



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
INSTITUTO DE ARTES

ZILDA TEREZA COTRIM

O lúdico na obra de Abraham Palatnik



São Paulo - 2004

T/UNESP
701.17
C8451



ZILDA TEREZA COTRIM

O LÚDICO NA OBRA DE ABRAHAM PALATNIK

Dissertação de Mestrado apresentada como requisito parcial para a obtenção de mestre em Artes Visuais, no Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – UNESP, na linha de pesquisa Processos e Procedimentos Artísticos, sob a orientação do Prof. Dr. Milton Terumitsu Sogabe.

BIA

São Paulo – 2004



INSTITUTO DE ARTES

Aquisição: *4ª autora*

Custo: *R\$ 10,00*

Data: *11-05-04*

Processo n.º *02/2004-1A*

Registro N.º *T. 538*

São Paulo, *23-08-04*

TIUNESD
701.17
C8451

Cotrim, Zilda Tereza

O lúdico na obra de Abraham Palatnik / Zilda Tereza Cotrim. – São Paulo : [s.n.], 2004.
110 f. : il.

Bibliografia

Orientador: Milton Terumitsu Sogabe

Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes

1. Lúdico. 2. Abraham Palatnik. 3. Arte – Estética. 4. Arte cinética. 5. Arte tecnológica.

CDD 701.17

ZILDA TEREZA COTRIM

O LÚDICO NA OBRA DE ABRAHAM PALATNIK

Dissertação de Mestrado apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Artes Visuais, no Instituto de Artes da universidade Estadual Paulista – UNESP, na linha de pesquisa Processos e Procedimentos Artísticos, sob a orientação do Prof. Dr. Milton Terumitsu Sogabe.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Milton Terumitsu Sogabe - UNESP

Profa. Dra. Luise Weiss - UNICAMP

Prof. Dr. José Leonardo do Nascimento - UNESP

Março/2004



À

minha família

e

Júlio Plaza (*in memoriam*)

Agradecimentos

Ao meu orientador, Prof. Dr. Milton Terumitsu Sogabe, pela paciência e generosidade dispensadas à orientação deste trabalho.

Aos membros da banca examinadora, Profa. Dra. Luise Weiss e Prof. Dr. José Leonardo do Nascimento, pelas valiosas sugestões que foram incorporadas nesta dissertação

À Profa. Dra. Claudete Ribeiro e à Profa. Dra. Loris Rampazzo, pela atenção especial nos momentos delicados.

Às amigas:

Maria Beatriz de Albuquerque, pela confiança e estímulo.

Maria Alice de Macedo, que me orientou nos problemas da informática;

Maria Elisa Curti Salome, que revisou gentilmente o texto;

Ana e Vera Cotrim, pelo auxílio no inglês;

E Dna. Maria Miriam da Silva, pelo apoio de todas as horas.

Ao Sr. Abraham Palatnik, pela simpática acolhida à esta pesquisa.

À Pró – Reitoria de Pós Graduação e Pesquisa com verba da PROAP, que me contemplou com uma bolsa de estudos durante o ano de 2003.



SUMÁRIO

SUMÁRIO v

Resumo *vii*

Abstract *viii*

Apresentação *ix*

Objetivos e justificativa *ix*

Metodologia *xii*

Desenvolvimento dos capítulos *xii*

INTRODUÇÃO 14

CAPÍTULO I

1. Histórico 17

1.1. Antecedentes 17

1.2. Época: mundo 18

1.3. Época: Brasil 22

1.4. O Artista 28

1.5. Arte Cinética 31

1.6. Grupo Frente e Neoconcretismo 34

1.7. A Obra 35

CAPÍTULO II**2. O Lúdico 48**

2.1. Histórico 48

2.2. Teóricos 50

2.3. Huizinga e Caillois: apresentação 53

2.4. Johan Huizinga 54

2.5. Roger Caillois 64

2.6. Conclusão 70

CAPÍTULO III**3. Análise das obras 71**

3.1. Jogos 72

3.2. Relevos Progressivos 80

3.3. Aparelhos Cinecromáticos 88

3.4. Objetos Cinéticos 95

CONSIDERAÇÕES FINAIS 104**BIBLIOGRAFIA****Bibliografia Geral 107****Bibliografia Específica 108****Catálogos 110****Sites consultados na Internet 110****Videocassete 110**

Resumo

O trabalho tem como objetivo investigar o aspecto lúdico na obra de Abraham Palatnik, através de um estudo comparativo entre o jogo na cultura e o jogo nas artes plásticas em particular, contemplando especialmente a Arte Cinética.

Mostra também, a evolução do movimento real nas artes visuais e as influências que contribuíram para a formação e desenvolvimento do artista em sua trajetória de meio século.

Destaca, por fim, o fenômeno da interação na obra de Palatnik, considerando que esta pesquisa sirva de instrumento teórico para auxiliar na análise da produção contemporânea da Arte Tecnológica.

Palavras chave:

1. lúdico 2. Abraham Palatnik 3. Arte Cinética 4. Arte Tecnológica



Abstract

The main purpose of this work is to investigate the ludic aspect in Abraham Palatnik's work, through a comparative study on game in culture and game in plastic arts specifically, regarding specially the Kinetic Art.

It shows also the evolution of the real movement in visual arts and the influences that contributed to the formation and development of the artist during his half-century trajectory.

Finally, it points out the interaction phenomena in Palatnik's work, considering that this research can also be a theoretical instrument to support the analysis of contemporary production of Technological Art.

