<sup>82</sup> Disponível em < [http://www.lalouver.com/artist.cfm?tArtist\\_id=39](http://www.lalouver.com/artist.cfm?tArtist_id=39) >. Acesso em 20/9/2017



**Figura 25: David Hockney, *Saturday Rain I*, 2 painéis em aquarela, 122,6 x 45,7 cm, 2003**  
**Fonte: Site La Louver<sup>84</sup>**

Nas artes exemplificadas aqui são encontradas semelhanças no registro dos traços que exibem o movimento e a expressividade do pintor, independente do instrumento. A valorização dos traços é um reforço do gesto do pintor e da participação da mão na produção das obras. Hockney destaca a pintura em tela como um trabalho que demanda um tempo e uma dedicação, ou seja, o pintar registra este trabalho, conforme relata sobre o tempo que a mão leva para realizar um traço: “todos os traços (feito a mão) desenhados têm uma velocidade que em geral pode ser deduzida: Têm um princípio e um fim, e portanto, representam o tempo bem como o espaço.” (HOCKNEY, 2001, p. 26)

O traço do pintor no seu trabalho final representa não apenas um elemento da pintura em si, mas o processo que o artista levou ao fazê-lo, traz consigo o fazer do artista e com ele todo o processo pelo qual passou a obra da arte. Do *insight* até a obra acabada o artista percorre o tempo e o espaço na busca por materializar uma

---

<sup>83</sup> Disponível em < [http://www.lalouver.com/artist.cfm?tArtist\\_id=39](http://www.lalouver.com/artist.cfm?tArtist_id=39) >. Acesso em 20/9/2017

<sup>84</sup> Disponível em < [http://www.lalouver.com/artist.cfm?tArtist\\_id=39](http://www.lalouver.com/artist.cfm?tArtist_id=39) >. Acesso em 20/9/2017

ideia, convivendo com uma tensão entre o *insight* e o produzir que o faz tomar decisões entre seguir pelo caminho da execução pura da primeira ideia ou por outro caminho que o próprio processo aponta. A cada exercício ou tentativa o primeiro *insight* pode ser substituído por outros desencadeados pelo processo criativo. Ao olhar sua obra acabada, o artista não vislumbra apenas a pintura em si, mas conforme descreve Pareyson:

Aplacada a ansiedade das tentativas, a ânsia da procura, o tormento das experiências, finalmente aliviado da necessidade de corrigir e refazer, saído enfim da gangorra da esperança que precede o sucesso e do aborrecimento que rejeita o já feito, tendo agora as costas a difícil audácia das improvisações e a cessação do cálculo, o impetuoso ou tímido avanço e a cautelosa e desesperada supressão, só então olhando para trás, ele compreende que, embora no incerto proceder das tentativas, um só foi o caminho efetivamente percorrido e era o único possível, o desejado pela obra, o que ele procurava entre múltiplos desenvolvimentos possíveis e tentava trabalhosamente abrir o caminho, e compreende que, se na obra acabada nada mais se pode mudar (...) isto ocorre porque o caminho entre o *insight* e a obra foi feito do único modo como poderia e deveria ser feita. (PAREYSON, 1993, p.79)

Entre uma obra e outra ou mesmo enquanto executa a sua obra, exercícios e experiências promovem o aperfeiçoamento de uma técnica. As experiências com lentes e espelhos foram parte de um período de exercícios que deu origem à sua pesquisa de doutorado. Nessa fase sua intenção não era a produção de uma nova obra no repertório artístico, mas um tempo de pesquisa e testes. Ao olhar o panorama de sua arte, tem-se a impressão de que o período foi relevante no desenvolvimento de seu fazer artístico, por isto a dissertação atribui importância ao estudo deste período no desenvolvimento da pesquisa.

### 3.1 AS JANELAS NAS EXPERIÊNCIAS COM LENTES E ESPELHOS DE DAVID HOCKNEY

Em “O Conhecimento Secreto”, Hockney (2001) descreve seu estudo de algumas técnicas supostamente utilizadas pelos pintores do Renascimento na reprodução de retratos e naturezas mortas. Hockney apresenta aparatos confeccionados a partir da combinação de espelhos e lentes com o objetivo de pintar imagens realistas, como a denominada câmera obscura. A experiência é realizada por meio de um ambiente fechado com um pequeno orifício para a entrada de luz. À

frente da pequena abertura há uma superfície transparente, uma lente ou um vidro, através da qual a luz branca transpassa e projeta uma imagem em uma superfície branca. Nela se pode ver a projeção invertida do objeto que deve estar sob a luz solar.

Os experimentos de Hockney são descritos em seu livro com riqueza de detalhes. Percebe-se que ele tem a intenção de reproduzir as técnicas com o máximo de fidelidade possível diante da grande distância na linha do tempo. Durante sua investigação, Hockney refaz outro procedimento por intermédio do qual obtém uma imagem refletida em uma parede a partir de um espelho côncavo. Nomeada pelo artista de técnica da lente-espelho, ele se aprofunda na investigação deste experimento específico, pois acredita que um método similar deve ter sido a base para a pintura dos artistas renascentistas, mais notoriamente os holandeses. O experimento produz imagens mais nítidas do que as da câmera obscura.

A experiência da lente-espelho é similar ao da câmera obscura, mas nesta é adicionado um espelho côncavo no lugar da lente. Hockney reproduz a experiência a partir de um pequeno quarto escuro, onde uma divisória separa o ambiente externo do interno. No espaço interno o desenhista realiza seu trabalho, enquanto no externo o objeto a ser reproduzido posa para o artista. Na divisória há uma abertura retangular no formato de uma pequena janela e na parede oposta, defronte ao quadro recortado, o espelho côncavo. O papel em branco é fixado ao lado da janela para receber a projeção da imagem. A luz branca entra no ambiente interno através da janela recortada e encontra o espelho, projetando a imagem refletida no papel em branco. Por meio desta imagem Hockney traça os primeiros contornos do desenho e faz marcas que facilitam o reproduzir de uma cena naturalista. A abertura na divisória funciona como uma janela que delimita a passagem da luz, assim como estabelece o formato da figura que será refletida no papel. Esta é a base do seu desenho.

Durante a experiência com o espelho côncavo Hockney percebe que são necessários alguns cuidados específicos para que a imagem refletida na parede tenha a nitidez necessária para auxiliar o artista no desenho. O primeiro detalhe a receber atenção do pintor é quanto à posição do objeto a ser reproduzido que precisa estar sob forte luz natural para que seja possível a sua reflexão através do espelho côncavo. Outro detalhe importante observado por Hockney diz respeito a dimensão da imagem refletida, pois sua nitidez depende do tamanho da sua reflexão

na parede, quanto maior a imagem, menos nítida é sua visualização. O experimento pode ser visualizado nas figuras 26 e 27.



**Figura 26 - David Hockney, experiência da lente-espelho: imagem projetada.**

**Fonte: HOCKNEY, 2001, p.75**



**Figura 27 - David Hockney, experiência da lente-espelho: recorte na parede.**

**Fonte: HOCKNEY, 2001, p.75**

Os retratos holandeses reproduzidos por Hockney reforçam o conceito de janela da arte. A pintura é produzida a partir de uma janela que possibilita a entrada da imagem que é refletida na parede. A pessoa que posa para o retrato ou o objeto para a natureza morta são retratados por meio de um ponto de vista bem definido, através do quadro aberto na parede. Segundo Hockney a abertura na parede



precisa ser pequena para produzir imagens nítidas, assim o ponto de vista dos artistas holandeses é limitado em tamanho e, por consequência, os retratos realizados a partir desta janela seriam sempre pequenos. Grandes pinturas só seriam possíveis por meio da união dos retratos reproduzidos pelas pequenas janelas. Como um quebra-cabeça as imagens se unem umas às outras, formando uma grande figura.

Ao se aperfeiçoarem na técnica de unir estes pequenos desenhos os artistas eliminaram as possíveis sobreposições de imagem, assim a imagem final torna-se uma grande pintura sem emendas aparentes. O rastro deixado pelas múltiplas janelas são os vários pontos de vista. Segundo Hockney: “Mais tarde, os artistas aperfeiçoaram a técnica da colagem, aprendendo a unir as “janelas” separadas, posicionando objetos entre as várias seções (HOCKNEY, 2001, p. 108 ).

A partir da descrição desta experiência de Hockney pode-se apontar uma diferença essencial entre as pinturas em perspectiva linear e aquelas criadas com o aparato da lente-espelho. A perspectiva linear central baseia-se em um ponto de vista (e um ponto de fuga) apenas, enquanto os pintores que se utilizaram do aparato da lente-espelho aproveitavam-se de vários pontos de vistas resultantes de muitas janelas abertas, pois sua pintura final era formada pela união das diversas janelas. A pintura finalizada é uma arte com múltiplas janelas.

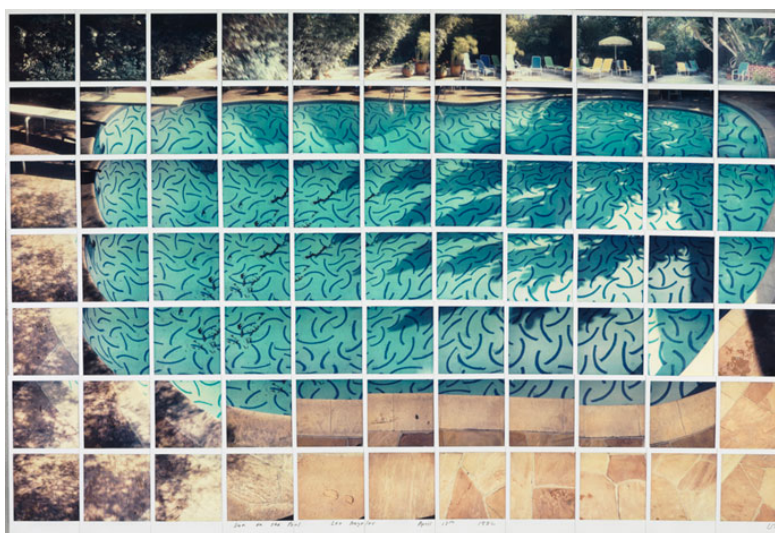
### 3.2 MÚLTIPLAS JANELAS

O conceito das múltiplas janelas foi estudado por Hockney na sua pesquisa de doutorado e experimentado na sua simulação da experiência do método da lente-espelho. Seu trabalho artístico com montagem fotográfica fundamenta-se em um princípio semelhante a das colagem dos pintores holandeses renascentistas. Hockney compõe um mosaico com fotos de um mesmo tema, pois cada fotografia revela um ponto de vista diverso, porém próximos uns dos outros. A imagem final é um conjunto de diversos olhares através de vários cliques fotográficos.

Ao estudar os pintores holandeses Hockney observa a semelhança no processo de criação da sua colagem e das pinturas renascentistas. Enquanto as pinturas holandesas são o resultados de vários desenhos originados através de uma

janela e da imagem projetada pela luz que passa por ela, o trabalho de Hockney é a colagem de várias fotos, sendo que cada uma é portadora da representação de um instante único. Ambas são composições baseadas em janelas, como ele mesmo denomina: múltiplas janelas. Ao perceber a semelhança entre as composições, Hockney relata:

Chegamos a conclusão de que a “lente-espelho” era usada por Van Eyck e outros artistas holandeses. Descobrimos que os retábulos eram compostos de várias janelas (em oposição à janela única de Alberti). Nós os desconstruímos, e são todos compostos de várias janelas, com tudo visto de frente. Quando as reunimos em uma página, eu lembrei das minhas fotos de *Polaroid*. (HOCKNEY, 2001, p. 268 )



**Figura 28: David Hockney, *Sun on the Pool Los Angeles*, composição em *Polaroid*, 88 x 92 cm, 1982**

Fonte: *Site de David Hockney*<sup>85</sup>

Nas suas composições Hockney utiliza, por vezes, fotografias instantâneas em *Polaroid*<sup>86</sup> e preserva seu contorno branco que emoldura e evidencia os diferentes ângulos de visão. Em outros momentos usa a fotografia em papel e elimina os contornos das janelas, mas preserva as sobreposições de imagem. A imagem final valoriza a repetição de imagens como uma forma de expandir a representação do espaço e também do tempo. Na imagem da figura 28 a composição de uma piscina, por meio de diversos instantâneos, repete o movimento

<sup>85</sup> Disponível em < [http://www.hockneypictures.com/photos/photos\\_polaroid\\_05.php](http://www.hockneypictures.com/photos/photos_polaroid_05.php)>. Acesso em 20/09/2016

<sup>86</sup> *Polaroid* - Fotografias instantâneas realizadas por meio das Câmeras *Polaroid*.



próprio da água. Nas montagens com fotografias tradicionais Hockney elimina a moldura branca retangular do seu painel, o que faz com que a composição ultrapasse o espaço da janela, espalhando-se para fora, ganhando campo visual e aproximando-se da impressão do sujeito ao observar cenas e paisagens. Nelas não há contornos e espalham-se sem uma linha definida de moldura (figura 29).



**Figura 29: David Hockney, colagem fotográfica, 132 x 155 cm, 1982**

**Fonte: *Site de David Hockney*<sup>87</sup>**

A composição total das fotografias de Hockney é a união de diversos pontos de vista. Vários olhares de uma mesma visão, reforçando o conceito de múltiplas janelas que, na visão de Hockney, foi também empregado pelos pintores que se utilizaram do instrumento da lente-espelho.

---

<sup>87</sup> Disponível em < [http://www.hockneypictures.com/photos/photos\\_collages.php](http://www.hockneypictures.com/photos/photos_collages.php)>. Acesso em 20/09/2016



**Figura 30 - David Hockney, *Mother Bradford Yorkshire*, composição em Polaroid, 142,2 x 60 cm, 1982**  
**Fonte: Site de David Hockney<sup>88</sup>**

Gombrich (2013) descreve a arte de Hockney como um mosaico de múltiplas janelas (figura 30):

O retrato de sua mãe é um mosaico de várias fotos tiradas de ângulos ligeiramente diferentes, bem como registros do movimento de sua cabeça. Seria de se esperar que tal combinação produzisse uma confusão incoerente, mas o retrato sem dúvida é evocativo. Afinal quando olhamos uma pessoa, nossos olhos nunca ficam parados por muito tempo; e ao pensarmos em alguém, a imagem formada no cérebro é sempre composta. Foi essa a experiência que Hockney de algum modo capturou em seus experimentos fotográficos. (GOMBRICH, 2013, p.493).

Como artista contemporâneo Hockney busca, por meio da valorização das memórias, o sentido oposto do encurtamento das experiências, do tempo e do espaço. Hockney conta uma pequena história do cotidiano da sua mãe. A sobreposição de várias imagens para representar uma só figura reforça uma

<sup>88</sup> Disponível em < [http://www.hockneypictures.com/photos/photos\\_polaroid\\_06.php](http://www.hockneypictures.com/photos/photos_polaroid_06.php)>. Acesso em 20/09/2016

característica da arte contemporânea de recriar histórias por meio dos “recortes e remendos, nos jogos que misturam justaposição, sobreposição e repetição, configuram outras formas de produzir e criar sentido” (CANTON, 2009d, p.25). Repetindo e sobrepondo as fotografias, Hockney amplia o espaço e também o tempo. O tempo de contemplação é adensado devido a união de vários olhares do sujeito ao observar a arte e o tempo da figura que parece expandido junto com o alongamento do espaço. As palavras de Hockney reforçam esta ideia, ao lembrarem as pinturas em múltiplas janelas dos holandeses: “Minhas próprias colagens têm o mesmo efeito. Cada fotografia isolada foi tirada perto do tema e depois agrupada para conferir uma sensação de espaço. Várias janelas” (HOCKNEY, 2001, p.8).

Ao se utilizar da fotografia em *Polaroid* para montar uma outra imagem a partir dos vários quadros, pode-se dizer que Hockney apropria-se da imagem em *Polaroid* a favor da sua arte. Hockney proporciona assim um formato e uma utilidade diferente do seu padrão convencional.

A história de sua mãe contada pela montagem fotográfica é uma narrativa não linear que une a afetividade com a memória. Um momento da sua vida e da sua relação com a mãe é relatado por meio da montagem que multiplica os momentos como um eco, um som que repercute, multiplica-se e expande-se. A valorização de uma memória afetiva se confirma ao pousar o olhar no porta retrato familiar, representado logo acima da mãe o pequeno objeto cabe em uma foto *Polaroid*. A multiplicação de tempos e de memórias pode ser uma tentativa de adensar o tempo ligeiro em que vive, além de preservar o seu passado.

A composição em *Polaroid*, apresentada a seguir na figura 31, traz uma lembrança da tela de Picasso, “Violino e Uvas” (figura 32). Hockney valoriza nas suas imagens a técnica cubista de utilização de vários pontos de vista. Conforme Gombrich: “Assim, David Hockney divertiu-se usando sua câmera para criar imagens múltiplas, que de certo modo remetem a pinturas cubistas como a tela “violino e uvas” pintado por Picasso em 1912” (GOMBRICH, 2013, p.493).

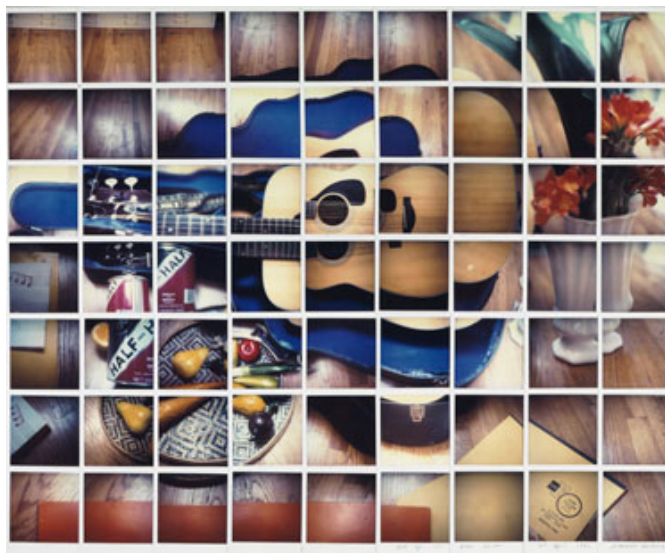


Figura 31: David Hockney, *Still Life Blue Guitar*, composição em *Polaroid*, 76 x 62 cm, 1982

Fonte: *Site de David Hockney* <sup>89</sup>



Figura 32: Pablo Picasso, *Violin and Grapes*, óleo sobre tela, 61x51 cm, 1912

Fonte: Gombrich, 2013, p. 493

As composições fotográficas de Hockney trazem para uma mesma tela vários pontos de vista, relembrando alguns conceitos do Cubismo em que se procurava uma representação diferente da proposta pelo Renascimento. Segundo Canton (2009d, p.15), os cubistas buscavam quebrar as relações de simetria e organização do tempo que herdaram dos iluministas, ao colocar na mesma tela várias posições ou vários momentos. As telas de Hockney prolongam o tempo do instante

<sup>89</sup> Disponível em < [http://www.hockneypictures.com/photos/photos\\_polaroid\\_03.php](http://www.hockneypictures.com/photos/photos_polaroid_03.php)>. Acesso em 20/09/2016

fotográfico, multiplicando por vários cliques, expandindo espaço e adensando o tempo.

A influência do Cubismo nas múltiplas janelas de Hockney é reconhecida nas imagens que utilizam recortes para a representação de algo mediado por um olhar próximo e multifocal que multiplica os pontos de vista. Hockney procura representar imagens que aproximam o público das suas telas. Nas palavras de Pomar (1999):

Tratava-se de substituir o ponto de vista único, imóvel e distanciado da perspectiva linear por uma fragmentação que não é arbitrariamente formal nem a diluição das aparências, mas sim o resultado de uma observação aproximada, envolvente, multifocal, multiplicada pela memória e a afetividade, que também aspira a mudar a relação do espectador com o objeto visto. (POMAR, 1999, p. 131)

Interessado em pesquisar diversos modelos de representação Hockney estuda desenhos cujo modo de representação se difere da perspectiva linear, na tentativa de diminuir a distância entre o sujeito e a imagem e de trazer o espectador para dentro do desenho. Hockney utiliza de outros métodos de desenho, como a perspectiva invertida e a perspectiva oriental.

A perspectiva invertida foi desenvolvida pelos russos, a intenção do método não é a representação do objeto de maneira realista, mas uma visão aproximada da impressão que o sujeito tem ao percebê-lo (TOMAS, 2001). Elementos como o ponto de fuga e o ponto de vista têm suas posições invertidas em relação a perspectiva linear. O observador é colocado ao fundo do desenho e as medidas em primeiro plano são reduzidas em relação as que estão em segundo plano (MACHADO, 2015, p. 66). Além de aproximar o sujeito da sua arte visual, esta técnica traz vários pontos de vista para uma mesma composição.

A perspectiva oriental trabalha a profundidade sem o uso de sombras e coloca o observador em um plano superior. A pessoa ao observar a cena nas paisagens representadas pelo método oriental de representação pode contemplá-la por meio de vários pontos de vista, o lugar determinado e fixo se dilui nos elementos da composição, assim como o sujeito parece estar mais próximo da cena representada. Gombrich sugere que esse método registra um modo de ver onde os pintores “exploravam cada mínimo aspecto inesperado e pouco convencional do seu mundo” (GOMBRICH, 2013, p. 403).



**Figura 33: David Hockney, *Van Gogh's Chair*, óleo sobre tela, 121,9 x 91,4 cm, 1988  
Fonte: *Site La Louver*<sup>90</sup>**

A figura 33 apresenta uma tela de Hockney inspirada na perspectiva invertida, trata-se de um dos três retratos da cadeira de Van Gogh (1888) encomendado pela Fundação Vicent Van Gogh<sup>91</sup>. A intenção de Hockney ao se inspirar na perspectiva invertida é mover os olhos do sujeito pela imagem. O quadro do chão entra em contraste com o acento da cadeira e das paredes, o que faz o sujeito alternar seu olhar entre os quadros. A sensação de profundidade se faz de maneira diversa como se a cadeira estivesse sendo oferecida pelo pintor ao seu público.

---

<sup>90</sup> Disponível em < [http://www.lalouver.com/artist.cfm?tArtist\\_id=39](http://www.lalouver.com/artist.cfm?tArtist_id=39) >. Acesso em 20/9/2017

<sup>91</sup> A fundação francesa foi criada em 1983 para fomentar e promover a actividade cultural e artística referindo-se à obra de Vincent van Gogh





Figura 34: David Hockney, *The road to York through Sledmere*, óleo sobre tela, 121,9 x 152,4 cm, 1997  
 Fonte: *Site de David Hockney*<sup>92</sup>

Inspirado pelo seu estudo de perspectivas diversas, Hockney leva o sujeito para um passeio dentro da imagem, nas suas grandes paisagens pintadas em telas. Na figura 34 apresenta-se a pintura em óleo “*The Road to York through Sledmere*”, que reproduz o caminho para a sua cidade natal, *Bradford*, Inglaterra. A cidade é uma grande fonte de inspiração para o artista, principalmente nas suas séries de paisagens.

A reprodução de um olhar em movimento utilizado na fase das montagens em *Polaroid* permanece. No entanto, o registro fotográfico é substituído pelo desenho e pintura. As paisagens coloridas e iluminadas também ganham seus aspectos afetivos, no registrar dos lugares da sua própria história. Conforme conta Pomar: “A experiência de um olhar em movimento, que vai fixando as referências do percurso, junta-se uma outra memória autobiográfica atenta à permanência ou mutação da paisagem conhecida desde a infância” (POMAR, 1999, p.132).

Nas pinturas em grandes formatos Hockney alterna as paisagens desenhadas pela observação com seus temas imaginados e as materializações da sua memória afetiva. Grandes telas de paisagens são montagens a partir da junção de quadros menores. As suas grandes paisagens fazem com que o observador visualize a

<sup>92</sup> Disponível em < [http://www.hockneypictures.com/works\\_paintings.php](http://www.hockneypictures.com/works_paintings.php) >. Acesso em 20/09/2017

imagem por inteiro apenas quando se distancia da obra, não somente para perceber melhor o resultado da composição dos seus traços e cores, como nas obras de Velázquez <sup>93</sup>, mas por que seu grande tamanho não possibilita todo o enquadramento do desenho no campo de visão de quem observa muito de perto. A intenção de Hockney parece ser justamente trazer o observador para perto e assim proporcionar um passeio pelas paisagens, quando se aproxima ele percebe os detalhes e obriga-se a caminhar em frente à tela para entender a obra. Hockney leva seu público a caminhar até sua cidade natal por meio da sua paisagem pintada.

Em “*Closer Grand Canyon*” (figura. 35), uma pintura grandiosa formada por 60 telas, o espaço é representado de maneira a suprimir o distanciamento e aproximar o observador que pode se sentir integrante da obra. Enquanto passeia pelo quadro o sujeito visualiza diversos instantes e o ver por inteiro se faz por meio da memória. Hockney registra sua intenção enquanto pesquisa a arte renascentista:

Análises da percepção realizadas no século XX mostraram que, num instante qualquer, vemos somente uma pequena quantidade. O movimento do olho nos concede uma figura maior, que com a memória agrupamos na cabeça. Vemos com a memória (HOCKNEY, 2001, p. 286).