Key words:

1. ludic
2. Abraham Palatnik
3. Kinetic Art
4. Technological Art

Apresentação

Objetivos e justificativa

Somos parte de uma geração que estudou Artes Plásticas na década de 70 e que teve o privilégio de ver nascer as primeiras experiências artísticas, usando recursos tecnológicos, expostas em duas mostras antológicas: *Vídeo Art* (1975) e *Vídeo Mac* (1977).

Esse contacto entre as novas técnicas e a arte causou-nos espanto e curiosidade. Ao escolher um tema para pesquisa, quisemos resgatar a trajetória dessa tendência, pois já passara o tempo suficiente para uma análise detalhada e, também, por tratar-se de um assunto de extrema atualidade, contribuir para dimensionar o progresso que os recursos multimídia conquistaram à pesquisa das novas poéticas.

A idéia inicial de nosso projeto de pesquisa tratava de uma reflexão sobre a evolução tecnológica na arte brasileira através da leitura da obra de dois artistas pioneiros e de dois artistas contemporâneos.

Na fase da coleta de dados, constatamos que deveríamos pesquisar um material muito volumoso, não condizente com o tempo disponível para a apresentação dos resultados de nosso trabalho.

Resolvemos, por isso, adequar nosso assunto à realidade e escolhemos, dentre os artistas que já pesquisávamos, Abraham Palatnik.



O primeiro e ligeiro contato que tivemos com sua obra foi no Museu de Arte Moderna de São Paulo, quando conhecemos um de seus inúmeros *Objetos Cinéticos*.

Em nossa lembrança permaneceu a sensação de ordem e equilíbrio alegria e leveza que o movimento daquelas formas e cores nos causou. Por muito tempo, nada saberíamos sobre sua vida e obra, só vindo a conhecê-lo a partir do material que pesquisávamos.

Foi muito fácil escolher Abraham Palatnik como nosso assunto de pesquisa diante do que descobríamos sobre sua apaixonante trajetória. Trata-se de um artista brasileiro pouco conhecido, mesmo nos cursos de arte, sendo, porém, referência mundial como precursor da arte cinética, que, por sua vez, foi a gênese da Arte Tecnológica.

Brasileiro, filho de judeus russos, Palatnik estudou em Israel tecnologia ligada a motores e, paralelamente, artes plásticas numa academia. Com muita facilidade para desenhar, ajudava o professor em seus desenhos técnicos. Nesse período, desenvolvia uma produção de desenho e pintura figurativa. O conjunto de conhecimentos adquiridos em sua formação foi decisivo para que o artista pudesse transitar independente num terreno fora do alcance da grande maioria dos artistas plásticos. Seu gênio inventivo foi incentivado a criar, ousando além das tintas e pincéis, usando a luz como tinta e o movimento real através da máquina.

A opção de Palatnik por um caminho tão singular dentro de nossas artes isolou-o numa categoria especial do cenário artístico, justificando daí, a dificuldade em classificá-lo.



À parte do desenvolvimento tecnológico que surgiu nos últimos 30 anos, Abraham Palatnik seguiu sua intuição e percorre até hoje um atalho próprio, pesquisando e produzindo incansavelmente às inúmeras exposições para as quais é convidado a participar no Brasil e no mundo todo.

Sua obra, com 50 anos de produção, abrange desde a pintura figurativa, passando pelo o Abstracionismo (Grupo Frente) e Neoconcretismo, e irrompe depois de uma crise de reavaliação de seu trabalho, na invenção de sua máquina de pintar - o *Aparelho Cinecromático* - desdobrado mais tarde nos *Objetos Cinéticos*.

Este é o momento que mais nos interessa em seu trabalho: quando Palatnik insere em sua criação a luz e o movimento real, surge o elemento lúdico que permite a participação/ interação do espectador com a obra de arte.

O aspecto lúdico em sua obra é apontado por vários críticos de seu trabalho e o próprio Palatnik o reconhece como qualidade inerente em sua criação.

O objetivo desta dissertação é verificar como o *Homo ludens* se manifesta no fazer artístico procurando, através da análise de sua obra, compreender os sinais que nos indiquem a solução desse problema.

Nossa pesquisa vem ao encontro da necessidade de recursos teóricos para a análise de obras conceituais como as instalações, artes de interação tecnológica e toda manifestação artística que requeira a participação do espectador.



Metodologia

Como procedimento metodológico necessário à realização desta dissertação, usamos a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo.

Para a pesquisa bibliográfica, utilizamos um estudo sistematizado do material publicado sobre o assunto nas bibliotecas e museus, como livros, catálogos, revistas, jornais, dissertações e vídeo. Acrescentamos a essas fontes de informação, dados extraídos de sites na Internet.

Quanto a pesquisa de campo, visitamos exposições e mostras que reuniam obras do artista pesquisado ou de seu grupo, coletando catálogos e críticas das respectivas curadorias.

Pudemos contar também com informações diretas, colhidas em depoimento do próprio artista, que nos elucidou várias questões e confirmou os dados que obtivemos das diversas fontes pesquisadas

Desenvolvimento dos capítulos

Nossa pesquisa está estruturada em três capítulos:

1. No primeiro capítulo, apresentamos o artista em sua formação intelectual, técnica e artística através de sua biografia expressa no livro *Caderno de Notas* (2002), com depoimentos de historiadores, artistas, críticos de arte e pelo próprio Palatnik. Além desta fonte, temos como base teórica a obra coordenada por Aracy A. Amaral, *Projeto construtivo brasileiro na arte: 1950-1962*, que relaciona com



muita propriedade o momento artístico nacional referente ao grupo no qual nosso artista atuava. Sobre as influências sofridas pelos integrantes do grupo ao qual Palatnik estava ligado, fazemos referência à teoria da Gestalt, desenvolvida através do estudo de João Gomes Filho, *Gestalt do objeto, Arte/Forma e Personalidade* de Mário Pedrosa e do livro de Rainer Wick, *Pedagogia da Bauhaus*. No sentido de investigar a problemática do movimento real na obra de arte, encontramos respaldo no livro de Frank Popper, *Origins and development of kinetic art* e no trabalho de Elena de Bértola, *El arte cinético*.

2. O segundo capítulo aborda o conceito de lúdico como base para a análise das obras do artista. Para fundamentar este assunto, elegemos como fonte teórica o clássico ensaio de Johan Huizinga, *Homo ludens* e a obra de Roger Caillois, *Los juegos y los hombres*.

3. No terceiro capítulo, lidamos diretamente com o trabalho do artista, analisando suas obras segundo os conceitos de arte cinética e lúdico investigados nos capítulos anteriores. Para tanto, selecionamos algumas obras, procurando contemplar as principais fases de sua carreira.

4. Por último, tratamos das considerações finais, onde o resultado de nossa pesquisa nos levou a algumas descobertas. Através dessa reflexão pretendemos colaborar com a elucidação do problema que cerca a análise das obras interativas que povoam a arte contemporânea.

INTRODUÇÃO

A procura por soluções técnicas para favorecer o desempenho artístico acompanha a história da arte desde os seus primórdios.

A mentalidade do século XIV representada pelos expoentes da cultura oficial concebia o trabalho intelectual como fonte do verdadeiro conhecimento humano enquanto depreciava o trabalho manual e a experimentação como atividade menor, incapaz de se impor e dialogar em condição de igualdade com os homens doutos da época.

No entendimento do homem letrado, o conhecimento do homem técnico deveria ser transmitido para um homem culto que teria condições de fazê-lo florescer e aplicá-lo às suas finalidades com grande êxito. O conhecimento técnico era considerado vulgar e tratado com desdém.

Mas essa visão não era exclusiva do século XIV. Paolo ROSSI, em seu livro *Os filósofos e as máquinas 1400-1700*, ressalta que já Aristóteles excluía “operários mecânicos” (1989,p.29) do número de cidadãos, equiparando-os a escravos, pelo caráter do trabalho com as mãos ser considerado vil e abjeto.

A arte no século XIV era considerada uma habilidade manual, e a situação do artista era humilhante, comparada a dos criados. Muitos dos artistas dessa época provinham de família de artesãos, camponeses ou pequenos burgueses, e atividade manual era o primeiro passo ao aprendizado da arte.

Do começo do século XV entrando pelo século XVI, a despeito da mentalidade vigente, surgiu uma significativa produção literária que divulgava Tratados de caráter técnico, os quais, é interessante que se ressalte, em grande parte, eram escritos por artistas,

engenheiros e artesãos superiores como Brunelleschi, Piero della Francesca, Cellini e Leonardo da Vinci, entre outros. Essa produção correspondia ao interesse e à contribuição para o contato entre o saber científico e o saber artesanal.

Nos ateliês florentinos dessa época, ocorreu como nunca a fusão entre a atividade manual e a teoria junto aos artistas, favorecendo verdadeiras experimentações, invenções e descobertas. Essa realidade propiciou que um nascente movimento em favor da técnica surgisse, oriundo de mestres artesãos e alguns filósofos, que passaram a pregar através de seus Tratados, a vantagem da contribuição entre os homens iletrados e os teóricos.

Leonardo da Vinci tornou-se o símbolo da superação da mentalidade que contrapunha radicalmente as artes liberais e as artes mecânicas, quando congregou nas suas atividades as competências de técnico, engenheiro, pintor, filósofo e rigoroso pesquisador. Referindo-se à polêmica sobre o intelecto sobrepondo-se às artes, Leonardo escreveu:

Vós [escritores] pusestes a pintura entre as artes mecânicas; decerto, se os pintores fossem capazes de louvar suas obras por escrito como vós, eu duvido que se encontraria em tão vil cognome; se vós a chamais de mecânica, porque é antes manualmente que as mãos figuram o que tinham na fantasia, vós escritores traçais manualmente com a pena aquilo que no engenho vosso se encontra. (ROSSI, 1989, p.39)

Quinhentos anos mais tarde Henri FOCILLON escreveria em sua obra *A Vida das Formas- Elogio da Mão*: "O espírito faz a mão, a mão faz o espírito." (1983, p.156).

Com o agregamento dos artistas às cortes, o processo de valorização do trabalho técnico e das artes mecânicas, levou ao reconhecimento as funções exercidas pelos artesãos, engenheiros e inventores. Era o início de uma parceria que iria ser exaltada

no fim do século XIX com a explosão da tecnologia configurada pela Revolução Industrial.

O desenvolvimento tecnológico gerado no século XX propiciou, em todas as áreas do conhecimento, a exploração de caminhos até então insuspeitados.

A vida humana está ligada a esse fato de maneira incontestável e o resultado prático dessa realidade está presente no nosso dia-a-dia. O que era inimaginável há cinco séculos é corriqueiro no nosso cotidiano.

A disponibilidade de novos meios tecnológicos, a custo cada vez mais acessível, incentivou a pesquisa, a criação e a descoberta de novos horizontes.