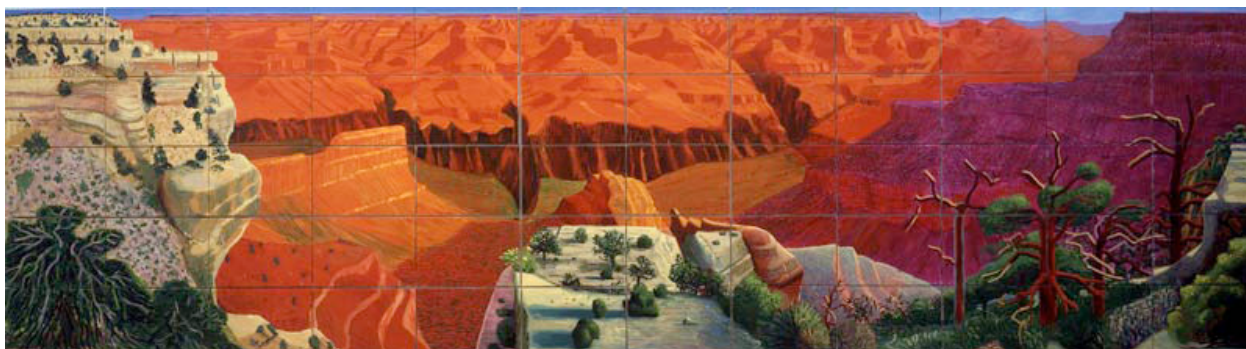


Figura 35: David Hockney, *A bigger grand canyon*, óleo sobre 60 telas, 207 x 744,22 cm, 1998  
Fonte: *Site La Louver* <sup>94</sup>

A partir de 2008 Hockney explora as mudanças das estações na sua cidade, ainda sob a inspiração das paisagens de Yorkshire e como uma continuidade da sua criação de grandes telas por meio da composição com quadros menores. Seus desenhos representam a passagem da natureza através do tempo. O artista utiliza, como base para sua pintura em óleo, diversas câmeras fotográficas para registrar as

<sup>93</sup> Diego Velázquez (1556 – 1660 ), Pintor Barroco, Nascido na Espanha.

<sup>94</sup> Disponível em < [http://www.lalouver.com/artist.cfm?tArtist\\_id=39](http://www.lalouver.com/artist.cfm?tArtist_id=39) >. Acesso em 20/9/2017



paisagens e suas mudanças, As fotos registram diversos pontos de vista para a pintura de um grande painel. Nesta fase destacam-se um grupo de quatro grandes pinturas que retratam três grandes árvores em diferentes estações, duas destas composições estão ilustradas aqui por meio das figuras 36 e 37.



**Figura 36: David Hockney, *Three trees near Thixendale*, óleo sobre tela, 8 quadros, 182,88 x 487,68 cm, primavera de 2008**

Fonte: *Site de David Hockney*<sup>95</sup>



**Figura 37: David Hockney, *Three trees near Thixendale*, óleo sobre tela, 8 quadros, 182,88 x 487,68 cm, inverno de 2007**

Fonte: *Site de David Hockney*<sup>96</sup>

---

<sup>95</sup> Disponível em < [http://www.hockneypictures.com/works\\_paintings\\_00\\_19-2\\_large.php](http://www.hockneypictures.com/works_paintings_00_19-2_large.php)> Acesso em 20/09/2017

<sup>96</sup> Disponível em < [http://www.hockneypictures.com/works\\_paintings\\_00\\_19-5\\_large.php](http://www.hockneypictures.com/works_paintings_00_19-5_large.php) > Acesso em 20/09/2017

Hockney registra o tempo das estações e suas mudanças, algo que, segundo ele, seria extremamente lento para o cinema, mas muito longo para apenas uma tela de pintura<sup>97</sup>. Em várias telas combinadas ele procura transmitir a natureza e suas transformações, seu pensamento revela sua tendência em registrar o tempo. Vários quadros em múltiplas janelas representam um tempo ampliado pronto para ser apreciado, algo que não seria possível por meio da representação em uma única janela, pois o congelar de um segundo não é suficiente para representar um momento de contemplação da natureza.

Hockney inicia sua produção nos celulares em 2009, desenhando na tela do seu dispositivo a paisagem que observava pela janela do seu quarto. Em 2010 passa a desenhar no *tablet*, o formato maior da tela proporciona mais possibilidades criativas ao artista. Em outubro do mesmo ano é realizada a primeira exposição com desenhos nos dispositivos móveis, intitulada Flores Frescas. Seus desenhos iluminados e coloridos destacam-se pela utilização da luminosidade do celular para criar reproduções de momentos do seu cotidiano. O próximo capítulo aborda especificamente as suas criações nos dispositivos móveis, apresentando e analisando suas obras.

Ainda neste capítulo são apresentados alguns trabalhos mais recentes e aqui o texto discorre sobre obras criadas após a série Flores Frescas. Sua fase seguinte segue com o trabalho no *tablet*, no qual os desenhos criados digitalmente são impressos e expostos em quadros convencionais de grandes formatos. A cidade natal volta a ser sua inspiração em uma série de trabalhos em 2012, onde Hockney destaca as paisagens como uma volta ao tema das suas grandes telas de pintura.

Nessa fase Hockney produz trabalhos onde explora o tamanho da área de espaço disponível para o desenho em aplicativo específico do *tablet*. Hockney relata em entrevista<sup>98</sup> que o desenho no *tablet* é como uma folha de papel interminável, assim ele pode adequar na tela digital a sua expectativa de uma pintura grande. Em grandes formatos as telas impressas reproduzem os traços característicos dos desenhos digitais, evidenciando os movimentos, os pontos, as manchas e as misturas de cores. Esta característica destaca o dispositivo em que o desenho foi

---

<sup>97</sup> Entrevista para o jornal The Guardian – “David Hockney: *a life in art*” – por Nicholas Wroe. Disponível em: <[www.theguardian.com/culture/2012/jan/13/david-hockney-life-in-art](http://www.theguardian.com/culture/2012/jan/13/david-hockney-life-in-art)>. Acesso em 7/11/2016.

<sup>98</sup> Em entrevista para o jornal The Guardian – “*Open thread: iPad and iPhone art*” – por Hannah Freeman de 12/01/2012. Disponível em <[www.theguardian.com/artanddesign/2012/jan/17/art-hockney](http://www.theguardian.com/artanddesign/2012/jan/17/art-hockney)>. Acesso em 7/11/2016.

feito por meio de traços serrilhados e dos pontos espalhados pela tela. O pincel digital está em evidência e não há nenhuma tentativa de esconder ou disfarçar seu componente digital, ao contrário, a pintura é uma afirmação do digital. A composição visual traz o *tablet* para a sala de exposição por meio das características do seu desenho digital. O dispositivo é um agente na obra e sua participação acontece por intermédio dos elementos da composição visual.

Aos seus 77 anos (2014), Hockney produz uma série de imagens onde retoma as montagens fotográficas com a perspectiva invertida, utilizando a tecnologia da fotografia digital combinada com a computação gráfica, fusão que ele denominou de Pintura Fotográfica. Seus quadros variam entre cenas de jogadores de cartas e retratos de pessoas em grupo dentro do seu estúdio em Los Angeles.

Inspirado nas suas pesquisas sobre a perspectiva com as janelas múltiplas, Hockney monta sua pintura agrupando retratos de um mesmo tema, mas variando seus pontos de vista. Hockney emprega a fotografia digital e destaca os detalhes dos objetos retratados por meio de fotos em fotografia panorâmica<sup>99</sup> ou utilizando um *software* digital que une várias fotografias. Diversos pontos de vista fazem os olhos do sujeito correrem pela tela, o que provoca uma sensação de grande profundidade. A figura 38 ilustra sua obra em montagem fotográfica.



**Figura 38: David Hockney, 4 *Blue Stools*, desenho fotográfico impresso em papel, 170.3 x 175.9 cm, 2014**

**Fonte: Site NGV<sup>100</sup>**

---

<sup>99</sup> Fotografia Panorâmica é uma técnica que reúne várias imagens a partir de uma mesma foto retratada pela câmera.

<sup>100</sup> Disponível em < <http://www.ngv.vic.gov.au/> >. Acesso em 20/9/2017



Pinturas em acrílica sobre tela fazem parte desta série onde seus desenhos possuem uma base fotográfica formatada da mesma maneira de suas montagens com *Polaroid*. O artista trabalha o desenho a partir da perspectiva invertida para provocar sensação de espaço amplo e aproximar o observador dos seus quadros. Hockney afirma que desta maneira ele elimina o espaço entre o sujeito e a cena retratada, existente na perspectiva tradicional. A imagem que ilustra essas pinturas em tela está na sequência deste texto (figura 39).



**Figura 39: David Hockney, 4 Card Players, acrílica sobre tela, 122 x 183 cm, 2014**  
Fonte: *Site La Louver*<sup>101</sup>

A pintura que representa o jogo de cartas (figura 39) remete à arte de Cezanne. A obra parece ser uma homenagem ao pintor pós-impressionista, sua referência são as obras da década de 1890 quando Cezanne pintou cenas de jogo de cartas.

Como Cezanne, Hockney também pede para pessoas posarem para sua pintura, no caso do pintor pós-impressionista foram camponeses que participaram da tela, enquanto a obra de Hockney retrata seus assistentes de trabalho, amigos e convidados. Como fez Cezanne, Hockney busca aproximar o público do quadro por meio da utilização dos diversos pontos de vista. A técnica, assim como a cena com pessoas em hábitos cotidianos, trazem para as obras de Cezanne e Hockney uma

---

<sup>101</sup> Disponível em < [http://www.lalouver.com/artist.cfm?tArtist\\_id=39](http://www.lalouver.com/artist.cfm?tArtist_id=39) >. Acesso em 20/9/2017

visão mais humanizada da arte. Nas palavras de Hockney sobre a arte de Cezanne:

As inovações de Cezanne foi que ele incluiu nas imagens suas dúvidas sobre como os objetos se relacionam a si próprio, reconhecendo que os pontos de vista estão em fluxo, que sempre vemos as coisas de posições múltiplas, por vezes contraditórias. É uma visão humana, binocular. (HOCKNEY, 2001, p. 191)

Além das relações entre suas técnicas de desenho e pintura, as ligações se estabelecem também nos padrões de roupas, nos objetos dispostos nas pinturas e nos quadros da parede. As grandes pinturas apresentam grupos de pessoas, algumas conhecidas do pintor, que participam da composição como se contassem a história composta pelo artista no quadro. O cotidiano de Hockney está representando nas suas telas por meio dos indivíduos, dos objetos, das cores, e das formas presentes na pintura.

Afastando o olhar dos equipamentos utilizados por Hockney e focalizando no seu processo de criação da imagem chega-se a uma análise mais oportuna, que destaca as imagens como um meio de transformação. As pinturas em acrílica em telas grandes são o resultado de experiências com perspectiva e fotografia em uma tentativa de inventar um novo conceito de representação. Hockney apresenta trabalhos que envolvem diferentes processos e dispositivos: fotografia, pintura e montagem unem-se ao seu fazer artístico que se transforma em uma grande colagem de técnicas.

#### 4 DAVID HOCKNEY E AS JANELAS DIGITAIS

A janela, no sentido denotativo, aquela das paredes da arquitetura, também faz parte dos desenhos de Hockney. Ela é o tema de algumas aquarelas, desenhos, pinturas em tela, conforme ilustrado no capítulo anterior. A janela é inspiração para o artista, ao traduzi-la conforme a contempla nos lugares por onde passa. Além disto, procura levar a experiência da sua contemplação para o público por meio da arte. Este capítulo apresenta e analisa o conjunto das obras e da exposição Flores Frescas, seguida da descrição, observação e a análise das obras individualmente. Tanto as obras como a exposição foram observadas por via das pinturas, fotos e relatos disponíveis na internet<sup>102</sup>.

Ao apreciar a luz que adentra seu quarto ao amanhecer, Hockney reproduz a sua experiência de contemplação da janela por meio do desenho na tela do seu celular. Neste momento, mais uma janela integra a arte de Hockney: a janela digital. Inicia assim uma produção artística criada a partir dos dispositivos móveis para ser visualizada nos mesmos dispositivos.

Hockney inicia seus desenhos nos celulares aos 72 anos. A representação da janela do seu quarto na tela do seu celular é a primeira obra de uma série de pinturas nos dispositivos móveis. A série que nomeou 'Flores Frescas'<sup>103</sup> marca o início da inserção da janela digital dos dispositivos móveis em seu processo criativo. A exposição foi a primeira oportunidade do artista para mostrar seu trabalho com estes dispositivos e a única a utilizar a tela digital como moldura para exposição das pinturas, fato este fundamental para a escolha desta exposição para este trabalho. Em Flores Frescas Hockney exhibe os desenhos na tela sem impressões em papel para conservar a luminosidade do dispositivo.

---

<sup>102</sup> Pesquisados em *releases*, *site* e *Facebook* do autor; *sites* e *blogs* de galerias e museus e revistas especializadas.

<sup>103</sup> Flores Frescas foi uma exposição que inicia em 2010 na França e vai até 2012, passando por países da Europa e América do norte.



**Figura 40 – Desenhos de Hockney no *tablet*.**

**Fonte: *Site Flaminio Gualdoni*<sup>104</sup>**

Nas pinturas Flores Frescas o dispositivo é utilizado como elemento estrutural da pintura e, ao mesmo tempo, como tela que emoldura a arte (figura 40). Como elemento estrutural do desenho é parte essencial para a criação da obra, pois seus recursos são utilizados para a prática e estética da sua arte, como por exemplo quando o artista faz da iluminação da tela um componente estético da obra. Como tela e moldura o *tablet* é a janela que expõe a pintura.

Ao utilizá-lo como dispositivo de desenho no seu fazer artístico Hockney desenha direto na tela, utilizando o dedo ou a caneta digital. Ele aprecia o dispositivo por sua praticidade, pois a mobilidade do aparelho facilita seus desenhos ao ar livre, evitando o desgaste do artista com o transporte dos materiais de pintura. Hockney também sente-se confortável para trabalhar com o *tablet* nos interiores, pois tem tudo o que precisa na tela digital dispensando o uso de muitos acessórios.

O dispositivo móvel proporciona uma mudança no seu modo de pintar, pois ele pinta a luz de um modo singular. Hockney (2011) declara em entrevista para *Royal Ontario Museum*<sup>105</sup>, no Canadá, que começou a desenhar o nascer do sol do seu quarto porque o dispositivo tinha tudo que ele precisava para sua pintura, referindo-se à praticidade do equipamento. Segue relatando que não teria desenhado o nascer do sol se tivesse lápis e papel em mãos, mas a luminosidade

<sup>104</sup> Disponível em <<http://flaminioqualdoni.com/?p=6057>>. Acesso em 28/05/2016

<sup>105</sup> Divulgado no *press release* da exposição Flores Frescas no ROM - *Royal Ontario Museum*, Inglaterra. Disponível em <[www.royalacademy.org.uk](http://www.royalacademy.org.uk)>. Acesso em em 12/11/2016.

da tela do celular o atraiu. O desenhar no celular também proporcionou uma oportunidade de desenhar com um número menor de traços, o que por consequência afeta as outras produções artísticas.

Devido a um problema de audição o artista revela que praticamente não utiliza o celular para atender e realizar chamadas (GAYFORD, 2012), mas usa principalmente para seus desenhos. Ele segura o dispositivo com a mão igualmente a um caderno de desenho ou o coloca sobre um apoio, desenhando gestualmente na tela. Entrevistas<sup>106</sup> relatam que ele carrega o dispositivo no bolso do casaco, justamente no lugar do caderno de esboços que costumava levar consigo. Ao responder<sup>107</sup> sobre o motivo que o levou desenhar no seu telefone ele costuma declarar que conversa com seu caderno de desenho, uma forma de dizer que seu celular tem como função prioritária o desenho, enquanto a conversa é secundária. Ao passar do desenho do celular para o *tablet* Hockney aprimora sua técnica, desenhando em uma tela maior e ainda consegue levá-lo consigo da mesma maneira que anteriormente carregava o seu caderno. Nas palavras de Hockney em conversa com Gayford:

Eu mal uso o aparelho para telefonar. Envio torpedos, em parte porque estou ficando surdo. E todos os dias desenho flores e as envio para os meus amigos, para que recebam flores fresquinhas todas as manhãs. (GAYFORD, 2012, p.88).

Como foi apontado no Capítulo 2 o dispositivo apropria-se da ação do desenho, tarefa já inserida na cultura do indivíduo, adaptando este para o ato de desenhar por meio do celular e *tablet*. Em uma ação reversa Hockney apropria-se dos dispositivos para utilizá-los principalmente para o desenho e a pintura, deixando suas outras funcionalidades para segundo plano, talvez até aquelas consideradas pelo fabricante como primordiais. A praticidade do dispositivo facilita a sua apropriação, de tal sorte que ao usar o dispositivo Hockney o constitui conforme as suas necessidades e expectativas, ou seja, a utilidade principal passa a ser o desenho. E o dispositivo também constitui o modo do artista fazer a sua arte. A

---

<sup>106</sup> O'BRIEN, Chris Como o *iPhone* e *iPad* transformou a arte de David Hockney . 2013 . Disponível em: <http://articles.latimes.com/2013/oct/27/business/la-fi-tn-how-the-iphone-and-ipad-transformed-the-art-of-david-hockney-20131024>.

<sup>107</sup> MILLER, Claire. *iPad Is an Artist's Canvas for David Hockney*, 2014. Disponível em: [http://bits.blogs.nytimes.com/2014/01/10/the-ipad-is-an-artists-canvas-for-david-hockney/?\\_r=1](http://bits.blogs.nytimes.com/2014/01/10/the-ipad-is-an-artists-canvas-for-david-hockney/?_r=1)>. Acesso em 10/08/2016.



figura 41 demonstra como David Hockney desenha no dispositivo.



**Figura 41 – David Hockney na abertura da exposição no museu de Guggenheim em Bilbao, Espanha, 2012**

**Fonte: Uol Tecnologia<sup>108</sup>**

Entrevistas revelam que Hockney utiliza um aplicativo de desenho e tratamento de imagens de nome *Brushes*<sup>109</sup>, um *software* próprio para o desenho em tela, semelhante a muitos outros desta área. Hockney utiliza a técnica de desenho por observação onde as imagens são o resultado de um desenho a olho, transcrevendo o que percebe em formas e cores, conforme ele mesmo afirma: o ensinamento do desenho é o ensino de um olhar (HOCKNEY, 2011).

A pintura de Hockney é realizada na área do dispositivo móvel destinada para o desenho. A tela do *tablet* pode ser comparada à área retangular da pintura, ou seja, uma janela cujo interior enquadra uma imagem. A janela digital do dispositivo móvel também emoldura o desenho, mas ao mesmo tempo possibilita uma ampliação do espaço, pois ao desenhar o artista pode manipular a área da pintura para baixo, para os lados, para cima ou diminuir e ver o espaço mais amplo. O que a tela exibe pode ser uma parte de um desenho maior. Manovich (2001) aponta a janela digital como a do computador e dos dispositivos móveis, como uma janela

---

<sup>108</sup> Disponível em < <http://tecnologia.uol.com.br/album/2012/05/17/david-hockney-expoe-obras-pintadas-com-o-ipad.htm> >. Acesso em 10/8/2016

<sup>109</sup> Entrevista apresentada no *press release* disponível no *site* do ROM, Royal Ontario Museum, local da exposição de Hockney.

com um espaço prolongado. Se “na pintura, (e depois na fotografia), o enquadramento escolhido por um artista é a visão final, a interface do computador é beneficiada de uma nova invenção introduzida pelo cinema: a mobilidade do quadro”<sup>110</sup> (MANOVICH, 2001, p.89, tradução nossa). O cinema já apresentou um tipo de tela similar, onde a câmera pode percorrer as áreas circundantes de um enquadramento inicial.

Ao analisar o trabalho de Hockney pode-se vislumbrar a possibilidade de uma intertextualidade, ou seja, quando utilizado como tela de pintura o artista apresenta o seu desenho no dispositivo como na moldura da pintura Renascentista. Ao dispensar o recurso da mobilidade da janela digital o dispositivo *tablet* aparece como se incorporasse a linguagem da tela emoldurada da pintura.

As pinturas no *tablet* são reproduções do interior, onde Hockney observa objetos do seu cotidiano, já ao pintar o exterior o artista olha a paisagem através da janela. Provavelmente suas pinturas não aconteçam no exterior, devido a iluminação da tela, pois a visualização é mais difícil durante a exposição à luz do sol. No entanto Hockney reproduz o ambiente externo por meio da sua visualização através das janelas dos lugares por onde passa. O artista faz o processo reverso dos impressionistas que saíam para pintar sob a luz externa, pois ele pinta suas paisagens externas a partir dos interiores. Depois do desenho pronto, a natureza externa que ele vê pela janela é levada para os interiores através da janela digital do *tablet*.

Hockney costuma usar a opção de gravar seu processo de desenho, já que alguns programas permitem que o autor registre suas ações na tela do dispositivo. Nestes vídeos<sup>111</sup> é possível ver breves pinceladas digitais se formarem uma após a outra, constituindo o desenho final, este sem muitos contornos, apenas traços rápidos que compõem áreas de cores. Hockney trabalha com camadas de cores em diversas opacidades, lembrando a arte dos impressionistas que misturavam as cores nas suas telas por meio da sobreposição de pinceladas coloridas. Talvez, como no caso da arte impressionista, o público precise dar um passo para trás para apreciar a janela digital e compreender as sobreposições dos seus traços coloridos, conforme

---

<sup>110</sup> No original: “*But if in painting (and later in photography), the framing chosen by an artist was final, computer interface benefits from a new invention introduced by cinema: the mobility of the frame*”.

<sup>111</sup> Vídeo visualizado pela autora na internet. Disponível em < [youtu-be/g3GiUeBGQnk?list=PLg8Yu5mpSTtFDR5ZXijteNuiPuJoj9B75](https://www.youtube.com/watch?v=g3GiUeBGQnk?list=PLg8Yu5mpSTtFDR5ZXijteNuiPuJoj9B75) > . Acesso em 2/2/2017.

descreve Gombrich sobre os impressionistas:

Demorou um pouco para o público entender que, para apreciar um quadro impressionista é preciso dar uns passos para trás e presenciar o milagre de ver estas manchas desconcertantes encaixarem-se subitamente e adquirirem vida diante dos nossos olhos. A realização deste milagre, bem como a transferência da verdadeira experiência visual do pintor para o espectador, era o verdadeiro objetivo dos impressionistas. (GOMBRICH, 2013, p. 402).

As pinturas de Flores Frescas fundamentam-se nas características essenciais dos dispositivos móveis, diferenciando os desenhos daqueles produzidos com outros dispositivos. A luz, junto com a mobilidade, são singularidades desta tecnologia exploradas por Hockney. Nas suas pinturas nos dispositivos móveis Hockney escolhe temas conforme a sua iluminação, pois a reprodução daquela cena será focada no desenho da luminosidade do momento. Em entrevista<sup>112</sup> afirma que ao trabalhar com o dispositivo percebeu que se trata de um meio iluminado e apropriado para temas luminosos. Nas suas palavras o artista explica como escolhe seus temas: "O fato de que a tela é iluminada faz você escolher temas luminosos ou pelo menos eu fiz assim" (HOCKNEY, 2010 ).

Os seus primeiros desenhos nos celulares são reproduções de janelas, flores e alvoreceres, mais tarde acrescentou objetos de uso comum do cotidiano como abajures, livros e fruteiras. Suas representações de janelas, em alguns momentos, mostram os batentes e detalhes como cortinas ou fechaduras, em outros o foco é a paisagem que aquelas emolduram. As figuras a seguir (figuras 42 - 44) exemplificam alguns temas utilizados por Hockney.

---

<sup>112</sup> Divulgado no *press release* da exposição Flores Frescas no ROM - *Royal Ontario Museum*, Inglaterra. Disponível em [www.royalacademy.org.uk](http://www.royalacademy.org.uk) em 12/11/2016.



Figura 42: Arte de Hockney no celular, *Untitled, 8 June 2009, N° 2*  
Fonte: *Site Digitizing Drawing*<sup>113</sup>



Figura 43: Arte de Hockney no tablet, *Untitled, 22 July 2010*  
Fonte: *Site do Telegraph*<sup>114</sup>

---

<sup>113</sup> Disponível em < [www.digitizingdrawing.com/david-hockney-on-ipad-and-iphone](http://www.digitizingdrawing.com/david-hockney-on-ipad-and-iphone) >. Acesso em 12/8/2016

<sup>114</sup> Disponível em < [www.telegraph.co.uk/culture/art/art-features/8066839/David-Hockneys-iPad-art.html](http://www.telegraph.co.uk/culture/art/art-features/8066839/David-Hockneys-iPad-art.html) >. Acesso em 12/8/2016



**Figura 44: Arte de Hockney no tablet, *Untitled*, 2009**  
**Fonte: *Site Design Boom*<sup>115</sup>**

Os temas, além de serem iluminados, representam objetos e momentos do cotidiano. Xícaras, copos, luminárias, charutos, vasos, livros, coisas que fazem parte das histórias do dia a dia. Canton (2009) diz que, na arte contemporânea, os artistas procuram contar aquilo que a grande história não conta: as suas pequenas narrativas cotidianas. As telas de Hockney apresentam momentos de histórias configurados em objetos das suas memórias, que compartilhados, podem ser capazes de lembrar outras histórias de outras pessoas. A imagem da xícara aqui exibida na figura 44 abre uma pausa para um exemplo da autora dessa dissertação quando esta lembra de uma louça utilizada há décadas na casa de sua mãe. Ao olhar o objeto lembra também outras louças, toalhas de mesa, coisas e situações que acompanhavam sua vida nos dias em que tomava chá em uma xícara semelhante aquela representada por Hockney.