As artes, como parte integrante do conhecimento humano, não poderiam passar ao largo dessa revolução, e os artistas têm-se apropriado das descobertas tecnológicas como novos meios para expressar sua poética.

Abraham Palatnik, o tema de nossa pesquisa, insere-se perfeitamente nesse contexto. Além de artista é inventor, sendo um dos primeiros que realizou o movimento real na obra de arte e é, por isso, considerado um pioneiro da arte cinética mundial e o precursor da arte tecnológica no Brasil

O cinetismo de suas obras sugere um clima lúdico, observado por críticos de arte como Aracy do AMARAL e Roberto PONTUAL e reconhecido pelo próprio Palatnik.

A presença do lúdico em sua poética foi o aspecto que elegemos como foco de nossa pesquisa, por nos remeter à interatividade, que é um dado relevante observado nas manifestações artísticas contemporâneas que se apropriam das novas tecnologias, como os games, instalações e vídeo instalações.

CAPÍTULO I

1. Histórico

1.1. Antecedentes

Em 1912 a família Palatnik, judeus vindos da Rússia, chega a Natal, RN.

Atraídos pelo clima da região, ali se instalam, organizando suas vidas em torno de atividades comerciais, raras naquelas paragens, já que a economia da cidade era baseada na atividade agrícola. Desenvolvem vários ramos de trabalho que iriam da marcenaria e fabricação de azulejos à produção de açúcar.

É nesse contexto familiar que nasce Abraham Palatnik, em 19 de fevereiro de 1928. Até os 4 anos de idade, o menino vive na pequena Natal e, em 1933, a família muda-se para Telaviv, na Palestina.

Nesta cidade, Palatnik faria seus estudos primários e secundários, dirigindo-se em seguida para uma formação eclética que o aproximaria da arte e da tecnologia:

entre 1943 e 1947 frequentou as escolas Herztlia e Montefiori, sendo a última uma escola técnica especializada em motores à explosão e, paralelamente, desenvolveu sua aptidão artística estudando pintura e história da arte num ateliê orientado por professores particulares.

Durante esse período, sua produção compõe-se de pinturas de paisagens, naturezas mortas, retratos, auto-retratos, assim como de desenhos a grafite e carvão. Nessa produção inicial, percebemos o realce da realidade, com tendência ao Expressionismo.

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, Palatnik retorna ao Brasil, em 1947, agora instalando-se no Rio de Janeiro.

1.2. Época: mundo¹

Com a derrota do nazi-fascismo pelas forças aliadas, o mundo vivia o otimismo da vitória da democracia. A reconstrução de um mundo novo era o paradigma para os povos depauperados pela guerra. As inovações científicas e tecnológicas advindas desse período seriam aproveitadas no avanço do bem-estar da humanidade, nos campos da medicina, produção de alimentos e de novas matérias primas derivadas do petróleo.

O progresso dos meios de transporte aéreos foi um dado significativo ao encurtar as distâncias e facilitar os contatos entre as nações. O mesmo aconteceu com os meios de comunicação, que propiciaram a rápida circulação de informações, facilitando a solidariedade entre os povos.

Esse ideal, porém, não se concretizou. Os avanços do pós-guerra não bastaram para diminuir o problema da pobreza de muitos e a riqueza de uma minoria entre os habitantes do mundo.

O final da guerra polarizou o mundo entre duas forças políticas representadas, de um lado, pelo bloco dos Estados Unidos e aliados, na Europa e no Extremo Oriente e, do outro, pela União Soviética e aliados, na Europa e Oriente. A disputa por posições políticas entre as democracias liberais e os países socialistas gerou uma situação de

¹ Optamos pelo painel histórico da década de 50, por considerarmos esta época da maior importância na revolução estética e na consolidação da trajetória artística de Abraham Palatnik.

instabilidade e insegurança, com o grande temor de uma explosão nuclear, tal qual ocorrera em Hiroshima e Nagasáqui, em 1945, pois, em 1949, a União Soviética já teria armas atômicas em seu arsenal. A esse clima de tensão e desconfiança deu-se o nome de guerra fria.

O final da guerra trouxe também o crescimento do nacionalismo, orientando os povos colonizados da África, Ásia e Oriente às lutas de libertação do imperialismo europeu. A disputa entre Estados Unidos e União Soviética estendia-se aos países recém-independentes e aos países latino-americanos. No caso da América Latina, o nacionalismo se revestia de oposição ao domínio econômico norte-americano.

Os Estados Unidos, para angariar simpatias e aliados, puseram em ação o *Plano Marshall*, que consistia na ajuda econômica aos países atingidos pela guerra. Tal medida visava equilibrar o poder norte-americano frente ao crescimento do socialismo nos governos de países do leste europeu, na Polônia, Albânia, Bulgária, Iugoslávia, Romênia e Hungria, assim como à formação de repúblicas populares, como as do Vietnã, China e Coreia.

Para a consolidação dos dois blocos, foi de vital importância a criação de organismos internacionais que arbitrassem questões de economia e defesa, antes resolvidas em cada país. Assim foram criados a Organização das Nações Unidas, a Organização do Tratado do Atlântico Norte e o Pacto de Varsóvia, entre outros de igual competência.

A oposição entre os dois blocos era manifestada através da propaganda ideológica. A propaganda norte-americana, através do cinema e da imprensa, construía uma imagem negativa do comunismo e socialismo, ao mesmo tempo em que exaltava o modo de vida americano, como o ideal a ser atingido por todos os países. Para defender esse

estilo de vida ideal, o governo dos Estados Unidos promoveu uma campanha anti-comunismo, liderada pelo senador McCarthy, que extrapolou todos os limites da irracionalidade, ao perseguir, inquerir ou delatar, qualquer cidadão americano, sobre o qual pairasse a mínima suspeita de simpatia pelo socialismo. Foi uma época de horror, que provocou a partida para o exílio de vários artistas e intelectuais.

O contexto social da década de 50 prenunciou mudanças de comportamento e valores, que alterariam profundamente a década seguinte. O ritmo acelerado da automação da produção padronizada gerou o artigo descartável, que se tornava obsoleto antes mesmo de perder sua função ou utilidade. A propaganda incentivando o consumo criou o hábito de comprar, através de crediários, bens que facilitariam a vida doméstica (os eletrodomésticos), a maior mobilidade (o automóvel) ou o entretenimento (as radiovitrolas e televisões).

A TV foi a maior facilitadora da comunicação de massa e fonte de informação. Ganhou espaço gradativamente nos lares, levando o espectador a se inteirar dos fatos rapidamente, dando-lhe a sensação de ser participante dos acontecimentos. Alguns dos fatos dessa década, transmitidos pela televisão, foram cruciais na história da vida humana: o lançamento dos satélites espaciais por soviéticos e americanos, mostrando a face oculta da Lua e a imagem da Terra vista a 27 mil quilômetros de distância.

O cinema, outro importante meio de comunicação de massa, evoluiu em seus aspectos técnicos, inovando com as telas panorâmicas, o *cinemascope* e a terceira dimensão. Na Europa, surgem dois movimentos de grande importância para a história do cinema: o neo-realismo na Itália e a *nouvelle vague* na França. O cinema norte-americano, que até então se esmerava em vender a imagem de uma nação exemplar, começou a

produzir filmes cujos enredos apresentavam o nihilismo da juventude e os vícios da sociedade. Foram ícones desse momento os atores Marlon Brando e James Dean. O cinema foi, também, o primeiro a divulgar um novo gênero musical, através da trilha sonora do filme *Sementes de Violência*, com Bill Halley and his Comets cantando *Rock around the clock*. Dois anos depois, o rock and roll apresentaria ao mundo seu rei, Elvis Presley. (Cf. RODRIGUES, 1992, p. 11,15).

A literatura também marca sua presença, revelando a falta de perspectiva e esperança da juventude rebelde norte-americana. Obras como *On the Road*, de Jack Kerouac e *The Fall of America – Poems of These States*, de Allen Ginsberg, são porta vozes clássicos dessa geração. Na Europa, Jean Paul Sartre, Simone de Beauvoir e Françoise Sagan, inspiraram a postura existencialista dos jovens.

Nas artes plásticas, vê-se a predominância de algumas tendências: o expressionismo abstrato ou “action painting” aparece nos Estados Unidos, em 1950, como o primeiro estilo genuinamente americano de pintura, sobressaindo-se as presenças de Jackson Pollock e Ad Reinhardt. O abstracionismo geométrico também marca forte presença com seguidores de Mondrian: Glaner, Diller e Bolotowsky. Há de se ressaltar que o construtivismo e o concretismo foram muito explorados por grupos de artistas latino-americanos, principalmente da Argentina e Chile, tendo um desses artistas, o argentino Tomás Maldonado, mantido fortes laços com o Grupo Neoconcreto do Rio de Janeiro. O primeiro “happening” acontece em 1952, com John Cage e em 1955 surge a Pop Art na Inglaterra, com Hamilton, e nos Estados Unidos, com Rauschemberg. A Arte Cinética tomava seu primeiro grande impulso em Paris, em 1951, (ano em que Palatnik apresenta no Brasil sua primeira obra cinética), com o venezuelano Soto, seguido por

Vasarely, que divulga seu "*Manifesto Amarelo*", em 1955, na Galeria Denise René, e, finalmente, Le Parc faz sua primeira incursão na cidade, em 1958. Dois grandes acontecimentos ainda iriam coroar a década: a abertura do Museu Guggenheim, em 1959, em Nova Iorque e, em 1960, a "*Konkrete Kunst*" (exposição internacional de arte concreta), organizada por Max Bill em Zurich.

A produção de Abraham Palatnik desenvolveu-se sincronicamente com os anseios de uma classe de artistas internacionais, que dirigiam seus interesses às possibilidades da apropriação dos meios tecnológicos, para a realização de seus projetos artísticos.

1.3 Época: Brasil

A década de 50, no Brasil, caracterizou-se como um período bem sucedido na experiência democrática. O país foi representado por três presidentes dentro da normalidade constitucional.

Getúlio Vargas, que havia governado o país de 1930 a 1945 de forma ditatorial, elegeu-se em 1950 com quase 50% dos votos, imprimindo ao seu mandato um estilo populista com propostas desenvolvimentistas. O populismo tinha como princípio a representação de todas as classes, indistintamente, e sustentava-se no equilíbrio de forças heterogêneas, apregoando a harmonia entre as classes e a paz, conjuntas ao sentimento nacionalista, como condições necessárias ao bem-estar geral.