Conforme Arnheim (1991) a percepção de uma imagem pelo sujeito é decorrente das suas experiências visuais até aquele momento da vida. O sujeito completa o que vê com as suas experiências. Reforçando a afirmação de Arnheim,

---

<sup>115</sup> Disponível em: <[www.designboom.com/art/david-hockney-me-draw-on-ipad](http://www.designboom.com/art/david-hockney-me-draw-on-ipad)>. Acesso em: 14/05/2015

Arlindo Machado (2000), em seu texto sobre a expressão do conceito, relata sobre a agência do público ao observar uma imagem e a sua capacidade de completar a narrativa do autor por meio das suas subjetividades. As narrativas cotidianas, característica da arte contemporânea, é explorada por Hockney através da representação dos seus momentos vistos através das janelas. Seus momentos são compartilhados com seu público, que completará as histórias do autor com as suas próprias memórias.

Pareyson (1993) relata que os elementos de uma composição, como a cor na pintura ou os dispositivos que o artista utiliza, são considerados matéria da arte e como matéria são formadores da pintura. O *tablet* e o celular tornam-se matéria da arte para Hockney, pois não se pode separar o dispositivo da arte finalizada. O artista modela a luz do *tablet* como o escultor a argila, até que a luz fria da tela deixa de ser apenas uma característica elementar do dispositivo para se tornar a luz pintada de Hockney, por exemplo a luz do seu alvorecer ou a que ilumina um quarto escuro. Como já foi mostrado anteriormente o dispositivo passa ser parte integrante das suas composições, ele é inseparável da própria arte. A luz do aparelho é utilizada para representar seus temas por meio da cor-luz<sup>116</sup> do *tablet*, suas nuances, misturas e tonalidades, além da luminosidade do fundo da tela digital que destaca o tema pintado.

As obras de Hockney nos dispositivos móveis são compartilhadas na rede e também são expostas em museus. Estão na internet por meio da publicação do próprio artista que a compartilha no seu *site* e pelo compartilhamento dos admiradores da sua arte. Desta maneira várias janelas abrem-se em diversos dispositivos e são contempladas por diferentes pessoas.

---

<sup>116</sup> Segundo Silveira (2015, p.48) “A Cor-luz é o intervalo visível do espectro eletromagnético e tem como resultado da mistura das três cores primárias a luz branca. O estímulo da cor-luz é obtido de duas formas: pode ser emitido por uma fonte de luz monocromática, ou obtido por dispersão de raios luminosos de luz não monocromática”.



**Figura 45: Cartaz da exposição Flores Frescas**

**Fonte: Site *Fondation Pierre Bergé Yves Saint Laurent's*<sup>117</sup>**

Por ser uma arte materializada por meio do dispositivo e inseparável deste, a sua exposição é realizada nos próprios dispositivos digitais (figura 45). Hockney afirma que sua impressão em papel não causaria o mesmo efeito e provocaria outra experiência. Por isto o dispositivo é também parte da experiência do observador que apenas presenciará a imagem concebida pelo artista na sua totalidade se estiver diante da tela digital. Neste contexto, ver a obra na tela do seu dispositivo por meio de um *e-mail* recebido com o desejo de 'Bom Dia' não retira da obra visualizada a sua capacidade de originar uma experiência. Isto acontece também se a visualização for realizada em outros não lugares como em uma rede de compartilhamento. Talvez por isso Hockney disponibilize seis imagens de Flores Frescas para *download* no seu *site*. *Blogs* de arte também divulgaram a ideia chamando as pessoas para salvar uma flor em seu dispositivo por cortesia de David Hockney, sendo que as imagens ficaram à disposição na rede por tempo limitado. Atualmente, por meio de uma busca simples, encontra-se as obras de Hockney pela internet, compartilhadas pelo seu público e por empresas que divulgam as artes visuais como *blogs* ou revistas.

<sup>117</sup> Disponível em <<http://www.fondation-pb-ysl.net/fr/David-Hockney-Fleurs-fraiches-506.html>>. Acesso em 02/2/2017

O original é criado no dispositivo (*tablet e celular*), que também permite sua reprodutibilidade por meio da rede digital e desta maneira a arte aproxima-se do seu público. Estar mais acessível, neste caso, não parece sinônimo da perda da sua autenticidade, como relatou Benjamin (1994) referindo-se à reprodução fotográfica. Em Flores Frescas, ver a reprodução da obra no equipamento digital não retira a sua unicidade, pois o que a faz singular é justamente o seu feitiço digital com as características que este meio carrega como a iluminação, os traços serrilhados e o estar em um não lugar. Portanto, a obra em questão, assim com as artes contemporâneas, tem a sua produção e reprodução como partícipe na experiência do sujeito, pois ela constituem sua identidade de arte.

Na contemporaneidade as experiências estéticas estão também no cotidiano. O sujeito pode ser impactado por momentos que proporcionem uma pausa na sua rotina e ocasione uma experiência estética, conforme relata Gumbrecht (2006).

Neste sentido pode-se analisar por analogia a exposição da obra de Hockney nas telas digitais comparando-a com a Arte Pop que se utilizava da reprodução de imagens de massa e dos elementos dos meios de reprodução como constituintes da sua arte. Estes são detalhes que também identificavam sua arte com uma ideologia que pleiteava aproximar a arte do público e questionar uma sociedade que vivia em torno do consumo. As linhas, os pontos e até os defeitos característicos da reprodução impressa tornaram-se elementos de composição de arte, assim como os métodos de reprodução por meio das gravuras. Como a Arte Pop incorporava elementos por meio da reprodução, nas janelas de Hockney a linguagem da sua arte incorpora os elementos de uma era eletrônica, tendo a própria reprodução por meio da internet como parte de sua estética digital.

Hockney inicia o fazer da sua arte com o objetivo de enviar seus desenhos por *e-mail* para os amigos. Em entrevista<sup>118</sup> sobre a primeira mostra de Flores Frescas o artista revela que não ganha dinheiro pelas obras e que não saberia como fazer isto, visto que são compartilhadas pela internet. No seu discurso ele declara que sua recompensa está em perceber o prazer sentido pelas pessoas ao receber as suas imagens. O refletir sobre sua atitude leva a questão de que o valor das suas

---

<sup>118</sup> Entrevista de Hockney a fundação *Yves Saint Laurent et Pierre Bergé*, em Paris, Disponível em < <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/851744-david-hockney-reune-em-exposicao-desenhos-feitos-em-iphone-e-ipad.shtml> >. em 01/02/2017.



obras não consiste apenas no resultado financeiro, mas em um valor de reconhecimento da sua arte pelo público, o que aproximaria as pessoas das suas obras.

Considera-se também o fato de que ao disponibilizar a obra nas redes<sup>119</sup> o artista intensifica a relação com o seu público, o que proporciona uma procura maior do público pela obra em exposição nos museus e galerias, conforme reforçam Rodrigues e Crippa (2011) ao estudarem as relações entre os museus e as obras expostas na internet: “podem incentivar os usuários a aprofundarem seus conhecimentos, bem como incentivá-los a visitarem os museus físicos para conhecerem as obras originais apresentadas no ambiente virtual” (RODRIGUES e CRIPPA, 2011, p.10). Portanto, a exposição das obras na internet podem produzir o efeito da procura das obras nas salas físicas de exposição, incentivando o sujeito para uma experiência complementar ao da sua visualização pela internet.

Reforçando a possibilidade de contemplação de algo que está inserido no cotidiano, ou seja, fora dos espaços que tradicionalmente são dedicados para a contemplação de imagens a exemplo dos museus, Gumbrecht (2006) relata em seu texto sobre experiência estética no cotidiano algumas formas do sujeito contemplar algo visual que chama atenção em meio a sua rotina. Para Gumbrecht (2006) esta experiência pode acontecer devido a um estranhamento, algo que se diferencia do padrão, chama a atenção e cria uma pausa na rotina. O estranhamento pode levar o sujeito a parar por instantes, observar algo e ser sensibilizado por ele. Neste sentido, Gombrich (2012) descreve como possibilidade criativa a utilização de algo fora do padrão com o objetivo de chamar a atenção do sujeito. Ele usa o termo acento visual para descrever uma quebra de continuidade: “Brevemente esperamos que qualquer quebra de continuidade é experienciada por um “acento”. Esperamos que as coisas continuem como são e somos alertados quando mudam” (GOMBRICH, 2012, p.111). O acento é a representação visual de algo que se desvia da sua continuidade natural, podendo ser uma maneira de chamar a atenção e de retirar algo da invisibilidade para se tornar visível.

É possível que Hockney tenha encontrado também nas suas janelas digitais uma forma de chamar a atenção, fazendo da sua obra um acento no meio da rotina

---

<sup>119</sup> Compreende-se que a exposição dos produtos artísticos na internet traz a tona discussões sobre as questões de direito autorais, porém as reflexões sobre estes aspectos não fazem parte do recorte da dissertação, e consequentemente não será argumento do texto.

ao utilizar os dispositivos móveis. Este acento pode ser uma janela iluminada que faz da luz do próprio dispositivo uma maneira fora do padrão de representar a luminosidade. Um acento pode ser o visualizar de uma janela dentro de outra janela: uma digital, outra da arquitetura.

A pintura da janela quando emoldurada no dispositivo móvel sugere a estrutura de perspectiva em abismo, pois a janela representada está dentro da janela digital do *tablet*. A estrutura é uma composição em tensão, pois a pessoa precisa direcionar sua atenção para a relação entre as janelas, o sujeito alterna sua atenção entre o digital e a pintura ou entre a janela representada e a janela do *tablet*. Janela digital e janela da pintura se relacionam como um acento que aponta para outro modo de fazer e contemplar a arte.

Enquanto o objeto janela está na parede da casa cumprindo a sua função imposta pela arquitetura de abrir e fechar um ambiente para a paisagem externa, há a tendência de permanecer sempre invisível ou de não chamar a atenção das pessoas que passam por ele diariamente. Segundo Miller (2013) os objetos ocupam uma posição humilde de coisa, cumprindo com destreza sua “capacidade de saírem de foco, de fazer periféricos a nossa visão, e ainda assim determinar nosso comportamento e identidade” (MILLER, 2013, p. 51). A janela da arquitetura assim como as janelas dos dispositivos móveis estão presentes no cotidiano como sujeitos ocultos, transparentes aos olhos das pessoas.

O deslocamento das janelas da arquitetura para o *tablet*, no interior dos quadrantes que emolduram as telas digitais também chamados de janelas, faz com que a sua metáfora torne-se visível e seu significado original volte a fazer sentido. A união das duas formas de janelas origina uma terceira janela: aquela que é obra de arte e assim desperta a atenção para suas análogas. Os objetos que se escondiam sob o véu da familiaridade tornam-se aparentes, expostos às reflexões e aos questionamentos. A mudança de lugar das janelas provoca um estranhamento, fazendo com que elas antes quietas e em seus lugares, agora gritem.

#### 4.1 FLORES FRESCAS: A JANELA DIGITAL EM EXPOSIÇÃO

A janela representada na tela do celular é a origem da série. As obras são exibidas via internet e em exposições que percorreram os museus da Europa e América do norte. A exposição é o recorte selecionado como objeto deste estudo por ser a primeira exposição dos desenhos de Hockney nos dispositivos móveis e, principalmente, por ser a única que utiliza celulares e *tablets* também como expositores.

O nome da exposição Flores Frescas faz alusão às flores não apenas por ser o tema de algumas telas, mas por que sugere o ato de colher uma flor para presentear alguém, são 'Frescas' porque logo após serem colhidas são compartilhadas com outras pessoas. Da mesma maneira Hockney desenha e compartilha as imagens logo depois de finalizar, enviando para amigos por *e-mail* e com desejos de bom dia.

As primeiras exposições acontecem em 2010, partindo de Paris percorrem museus e galerias da Inglaterra, Dinamarca e Canadá<sup>120</sup>. As pinturas de Flores Frescas são expostas em telas iluminadas que simulam *tablets* ou celulares, somando aproximadamente 100 telas. As exposições aconteceram em diferentes épocas, no intervalo entre o início de 2010 e janeiro de 2012, e destacam-se pela exposição dos desenhos nas telas digitais com a intenção de preservar a luz da tela dos dispositivos. O autor acredita que suas impressões perderiam a qualidade da iluminação, por isto os dispositivos iluminados são organizados nas paredes como uma exposição de quadros emoldurados. Suas telas iluminadas são expostas em salas escuras como se fossem janelas abertas, destacando ainda mais suas luzes. A figura 46, a seguir, demonstra uma sala com telas em exposição.

---

<sup>120</sup> FLEURS FRAICHES - Fondation Pierre Bergé / Yves Saint Laurent em Paris - França - 20 de outubro de 2010 até 30 de Janeiro de 2011. FRESH FLOWERS - LOUISIANA MUSEUM OF MODERN ART - Dinamarca - 8 de Abril até 28 August de 2011. FRESH FLOWERS - ROYAL ONTARIO MUSEUM - Canadá - 8 de Outubro de 2011 até 1 de Janeiro de 2012.



**Figura 46: Exposição Flores Frescas no Louisiana Museum of Modern Art, Copenhagen, 2011**

**Fonte: Site Design Boom<sup>121</sup>**

O dispositivo na parede do museu pode ser analisado como uma continuidade do processo criativo de Hockney, pois a janela exposta em conjunto com outras janelas iluminadas inauguram outra forma de expor sua arte e acabam proporcionando uma experiência diferente da tela vista isoladamente. Ao colocar o dispositivo em exposição na parede como se fosse uma tela de pintura o artista dá para a máquina semiótica uma nova funcionalidade. O dispositivo é retirado da mão da pessoa onde convencionalmente seria seu lugar e vai para a parede, distante do sujeito. No museu sua função principal é de exibição, diante do *tablet* o público passa a ser espectador e não mais usuário.

O título Flores Frescas pode ser também visto como uma referência às janelas ‘frescas’ ou novas, pois a tela digital está exposta na parede representando as telas de pinturas como uma outra forma de ser janela da arte. Nova janela também porque a janela da arquitetura, desenhada no *tablet*, é reconfigurada para a parede do museu assim como a tela de pintura é ao mesmo tempo tela digital e exposta em luz.

Voltando um pouco no tempo ou nas páginas dessa dissertação, direciona-se o olhar na obra modernista de Duchamp para se pensar a arte de Hockney. Duchamp reconfigura a janela da arquitetura na obra *Fresh Widow* e a expõe como

---

<sup>121</sup> Disponível em: <[www.designboom.com/art/david-hockney-me-draw-on-ipad](http://www.designboom.com/art/david-hockney-me-draw-on-ipad)>. Acesso em: 14/05/2015

arte no museu. Como dito anteriormente<sup>122</sup> os nomes são semelhantes, mas, pode-se ir além dos títulos e aprofundar a reflexão com base nos propósitos de Duchamp que procurava transpor os objetos do seu lugar comum e transformá-los em obra de arte, de maneira semelhante Hockney coloca os dispositivos em exposição no museu. Como Duchamp, Hockney leva o seu público a uma reflexão como se provocasse o seu público a enxergar as janelas digitais nos museus com olhos de quem contempla a obra de arte e assim fazer as telas digitais visíveis.

Continuando a reflexão e olhando para as duas obras pode-se pensar sobre a funcionalidade do objeto que, transformado em obra de arte, perde a sua função original. Na janela de Duchamp os vidros em preto ocultam o lado externo e impossibilitam a entrada da luz, desta maneira a arte retira a função principal da janela de se abrir e iluminar o ambiente. As janelas de Hockney iluminam o interior através do exterior, enquanto as janelas da arquitetura representadas no dispositivo ganham uma iluminação própria que vem do dispositivo. O *tablet* acaba perdendo sua função tátil, pois ao ser exposto não há mais a possibilidade de manuseio do equipamento assim como a janela de Duchamp que está fechada com os vidros cobertos e não pode ser aberta, como se estivesse inutilizada. Resta ao público a angústia do não poder tocar, apenas observar. A agência do sujeito está relacionada com aquela de quem observa uma obra de arte tradicional no museu, ou seja, o sujeito irá interpretar a arte de acordo com seu repertório e com o seu modo de perceber a imagem.

Como a janela de Duchamp que a partir da sua arte recebe a função de estimular e provocar o público, Hockney interfere na função do dispositivo que na exposição Flores Frescas passa a ser a de provocar uma experiência estética. Machado (2008) relata que o artista tem a capacidade de transformar máquinas em objetos singulares e únicos com a função de sensibilizar. Nas suas palavras:

Máquinas semióticas são, na maioria dos casos, concebidas dentro de um princípio de produtividade industrial, de automatização dos procedimentos para a produção em larga escala, mas nunca para a produção de objetos singulares, singelos e sublimes. (MACHADO, 2008, p. 10).

Hockney reinventa o dispositivo ao transportá-lo para a parede e transformá-lo em objeto de arte, assim ele constitui a sua arte como molduras em um museu.

---

<sup>122</sup> *Fresh Widow* se assemelha a *Fresh Flower*, o que está esclarecido no capítulo 2, seção 2.1.

Machado (2008) descreve que na arte contemporânea o artista não apenas usa as leis em favor da sua arte, mas poderá subvertê-las enquanto a produz. Machado (2008) propõe que durante a reinvenção do dispositivo a criação do artista é “mais do que submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa que ele utiliza e manejá-lo no sentido contrário ao da sua produtividade programada” (MACHADO, 2008, p.14). A reinvenção do dispositivo acontece no fazer artístico de Hockney no momento em que subverte a sua característica original, retirando o dispositivo das mãos do sujeito e fixando na parede como obra de arte tradicional exposta em um museu.

Conforme Miller (2013) a moldura tem grande importância na composição da obra exposta no museu e algumas vezes acaba por evocar a resposta do sujeito, faz com que ele entenda a moldura como partícipe de uma obra de arte (MILLER, 2013 p.77). O estilo da moldura precisa se relacionar com a pintura e quando ambos estão em harmonia a moldura passará despercebida. A reflexão de Miller reforça a afirmação de que o *tablet* faz parte da arte quando indica ao público de que maneira deve olhar para o que está emoldurado. Esta exibição do desenho, por meio do dispositivo, acaba sugerindo ao público a origem das pinturas, conferindo-lhes um caráter singular. A moldura reforça seus aspectos ligados à modernidade, ao compartilhamento, ao digital e interfere no modo de ver do sujeito. Ao fazer do dispositivo parte indissociável de uma obra de arte Hockney reforça na sua arte os conceitos de uma cultura familiarizada com os ritmos e a linguagem dos meios eletrônicos. A exposição Flores Frescas talvez seja uma maneira de fazer a arte por meio de uma estética eletrônica.

A exposição exhibe algumas telas que mostram seus desenhos de maneira rotativa, um após o outro, formando uma breve animação. Há também uma composição que apresenta desenhos intercalando pinturas diferentes, talvez como uma forma de aproveitar os recursos da janela digital. No entanto, o que distingue a exibição das mostras tradicionais não é a variação das obras em sequência, algo realizado há algum tempo por meio de uma projeção de *slides*, mas o que se destaca em Flores Frescas é a intervenção em tempo real.

Na primeira exposição da série, em Paris, Hockney adiciona novos desenhos

que manda por *e-mail*,<sup>123</sup> sendo que a interferência em tempo real complementa o título da mostra: Flores Frescas, uma metáfora para a forma com que ele adiciona suas imagens na exposição no momento em que ela está acontecendo. As imagens chegam ao museus tão frescas quanto àquelas enviadas primeiramente para seus amigos.

A interação de Hockney em tempo real é um fator importante para a reflexão da obra como arte contemporânea, pois conforme Manovich (2005) a comunicação em tempo real é um componente da estética de uma arte eletrônica que tem o meio digital como conceito. Ao enviar a obra em tempo real Hockney cria a expectativa da chegada de mais uma obra e reforça o conceito da janela digital inserida no não lugar da internet, provocando a sensação de um espaço ampliado. Segundo Manovich (2002) o espaço digital pode ser considerado um espaço de camadas de dados, assim, além das camadas visíveis de cor, luz e traços, a pintura carrega camadas de informações organizadas pelo próprio *software* e pela rede da *web*, o que torna possível a atualização em tempo real. Uma nova obra ao adentrar a sala relembra o público de que as janelas digitais expostas abrem-se também para outro lugar ou o não lugar da internet. Na exposição Flores Frescas as imagens provocam a sensação de estar chegando de outro lugar, quem sabe do estúdio de Hockney, por meio da janela digital que se abre no seu *tablet*, onde ele cria uma nova pintura.

Enquanto as janelas se alternam nas telas dos *tablets* por meio dos novos desenhos que provocam a sensação de um tempo que muda constantemente, o artista proporciona na sua instalação momentos de pausa. Pequenos bancos para o público sentar e contemplar as pinturas são dispostos por toda a exposição, como tentativa de alongar o tempo do público. No sentido oposto da condição contemporânea de tempos curtos e vidas corridas o artista propõe aos seus espectadores que parem e observem, proporcionando uma pausa para momentos dedicados apenas para a contemplação.

Com sua intervenção no tempo de contemplação Hockney reforça a estética das poéticas contemporâneas que valorizam um passar mais lento pela vida. Canton (2009d), em seu livro sobre o tempo e memória na arte contemporânea, revela por meio de entrevistas com artistas a existência de uma preocupação com a sensação

---

<sup>123</sup> Divulgado no *press release* da exposição Flores Frescas no ROM - *Royal Ontario Museum*, Inglaterra. Disponível em [www.royalacademy.org.uk](http://www.royalacademy.org.uk) em 12/11/2016.

de um encolhimento do tempo. O artista contemporâneo segue no sentido contrário ao fazer da sua obra um jeito de prolongar a duração dos acontecimentos.

O artista procura guiar a atenção do público para a contemplação das obras e para a valorização do tempo. A sua arte vem para fazer o sujeito parar, prestar atenção e ter uma experiência mais duradoura. Conforme Canton (2009d) a arte contemporânea requer que o observador complete as pequenas histórias contadas pelos artistas por meio da sua interpretação, necessitando de um olhar mais atento para que a arte aconteça por meio da relação entre obra e o público (figura 47).



**Figura 47: Exposição Flores Frescas no *Louisiana Museum of Modern Art*, Copenhagen, 2011**

**Fonte: *Site Design Boom*<sup>124</sup>**

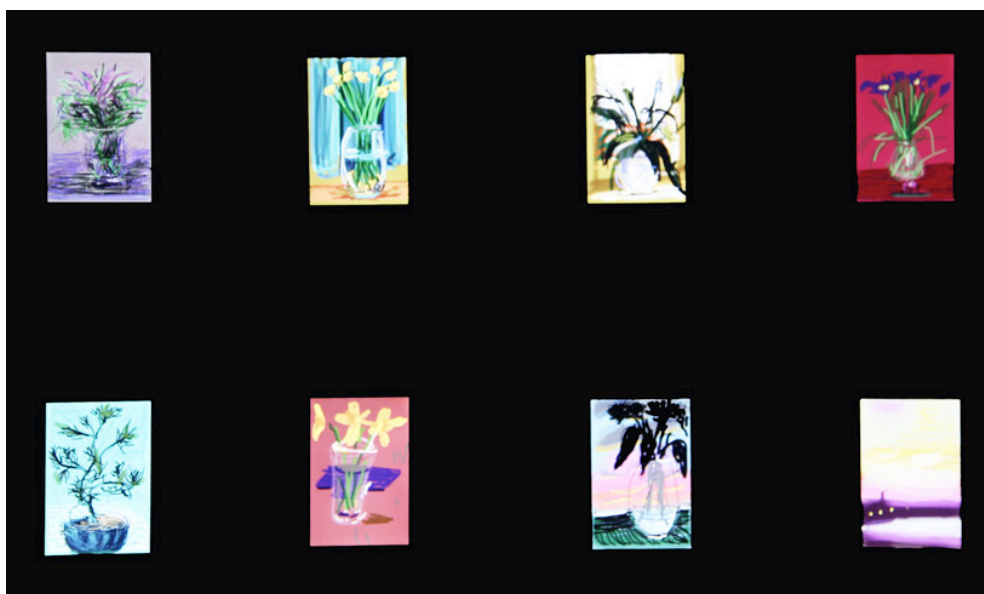
Os desenhos de Hockney são produzidos como memórias, pois ele desenha o que observa naquele momento. A exposição no museu completa o processo criativo das janelas digitais de Hockney, pois as telas são organizadas estrategicamente para que quando vistas em conjunto as imagens formem grandes composições. Em algumas paredes a composição limita-se a uma única linha de imagens, em outras várias pinturas unidas preenchem uma grande área (figura 48).