Ao ser empossado em 1951, Vargas já enfrentava a forte oposição que marcaria seu governo até 1954. Em vários momentos, o populismo sofreria abalos decorrentes de uma definição mais precisa dos interesses de classe. A burguesia, então considerada

nacionalista, gradativamente mostrou seu comprometimento com o capital internacional. Ao mesmo tempo, cresciam as reivindicações das classes trabalhadoras. As articulações intersindicais que tentavam burlar a rígida estrutura controlada pelo governo e a crescente pressão social traduzida em diversas eclosões de greves tiveram um papel fundamental no rompimento do equilíbrio político.

O desgaste do governo chegou ao seu auge com a campanha da oposição, liderada por Carlos Lacerda, através da imprensa, que culminou com o suicídio do presidente, em agosto de 1954. A morte de Vargas provocou manifestações populares inigualáveis, levando multidões às ruas de todo o país, declarando seu repúdio aos "assassinos" do presidente.

O vice-presidente Café Filho assumiu o cargo de presidente e compôs um governo de transição composto por políticos e militares que se opunham a Vargas. Em seu mandato, procurou caminhos para a estabilização econômica e controle da inflação através da contenção salarial. A escolha para seu sucessor foi tumultuada, provocando confrontos entre vários segmentos do poder.

O governador de Minas Gerais, Juscelino Kubitschek, venceu as eleições, mas sua vitória correu o risco de não se concretizar por uma série de pressões e tentativas de golpe contra sua posse. Esta foi garantida pelo então ministro da Guerra, general Lott, que assumiu o comando da resistência até a posse do presidente, em janeiro de 1956.

Juscelino Kubitschek renovou sendo "cordial, tolerante, manteve a ordem, modificou sem alterar, usou o poder sem violência e capitalizou simpatia em cada um de seus atos". Além desse estilo hábil, Juscelino criou uma mentalidade desenvolvimentista. O desenvolvimentismo é a ideologia que propõe "mudar dentro da ordem para garantir a

ordem". (Cf. RODRIGUES, 1992, p. 61, 62). Neste contexto, defendendo o nacionalismo, as mudanças deveriam ocorrer dentro do sistema capitalista para alcançar a meta do desenvolvimento capitalista brasileiro.

Para realizar tal objetivo, Juscelino lançou seu Plano de Metas sob o lema "cinquenta anos de progresso em cinco anos de governo" (SKIDMORE, 1982, p. 204) , tendo, como um dos fatores de maior êxito de seu programa, a abertura das portas ao capital estrangeiro. O desenvolvimento advindo da industrialização, a partir de empresas estrangeiras, gerou milhares de empregos e avanço para a tecnologia nacional. No período de seu governo, a indústria automobilística estabeleceria uma produção que se consolidou e estimulou a abertura de estradas para a integração dos pontos mais isolados do país aos grandes centros.

A despeito de tanto progresso, o período de seu governo não resolveu antigos desníveis do setor agrário. O Nordeste configurava uma das regiões mais pobres do mundo e sofreria duas secas e uma enchente, levando a região ao estado de calamidade. Os trabalhadores agrícolas viviam sob o jugo dos latifúndios e fazia-se necessária uma reforma agrária para equilibrar as tensões provocadas entre os trabalhadores do campo, associados nas Ligas Camponesas, e os donos da terra.

O governo convocou técnicos para estudar os problemas do Nordeste e, depois de enfrentar sérios obstáculos criados pelos políticos conservadores, foi criada a Superintendência do Desenvolvimento do Nordeste, mas a distribuição da terra não foi realizada.

Todos os aspectos do nacional-desenvolvimento do governo JK tomaram forma física na mudança da capital da República, para o Planalto Central, num movimento de

integração nacional. Brasília foi construída por brasileiros vindos de todas as regiões - os candangos -, em 3 anos e 10 meses, sob a diretriz do projeto de Lúcio Costa e de Oscar Niemeyer, constituindo um monumento da arquitetura brasileira e referência para o mundo.

A modernização ocorrida na década de 50 trouxe grandes mudanças, especialmente para os moradores dos centros urbanos, e o êxodo do homem do campo, principalmente do nordestino, fustigado pela penúria, à procura de melhores condições de vida nas cidades. A chegada dos migrantes aos centros urbanos provocou o fenômeno do inchamento habitacional, promovendo a formação de novos bairros e favelas nas periferias das cidades. O aumento do capital gerado pela indústria provocou a demolição de edifícios históricos para a construção de centros comerciais.

O Rio de Janeiro era uma cidade turística e administrativa. Como capital da República, era o centro das decisões políticas e econômicas do país. São Paulo era considerada o maior parque industrial da América Latina, para onde convergiram as grandes empresas estrangeiras, que se instalaram ao longo da Via Anchieta e da Via Dutra. Esse conglomerado de indústrias permitiu a melhor organização dos trabalhadores através dos sindicatos e a reivindicação de direitos.

O crescimento das grandes cidades mudou a convergência da população do centro para os bairros, e o comércio agilizou sua rapidez e eficiência ao instalar os supermercados, inaugurando a venda impessoal. A propaganda era o instrumento básico para o comércio e a padronização do consumo das classes alta e média, aos novos bens produzidos. As classes mais pobres não tinham acesso ao mundo dos enlatados, fios sintéticos, veículos ou eletrodomésticos.

A imprensa brasileira teve de acompanhar o ritmo acelerado das transformações e aprimorou seu desempenho tanto formal quanto técnico. Apesar de não ter alcance nacional, os diários representavam alas do poder, sustentando polêmicas e acirrando as disputas políticas, como foi o caso da *Última Hora* e *Tribuna da Imprensa*, no governo Vargas. O grande destaque na imprensa da década de 50 foram as revistas semanais *O Cruzeiro* e *Manchete*, que eram lidas em todo território brasileiro.

O rádio foi o meio de comunicação privilegiado da década. Algumas emissoras, como a Nacional do Rio de Janeiro, tinham audiência em todo o país. Através do rádio, eram vendidos produtos, opiniões e ilusões. A programação era muito variada indo de musicais e futebol a programas de calouros, radioteatros e novelas. Os atores e atrizes eram conhecidos por suas vozes e estavam no cotidiano dos ouvintes. Os programas de auditório lançavam gravações, promoviam sorteios e, às vezes, revelavam cantores que alcançariam a fama.

Organizavam também, através dos fãs-clubes, eleições para eleger a “Rainha do Rádio”, ou o “Rei da Voz”, mobilizando torcedores por todo o país.

Com a televisão a situação era outra. Sua implantação ocorreu em setembro de 1950 e, devido ao elevado preço do aparelho, poucos lares tinham acesso à sua programação. As transmissões eram noturnas e ao vivo, variando de noticiários, programas infantis, teleteatros e novelas, entremeados pela publicidade de produtos apresentados pelas garotas-propaganda. No final da década, a TV já expandira para fora do eixo Rio/São Paulo, consolidando-se no país e constituindo o que seria o maior meio de comunicação de massa.

A produção cinematográfica brasileira da década de 50 provinha de algumas companhias, entre as quais destacava-se, no Rio de Janeiro, a Atlântida e, em São Paulo, a Vera Cruz. A companhia carioca caracterizava-se pela produção em massa de comédias e musicais -as chanchadas-, bem ao gosto popular, de custo baixo e qualidade duvidosa, celebrizadas por Oscarito e Grande Otelo. Em São Paulo, a Vera Cruz era dirigida por Francisco Matarazzo e Franco Zampari, que tinham o sonho de produzir um cinema brasileiro com temática universal, que pudesse competir com o cinema americano e europeu em conteúdo e técnica. Para tanto, contrataram técnicos estrangeiros, diretores de teatro e cineastas. O problema da distribuição dos filmes e o alto custo das produções não permitiu que o sonho fosse realizado. Mesmo sendo premiado em Cannes (1953) com o filme *O cangaceiro*, dirigido por Lima Barreto, a companhia atolada em dívidas encerrou suas atividades. Nos anos seguintes, surgem alguns cineastas que, influenciados pelo neo-realismo italiano, iniciam uma nova tendência, produzindo obras que questionavam a cultura, a política e a sociedade brasileira, como Nelson Pereira dos Santos no Rio, Roberto Santos em São Paulo, e no curta-metragem, Joaquim Pedro de Andrade e Glauber Rocha, que na década de 60, seria o maior expoente do Cinema Novo (Cf. GALVÃO; SOUZA, 1986, p.488-491).

Resumindo o exposto acima, a década aglutinou fatos marcantes de desenvolvimento no cenário nacional, criando uma aura que favoreceu a experimentação, a ousadia e o rompimento com cânones que já se esgotavam. Nesse contexto, o trabalho artístico de Abraham Palatnik surgiu, inaugurando, junto de outros companheiros, um novo tempo nas Artes Plásticas do Brasil.



1.4. O Artista

O ambiente que Palatnik aqui encontrou foi muito favorável à sua adaptação no meio artístico e, em 1948, nosso artista liga-se a dois outros jovens inquietos pesquisadores: Almir Mavignier (que mais tarde se encaminharia para a Escola de Ulm, de Max Bill) e Ivan Serpa, desenhista e pintor, professor para crianças na Escolinha de Artes do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro.

Junto de Mavignier, Ivan Serpa e Geraldo de Barros, Palatnik aproxima-se de Mario PEDROSA, que era um dos mais importantes intelectuais brasileiros e grande incentivador das vanguardas artísticas nacionais.

Por essa época, interessava muito a PEDROSA conhecer o processo criativo em arte e o estudo da psicologia da forma, assuntos que freqüentemente abordava nas reuniões que promovia em sua casa. Em 1948, pleiteou sua cátedra de História da Arte e Estética na Faculdade Nacional de Arquitetura, apresentando a tese intitulada "*Da natureza afetiva na obra de arte*", na qual preconizava o uso da teoria da Gestalt² como recurso para análise das obras de arte. Foi em 1961, diretor do Museu de Arte Moderna de São Paulo, que mais tarde seria o Museu de Arte Contemporânea da USP.

Pelo exposto acima, notamos que os jovens artistas tinham como tutor uma figura competente, generosa e engajada nos novos rumos da arte. Para Palatnik, um artista

² Em *Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma*, João GOMES FILHO, apresenta a Gestalt como uma Escola de Psicologia Experimental, tendo como precursor nos fins do séc. XIX Von Ehrenfels e mais tarde, em 1910, firmando-se com Max Wertheimer, Wolfgang Kohler e Kurt Koffka, da Universidade de Frankfurt. "O movimento gestaltista atuou principalmente no campo da teoria da forma, com contribuição relevante aos estudos da percepção, linguagem, inteligência aprendizagem, memória, motivação, conduta exploratória e dinâmica de grupos sociais... A teoria da Gestalt, extraída de uma rigorosa experimentação, vai sugerir uma resposta ao porquê de umas formas agradarem e outras não." (GOMES FILHO, 2000, p.18).

de 20 anos, eram encontros proveitosos, de muita reflexão, sobretudo quanto à teoria da Gestalt esclarecendo que “havia uma passagem direta entre a forma final da imagem e a expressão daquela subjetividade que a desencadeou, em outras palavras, não era a subjetividade que ia explicar a imagem, mas era a imagem que nos ia dar acesso àquela subjetividade.”(DOCTORS, 2002, p.3).