---

<sup>124</sup> Disponível em: <[www.designboom.com/art/david-hockney-me-draw-on-ipad](http://www.designboom.com/art/david-hockney-me-draw-on-ipad)>. Acesso em: 14/05/2015



A imagem final das janelas de Hockney parece ser um conjunto de suas memórias representados por pequenas imagens que juntas compõem um grande painel. Várias janelas, uma ao lado da outra, compondo uma imagem maior.



**Figura 48: Exposição Flores Frescas no Louisiana Museum of Modern Art, Copenhague, 2011**

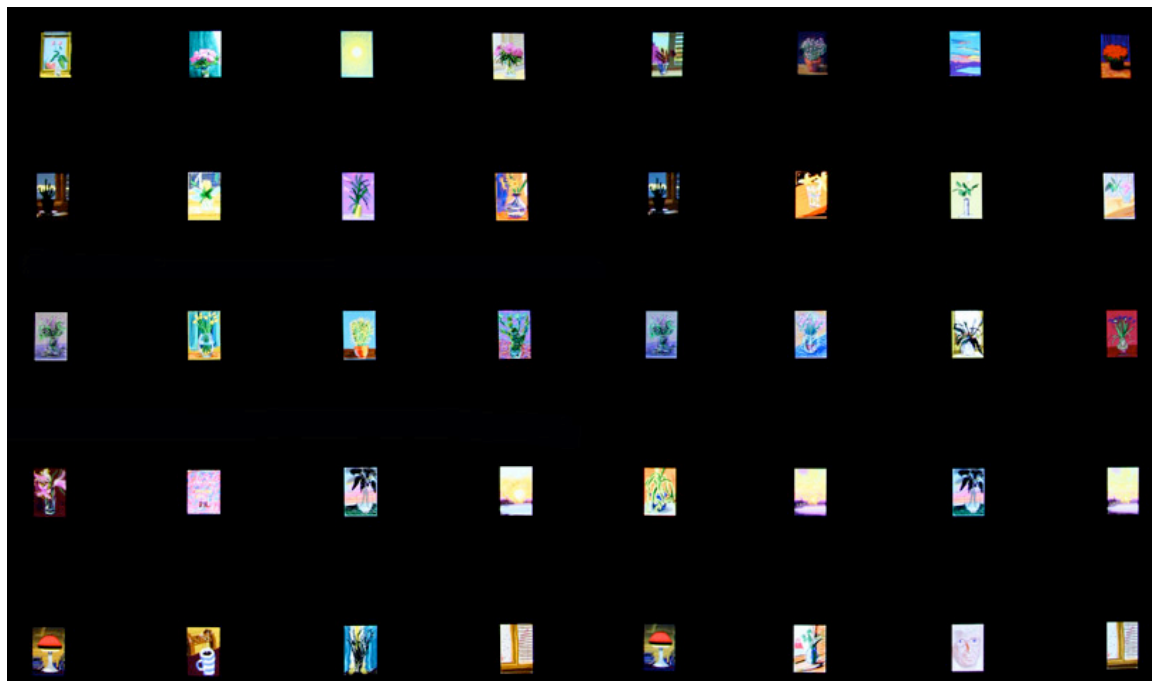
**Fonte: Site Design Boom<sup>125</sup>**

Gombrich (2012) explica em seu texto sobre a disposição de quadros nas paredes que o arranjo dos quadros em conjunto provoca uma dispersão do olhar, desvalorizando o quadro individual, pois o grupo de pinturas traz vários centros de atenção que confundem o olhar do sujeito e valorizam o conjunto das obras. As composições com as molduras digitais obedecem os alinhamentos rígidos e preservam um espaço entre as pinturas. Segundo Gombrich (2012) este tipo de alinhamento é uma preferência dos amantes da arte: “Todos sabemos que a demanda por alinhamento é tão forte que a maior parte de nós não suporta se uma pintura está pendurada torta” (GOMBRICH, 2012, p. 172). Uma alteração nesta continuidade linear seria um acento, algo que chamaria atenção como um ímã aos olhos. No entanto, este acento não é identificado na disposição das suas pinturas de Flores Frescas, pois as pinturas agrupadas parecem ter a mesma ordem de importância, o que confirma a valorização do conjunto ao invés do quadro individual.

---

<sup>125</sup> Disponível em: <[www.designboom.com/art/david-hockney-me-draw-on-ipad](http://www.designboom.com/art/david-hockney-me-draw-on-ipad)>. Acesso em: 14/05/2015

A composição final nas paredes do museu lembra suas colagens em Polaroid, múltiplas janelas que formam uma imagem maior, sugerindo uma extensão de espaço e de tempo. As imagens fazem os olhos do observador passear pelo painel, observando as imagens isoladas para depois compor visualmente o grande painel. A figura 49 mostra uma parede com a composição de janelas de Hockney. As janelas iluminadas formam um conjunto de memórias: múltiplas janelas.



**Figura 49: Exposição Flores Frescas no *Louisiana Museum of Modern Art, Copenhagen, 2011***

**Fonte: *Site Design Boom*<sup>126</sup>**

A janela desenhada através da luz fria do dispositivo pode trazer para a memória do público as janelas que passaram por sua vida, completando o retrato do artista com os seus próprios pontos de vista. Várias janelas juntas em exposição completam esta colagem de memórias. Talvez neste momento suas pinturas não sejam mais artes isoladas, mas uma grande instalação composta de várias janelas abertas e observadas de fora para dentro, como quem observa janelas acessas à noite, sugerindo que as janelas são os lugares onde o externo e o interno se encontram. O momento em que as janelas se unem na formação do grande painel é

---

<sup>126</sup> Disponível em: <[www.designboom.com/art/david-hockney-me-draw-on-ipad](http://www.designboom.com/art/david-hockney-me-draw-on-ipad)>. Acesso em: 14/05/2015

um dos pontos de conexão do público com a obra, o instante em que a obra se completa.

Como já descrito nesta dissertação, a arte contemporânea caracteriza-se por uma liberdade na construção de uma narrativa não linear, cujo sentido completa-se no acontecimento, durante a observação da obra pelo público. Os artistas, conforme Canton (2009b, p 51) em nas suas junções fragmentadas, “sabotam, subvertem as possibilidades de um sentido narrativo único. Desestabilizam nossas compreensões da vida e injetam sutilezas, incertezas, sons que se combinam e se estranham entre si”. Os instantes de contato do observador com o obra parecem ser o momento de destaque na narrativa enviesada de Hockney por meio das suas janelas digitais. É preciso do momento do encontro entre obra e observador para que a arte aconteça, quer no instante em que alguém recebe um *e-mail* com a representação visual de um alvorecer ou no instante em que contempla as telas digitais unidas em exposição.

Hockney propõe por meio da sua arte, seja nas suas colagens com *Polaroid* ou nas montagens digitais, um tempo mais longo e um espaço ampliado. O tempo prolonga-se em vários enquadramentos e o espaço alonga-se em uma montagem de pequenas telas que em conjunto formam uma grande obra. O conjunto da obra se faz por meio de múltiplos pontos de vista, espaço e tempo não estão limitados por uma tela, mas em um conjunto delas, como uma grande instalação onde a janela se multiplica por meio das somas dos pontos de vista.

A análise aponta algumas características que, examinadas em conjunto, sugerem que as pinturas de Flores Frescas reforçam uma estética que se constrói no fazer da arte contemporânea. A reinvenção do dispositivo, o uso das janelas multiplicadas e as intervenções em tempo real são algumas das características apontadas aqui que sugerem uma arte pautada em uma estética digital. Segundo Machado as máquinas semióticas devem ir além de uma produção de estímulos agradáveis para o seu público e buscar efetivamente uma estética para uma era eletrônica (MACHADO, 2008, p. 17). Neste sentido, Hockney se utiliza do dispositivo em sua arte a favor de uma forma estética fundamentada na contemporaneidade, a estética de uma era eletrônica.

## 4.2 A JANELA DIGITALIZADA

Esta seção dedica-se à análise das imagens de Hockney isoladamente, complementando a investigação preliminar e de caráter mais amplo da obra Flores Frescas e da sua exposição, descrita nas seções anteriores. As imagens foram observadas por meio das pinturas disponíveis na internet: *sites* do David Hockney, galerias, revistas, *blogs* especializados e em *press releases* das mostras<sup>127</sup>.

A análise das pinturas de Hockney em *tablets* e celulares foi realizada por meio da observação de elementos que até aqui a pesquisa revelou como importantes e por isso foram estabelecidos como categorias de análise. A análise tem como alicerce a estrutura da perspectiva em abismo, estabelecendo um diálogo com os textos de Lemos (2006) sobre a estrutura em abismo e de Machado (2015) que fundamenta as questões sobre perspectiva.

A organização e escolha das categorias fundamenta-se em duas grandes áreas: na primeira estão alguns elementos da composição visual e na segunda estão formas culturais reconhecidas nas obras de arte contemporânea e que têm reforçado uma estética também contemporânea. As categorias são fundamentadas nos textos de Canton (2009), complementados pelas teorias de Manovich (2005).

Foram analisadas obras de Hockney que compõem a série Flores Frescas a partir das seguintes categorias: formas, composição, cores, textura, enquadramento da janela, características do dispositivo incorporadas na pintura, tempo, espaço, narrativa e memória. Para isto realizou-se primeiramente quadros que organizam as categorias analisadas de acordo com cada obra, seguido de análise qualitativa.

A observação e análise de alguns elementos formadores da composição de Hockney objetiva um olhar mais dirigido para cada um deles. Segundo Alberti: “a composição é aquele processo de pintar pelo qual as partes se compõem na obra pintada.” (ALBERTI, 2014, p. 105) A intenção é identificar algumas características visuais que compõem as obras e podem colaborar para uma estética da arte contemporânea. A análise por meio de formas culturais específicas que integram a

---

<sup>127</sup> Referências das imagens: *Site* David Hockney: disponível em < [hockneypictures.com](http://hockneypictures.com) >; *press release* da exposição Flores Frescas na *Fondation Pierre Bergé* – disponível em < [www.fondation-pb-ysl.net](http://www.fondation-pb-ysl.net) >; Artigo na revista *ISBN-magazine* disponível em < <http://www.isbn-magazine.com> >; < *Art Observed* < <http://artobserved.com> >; *blog Digitizing drawing*. Disponível em < <http://www digitizingdrawing.com/david-hockney-on-ipad-and-iphone/> >. Acesso em 30/01/2017.

composição tem como foco as relações entre arte e tecnologia, a fim de refletir sobre como a arte tem espelhado e questionado a sociedade contemporânea. A análise é necessária para o entendimento da imagem como um todo e compreende-se que os arranjos dos elementos visuais podem reforçar formas culturais assim como se afastar destas ou revelar outras ainda não percebidas.

Optou-se pela análise fundamentada na perspectiva em abismo ao perceber que a composição visual das pinturas em análise encaixam-se nesta estrutura. A observação a partir deste ângulo fortalece as reflexões necessárias para relacionar a análise visual com suas formas culturais. A perspectiva em abismo é entendida como uma imagem em tensão, desta feita pode-se visualizá-la como uma metáfora dos conflitos que, de certa forma, são intrínsecos à arte contemporânea.

Observando o dispositivo móvel como parte indissociável da pintura, portanto matéria da arte, e considerando a escolha de Hockney por exibir suas imagens sempre no interior das suas molduras digitais, optou-se por analisar as imagens sempre incorporada ao dispositivo de sua criação. Elas são observadas na tela do dispositivo móvel e suas molduras compreendidas como uma forma estética e estrutural da composição.

O tema janela representado por Hockney, estabelece uma estrutura em abismo nas imagens quando vistas através das metáforas, colocando a janela da arte dentro da janela digital, ou seja, uma janela dentro da outra. Conceitualmente a perspectiva em abismo parte do enquadramento da imagem, sendo esta delimitação o primeiro quadro da estrutura. Desta maneira, basta outro quadro interno para se considerar a composição em abismo. O fato de todas as imagens de Flores Frescas serem visualizadas na moldura do dispositivo faz com que a janela digital seja o primeiro quadro da estrutura. O enquadramento e a janela digital coincidem provocando um reforço visual da perspectiva em abismo, como uma hipérbole.

Os quadros, neste caso as janelas da perspectiva em abismo, se relacionam como uma imagem dentro de outra imagem. Adicionar a perspectiva em abismo na análise possibilita a observação das janelas existentes na imagem separadamente, o que produz novas relações para a imagem: “Cada quadro que compõe a perspectiva possui seu caráter actancial, que pode ser analisada separadamente ou então em conjunto” (LEMOS, 2006, p.42). Dentre as formas das imagens em análise que compõe a estrutura em abismo estão principalmente as janelas dentro de janelas, sendo a primeira a digital e a segunda aquela representada por meio da

pintura de Hockney.

Hockney desenha nos dispositivos com a ponta dos dedos direto na tela, fazendo-se necessário ressaltar que seu trabalho não é realizado apenas como um desenho linear, mas por meio de camadas, ou seja, de uma colagem. Hockney explica a Gayford (2012), ao interrogá-lo sobre sua prática do desenho no celular, que utiliza da técnica de colagem além do desenho gestual com o dedo. A sua técnica permite o olhar para suas obras a partir das camadas registradas na imagem.

A seleção de obras para a análise restringiu-se às pinturas que fazem parte da série Flores Frescas. A partir deste recorte foram escolhidas seis telas com o critério fundamentado no tema janela. Entre diversos objetos e naturezas mortas pintadas foram separadas aquelas cujo tema principal da composição é o desenho da janela. Dentre elas foram escolhidos cinco tipos de enquadramento que vão desde o ponto de vista mais próximo da janela, desprendendo-se da moldura e apresentando a paisagem que é vista por ela, até o mais distante que possibilita a visão de toda a janela emoldurada dentro da pintura. Cabe aqui a explicação de que uma das seis imagens selecionadas repete um dos enquadramentos, pois essa pintura relaciona-se <sup>128</sup> mais proximamente com outra imagem de igual enquadramento. Para um entendimento completo optou-se pela análise das duas imagens.

O tema janela foi selecionado pela sua proximidade com a temática da dissertação e suas metáforas: a janela da arte e janela digital, prevendo uma relação entre o tema e as janelas apresentadas durante o curso do estudo. O critério do enquadramento complementa a escolha, sendo um atributo essencial na representação das janelas e uma forma de metáfora da relação do pintor com sua arte e seus dispositivos. Os diversos enquadramentos possibilitam análises diferentes sobre o espaço da janela e sua posição dentro da estrutura da imagem, podendo estar do lado interno ou do externo, abertos ou fechados e ainda permitem libertar ou enclausurar, bem como representar os intervalos existentes entre estas categorias, pois cada uma delas não significa uma oposição sobre a outra.

---

<sup>128</sup> Compreende-se que todas as imagens da série têm uma relação entre elas e o resultado desta relação fica evidente na exposição Flores Frescas, porém a imagem em questão tem uma relação ainda mais próxima que será desenvolvida nas análises.

Ao olhar as obras escolhidas agrupadas para a análise, alguns pontos importantes já podem ser reconhecidos. Percebe-se que o pintor utiliza a representação da janela em diversos enquadramentos. Ao enquadrar a imagem dentro do próprio dispositivo o artista subverte o uso da moldura da pintura. O pintor faz uma reflexão do que é interno e externo ao representar o externo pelo ponto de vista do interior e assim trazer o externo para dentro das salas de exposição. Paisagem e natureza morta são representadas nas pinturas como uma maneira de refletir sobre seu uso na arte. Essas reflexões iniciais são abordadas e aprofundadas no decorrer de cada análise. A seguir a figura 50 ilustra o conjunto das obras escolhidas.

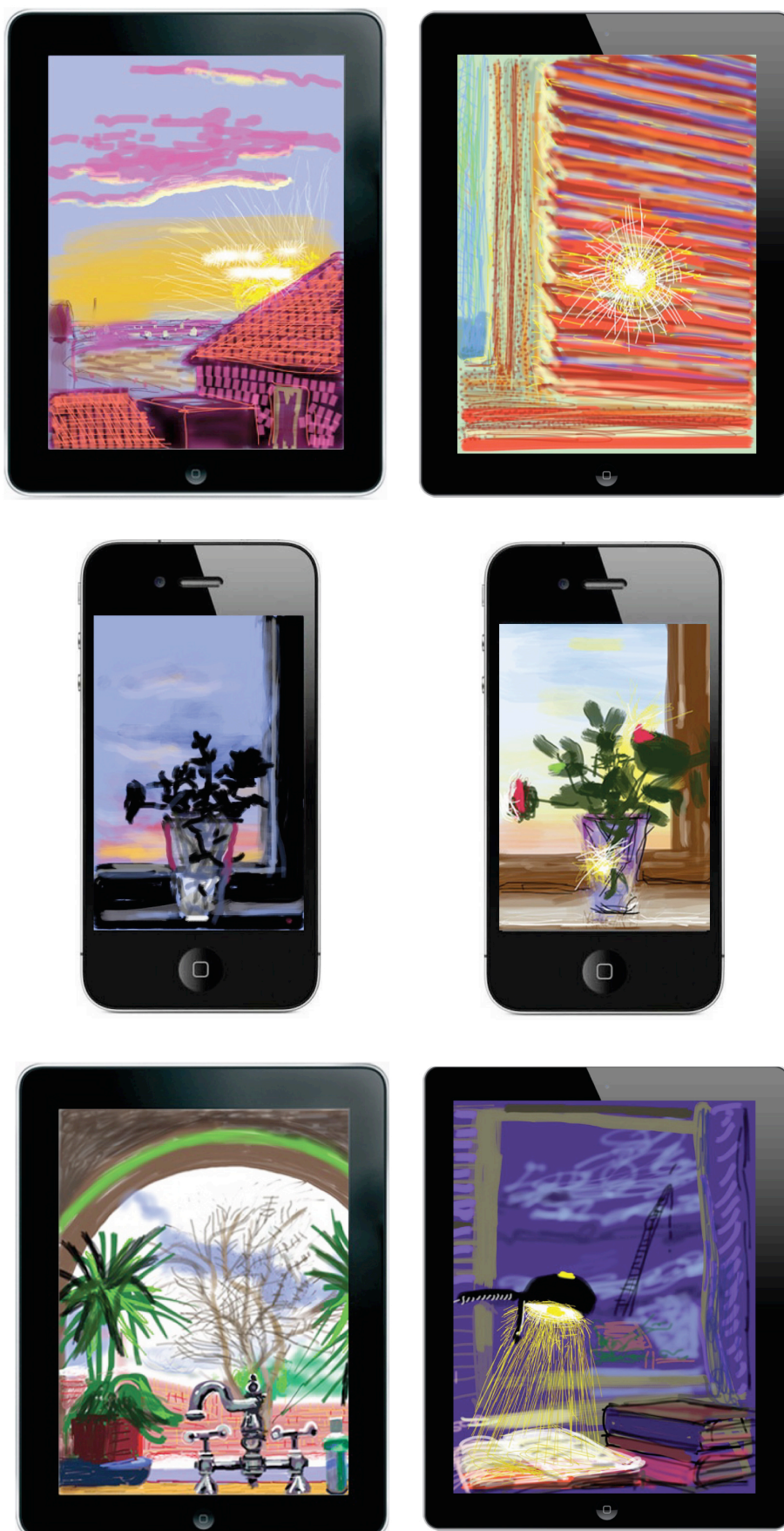


Figura 50: Desenhos de David Hockney nos dispositivos móveis escolhidos para a análise  
Fonte: Organização da autora (2017)



- Análise da Janela 1 – *Untitled, 22 July 2010*

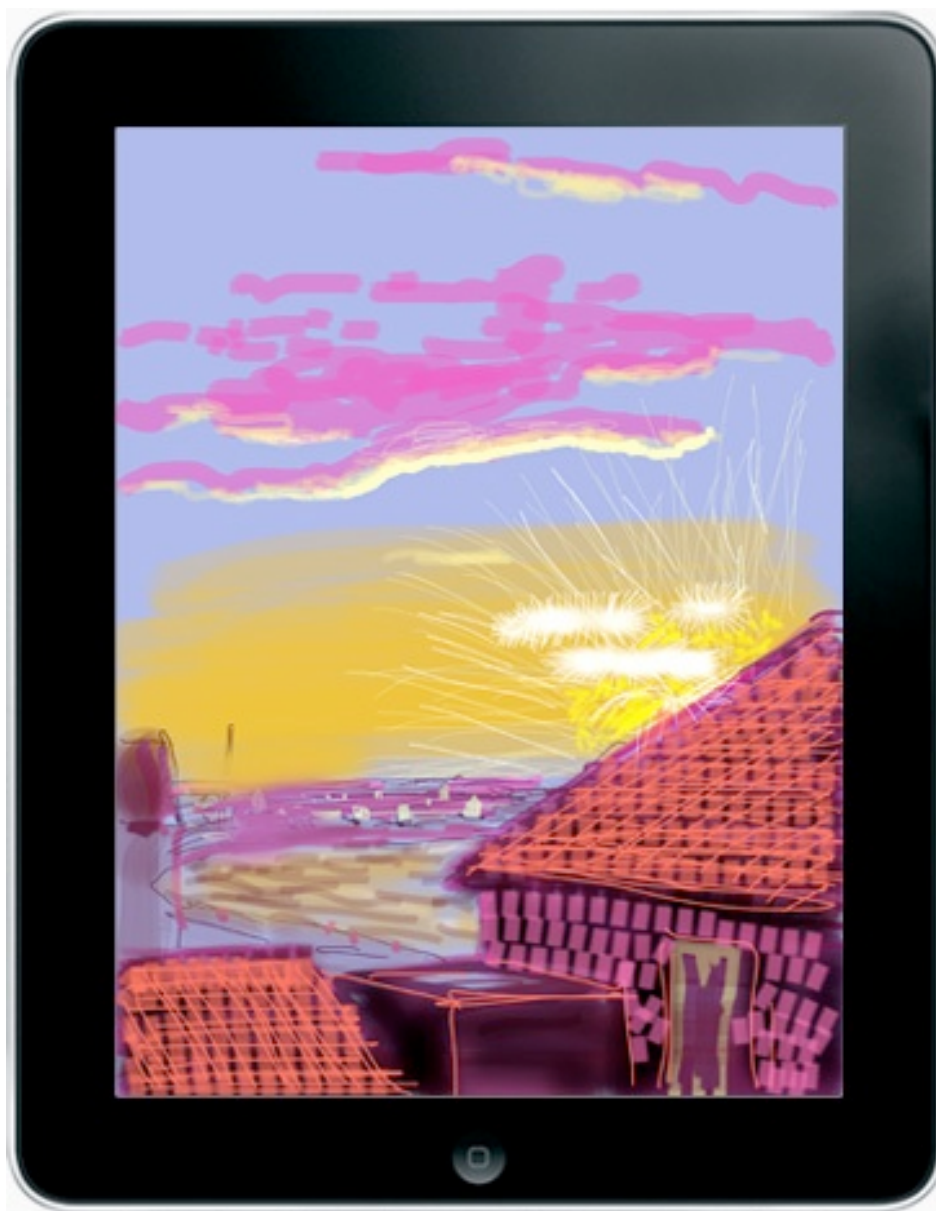


Figura 51: David Hockney, *Untitled, 22 July 2010*, desenho no *tablet*, 2010  
Fonte: Site *Digitizing Drawing*<sup>129</sup>

---

<sup>129</sup> Disponível em < [www.digitizingdrawing.com/david-hockney-on-ipad-and-iphone](http://www.digitizingdrawing.com/david-hockney-on-ipad-and-iphone)>. Acesso em 12/08/2016

CATEGORIAS	INTERPRETAÇÃO
<b>Formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formas indefinidas em conjunto com formas geométricas</li> <li>• Formas rígidas e sólidas definidas</li> <li>• Traços em movimento - repetição de pequenas formas</li> <li>• Movimento - ação em conjunto com o estático</li> </ul>
<b>Composição</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repetição de formas.</li> <li>• Dinâmica - fora do quadro</li> </ul>
<b>Cores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de cores: análogas do amarelo até o magenta + ciano.</li> <li>• Dominante quente e saturada</li> <li>• Mistura por transparência</li> <li>• Energia, alegria e paz do azul</li> </ul>
<b>Textura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Não solicita a sensação do tato</li> </ul>
<b>Enquadramento da janela</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A paisagem da janela enquadrada</li> <li>• Uma segunda janela na paisagem externa é retratada na figura</li> </ul>
<b>Características do dispositivo incorporadas na pintura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se integra na composição em transparências iluminadas</li> <li>• Se propaga em raios, linhas finas que se dissipam a partir do sol</li> <li>• Céu iluminado pelas cores do dispositivo</li> </ul>
<b>Tempo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Na imagem há apenas um tempo: o da paisagem da janela</li> <li>• O tempo do pintor, do seu fazer artístico que fica marcado pelas pinceladas e traços</li> </ul>
<b>Espaço</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dois espaços: um localizado no ponto de vista do pintor e do observador, outro no ambiente externo</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O nascer do sol observado pelo pintor</li> </ul>
<b>Memória</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memória de um instante da vida de Hockney registrado pela pintura</li> </ul>

**Quadro 1 – Análise da Janela 1**  
**Fonte: A autora (2017)**

Uma paisagem de praia contemplada através da janela é o tema da pintura de Hockney (figura 51). O amanhecer foi sua inspiração durante uma das estações de verão que passou em Yorkshire, na Inglaterra. Hockney pinta o nascer do sol visto do interior do seu quarto, conforme frisa o artista em entrevista a Gayford: “O sol tem se erguido por volta das 4h20, e já clareia uma hora antes disso. Quando há nuvens é dramático – as nuvens vermelhas, a luz vindo por baixo” (GAYFORD, 2012, p. 94). A pintura apresenta uma praia que reflete as cores do céu diante da cidade representada pelos telhados das casas próximas. A interpretação de uma vista pela janela parece óbvia diante do seu enquadramento e da disposição dos elementos da paisagem.

A composição é formada por traços imprecisos e transparentes em conjunto com formas sólidas e bem delineadas. Conforme as formas se distanciam, perdem sua definição e contornos até se tornarem apenas manchas e traços. A diferença na definição dos traços provoca uma sensação de profundidade, o que está mais perto é mais nítido e o que está mais longe é mais desfocado.

Uma grande área azul estabelece um fundo para o quadro onde camadas de cores em formas e linhas compõem o desenho. As formas irregulares e imprecisas alternam-se com as figuras geométricas das casas, compostas por triângulos, retângulos e quadrados. Superfícies maiores são revestidas com a repetição de pequenas figuras como os retângulos que preenchem as paredes e telhados. Um círculo amarelo raiado com linhas brancas chama a atenção, representando um grande sol que surge da praia. A imagem pode ser dividida em dois planos: o primeiro das casas próximas à janela e o segundo mais distante composto pela paisagem da praia.

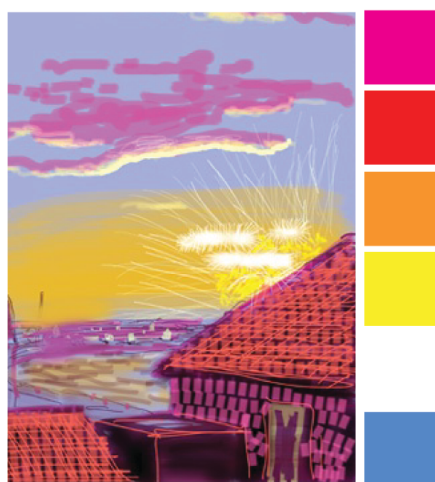
A paisagem é representada do ponto de vista do pintor, que é comunicador da mensagem visual. Artista e público estão na mesma posição, um ao pintar a paisagem e outro ao contemplar a obra. Nesta pintura Hockney proporciona ao sujeito a oportunidade de contemplar a imagem que ele admira da janela do seu quarto, preservando o seu ponto de vista. A pintura pode ser analisada como uma descrição visual do artista sobre o seu amanhecer na praia.

O título da obra revela o dia em que ele presenciou a cena representada, o que torna o quadro o registro de um momento preservado pelo pintor. As outras pinturas da série possuem denominações semelhantes, cada uma levando a referência da data. Em algumas obras Hockney insere um número sequencial demonstrando que realizou mais de uma pintura no mesmo dia. Seus trabalhos revelam-se como um diário de memórias.

A janela digital, ao incorporar a pintura de uma memória de Hockney, reforça o caráter pessoal do dispositivo, pois o sujeito o considera como seu, personalizando e guardando suas fotos, sua agenda. O dispositivo móvel é apropriado também como um lugar de lembranças, Gayford refere-se ao celular como algo íntimo e ao receber a imagem declara que, por chegarem pelo telefone, as figuras parecem um meio “de comunicação visual, uma espécie de diário desenhado” (GAYFORD, 2012, p. 94). As pinturas digitais de Hockney são pequenos registros de lembranças que ele coleciona no seu celular e envia para

amigos por *e-mail* e depois para o seu público, por meio da exposição das pinturas nas galerias e na internet.

As pinturas valorizam a preservação do tempo vivido, característica da arte contemporânea que preserva a memória como uma resposta a sua época que parece viver em um tempo escasso, sem tempo para pequenas lembranças. Uma maneira de questionar e seguir na direção contrária do viver em um tempo estreito.



**Figura 52: Cores da Janela 1**  
**Fonte: Organização da autora (2017)**

As cores utilizadas valorizam os tons quentes em combinação de cores análogas que se intercalam aos tons de magenta, vermelho, laranja e amarelo (figura 52). A grande extensão do azul do céu, enquadrado em toda a pintura, parece desfazer o consenso das cores quentes, provocando uma quebra na sensação de harmonia das cores análogas. As cores quentes do alvorecer invadem o céu azul claro, interrompendo sua constância.

Assim como as cores quentes invadem o frio do azul, os traços rápidos, por meio dos pincéis digitais, quebram uma suposta harmonia da paisagem. Os traços são incompletos, imprecisos e sugerem rapidez. Na paisagem de Hockney há uma alternância entre o movimento rápido dos traços e a suavidade das manchas aquareladas. A composição sugere uma calma instaurada na praia em oposição aos traços rápidos que preenchem as construções.

As cores em transparência misturam-se com o azul do fundo, promovendo uma certa delicadeza para a pintura como um aquarelado suave. A transparência

intensifica a participação da luminosidade do dispositivo. Em primeiro plano, as casas estão mais escuras em contraste com a paisagem iluminada no segundo plano. A praia está em evidência na pintura, valorizando o amanhecer litorâneo em relação ao plano escurecido das casas. Há uma alternância entre um lugar mais dinâmico e outro mais calmo refletido nos traços ora rápidos e serrilhados, ora mais grossos e pacatos.

Considerando que a narrativa acontece a partir de um lugar que está oculto na imagem mas que é percebido pelo observador, a análise do espaço na pintura inicia-se pelo lugar de observação. O primeiro espaço em destaque é o da janela por onde se avista a cena. Embora oculto, o lugar está bem presente como um convite ao observador contemplar a paisagem através da janela digital. A imagem estabelece uma metalinguagem para a pintura, pois a janela da arte e a janela da arquitetura se fundem no interior da janela digital. O segundo espaço é o da própria paisagem que representa uma vista para a praia. Os dois espaços, o de observação e o espaço representado, se unem por meio da janela. A ação de olhar a paisagem estabelece um tempo para a pintura: o tempo de contemplação.

O dispositivo é o enquadramento da paisagem e a sua iluminação passa a ser a luz do alvorecer representado na pintura. Ao utilizar o *tablet* como matéria da arte Hockney proporciona para a pintura a estética do ambiente digital, reforçada pelas pinceladas e manchas. O procedimento talvez se aproxime dos trabalhos da Arte Pop que utilizavam as retículas das impressões, evidenciando o processo de impressão e a cultura da época.

Possibilitar um olhar pela janela através da sua pintura é uma forma de explorar a questão do tempo e refletir sobre o mesmo, pois olhar a paisagem é como uma pausa no tempo. Ao abrir a janela do seu quarto o pintor faz as janelas de outras casas também visíveis para aquelas pessoas que até então não prestaram atenção nas suas próprias paisagens. A mensagem visual aponta o sentido contrário do tempo contemporâneo, que passa rápido demais não permitindo uma parada na janela, sugerindo a possibilidade de um tempo mais vagaroso, como um *rallentando* no meio de uma rotina de ritmo acelerado. Desta maneira é reforçada uma forma cultural da sociedade contemporânea marcada nas artes: a reflexão sobre a falta de um tempo mais denso.

- Análise da Janela 2 – *Untitled, 17 July 2010*

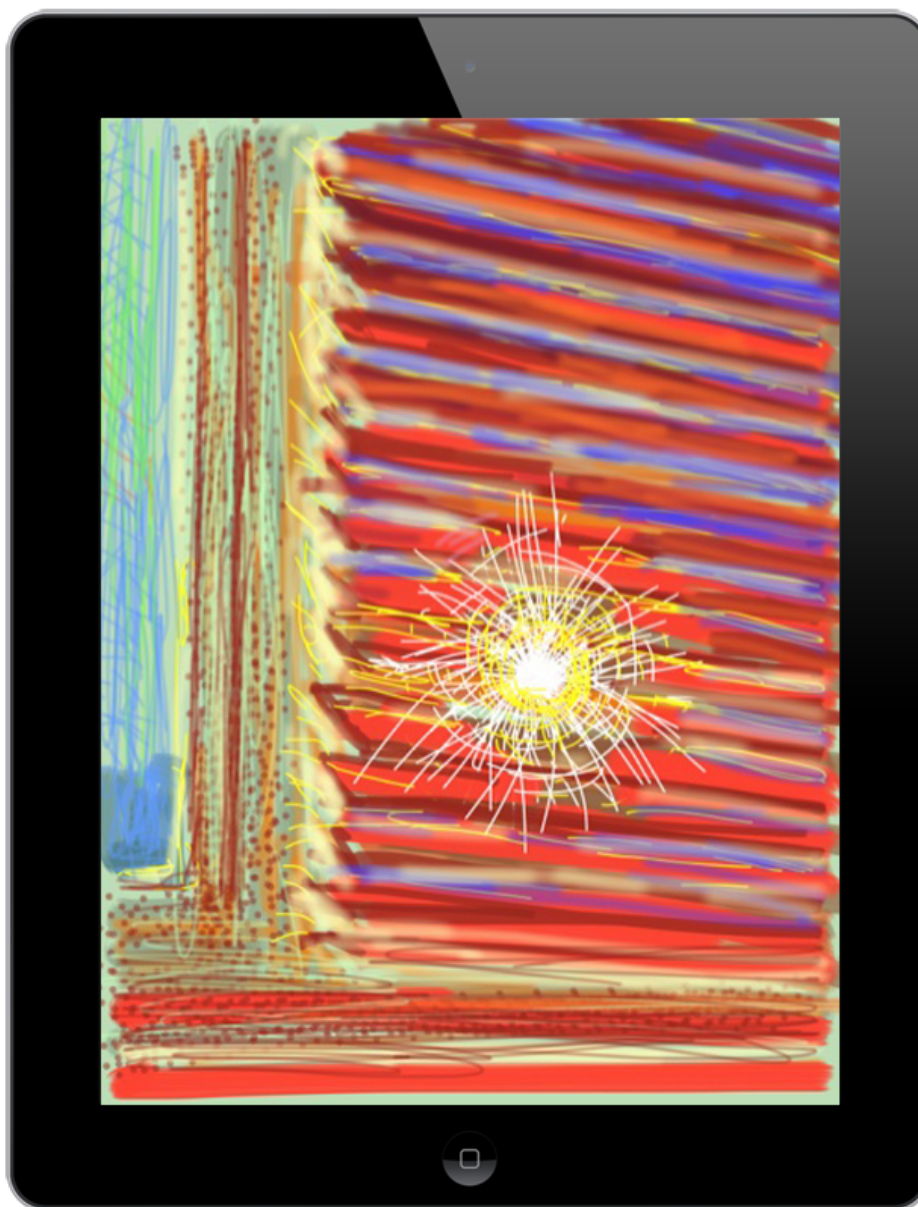


Figura 53: David Hockney, *Untitled, 17 July 2010*, desenho no *tablet*, 2010  
Fonte: *ISBN-magazine*<sup>130</sup>

---

<sup>130</sup> Disponível em <[http://www.isbn-magazine.com/web-exclusive/david\\_hockney/index.html](http://www.isbn-magazine.com/web-exclusive/david_hockney/index.html)> . Acesso em 11/01/2017

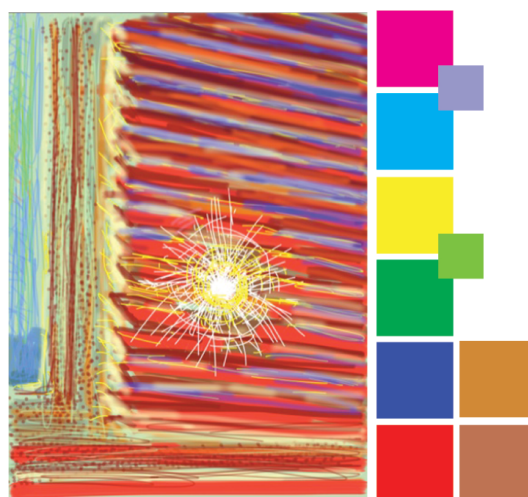
CATEGORIAS	INTERPRETAÇÃO
<b>Formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Predomínio de formas indefinidas e retangulares</li> <li>• Ponto de atenção: círculo</li> <li>• Movimento - ação</li> </ul>
<b>Composição</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repetição de formas</li> <li>• Dinâmica - fora do quadro - proximidade com o público</li> </ul>
<b>Cores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de cores de equilíbrio: seis cores</li> <li>• Dominante quente e saturada</li> <li>• Mistura por transparência</li> <li>• Dinamismo – energia - barulho</li> </ul>
<b>Textura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solicita a sensação do tato</li> </ul>
<b>Enquadramento da janela</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A Janela está parcialmente enquadrada</li> <li>• A janela extrapola os limites da moldura do <i>tablet</i></li> <li>• Perspectiva em abismo</li> </ul>
<b>Características do dispositivo incorporadas na pintura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A luz está em um ponto central, representado pelo ponto branco</li> <li>• A luz branca se destaca em relação a composição colorida</li> <li>• Propaga-se em raios, linhas finas que se dissipam a partir do ponto</li> <li>• Luz mais suave no exterior da janela</li> </ul>
<b>Tempo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dois tempos: do nascer do sol e da janela externa</li> <li>• O tempo do pintor, do seu fazer artístico, marcado pelas pinceladas</li> </ul>
<b>Espaço</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dois espaços: um no ambiente externo e um no interno</li> <li>• Há um entre lugares, o externo invade o interno por meio da luz do sol</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duas histórias em um mesmo desenho: Uma janela quebrada - uma janela com um ponto de luz que entra por uma fresta da persiana</li> </ul>
<b>Memória</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memória de um instante da vida de Hockney registrado pela pintura</li> </ul>

**Quadro 2 – análise da Janela 2**

Fonte: A autora (2017)

A pintura de Hockney (figura 53) apresenta um amanhecer visto pela janela. Um brilho atravessa uma camada colorida que se assemelha a uma cortina do tipo persiana. Sobre a cortina um pequeno raio de sol penetra através das linhas coloridas. Para alguns a janela pode estar quebrada, neste caso os círculos sobre a superfície colorida são vistos como linhas de um vidro estilhaçado. As distinções de interpretações podem reforçar a ideia de que esta representação não é totalmente figurativa, tampouco abstrata. A tensão de estar entre uma coisa e outra está representada pelo desenho da janela, por vezes parecendo quebrada, outras não.

A composição destaca a repetição das formas: os retângulos (longos e horizontais) e círculos que se repetem no quadro sucessivamente. Um círculo menor é envolvido por linhas dispersas como raios que propagam a luz, seu desenho se assemelha a um ponto de brilho ou por outro entendimento pode ser a marca de um vidro quebrado por onde a luz atravessa.



**Figura 54: Cores da janela 2**

**Fonte: Organização da autora (2017)**

O esquema de combinação de cores utilizado é o de seis cores, agrupando um trio de cores primárias com um trio de cores secundárias: vermelho, azul, verde mais amarelo, ciano e magenta (figura 54). A combinação de cores colabora para a sensação de um quadro com muitos elementos que enchem toda a área e precisam se estender para fora da moldura. As misturas das matizes das cores primárias e secundárias são aplicadas em diferentes opacidades, combinando-se em camadas. As transparências permitem o aproveitamento da luz da tela do dispositivo na composição.

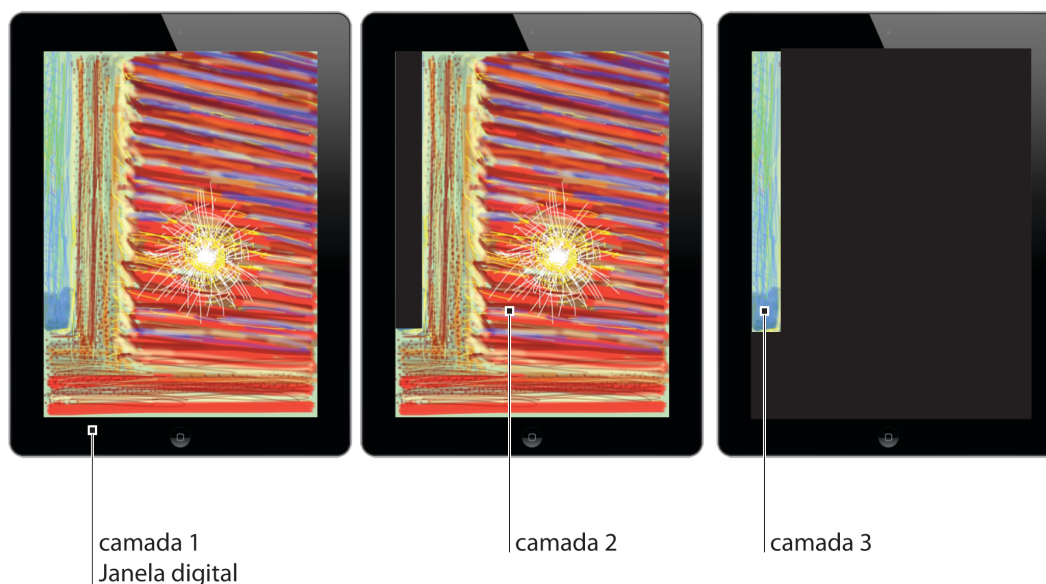
Ao observar a imagem sob a ótica do conceito de espaço visualiza-se dois lugares distintos: o espaço do lado interno da janela pintado em azul e vermelho e o lado externo em verde e azul. Os dois espaços delimitam também tempos distintos, pois “a delimitação de um espaço existe juntamente com a delimitação de um tempo” (LEMOS, 2006, p.45). O espaço interno em tons quentes representa um tempo diferente do lugar interno. O primeiro promove a sensação de um amanhecer



em tons avermelhados, enquanto o segundo não possui as mesmas cores e por isto pode revelar outro momento em que a cor de outra natureza, em verde, prevalece sobre as cores do sol.

A obra revela também o tempo do fazer artístico do autor. Os traços do artista em pinceladas digitais denotam um ritmo e um instante, podendo ser entendido como o rastro do tempo que Hockney utilizou para o desenho. O tempo do fazer da obra está registrado na pintura final, conforme reforça o próprio autor: “no *tablet* também existe este tempo de início e fim de um traço” (Hockney, 2001, p. 26).

A narrativa é composta pela história de uma paisagem exibida em uma pequena fração da janela aberta, uma união com a história de um amanhecer que transpassa a cortina e adentra seu quarto. O título da imagem revela o dia do ocorrido, reforçando a reflexão de que cada pintura narra uma pequena história de Hockney como a página de um diário com mensagens visuais. Uma pequena narrativa não linear dependente da interpretação do observador, pois este pode visualizar um ponto de luz penetrando pela persiana assim como o registro de uma janela quebrada.



**Figura 55: Camadas da Janela 2**

**Fonte: Organização da autora (2017)**

As janelas, uma dentro da outra, remetem ao conceito de perspectiva em abismo (figura 55). A primeira janela é a própria moldura do *tablet* (camada 1), a segunda é o quadro da janela fechada em azuis e vermelhos (camada 2) ou

dependendo da leitura do observador a janela quebrada. A terceira camada é a parte externa exposta pela janela aberta (camada 3).

A composição em camadas estabelece relações visuais entre as imagens. A passagem de espaço e tempo entre os quadros da perspectiva em abismo “são muito simbólicas, elas fazem o leitor mergulhar não só em uma estrutura de linhas e planos mas em diversos sentidos” (LEMOS, 2006, p.30). A perspectiva em abismo é caracterizada por uma divisão de atenções do observador, é uma composição em tensão.

A janela digital e a janela pictórica relacionam-se quando o ponto branco parece com um vidro quebrado, pois ao quebrar a janela no seu desenho Hockney estilhaça, metaforicamente, o vidro da tela do dispositivo. O quebrar da janela digital e da janela da arte sugere que a janela da arte tradicional está sendo desconstruída em favor de uma arte contemporânea. Talvez o recado seja de que é preciso ver além das janelas, inclusive da digital, isto é, quebrar o vidro para olhar para fora.

A janela aberta (figura 55 - camada 3) apresenta uma paisagem externa que parece calma e tranquila, enquanto o interior povoado de azuis e vermelhos é dinâmico e movimentado. O ponto branco interrompe a agitação provocada pela mistura de cores e formas que compõem a janela interna (camada 2). Ele pode ser visto como uma pausa ou um pequeno silêncio em meio as formas intensas e coloridas que preenchem o quadro. O pequeno ponto é o acento<sup>131</sup> da composição ao interromper o ritmo das cores e formas para chamar a atenção do observador.

Entendendo que a obra faz parte das artes contemporâneas e que as imagens são também expressões culturais, pode-se analisar o acento em branco como uma pausa em um tempo acelerado. O tempo da contemporaneidade, representado pelo movimento e intensidade da composição, ganha uma pausa por meio do ponto quebrado do vidro atravessado pela luz branca. Uma interrupção na rotina acelerada que move a sociedade contemporânea.

A primeira janela conceitual, a tela do *tablet*, incorpora ao desenho, além das suas estruturas, algumas formas culturais. A luz do dispositivo proporciona ao desenho a luminosidade do amanhecer, assim o círculo em branco é um espaço por onde a luz escapa com toda a força. Representante de uma estética de um tempo

---

<sup>131</sup> Conforme relatado no início deste capítulo, um acento é uma quebra de continuidade. O acento é a representação visual de algo que se desvia da sua continuidade natural.

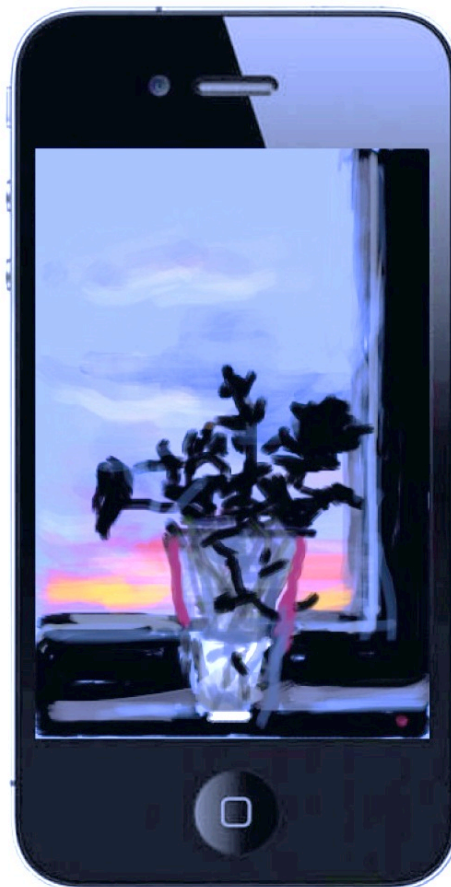
contemporâneo, a janela digital agrega na pintura o seu caráter: a obra de arte se constitui digital e conectada com a sua época. A identidade digital da pintura configura-se também por meio das pinceladas que a compõe, do pontilhismo repetitivo e do uso dos pincéis padronizados do *software*, remetendo a uma obra realizada em um dispositivo digital.

As pinceladas digitais em camadas relembram a Arte Impressionista e sua representação da luz e sombra por meio da mistura de cores em camadas. Enquanto os impressionistas partiam para fora para pintar paisagens iluminadas pela luz natural, Hockney a observa através da janela e a representa por meio da luz do *tablet*, levando a paisagem iluminada para dentro dos interiores por meio do dispositivo. As cores e as formas aplicadas provocam algumas sensações de textura, promovendo o sentido do tato também por intermédio da visão, na sugestão de madeira para o beiral da janela e nas formas pontiagudas na extremidade da persiana.

O enquadramento do desenho apresenta apenas uma fração da janela, já a parte não aparente fica por conta da imaginação do observador. Essa delimitação provoca o público a ver o que está oculto no enquadramento. A imagem integrada ao *tablet* absorve a propriedade de deslizar a imagem, provocando o sujeito a utilizar seus dedos para conhecer mais da paisagem externa. No entanto, nada há além da fração da janela já revelada no interior da moldura do *tablet*. O tato está presente por meio da insinuação, o ocultamento da ação evidencia o sentido e acaba por tornar o dispositivo digital sensivelmente visível ao sujeito, questionando a relação do homem com a tecnologia.

A estimulação do uso do dispositivo pelo tato provoca uma tensão, pois exhibe algo feito para a ação do tocar, mas que só permite o ver. Outros tensionamentos estão presentes em vários aspectos da pintura como na alternância entre o abstrato e o naturalista. As tensões podem ser reflexos de uma cultura contemporânea que vive diversas identidades em uma só, entre muitos não lugares em um tempo de histórias fragmentadas. A análise aponta para uma forma de representação que estimula o público a ser agente da obra, completando-a com as suas subjetividades e a sua interpretação. O finalizar da obra acontece no ato de contemplação da obra pelo sujeito.

- Análise da Janela 3 – *Untitled, 8 June 2009*



**Figura 56: David Hockney, *Untitled, 8 June 2009*, desenho no celular, 2009**  
**Fonte: *Fondation Pierre Bergé*<sup>132</sup>**

---

<sup>132</sup> Press release da Exposição DAVID HOCKNEY: FLEURS FRAÎCHES - FONDATION PIERRE BERGÉ YVES SAINT LAURENT'S. Disponível em <[http://www.fondation-pb-ysl.net/medias/fichiers/Dossier\\_de\\_presse\\_David\\_Hockney\\_Fleurs\\_fraiches.pdf](http://www.fondation-pb-ysl.net/medias/fichiers/Dossier_de_presse_David_Hockney_Fleurs_fraiches.pdf)> Acesso em 12/01/2017

<b>CATEGORIAS</b>	<b>INTERPRETAÇÃO</b>
<b>Formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Predomínio de formas indefinidas e pinceladas marcadas</li> <li>• Formas com limites imprecisos</li> </ul>
<b>Composição</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repetição de pinceladas</li> <li>• Dinâmica - fora do quadro - proximidade com o público</li> </ul>
<b>Cores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de cores de equilíbrio: seis cores</li> <li>• Dominante fria - tons escuros</li> <li>• Mistura por transparência</li> <li>• Transparência – infinito - expansão do espaço - frescor</li> </ul>
<b>Textura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solicita a sensação do tato</li> <li>• Vidro e amadeirados</li> </ul>
<b>Enquadramento da janela</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A Janela está parcialmente enquadrada, extrapola os limites da moldura</li> <li>• Perspectiva em abismo - 3 janelas</li> </ul>
<b>Características do dispositivo incorporadas na pintura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A luz do dispositivos destaca-se em um ponto central, representado pelo ponto branco</li> <li>• Luz suave por toda a composição por meio das transparências</li> <li>• Uso dos pinceis digitais bem marcados</li> <li>• Enquadramento da janela instiga o uso do tato</li> </ul>
<b>Tempo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um tempo único</li> <li>• O tempo do fazer artístico, marcado pelas pinceladas</li> </ul>
<b>Espaço</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Três espaços: ambiente externo, interno e o vaso que repete o externo</li> <li>• Há um entre lugares onde o externo invade o interno por meio da janela</li> <li>• O vidro do vaso pode ser considerado mais um espaço, uma janela</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma história apresentada no desenho: a das flores na janela</li> <li>• Esta história é parte de uma maior, composta pela janela 4</li> <li>• Narrativa não linear</li> </ul>
<b>Memória</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memória de um instante da vida de Hockney registrado pela pintura</li> </ul>

**Quadro 3 – análise da Janela 3**

Fonte: A autora (2017)

A história do amanhecer de Hockney é contado por meio do céu exposto através da janela e das flores no parapeito (figura 56). O alvorecer é priorizado na pintura chamando a atenção do público em função do seu colorido iluminado, enquanto as flores são praticamente um vulto negro na janela escurecidas diante das cores claras e transparentes do céu, semelhantes aos tons de uma aquarela suave.

A imagem analisada expressa questões similares as outras já apresentadas. A luminosidade das transparências das cores repetem-se assim como a narrativa baseada em uma cena que Hockney decide guardar na memória. Como nas outras imagens o dispositivo integra-se com a pintura que incorpora as formas culturais da contemporaneidade. Algumas questões repetem-se e como já foram investigadas nas análises anteriores não serão abordadas, a reflexão repousa sobre os pontos que diferenciam a pintura das outras imagens.

O principal diferencial da imagem em relação às anteriores é a representação de um objeto do interior: o vaso de flor é retratado em uma paisagem interna. Hockney registra uma cena de natureza morta talvez em tom de ironia, pois as flores estão representadas em um vaso com água, o que as mantém vivas algum tempo depois de serem retiradas da natureza. Por analogia, o pintor diz que seu trabalho preserva as flores vivas, já que poderão ser exibidas nas janelas dos celulares por mais tempo do que sobrevivem nos vasos. Conforme relata para Gayford: “todos os dias desenho flores e as envio para os amigos, para que recebam fresquinhas toda as manhãs. Com a vantagem de que as minhas duram mais” (GAYFORD, 2012, p. 94).

As pequenas narrativas dos artistas contemporâneos são reforçadas como uma característica estética pelas pinturas diárias de Hockney. A presente imagem tem o diferencial de pertencer a um dueto de pinturas, pois é parte de uma narrativa maior quando vista em união com a pintura da janela que será apresentada a seguir. Para um melhor entendimento o exame do conjunto será abordado na análise da Janela 4.



**Figura 57: Cores da Janela 3**

**Fonte: Organização da autora (2017)**

Hockney utiliza as três cores secundárias da cor-luz: ciano, magenta e amarelo para representar o céu (figura 57). As três cores em transparência ganham, com a iluminação da tela do dispositivo, uma grande intensidade ao serem combinadas com o preto das bordas da janela e das flores. Diante da janela iluminada as flores do vaso perdem as cores tornando-se apenas um vulto. O vaso no qual estão acondicionadas apresenta uma transparência em tons de cinza e azul. A fração superior do vaso permanece em tons de cinza, enquanto a sua parte inferior exhibe a água em suave pinceladas azuis. Esta pequena porção azul do vaso repete a cor do céu em sua transparência iluminada e chama a atenção em meio as cores escuras do restante do conjunto de vaso e flores. Hockney valoriza este detalhe por meio de duas linhas em magenta escurecido que ligam o céu com a água do vaso.



**Figura 58: Camadas da Janela 3**

**Fonte: Organização da autora (2017)**

A perspectiva em abismo (figura 58) acontece primeiramente por meio da janela da pintura que está enquadrada dentro da janela do celular, portanto há duas molduras paralelas, a do dispositivo e a da janela pintada. A janela retratada expande-se e ultrapassa o enquadramento da tela digital, enquanto o vaso está entre as duas. Ao receber uma pequena porção da cor do céu o vaso ganha importância na composição e torna-se uma terceira janela na estrutura em abismo (camada 3) ao conter um pouco da paisagem externa. Portanto, a imagem está

sendo constituída por três janelas: a digital, aquela que expõe a paisagem externa e o pequeno trapézio do vaso.

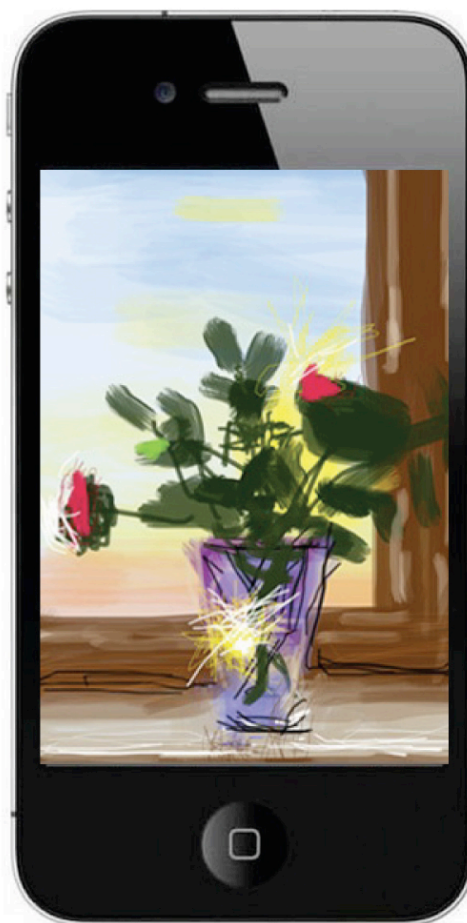
O enquadramento revela uma imagem parcial da janela, relativamente próxima do ponto de vista do observador. A moldura da janela em preto estende-se até a extremidade da pintura unindo-se visualmente com a moldura do celular. O exibir da janela pictórica na tela iluminada evidencia a relação entre as duas, pois a janela da pintura parece uma duplicação daquela do dispositivo como uma tela de celular dentro da outra, ambas exibindo um alvorecer. De maneira semelhante o vaso expõe uma pequena parte da janela externa, duplicando o céu. A repetição pode ser uma representação da janela da arte que procura traduzir o que está no entorno, mas consegue apenas parcialmente pois o retratar depende da intenção do artista e do que o sujeito pode perceber.

Analisando as janelas a partir das questões relativas ao espaço, pode-se perceber cada uma delas representando um lugar diferente: o interno, o externo e o entre, neste último enquadra-se o vaso. Como um não lugar o vaso é inconstante, temporário e permanecerá apenas enquanto refletir a cor do céu que emana da janela. O pequeno céu é reforçado pela cor azul, sua presença no vaso poderia aumentar e expandir pelo vaso inteiro ou diminuir até desaparecer. Esta questão fica para o sujeito decidir, pois ele entenderá o copo como mais cheio ou mais vazio, conforme o seu modo de ver.

A imagem sugere algumas formas culturais que representam a arte contemporânea, entre elas destacam-se: a questão do tempo e do espaço, inconstantes e fugidios; as janelas digitais que se abrem em diversos lugares prolongando o espaço como o não lugar do vaso; a representação marcada pela dependência da interpretação do espectador e, por fim, a narrativa contada por meio de pequenas histórias não lineares.



- Análise da Janela 4 – *Untitled, 8 June 2009, N° 2*



**Figura 59: David Hockney, *Untitled, 8 June 2009, N° 2*, desenho no celular, 2009**

**Fonte: Site *Fondation Pierre Bergé Yves Saint Laurent's***<sup>133</sup>

---

<sup>133</sup> Press release da Exposição DAVID HOCKNEY: FLEURS FRAÎCHES - FONDATION PIERRE BERGÉ YVES SAINT LAURENT'S Disponível em <[http://www.fondation-pb-ysl.net/medias/fichiers/Dossier\\_de\\_presse\\_David\\_Hockney\\_Fleurs\\_fraiches.pdf](http://www.fondation-pb-ysl.net/medias/fichiers/Dossier_de_presse_David_Hockney_Fleurs_fraiches.pdf)> Acesso em 12/01/2017

<b>CATEGORIAS</b>	<b>INTERPRETAÇÃO</b>
<b>Formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Predomínio de formas indefinidas e pinceladas marcadas</li> <li>• Ponto de atenção: brilho no vaso</li> </ul>
<b>Composição</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repetição de pinceladas</li> <li>• Dinâmica - fora do quadro - proximidade com o público</li> </ul>
<b>Cores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de cores de equilíbrio: seis cores</li> <li>• Dominante fria</li> <li>• Mistura por transparência</li> <li>• Transparência - infinito - expansão do espaço - frescor</li> </ul>
<b>Textura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solicita a sensação do tato</li> <li>• Vidro e amadeirados</li> </ul>
<b>Estrutura da janelas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A Janela está parcialmente enquadrada</li> <li>• A janela extrapola os limites da moldura do celular</li> <li>• Perspectiva em abismo: 3 janelas</li> </ul>
<b>Características singulares do dispositivo incorporadas na pintura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A luz do dispositivos destaca-se em um ponto central, representado pelo ponto branco</li> <li>• Luz suave por toda a composição por meio das transparências</li> <li>• Uso dos pinceis digitais bem marcados</li> <li>• Enquadramento da janela incita o uso do tato</li> </ul>
<b>Tempo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um tempo único</li> <li>• O tempo do pintor, do seu fazer artístico, marcado pelas pinceladas</li> </ul>
<b>Espaço</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Três espaços: o ambiente externo, o interno e o vaso</li> <li>• Há um entre lugares, onde o externo invade o interno por meio da janela</li> <li>• O vidro do vaso pode ser considerado mais um espaço, uma janela</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma história apresentada no desenho: a das flores na janela enquanto o céu é refletido no vaso</li> <li>• Esta história é parte de uma maior, composta pela imagem 3</li> <li>• Narrativa não linear</li> </ul>
<b>Memória</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memória de um instante da vida de Hockney registrado pela pintura</li> </ul>

**Quadro 4 – análise da Janela 4**

**Fonte: A autora (2017)**

Um vaso de vidro com flores é representado na pintura de Hockney (figura 59). Segundo declara, as flores frescas decoram seu quarto enquanto ele observa o nascer do sol e desenha a cena, conforme descreve a Gayford: “Venho fazendo na cama muitos desenhos do nascer do sol e de flores porque tenho uma janela linda e porque as flores já estão ali e a luz está mudando” (GAYFORD, 2012, p. 94). Hockney procura representar a mudança da luz que ocorre no amanhecer,

visualizada através da janela do seu quarto.

A presente imagem parece ser decorrente da anterior (Janela 3), desenhadas no mesmo dia, como revela o título das pinturas, as duas imagens apresentam iluminações diversas. O céu nesta janela apresenta tonalidades claras, sua luz reflete no vaso de vidro produzindo um brilho que é representado como um pequeno sol. Diferentemente da imagem anterior, na qual as flores são escuras, aqui a luz que vem da janela possibilita a visualização da planta, da sua forma e das suas cores.

Pinceladas bem marcadas, como de um pincel grosso, misturam-se no quadro com manchas difusas. Janela e vaso são destacados por formas mais definidas, mas seus contornos são imprecisos.



**Figura 60: Cores da Janela 4**

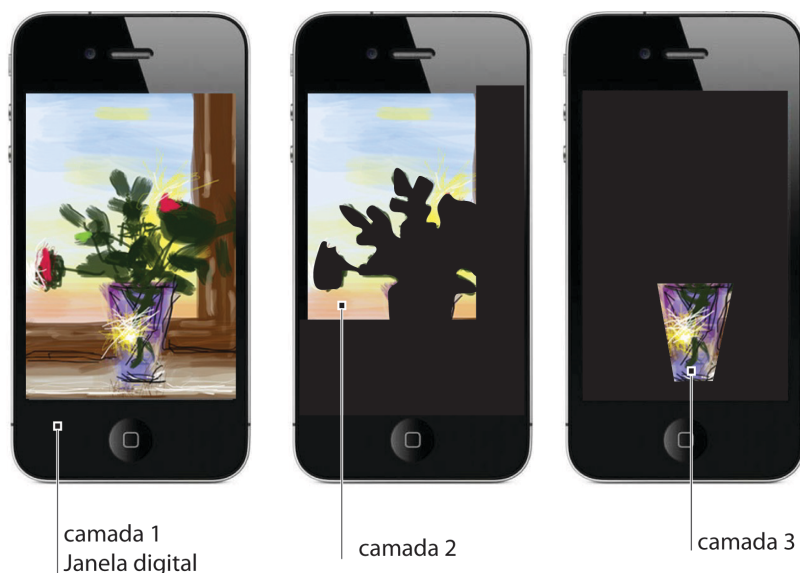
**Fonte: Organização da autora (2017)**

As cores são combinadas em um esquema de equilíbrio de seis cores, três cores primárias da cor-luz (vermelho, verde e azul) estão compondo o vaso e as flores, enquanto as secundárias (ciano, vermelho e amarelo) coloreem o céu (figura 60). Em relação a imagem anterior, Hockney acrescenta as cores do vaso que antes permaneciam incógnitas. As três cores primárias são adicionadas à pintura, promovendo força e intensidade ao cântaro de flores. O amarelo da luz solar é repetido em um detalhe do vaso como se duplicasse o sol, ele é o ponto de atenção da imagem, a iluminação mais intensa reforçada pela luminescência do dispositivo.

A combinação do azul com o verde se sobressai no quadro, provocando uma sensação de natureza e ar fresco, talvez a intenção do pintor seja eternizar o frescor daquela manhã. As cores reforçam o título da série (Flores Frescas), incorporando o frescor também por meio do colorido da imagem. O azul é predominante no céu, garantindo profundidade para a paisagem externa. A cor azul também incorpora uma ideia de infinito, segundo Silveira (2015) “o azul causa a sensação de paz e tranquilidade do céu; sensação de infinito espacial, expandido planos e superfícies” (SILVEIRA, 2015, p.121).

A pintura mistura diversas transparências: na janela, no vidro do vaso e nas cores do céu. Posicionado entre as duas janelas, a digital e a pictórica, a figura do trapézio, correspondente ao corpo do vaso, aparenta ser mais uma superfície transparente a integrar a composição gerando uma terceira janela. O vidro do vaso deixa passar parcialmente as cores do céu incorporando o brilho da reflexão do sol. O cântaro que sustenta as flores é como um segundo céu a iluminar o ambiente interno.

Em relação ao espaço a pintura apresenta três lugares representados: o espaço interno, o externo no qual se localiza o nascer do sol e a superfície do vaso que incorpora o céu. O tempo representado, assim como na pintura anterior, é determinado pelo instante em que Hockney pinta a cena, momento expandido por meio das três janelas.



**Figura 61: Camadas da Janela 4**  
**Fonte: Organização da autora (2017)**

A perspectiva em abismo acontece por meio das três janelas da cena: a digital, a pictórica e a janela do vaso (figura 61). Por meio do vaso transparente em frente da janela aberta, Hockney traz o exterior para o interior. O céu e as flores comumente são representados como paisagem da natureza externa, mas nessa pintura elas estão dentro do seu quarto. Como na pintura *Condição Humana*, de Magritte, na qual o pintor traz a paisagem do jardim para o espaço interno por intermédio das transparências da tela da pintura e da janela, Hockney duplica o céu por meio da sua reflexão no vaso e o integra nos dois espaços retratados: o interno e o externo. Novamente ele faz uma reflexão sobre as janelas, da pintura e digital. A janela aberta para o mundo pode estar representada em uma pintura, na tela do computador ou simplesmente refletida em um vaso. O que o sujeito vê depende do seu olhar e do seu ponto de vista, alguns verão o céu refletido, outros apenas o vaso. A narrativa contada na imagem se constrói a partir daquele momento da vida de Hockney, ou seja, a história de um pedaço do céu dentro da sua casa.

A estrutura em perspectiva em abismo provoca uma movimentação no olhar do sujeito, alternando entre as janelas para compreender a composição. O entendimento do todo é feito pela recomposição dos fragmentos na memória do observador. Na presente imagem o observador deve percorrer o quadro com seu olhar em pelo menos três etapas: a janela do dispositivo, a janela pictórica (que exhibe o céu) e o vaso que também funciona como uma janela. A exploração da ação

da movimentação dos olhos é recorrente no trabalho de Hockney, vale lembrar das suas composições com diversas fotografias constituindo uma única imagem assim como aquelas que uniram várias telas de pintura formando uma grande paisagem. A tela analisada aqui também é composta por múltiplas janelas que, juntas, compõem um sentido.

A narrativa completa-se quando está em conjunto com a imagem anterior, formando uma narrativa múltipla (janela 3 e janela 4). Percebe-se a relação entre elas por meio da repetição em suas formas e estruturas semelhantes. Enquanto as semelhanças unem as duas imagens, as diferenças entre ambas reforçam dois tempos diversos: no primeiro o amanhecer inicia-se rompendo a noite, no segundo as cores do ambiente interno estão mais claras devido ao sol que se ergue no céu e irradia uma luz mais intensa.

O encadeamento das imagens pode ser lido como a sequência de um amanhecer do sol. A Janela 3 representa o alvorecer que se inicia discretamente e não dissipa totalmente a escuridão da noite que permanece no ambiente. Na Janela 4 o sol segue no seu propósito de alvorecer e sua luz invade o ambiente no qual é percebido toda a presença do céu. O pequeno vaso apropria-se, aos poucos, de uma fração do céu conforme a luz é intensificada no ambiente externo. No primeiro momento aloja-se no fundo do vaso, refletindo na água que dá vida às flores. No segundo o vaso incorpora todo o céu, incluindo o próprio sol e sua iluminação que proporcionam cor e forma às flores do vaso, ou seja, a vida é intensificada. Percebe-se, na sequência das imagens, a intenção da expressão de um sentido para as telas como a narrativa da pequena história de um amanhecer guardada na memória.

As formas culturais contemporâneas são reforçadas principalmente na narrativa dessas pequenas histórias, no uso da luz do dispositivo para contá-las e no conceito das múltiplas janelas que se une à valorização da memória, preservando os espaços e os tempos.

- Análise da Janela 5 – *Untitled, 26 december 2010*

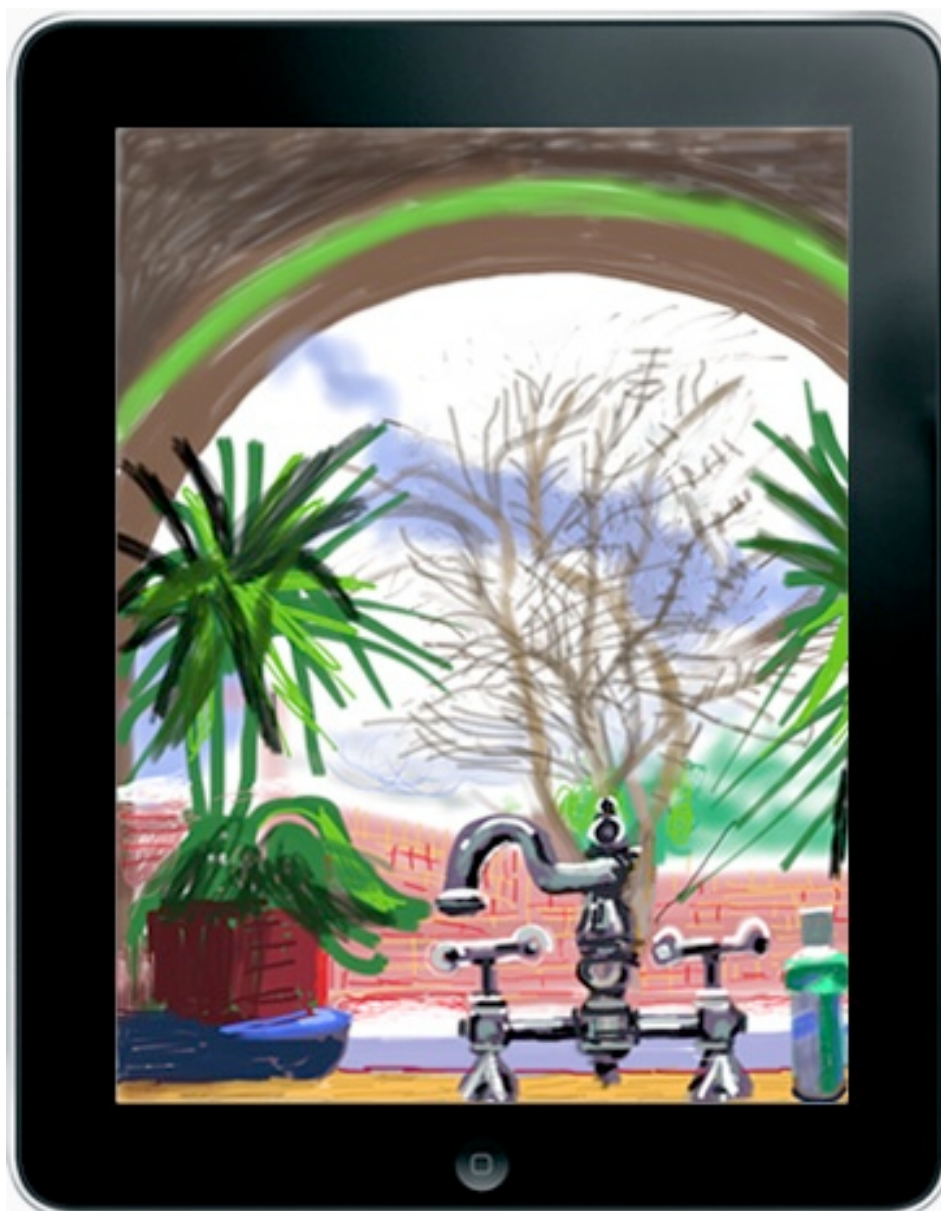


Figura 62: David Hockney, *Untitled, 26 december 2010*, desenho no *tablet*, 2010  
Fonte: *Site Digitizing drawing*<sup>134</sup>

---

<sup>132</sup> Disponível em < [www.digitizingdrawing.com/david-hockney-on-ipad-and-iphone](http://www.digitizingdrawing.com/david-hockney-on-ipad-and-iphone)>. Acesso em 12/08/2016

CATEGORIAS	INTERPRETAÇÃO
<b>Formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formas definidas e pinceladas marcadas</li> <li>• Algumas formas desconstruídas, como a torneira</li> <li>• Movimento</li> </ul>
<b>Composição</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repetição de pinceladas</li> <li>• Dinâmica - fora do quadro - proximidade com o público</li> </ul>
<b>Cores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de cores de equilíbrio: três cores + tons neutros</li> <li>• Mistura por transparência</li> <li>• Força simbólica das cores primárias</li> </ul>
<b>Textura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Folhas - galhos - metal.</li> </ul>
<b>Enquadramento da janela</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A janela está parcialmente enquadrada</li> <li>• A janela extrapola os limites da moldura do celular</li> <li>• Perspectiva em abismo</li> </ul>
<b>Características do dispositivo incorporadas na pintura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A luz destaca-se no ambiente externo com uma claridade do dia, principalmente devido as nuvens brancas que deixam passar a totalidade da luz do dispositivo</li> <li>• Uso dos pinceis digitais</li> </ul>
<b>Tempo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 tempos distintos</li> <li>• O tempo do pintor, do seu fazer artístico, marcado pelas pinceladas</li> <li>• A pintura parece misturar todos os tempo em um só lugar</li> </ul>
<b>Espaço</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dois espaços: um no ambiente externo e um no interno</li> <li>• Há um entre lugares onde o externo invade o interno por meio da janela</li> <li>• A pintura parece misturar todos os lugares em um só</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma história de tempos diferentes narrada da janela da cozinha – não linear</li> </ul>
<b>Memória</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mémoias de 3 tempos da vida do artista registrado pela pintura</li> </ul>

**Quadro 5 – análise da Janela 5**

Fonte: A autora (2017)

Na pintura em análise a janela está representada quase na sua totalidade, apenas suas laterais estão fora da moldura do *tablet* (figura 62). A janela da cozinha emoldura uma vista para um jardim, a árvore desenhada na área externa está seca com seus galhos descobertos, enquanto na cozinha as folhas verdes predominam no ambiente. Fora da casa uma suave linha de branco cobre o chão do jardim e o muro, como em um dia de neve.

As formas utilizadas na composição são mais definidas e delineadas do que nas pinturas analisadas anteriormente, os rastros de pincéis estão presentes embora



mais discretos que nas imagens já analisadas. O dispositivo continua fortalecendo a relação da obra com a cultura de uma era eletrônica, principalmente por meio da iluminação do *tablet* que é mais intensa na área externa.



**Figura 63: cores da Janela 5**

**Fonte: Organização da autora (2017)**

A paleta de cores escolhidas se beneficia das cores primárias da cor-luz, vermelho, verde e azul, adicionando tons acromáticos em escalas de cinza e tons neutros castanhos (figura 63). O vaso de planta em primeiro plano destaca-se pelo uso das três cores primárias, a sua combinação é chamada de Triádicas Assonantes “quando utilizada, geralmente tem toda a atenção do observador para si” (SILVEIRA, 2015, p.134), devido ao forte significado das três cores na cultura ocidental.



**Figura 64: Camadas da Janela 5**

**Fonte: Organização da autora (2017)**

Na pintura pode-se distinguir o espaço interno do externo. O espaço externo é dividido em duas partes por um pequeno muro. Para facilitar a análise os espaços foram separados e nomeados como camada 2, 3 e 4, conforme a figura 64. Os espaços parecem delimitar tempos diferentes, pois dentro da cozinha (camada 2) e depois do muro (camada 4) as plantas estão cheias de folhagens verdes, enquanto no espaço anterior ao muro (camada 3) a árvore está seca e o chão coberto de neve como em um inverno rigoroso.

Considerando a data em que foi pintado entende-se que a neve seja uma representação do clima do dia. Os dois ambientes com folhas verdes curiosamente não parecem estar sob o clima de inverno, o que colabora para a dedução de que os dois espaços representam um tempo diferente do espaço intermediário (camada 3). Uma análise possível é que a camada 3, retrate o presente (um divisor entre

passado e futuro) O futuro quase não se pode ver, pois apenas vultos de árvores verdes podem ser visualizados e o passado ainda é bem nítido no interior da janela.

A janela pictórica está em perspectiva em abismo em conjunto com a janela do dispositivo, mas Hockney subverte sua forma que passa a ser curva. O formato retangular das janelas das pinturas é reformulado em uma circunferência aberta, o seu arco embora limite a área interna, parece englobar os três espaços. Não está presente aqui a sensação da profundidade da perspectiva linear em que as linhas convergem para um ponto afastando, diminuindo e afunilando o que está mais longe. A pequena profundidade percebida acontece apenas pela dissolução das formas que perdem sua nitidez conforme se afastam da primeira camada.

Os três espaços parecem misturados como se estivessem todos em um único plano, assim também ocorre como o tempo: passado, presente e futuro estão tão próximos que se fundem em um só tempo. Segundo Canton, o tempo contemporâneo pode causar uma “sensação de atemporalidade e de que, no lugar de um processo de deslocamento, existe apenas o agora” (CANTON, 2009d, p.20). Percebe-se, na composição em análise, uma aproximação da representação com esse tempo, onde as distâncias são diminuídas e o tempo estreitado, provocando uma sensação de presente permanente.

A narrativa é diferenciada das histórias da janela do seu quarto e mistura objetos, como a torneira e um frasco de produto de limpeza, com as formas naturais das árvores. Hockney pinta a natureza morta como em uma transgressão, registrando no interior as plantas verdes e frescas, enquanto na área externa a paisagem é de uma árvore seca que não aparenta vida. O artista inverte os lugares dos temas, pois onde normalmente se registra as composições em natureza morta ele mostra a vida da árvore verde, onde se pinta paisagens ele representa a árvore seca, a natureza morta.

Dentro da visão de tempos diferentes a narrativa de Hockney está sendo contada por pequenos fragmentos de tempo e espaço. O tensionamento principal da pintura é uma alternância entre os galhos secos e as folhas verdes, há uma tensão entre o espaço interno e o externo, o agora e o depois. A narrativa talvez expresse o movimento de um tempo que nunca para, embora um instante presente seja de inverno, o próximo pode ser de primavera e assim sucessivamente. Como diz Canton (2009) a arte contemporânea procura contar histórias singulares, “escorregando e reconstruindo em meio ao mundo onde tempo e espaço se refazem

mutuamente” (CANTON, 2009b, p.39).

Hockney registra os pequenos movimentos da vida na sua arte e integra-se aos artistas contemporâneos que “incorporam e comentam a vida em suas grandezas e pequenezas, em seus potenciais de estranhamentos e em suas banalidades” (CANTON, 2009b, p.34). A pia, a passagem do tempo e a árvore seca são pequenos fragmentos do seu tempo que registra como a memória de uma época contemporânea por meio da janela digital, contando suas histórias e integrando-as em uma era eletrônica.

- Análise da Janela 6 – *Untitled, 28 May 2010*

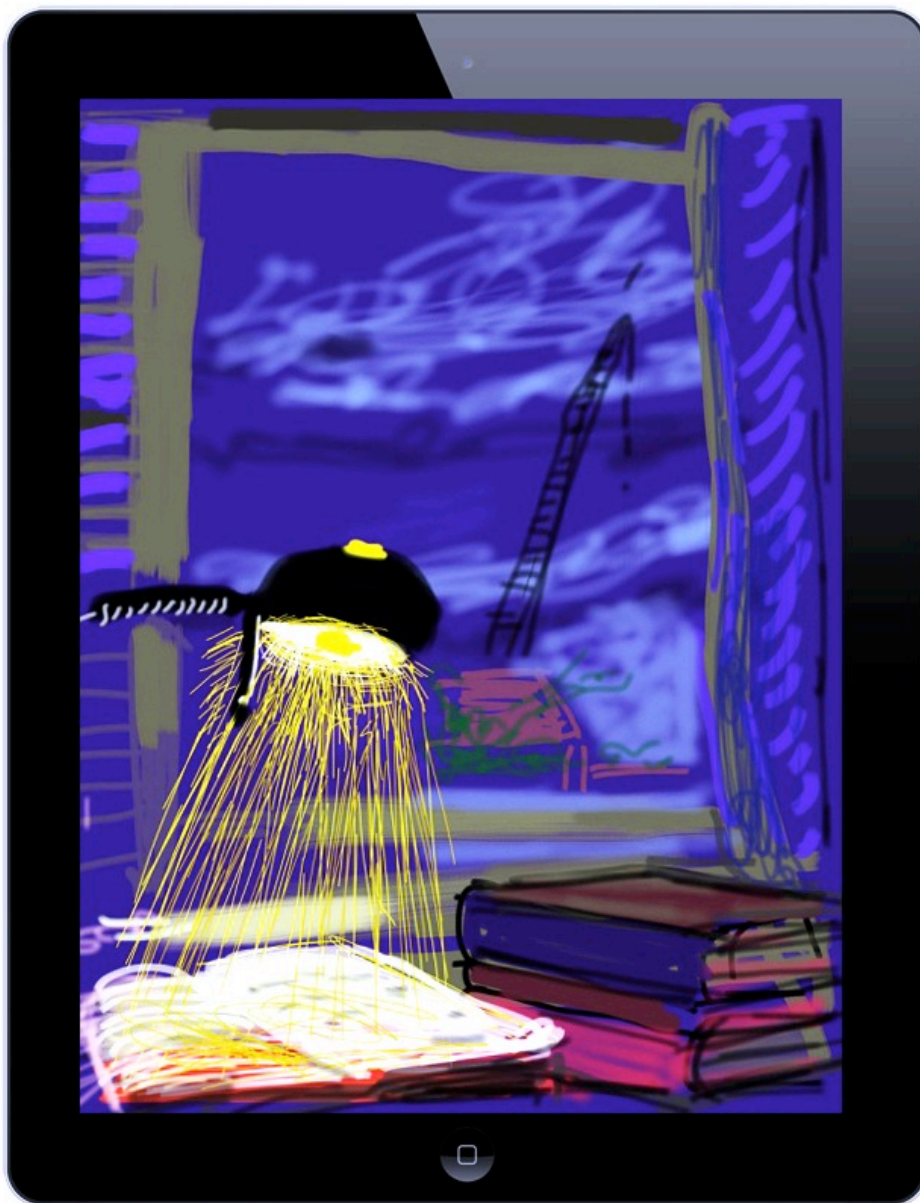


Figura 65: David Hockney, *Untitled, 28 May 2010*, desenho no *tablet*, 2010  
Fonte: *Site Art Observed*<sup>135</sup>

---

<sup>135</sup>Disponível em <<http://artobserved.com/2011/08/go-see-humblebaek-denmark-david-hockney-at-the-louisiana-museum-through-august-28th-2011/>>. Acesso em 13/05/2015

<b>CATEGORIAS</b>	<b>INTERPRETAÇÃO</b>
<b>Formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formas indefinidas - pinceladas marcadas - tracos finos e serrilhados</li> <li>• Movimento - dinamismo - inquietude</li> </ul>
<b>Composição</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repetição de pinceladas</li> <li>• Janela dentro do quadro - distanciamento da janela</li> </ul>
<b>Cores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de cores de equilíbrio: seis cores, mais destaque para a dupla de complementares, azul e amarelo</li> <li>• Mistura por transparência</li> <li>• Dualidade das cores complementares</li> </ul>
<b>Textura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os raios de luz amarelos fazem uma textura linear e áspera</li> </ul>
<b>Enquadramento da janela</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A janela está totalmente enquadrada</li> <li>• Perspectiva em abismo</li> </ul>
<b>Características do dispositivo incorporadas na pintura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A luz destaca-se no ambiente interno por meio da luz artificial da lâmpada</li> <li>• Uso dos pinceis digitais bem marcados</li> </ul>
<b>Tempo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um tempo único</li> <li>• O tempo do pintor, do seu fazer artístico, marcado pelas pinceladas.</li> </ul>
<b>Espaço</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dois espaços: um no ambiente externo e um no interno</li> <li>• Há um entre lugares, onde o externo invade o interno por meio da janela</li> <li>• A pintura integra os dois lugares em um só por meio da cor azul</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma história apresentada no desenho, da noite de estudos</li> </ul>
<b>Memória</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memória de um instante da vida de Hockney registrado pela pintura</li> </ul>

**Quadro 6 – análise da Janela 6**

Fonte: A autora (2017)

A pintura de Hockney apresenta uma imagem noturna, representada através da janela por meio de um céu azul escuro e enuviado, onde é observado um equipamento de construção do tipo guindaste e a vista parcial de uma casa (figura 65). No interior há uma cena composta por livros, alguns fechados e um aberto sob uma luminária da qual se propagam raios de luz em traços amarelos, este livro destaca-se sob a luz branca.

Os elementos são representados por traços ligeiros e imprecisos, algumas formas geométricas fechadas e poucos contornos em preto. O estilo dos traços e pinceladas promovem uma imagem marcada pela sensação de movimento, de pressa e de ruídos.



**Figura 66: cores da janela 6**

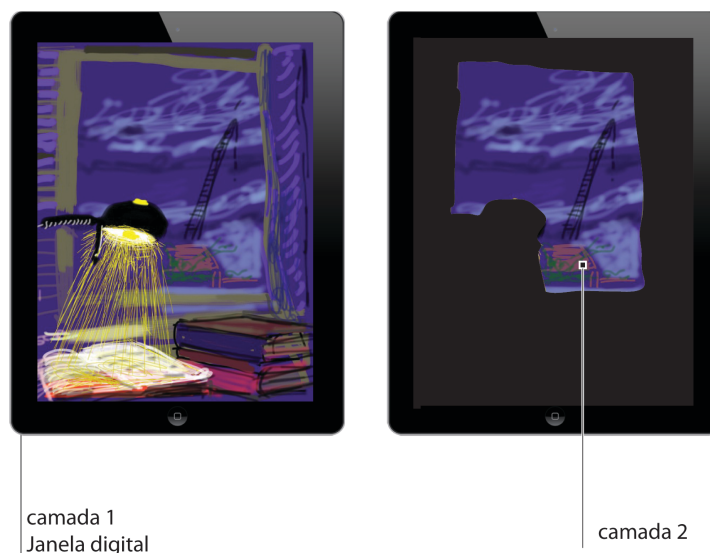
**Fonte: Organização da autora (2017)**

O dinamismo da imagem é reforçado pelo uso das cores complementares: o azul, como cor dominante, e o amarelo. As duas cores opostas no círculo cromático tendem a competir pela atenção dos olhos do observador, criando uma dualidade na composição, embora também se completem e equilibrem. (SILVEIRA, 2015, p.132). Hockney preenche o esquema com pequenos detalhes em verde, magenta, vermelho e ciano, formando assim um esquema de seis cores (figura 66).

Uma grande área azul, saturada e iluminada pela luz do dispositivo, cobre toda a composição e invade o desenho, promovendo a sensação de uma noite iluminada que entra pelo ambiente através da janela. A janela com contornos imprecisos é desconstruída por meio da noite que adentra a sala.

O enquadramento da janela difere essa imagem das outras analisadas assim como a ausência de elementos da natureza na composição. A imagem apresenta a janela por inteiro e revelada em sua totalidade por um enquadramento completo. Há dois espaços delimitados: o externo emoldurado pela janela pictórica e o interno enquadrado pela janela digital.

A perspectiva em abismo é estabelecida na imagem por meio do quadro da janela desenhada que se compõe por completo dentro do quadro maior da janela do *tablet* (figura 67). Os dois espaços compartilham o mesmo tempo: aquele que detém o público que observa a cena e o tempo do pintor ao retratá-la.



**Figura 67: Camadas da Janela 6**

**Fonte: Organização da autora (2017)**

O lugar externo representa a noite e o ato de edificar por meio do guindaste, enquanto o interno é um espaço de leitura integrado por livros e luz. O livro aberto reflete a luz da luminária que o atinge por meio de raios amarelos reforçados pela luminosidade do *tablet*, desta maneira o conjunto luminária e livro chama atenção do sujeito. Faz-se necessário pontuar que enquanto o livro aberto é coberto de luz, os fechados não compartilham da luz da luminária, embora próximos, permanecem em cores escurecidas.

O espaço interno e o externo relacionam-se por meio da cor azul espalhada pelos dois lugares, rompendo os limites físicos que delimitam a janela. As linhas da moldura deixam passar a cor da noite através das falhas dos seus traços. Ao abrir a moldura da janela o artista desfaz os limites estabelecidos por ela, trazendo o que está fora para dentro, como uma desconstrução do conceito de janela. A desconstrução também é compreendida por meio do desenho em traços espontâneos, livres das retas rígidas da perspectiva linear.

Janela e livro abertos expressam uma metáfora que revela uma mensagem de liberdade no extrapolar dos limites da janela e no iluminar do livro aberto. O conhecimento estaria relacionado com a abertura e iluminação do livro assim como a janela que se abre a outros espaços, outros métodos e outros suportes. A janela sem limites bem definidos também pode ser a metáfora da janela digital que se



integra com a vida, removendo a separação entre o *online* e o *offline*.

As formas culturais contemporâneas estão presentes na imagem por meio da liberdade de expressão dos traços e do conceito da janela que se integra ao ambiente e se descontrói. A composição em abismo, o conjunto de cores complementares, os traços rápidos e imprecisos formam uma imagem inquieta. O silêncio noturno é quebrado pelo ruído causado pelo traçar das linhas, não há a tranquilidade e a estabilidade das retas contínuas na composição, pois os traços são interrompidos, sobrepostos e irrequietos. Os objetos que simbolizam uma noite de estudo ou de leitura não denotam a tranquilidade dos leitores, mas incorporam a inconstância e agitação dos elementos compositivos. Do lado externo está representado o guindaste, signo da construção e do progresso, como uma metáfora de uma cultura que ao construir e progredir também constitui rotinas apressadas e espaços inconstantes.

#### 4.3 SÍNTESE DAS ANÁLISES DAS IMAGENS

A observação e análise das imagens artísticas de Hockney trazem algumas reflexões que merecem destaque nesta seção. O texto a seguir apresenta estas questões, abordando as características que mais se repetem e por isso se destacam nas obras da exposição Flores Frescas.

A análise sob o prisma da perspectiva em abismo possibilitou o entendimento de que o espaço pode ser desdobrado em lugares menores, tornando possível a visualização de espaços fragmentados ou ampliados, dependendo da imagem em questão. O tempo também pode ser visualizado em vários intervalos, algumas pinturas mantêm o mesmo tempo em todos os espaços representados, enquanto outras são formadas pelo conjunto de diversas temporalidades.

Considerando que o processo do fazer artístico de Hockney inclui as colagens digitais pode-se deduzir que as imagens possuem camadas que se sobrepõem. A colagem do pintor une as imagens por meio das suas montagens com diversos tempos, espaços e narrativas. Vale salientar que a colagem está presente no fazer artístico de Hockney, durante a sua trajetória profissional como uma alternativa ao método da perspectiva linear por um ponto de fuga. Desta maneira o pintor trabalha

com uma técnica capaz de opor-se à perspectiva e ao modo desta representar o mundo de maneira hegemônica.

Suas pinturas também remetem ao conceito de Manovich (2002), apontando que as imagens digitais são produzidas em camadas assim como as pinturas tradicionais a óleo acumulavam camadas de tinta. As imagens digitais são compostas de camadas de informações, dados e algoritmos invisibilizadas pelas camadas visíveis.

Assumidamente, o processo de desenho de Hockney por meio de *software* específico, bem como o uso dos pincéis padrão do aplicativo e de traços serrilhados gerados pelo programa, são presenças bem visíveis do meio digital em sua obra. Esta valorização do traçado digital assim como a sua apropriação da iluminação do dispositivo colabora para um reforço de uma estética de uma era eletrônica.

A iluminação do dispositivo é valorizada em todas as obras por intermédio da representação da luz natural, sempre permeada pelas janelas da exposição Flores Frescas. Esta singularidade impregna o trabalho com o meio digital, transformando em parte indissociável da obra e enaltecendo o conceito de iluminação trabalhado por Hockney através das janelas. A valorização das cores primárias da cor-luz e das misturas por suas transparências também é uma maneira de integrar a pintura ao dispositivo digital, bem como conseguir mais intensidade nas cores com o auxílio da luz do equipamento.

Os enquadramentos das janelas, especialmente aquelas que extrapolam os limites da moldura do *tablet*, também reforçam as características do dispositivo. Sua delimitação instiga o uso do tato, provocando o sujeito no ato de deslizar o dedo pela tela do dispositivo para mover a imagem e ver o que está além do enquadrado. Esta ação não é possível, pois Hockney retira da obra a opção do tato sem no entanto perder a qualidade do dispositivo, uma vez que a sua pintura apela para outra forma de experiência. O artista sugere uma suposta expansão da imagem na tela como um elemento da sua obra, reforçando também essa forma cultural das artes contemporâneas.

A obra em estrutura de perspectiva em abismo produz imagens que reforçam as tensões de uma cultura contemporânea. Percebe-se nas pinturas uma alternância entre a representação mais figurativa e aquela mais abstrata, entre traços ora dinâmicos, ora irrequietos. Esta alternância nas composições podem ser o reflexo das manhãs de Hockney, tendo em vista que suas imagens são como mensagens

de um diário que ele renova nas suas manhãs. Conforme Gayford (2012) diz a respeito dos desenhos que recebe de Hockney pelo celular: “Olhar para os desenhos feitos no *Iphone* nos dizia algo a respeito de onde Hockney estava, do que estava fazendo e de como se sentia” (GAYFORD, 2012, p.94). O pintor representa memórias como expressões de uma identidade contemporânea, pois segundo Canton, “somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidade possíveis, com cada uma das quais podemos nos identificar, ao menos temporariamente” (CANTON, 2009e, p.17).

Seu diário de imagens registra uma preocupação com a memória, característica dos artistas contemporâneos que preservam os fatos ocorridos no tempo por meio das suas obras. Conservar as memórias é uma maneira de opor-se ao tempo fluído que se esvai sem deixar rastros, por isto ele é guardado em pequenas lembranças que valorizam o cotidiano, as pequenas histórias e os afetos.

As imagens de Hockney, quando olhadas no conjunto, são uma expressão de suas memórias e afetos. O artista não conta as histórias com a linearidade da exibição de um dia após o outro, ao contrário, nas exposições ele as rearranja de modo disperso e livre, em uma narrativa não linear.

A partir da afirmação de Arlindo Machado (2000) posicionando a fotografia como a expressão do artista e não apenas aquele momento do clique representado, pode-se dizer que a imagem de Hockney também representa mais do que o único momento do visualizar do amanhecer no seu quarto. Não se pretende com isto retirar a importância do registro da memória afetiva do pintor, mas afirmar que seu trabalho é mais amplo do que o congelamento de um espaço no tempo. A imagem de Hockney é o resultado do conjunto dos saberes que ele utiliza em função da arte no dispositivo. Esses saberes incluem o seu conhecimento técnico do dispositivo e a forma como ele se apropria dos seus recursos. Destaca-se aqui o uso das múltiplas janelas e as colagens, presentes na sua trajetória artística e exportado para as janelas digitais. A arte de Hockney é mediada pelo seus saberes e, pode-se acrescentar, pela sua interpretação da realidade que o cerca.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dissertação procurou seguir um caminho mapeado pelas janelas e suas metáforas que têm constituído a arte e suas relações com a sociedade. A consciência de que este é um trabalho muito amplo e complexo, improvável de ser visualizado na sua totalidade, motivou o estabelecimento de recortes na pesquisa para que assim fosse possível vislumbrar uma pequena fração capaz de apontar alguns resultados e outros recortes para futuras pesquisas. O estudo privilegiou o uso dos dispositivos móveis na arte contemporânea, para isso foram observados a arte de David Hockney nos dispositivos móveis.

O eixo teórico fundamentou a pesquisa das relações entre arte e tecnologia. Os estudos de Arlindo Machado colaboraram para o entendimento da arte como expressão de artistas que materializam em suas poéticas, seus saberes técnicos e suas subjetividades. As pesquisas de Canton (2009) e Manovich (2005) sugeriram uma arte contemporânea que questiona a cultura atual e o modo de viver da sociedade. Inserida na cultura de sua época, a arte é mediada pelo cotidiano e apropria-se de características contemporâneas, produzindo trabalhos que manifestam a estética de uma era eletrônica, como diz Machado (2008) ou nos termos de Manovich (2005) e Vesna (2007) uma estética de base de dados.

O olhar para as janelas da arte iniciou-se na Janela de Alberti e foi importante para o conhecimento da janela como um limitador de um campo de visão por onde é possível olhar para fora através do contemplar a obra. O desdobramento da pesquisa teórica leva ao estudo do surgimento das imagens em perspectiva e aponta o uso deste método na criação de imagens hegemônicas que influencia o modo de ver das pessoas desde o Renascimento.

As janelas da arte contemporânea revelam-se como uma forma de reflexão sobre a sociedade. A pesquisa fundamentada em Canton (2009) e Manovich (2005) aponta para algumas tendências artísticas que incluem na arte o questionamento do tempo e do espaço contemporâneo, a valorização da preservação da memória, a utilização de narrativas não lineares e o uso do meios digitais como uma forma cultural artística. A arte apropria-se das janelas digitais para o seu fazer artístico reforçando essas tendências estéticas. A pesquisa dessas manifestações artísticas contemporâneas revelou o uso da estrutura da perspectiva em abismo na

composição visual assim como sua similaridade com as *interfaces* gráficas aplicadas nas telas digitais dos computadores e dispositivos móveis, quando várias janelas integram uma mesma tela. Embora a estrutura não seja exclusiva da contemporaneidade ela tem sido reforçada nas estéticas artísticas da era eletrônica.

A trajetória artística de Hockney demonstra a sua relação com as janelas, tanto no termo literal da palavra quanto nas suas diversas metáforas, incluindo a janela digital. Iniciou-se o estudo com as janelas do Renascimento, onde Hockney aponta o uso da óptica no desenho e sugere que a arte de alguns pintores holandeses realizava-se a partir de uma composição de várias janelas. O estudo da arte de David Hockney revela a sua tendência pelo uso de múltiplas janelas em suas colagens fotográficas, nas grandes pinturas e nas artes visuais por meio da computação gráfica.

O processo de análise das obras de Hockney é enriquecedor para uma reflexão sobre a maneira que o pintor se relaciona com arte, seu fazer artístico, suas buscas e objetivos. Com a consciência de que o processo de entendimento da trajetória de um artista é extremamente complexo, procurou-se um debruçar para alguns pontos específicos que revelaram alguma conexão com o objeto de pesquisa. Ainda assim não há uma tentativa por respostas únicas, mas a busca por tendências, rastros que podem levar a formação de um caminho possível para uma análise coerente com o recorte de pesquisa.

Observa-se no trabalho de Hockney fases distintas, sendo que o primeiro momento da sua arte caracteriza-se pelos retratos e piscinas, pinturas em Arte Pop que o fizeram conhecido como pintor desse movimento artístico, por conseguinte seus trabalhos desta fase iniciaram uma formação da sua identidade como artista. As experiências com diversos dispositivos também sublinham algumas etapas da carreira do artista, pinturas com fax, impressões e máquina *xerox* marcam uma fase posterior que corre em paralelo com os projetos de *design* gráfico e cenografia. Doravante é clara uma tendência para intercalar telas em tinta com pinturas e colagens a partir das máquinas semióticas: *tablets*, câmeras fotográficas e de vídeos e câmeras digitais. Períodos de trabalho em grandes telas também se intercalam com as pinturas em pequenas imagens, assim como as fases de pintura ao ar livre acontecem depois de períodos de trabalho em seu estúdio.

A arte de Hockney incorpora o seu constante estar entre lugares, entre continentes (a América e a Europa), entre a natureza e a metrópole. Sua arte aponta

para os estados de passagem da vida contemporânea por meio das suas memórias pintadas nas obras. Por vezes suas histórias pessoais são expressas em paisagens, outras em interiores fechados ou que demonstram a rotina da cidade, do trabalho na galeria, da agitação dos centros urbanos e dos aparatos tecnológicos.

Os deslocamentos de Hockney são também os de suas pinturas, principalmente no seu modo de ver os espaços: lugares ampliados por diversas e múltiplas janelas. Os lugares compõem a identidade, não sendo mais possível carregar consigo a personalidade de um lugar apenas, talvez o ser humano da atualidade seja alguém formado por múltiplos lugares e em cada um deles revelam-se múltiplos olhares.

Embora o fazer artístico de Hockney privilegie os experimentos com métodos e dispositivos diversos, o artista parece estar sempre envolvido com as questões que originam a imagem. Estuda o uso da perspectiva, da luz, das cores e da composição desses elementos, suas artes são uma tentativa de compartilhar o ver como uma oportunidade de exercitar o olhar do sujeito. A obra pode ser analisada como um convite para o indivíduo enxergar além do que está acostumado a ver.

Percebe-se na trilha deixada pelas obras de Hockney uma tendência para a criação de uma arte que promova uma imagem diversa daquela que consolida a perspectiva linear. Para isto ele procura outros modelos e recria constantemente os seus próprios métodos para a produção da imagem. As imagens que buscam um olhar múltiplo do observador, a repetição de imagens, as montagens que agrupam diversos pontos de vistas e espaços de tempo têm constituído sua trajetória que é revelado nas diversas janelas representadas em sua arte.

Hockney se apropria dos dispositivos, das fotografias e dos métodos de desenho no seu processo artístico, reinventa a perspectiva. A perspectiva reinventada em múltiplos pontos de fuga e pontos de vista trabalham diferentes instantes e produzem um passeio do olhar pela imagem que procura por conexões entre os elementos compositivos da sua montagem.

As suas obras remetem às pinturas cubistas quando revelam vários pontos de vista e espaços de tempo em uma mesma imagem, fazendo o olhar do observador passear pela obra. Também sugere as pinceladas dos impressionistas e os pontos em repetição da Pop Arte. No entanto, a liberdade do seu fazer artístico se revela no pintar de Hockney que utiliza o conhecimento adquirido pelas experiências modernistas mas, ao mesmo tempo, preserva seu modo singular de pintar que não

se baseia na originalidade da obra, nem no ato do pintar, como era o caso da arte moderna. Há uma preferência pela liberdade de estilo ao contar suas narrativas enviesadas, questionando sua época por meio da sua arte. Visualiza-se uma tendência no uso de elementos que reforçam uma estética contemporânea, uma colagem de fragmentos de técnicas, memórias e afetividades.

As histórias contadas nas telas confundem-se com as da vida de Hockney. Suas narrativas cotidianas estão presentes em suas obras, reforçando momentos e laços afetivos por meio de paisagens, retratos e objetos. As narrativas enviesadas da arte contemporânea, os conceitos de tempo e espaço e as identidades fragmentadas se fazem presentes nas suas obras.

O dispositivo móvel é utilizado por Hockney como uma continuidade dos seus processos e métodos artísticos e não como uma ruptura entre as técnicas manuais e aquelas que se utilizam dos dispositivos móveis. A sua relação com as técnicas manuais não faz dos seus desenhos no *tablet* apenas uma replicação das suas pinturas em tela, decerto que Hockney apropria-se do dispositivo para fazer a sua arte. A análise da série de desenhos realizados nos dispositivos digitais revela a continuidade do uso das colagens e das diversas janelas, principalmente na montagem da exposição que compõe várias telas digitais como em um painel de múltiplas janelas. As janelas ligam-se por meio de seus traços e de elementos que se repetem, além das cores presentes em sua trajetória e das coisas do seu cotidiano.

Percebe-se que o dispositivo móvel é matéria da sua obra, pois suas características de mobilidade e, principalmente, de iluminação foram decisivos na criação do seu conceito. Pode-se afirmar que a janela digital inspirou Hockney no seu projeto artístico, sendo arte e dispositivo indissociáveis. David Hockney apropria-se do dispositivo quando utiliza principalmente para a função do desenho e não para a comunicação por voz assim como se utiliza da sua luz para interpretar a luz natural nas pinturas das janelas iluminadas. Em uma ação recíproca o dispositivo colabora também na constituição do fazer artístico de Hockney. Finalmente verifica-se uma reinvenção do dispositivo quando Hockney coloca celulares e *tablets* em exposição como quadros na parede assim como uma desconstrução da moldura da arte e do quadro tradicional.

As tendências contemporâneas verificadas pela pesquisa são identificadas na obra de Hockney nos dispositivos móveis, reforçando as formas culturais de sua

época assim como a estética digital. O questionamento da relação de tempo e espaço é fortalecido a partir de narrativas do seu cotidiano, imagens que valorizam a memória das pequenas histórias. A sua obra é uma forma de expressão, pois é a materialização das suas memórias por meio de uma poética artística que se apropria dos celulares e *tablets*.

A sua composição nos dispositivos móveis, por meio de múltiplos pontos de vista causa uma movimentação do olhar do sujeito e uma procura pelas relações entre as janelas. As pinturas, da série Flores Frescas, conectam-se por meio dos métodos de desenho e ainda pelo seu padrão de cores, além dos temas e objetos que também se repetem e se conectam com suas memórias.

As janelas misturam-se na pintura de Hockney. A luz da tela digital representa a luz natural que preenche os ambientes. A arte de Hockney procura tornar a janela digital mais aparente para as pessoas, retirando-a do seu uso comum e desta forma fazendo uma reflexão sobre a relação do indivíduo com esta tecnologia. Ao compartilhar as janelas da sua casa representadas no *tablet* e iluminadas pela luz das janelas digitais, o artista também faz visível as janelas da arquitetura como uma forma de contemplação. Talvez Hockney proponha uma pausa em um cotidiano de tempos estreitos e sugira momentos de contemplação ao trazer janela da arte e janela da arquitetura para dentro da janela digital.

A pesquisa não tem a pretensão de esgotar as possibilidades de sentido da obra de Hockney, tampouco de revelar respostas únicas sobre o seu fazer artístico, porém busca apresentar um panorama da sua arte nos dispositivos como possibilidade de entender um pouco a arte contemporânea e a sua apropriação dos dispositivos móveis. Pode-se sugerir outras pesquisas que aprofundem as questões pertinentes à apropriação de dispositivos tecnológicos na arte. Talvez esse estudo possa se unir a outros para que realmente seja possível apontar como a arte tem se relacionado com os dispositivos e como tem se construído uma estética de uma era eletrônica assim como identificar as tendências artísticas das artes visuais contemporâneas.



## REFERÊNCIAS

ART OBSERVED, disponível em < <http://artobserved.com> >. Acesso em 13/05/2015

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó, SC: Argos, 2009.

ALBERTI, Leon Battista. **Da pintura**. 4ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2014.

APPLE. Disponível em: < <http://www.apple.com/ipad/>>. Acesso em 13/05/2015

ARNHEIM, RUDOLF. **Arte e Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora**. 6 ed. São Paulo: Thomson Pioneira, Universidade de Lisboa, 1998

BARBOSA, Suzana. **Jornalismo Digital em Base de Dados: Um Paradigma para produtos jornalísticos digitais dinâmicos**. Salvador, Bahia: Universidade Federal da Bahia, FACION, 2007

BEIGUELMAN, Giselle. ARTE WIRELESS. In: **Razon y Palabra**, n. 41, 2004 Disponível em <<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n41/gbeiguel.html>>. Acesso em 11/05/2015

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas, v.1)

BIENAL INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, Catálogo, 2013, Disponível em < <https://issuu.com/itaucultural/docs/catalogo/1?ff=true&e=1414382/4907596> >. Acesso em 02/02/2017

BLOGART. Disponível em <[www.blogart.com](http://www.blogart.com)>. Acesso em 02/02/2017

CAETANO, Kati; BARBOSA, Marialva; QUADROS, Cláudia . Dispositivos e Práticas Jornalísticas em um Mundo sem Fronteiras. In: Caetano, Kati; Laranjeira, Álvaro; Cláudia, Quadros (org.). **Jornalismo e Convergência: Ensino e Práticas Profissionais**, LabCom Books, 2011

CAETANO, Kati. Impregnações tecnoestéticas na vida cotidiana: inconsciente óptico, filosofia da caixa preta, artealização e *everyware*. In: **Em Questão**. Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 247- 264, jan./jun. 2012

CALDAS, Pedro Rosa Vieira. **Perspectiva e Conhecimento**. 2010, Dissertação de mestrado em História e Filosofia das Ciências, Universidade de Lisboa, Faculdade de Ciências, 2010

CANTON, Katia. **Temas de arte contemporânea: do moderno ao contemporâneo**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009a.

CANTON, Katia. **Temas de arte contemporânea: narrativas enviesadas**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009b.

CANTON, Katia. **Temas de arte contemporânea: espaço e lugar**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009c.

CANTON, Katia. **Temas de arte contemporânea: tempo e memória**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009d.

CANTON, Katia. **Temas de arte contemporânea: corpo, identidade e erotismo**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009e.

CANTON, Katia. **Temas de arte contemporânea: da política as micropolíticas**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009f.

CANTON, Katia. **Temas da arte contemporânea e mundo de artista: a narrativa como método para o ensino da arte**. São Paulo: Biblioteca Digital da Produção Intelectual – BDPI - Museu de Arte Contemporânea, 2013. Disponível em: < <http://www.producao.usp.br/handle/BDPI/46552> >. Acesso em 10/12/2016

CARARO, Aryane Beatryz. **Livros digitais infantis: narrativa e leitura na era do tablet**, 2014, dissertação de mestrado, Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

CEZAR, Claudia Zimmer de Cerqueira. **Meia paisagem e meia: algumas considerações sobre o semi-visível**, Dissertação de mestrado, UFRGS, Porto Alegre, 2009.

CEZAR, Claudia Zimmer de Cerqueira. Notas sobre as janelas: uma abordagem a partir de Magritte, UEL: Londrina - PR, 2011 In: **Anais do III Encontro Nacional de Estudos da Imagem**, UEL: Londrina - PR, 2011. Disponível em: < <http://www.uel.br/eventos/eneimagem/anais2011/trabalhos/pdf/Claudia%20Zimmer%20de%20Cerqueira%20Cezar.pdf> >. Acesso em 02 de janeiro de 2017 >

CHAUI, Marilena. Janela da Alma, Espelho do Mundo. In: **O Olhar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1988

COSTA, Mario. **O Sublime Tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995

DAILY SERVING . **Hockney's Digital Stroke** . 2011. Disponível em <<http://dailyserving.com/2011/08/hockneys-digital-stroke/>> . Acesso em 26/08/2016

DAVID HOCKNEY. Disponível em <<http://www.hockneypictures.com>> . Acesso em 20/09/2016

DESIGNBOON . **David Hockney: me draw on iPad**. 2011. Disponível em: <[www.designboom.com](http://www.designboom.com)> . Acesso em: 14/05/2015

DIGITIZING DRAWING. **David Hockney on iPad and iPhone**. 2012. Disponível em < <http://www digitizingdrawing.com/david-hockney-on-ipad-and-iphone>>. Acesso em 12/08/2016

FONDATION PIERRE BERGÉ YVES SAINT LAURENT'S. Disponível em <[www.fondation-pb-ysl.net](http://www.fondation-pb-ysl.net)> . Acesso em 12/01/2017

FEENBERG, Andrew. **Racionalização Subversiva: Tecnologia, Poder e Democracia**. Disponível em < <http://www.sfu.ca/~andrewf/languages.htm>>. Acesso em 06/05/2015

FILE - *Electronic Language International Festival*. Disponível em < <http://file.org.br>>. Acesso em 02/02/2017

FLAMINIO GUALDONI. Disponível em <<http://flaminiogualdoni.com>>. Acesso em 28/05/2016

FREITAS, Talitta Tatiane Martins . **O lugar da obra de arte na era da reprodutibilidade técnica: Andy Warhol e a utilização da cultura massificada**, 2012 In: Revista Espaço Acadêmico n 128, ano 2012. Disponível em < [www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/14411/8513](http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/14411/8513) >. Acesso em 01/02/2017

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo, SP: Annablume, 2011

FRANCK, Gláucia. **Harmonia Cromática em Animações: a cor no contexto da tecnologia**, 2015, dissertação de mestrado do PPGTE- UTFPR, Curitiba, Pr, 2015

FUNDAÇÃO BIENAL DO MERCOSUL. Disponível em <[www.fundacaobienal.art.br](http://www.fundacaobienal.art.br)>. Acesso em 08/02/2017

GAYFORD, Martin. **Uma mensagem maior, conversas com David Hockney**. DBA. São Paulo, 2012.

GERRYCO . Disponível em: < <https://gerryco23.wordpress.com/tag/salts-mill/>>. Acesso em 17/8/2016

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMBRICH, E. H. **O Uso da Imagens: estudos sobre a função social da arte e da comunicação visual**. Porto Alegre, RS: *Bookman*; 2012

GOMBRICH, E. H. **A história da Arte**. Rio de Janeiro: Ed. LTC; 2013

GRIJÓ, W. P. **Teoria das Mediações: atualidade, críticas e usos do pensamento de Jesus Martín-Barbero**. In: I Congresso Mundial de Comunicação Ibero-Americana, 2011, São Paulo-SP. Anais: I Congresso Mundial de Comunicação Ibero-Americana, 2011.

GROHMANN, Rafael do Nascimento **O Receptor como Produtor de Sentido: estudos culturais, mediações e limitações**. 2009 In: Revista Anagrama, Ano 2, Ed.4.

GUMBRECHT, Hans Ulrich **Pequenas Crises, Experiência Estética nos Mundos Cotidianos** In: LEAL, Cesar; SOUZA, Bruno e CAMARGO, Carlos (ORG) Comunicação e Experiência estética, Belo Horizonte, MG: Editora UFMG, 2006

HENNO, Juliana Harrison. **A cor como fonte luminosa e a inserção do receptor**. dissertação de mestrado, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade de São Paulo - Escola de Comunicações e Artes, São Paulo, 2010.

HOCKNEY, David. **O conhecimento Secreto**. São Paulo: Cossac Naify, 2001.

HOCKNEY, David. **David Hockney: *Painting and Photography***. Palestra na GETTY, 2005 IN: <

[www.youtube.com/watch?v=4\\_lcb28fCz8&list=PLg8Yu5mpSTtFDR5ZXijteNuiPuJoj9B75&index=11](http://www.youtube.com/watch?v=4_lcb28fCz8&list=PLg8Yu5mpSTtFDR5ZXijteNuiPuJoj9B75&index=11) >. Acesso em 10/7/2016.

HOCKNEY. do David Hockney. Disponível em <<http://www.hockneypictures.com>>. Acesso em 26/8/2016

HUGHES, Thomas P (2008). **La evolución de los grandes sistemas tecnológicos** in: Actos, actotes y artefactos: sociología de la tecnología. Bernal: Universidade Nacional de Quilmes, pág.101-146

ISBN-magazine. Disponível em < <http://www.isbn-magazine.com> >. Acesso em 11/01/2017

ITAÚ CULTURAL. Disponível em <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br> >. Acesso em 11/01/2017

INSTITUTO TERRA. Disponível em < <http://www.institutoterra.org/> >. Acesso em 23/02/2017

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

JOKOWISKI, Graciela C. **Da tela para as telas: a janela que sensibiliza ou apenas emoldura o design visual na internet**, 2012, 76 f. Monografia de conclusão de curso: Pós Graduação em Comunicação Digital, Universidade Tuiuti do Paraná, disponível em: < <http://gracicampos.files.wordpress.com/2012/08/da-tela-para-as-telas-a-janela-que-sensibiliza-ou-apenas-emoldura-o-design-visual-na-internet.pdf> >. Acesso em: em 06/05/2015

JOKOWISKI, Graciela C.; JOKOWISKI, Márcio Luiz. **Art Move: Possibilidades criativas do designer, de tela para telas, do não lugar aos espaços coletivos**. 2014 In: **Anais do Intercom** – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Foz do Iguaçu, PR

JOLY, Martine. **Introdução a análise da imagem**. Campinas-SP: Papirus, 1996

JOSELY DE CARVALHO. Disponível em < <http://www.book-of-roofs.com/>>. Acesso em 06/01/2017

KREIMER, Pablo. Estudios sociales de la ciencia y la tecnología em América Latina: Para qué? Para quién? In: **Redes**. v. 13, n. 26. Buenos Aires, dezembro, 2007, p. 55-64.

LA LOUVER. Disponível em: <[www.lalouver.com](http://www.lalouver.com) >. Acesso em 20/9/2016

LEMOS, Anuschka Reichmann. **Um Mergulho no Abismo: Estratégias Comunicacionais da Imagem Fotográfica**. 2006, 173 f. Dissertação, Mestrado em processos comunicacionais, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2006.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Ed. USP, 1993.

MACHADO, Arlindo. **Pré Cinemas e Pós Cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 1997.

MACHADO, Arlindo. **A fotografia como expressão do conceito**. Studium, 2 ed. 2000. Disponível em < <http://www.studium.iar.unicamp.br/doi/> >. Acesso em 20/03/2016

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

MACHADO, Arlindo. **A Ilusão especular: Uma teoria da fotografia**. São Paulo, SP: Editora G.Gili, 2015

MACHADO, Monica. **DANIEL MILLER: A Antropologia digital é o melhor caminho para Entender a Sociedade Moderna**. Z Cultural Revista. In: Revista do Programa Avançado de Cultura Contemporânea, FAPERJ. Disponível em < <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/daniel-miller-a-antropologia-digital-e-o-melhor-caminho-para-entender-a-sociedade-moderna> >. Acesso em 10/06/2016

MAKOWIECKY, S. ; Oliveira, VANESSA B. **O conhecimento secreto de David Hoekney e as múltiplas janelas de tempo nos desenhos de Jandira Lorenz**. In: REVISTA GEARTE, Porto Alegre, v. 2, n. 1, p. 37-60, 2015. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/gearte> >. Acesso em 10/8/2016

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. London: MIT Press, 2001.

MANOVICH, Lev. **Learning from Prada: the poetics of augmented space**. 2002. Disponível em < <http://www.manovich.net/> >. Acesso em 12/12/2016.

MANOVICH, L. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, L. (Org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Ed. SENAC, 2005

MARTIN-BARBERO, Jesus. **Ofício de cartógrafo: Travesias latino-americanas**. México/Santiago: Edições Loyola: São Paulo, 2004.

MARTINS, B. C. **Autoria em rede: Um estudo dos processos autorais interativos de escrita nas redes de comunicação**. 2012, Tese de Doutorado, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

MENDES, Mariuze D. Cultura material e design: trajetórias sociais de artefatos em contextos materiais e culturais de produção, circulação e consumo. In: QUELUZ, Marilda L. P. (org.). **Design & Cultura Material**. Curitiba: Editora UTFPR, 2012. p. 15-33.

MEIRELES, Cecília. Arte de Ser Feliz. In: ANDRADE, Carlos Drummond. **Quadrante**. Rio de Janeiro: Editora do Autor, 1962.

MILLER, Daniel. **Trecos, troços e coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

MILLER, Claire. ***iPad is an artist's canvas for David Hockney***, 2014. Disponível em <[http://bits.blogs.nytimes.com/2014/01/10/the-ipad-is-an-artists-canvas-for-david-hockney/?\\_r=1](http://bits.blogs.nytimes.com/2014/01/10/the-ipad-is-an-artists-canvas-for-david-hockney/?_r=1)>. Acesso em 10/08/2016.

MOMA. Disponível em < <https://www.moma.org/> >. Acesso em 09/2/2017

MUSEU MARMOTTAN MONET. Disponível em < <http://www.marmottan.fr/> >. Acesso em 22/02/2017

NEW YORKER MAGAZINE. Disponível em <<http://www.newyorker.com>>. Acesso em 7/8/2016.

NGV. Disponível em < <http://www.ngv.vic.gov.au/> > Acesso em 20/9/2016

NOTH, Winfried; SANTAELA, Lucia. **Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia**, São Paulo, SP: Iluminuras, 2009

O'BRIEN, Chris. **Como o iPhone e o iPad transformaram a arte de David Hockney**. 2013. Disponível em: < <http://articles.latimes.com/2013/oct/27/business/la-fi-tn-how-the-iphone-and-ipad-transformed-the-art-of-david-hockney-20131024> >. Acesso em 20/8/2016

PAREYSON, Luigi. **Estética: teoria da formatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

POMAR, Alexandre. **A Conquista do Espaço**. Expresso Revista de 27-03-1999, p. 126-132. Disponível em < [alexandre.pomar.typepad.com](http://alexandre.pomar.typepad.com) >. Acesso em 27/08/2016

QUELUZ, Gilson L.; LIMA FILHO, D. L. **A tecnologia e a educação tecnológica: elementos para uma sistematização conceitual**. Educação & Tecnologia, Belo Horizonte, v. 10, n.1, p. 19-28, 2005

RA Magazine Winter 2011, n 113. Disponível em <<https://www.royalacademy.org.uk/ra-magazine>>. Acesso em 08/11/2015

RIBEIRO, José Carlos; LEITE, Luciana; SOUSA, Samile. Notas sobre aspectos sociais presentes no uso das tecnologias comunicacionais móveis contemporâneas. Disponível em: <<http://books.scielo.org>>. **Educação e contemporaneidade: pesquisas científicas e tecnológicas**. Salvador: EDUFBA, 2009. Acesso em 08/11/2015

RODRIGUES, Bruno Cesar; CRIPPA, Giulia. **Arte e tecnologia: da ideia de reprodução técnica de Walter Benjamin às propostas de Museu Virtual**, In: *Configurações* [Online], 2011. Disponível em < <http://configuracoes.revues.org/776> >. Acesso em 02/2017 ; DOI : 10.4000/configuracoes.776

ROM – Royal Ontario Museum – *press release*, 2011. Disponível em <<http://www.rom.on.ca/en/about-us/newsroom/press-releases/north-american-debut-of-david-hockneys-fresh-flowers>>. Acesso em 10/07/2016

SILVEIRA, Luciana M. **A Reprodução Cromática em Síntese de Imagens: um estudo comparativo da pintura** In: dissertação de Mestrado Instituto de Artes da UNICAMP, Campinas - 1994

SILVEIRA, Luciana M. **A cor na fotografia em preto-e-branco como uma flagrante manifestação cultural** In: Revista Tecnologia e Sociedade, UTFPR, 2005 disponível em < [periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/viewFile/2458/1577](http://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/viewFile/2458/1577) >. Acesso em 02/2/2017

SILVEIRA, Luciana M. **Introdução à Teoria da Cor**. Curitiba, PR: ED. UTFPR, 2015

Souza, Ana Paula. David Hockney reúne em exposição desenhos feitos em iPhone e iPad. **Folha de São Paulo**, 29/12/2010. Disponível em < <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/851744-david-hockney-reune-em-exposicao-desenhos-feitos-em-iphone-e-ipad.shtml> >. Acesso em 01/02/2017

TELEGRAPH. **David Hockney's iPad art**, 2010. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/>>. Acesso em 12/08/2016

TOMAS, Lia. Perspectiva Inversa e Acorde e Tonalidade: Um paralelo. In: SEKEFF, Maria de Loudes. **Arte e culturas: estudos interdisciplinares**. São Paulo: Annablume, 2001.

THE ART INSTITUTE CHICAGO. Disponível em < <http://www.artic.edu/> >. Acesso em 22/02/2016

UFRGS - Veículos da Arte, Disponível em <<https://www.ufrgs.br/veiculosdaarte/site/?p=257> >. Acesso em 10/01/17.

UOL TECNOLOGIA. Disponível em <<http://tecnologia.uol.com.br> >. Acesso em: 10/08/2016

URNOTHERE. Disponível em < [www.urnothere.net](http://www.urnothere.net) >. Acesso em 01/02/2017

VICTÓRIA VESNA. Disponível em < <http://victoriavesna.com> >. Acesso em 10/01/17

VEÍCULOS DA ARTE. Universidade Federal do Rio Grande do SUL - UFRGS Disponível em < <https://www.ufrgs.br/veiculosdaarte/> >. Acesso em 02/02/17

VESNA, Victoria (Ed.). **Database aesthetics: art in the age of information overflow**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007

YVES SAINT LAURENT'S. **David Hockney: Fleurs Fraîches**. 2010, Disponível em <<http://www.fondation-pb.com>>. Acesso em 02/02/2017