Neste mesmo ano de 1948, Palatnik, a convite de Mavignier, conheceu o ateliê de pintura do Serviço de Terapêutica Ocupacional do Hospital Psiquiátrico D.Pedro I, no Engenho de Dentro, no qual o amigo atuava como orientador. Esse ateliê foi criado pela Dra. Nise da Silveira, em 1946, e propunha a ocupação artística como meio dos internos exteriorizarem seu imaginário, organizá-lo através da arte e restaurarem a ordem de sua vida mental.

Essa visita foi um divisor de águas na vida de Abraham Palatnik; o impacto que as obras dos pacientes lhe causaram foi arrasador, pois das mãos daquelas pessoas simples, sem orientação escolar para as artes, brotava a mais densa composição e poesia, pondo por terra os valores que ele nutria até então. Retornou ao Hospital por muitas vezes, constatando sempre a qualidade da arte dos internos (obras que mais tarde seriam reunidas para compor o Museu do Inconsciente).

Desorientado, procurou por Mário PEDROSA e lhe expôs sua angústia: depois do que vira, seu próprio trabalho não mais lhe convencia, sentia-se desmotivado e tentado a desistir da arte. PEDROSA acalmou-o, considerando que se tratava de uma fase e que, do caos, surgiria um caminho. Apesar dos conselhos, Palatnik afastou-se do meio artístico e isolou-se em sua casa por dois anos.

Por esse tempo, seu pensamento perseguiu a idéia de que, se houvesse de continuar criando, teria de ser algo novo, desconhecido em arte, que o satisfizesse como criador. Assim pensando, iniciou um experimento (Fig. 1) em que unia seus conhecimentos tecnológicos, adquiridos em Telaviv, com sua necessidade de se expressar através da arte. Assim nos descreve Frederico de MORAIS

Sobre uma tela de plástico que cobre frontalmente seus aparelhos, projeta cores e formas que se movimentam acionadas por motores elétricos, criando uma cromática luminosa associada ao tempo. Graças ao emprego de motores e lâmpadas, substituiu o pigmento – sua dimensão material- pela refração da luz. Um controle central composto por contatos elétricos, comanda a velocidade e a duração de cada foco luminoso. O espectador, diante do aparelho cinecromático vê apenas as projeções coloridas. Entretanto, no seu interior, encontram-se cerca de 600 metros de fios elétricos de cores diferentes, que servem a 101 focos de voltagens diferentes, que movimentam, em velocidade desiguais, alguns cilindros. A projeção é feita através de obstáculos, lentes e um prisma para refração de cores . (1999, p.3).



Figura 1
Aparelho Cinecromático Azul e Roxo em *Primeiro Movimento*, 1951.
Foto: Vicente de Mello

A palavra “cinecromático” foi dada por Mário PEDROSA, que o estimulou a apresentar o aparelho à comissão do júri da 1a Bienal de São Paulo, em 1951. A apresentação do

aparelho foi objeto de grande polêmica no seio da Bienal, e o júri, não conseguindo classificá-lo dentro de qualquer categoria de expressão artística conhecida, resolveu por excluí-lo da mostra.

O destino, porém, agiu a favor, pois tendo se atrasado a comissão japonesa para a abertura da exposição, concederam ao *Aparelho Cinecromático*, um espaço que preencheria o vazio referente ao Japão. Este fato reverteu a sorte da obra, uma vez que, contemplada por um júri internacional, foi reconhecida como uma importante manifestação de arte moderna, valendo-lhe o prêmio de uma menção honrosa. Esta foi a primeira manifestação de arte tecnológica criada por um artista brasileiro.

1.5. Arte Cinética

As artes plásticas foram sempre consideradas artes espaciais, constituídas por objetos estáticos. Porém, em todos os tempos, a necessidade dos artistas de introduzirem o movimento na estética de seus trabalhos pode ser notada nas pinturas de animais da pré-história, na arte grega, nas transformações pictóricas dos renascentistas ou nos efeitos de ilusão ótica nos azulejos das catedrais. A necessidade da introdução do movimento numa obra de arte pode estar relacionada com a busca de maior "vida" para aquilo que o artista propôs exprimir.

Com o advento da arte moderna, muitos artistas apropriaram-se de inventos tecnológicos para alcançar seus objetivos estéticos: relógios, caixas de música, teclados, cinema e motores projetados para um fim específico. No início do século XX,



nota-se uma série de experimentos nesse sentido do que foi, mais tarde (1955), designado por artistas, críticos e historiadores da arte como Arte Cinética.

Frank POPPER, no seu livro *Naissance de l'art cinétique*, considera cinéticas “todas as obras bi ou tridimensionais em movimento real, compreendidas as máquinas, móveis e projeções controladas ou aleatórias, assim como as obras em movimento virtual, donde o olho do espectador é guiado de maneira evidente”. (BÉRTOLA, 1973, p.23)

Elena BÉRTOLA é mais sucinta na sua definição de arte cinética, como “uma forma de arte plástica que apresenta um movimento – real ou ótico - ou uma transformação no corpo físico da obra”. (1973, p.71). Os *Aparelhos Cinecromáticos* de Abraham Palatnik, com seu binômio luz/movimento, inserem-se perfeitamente nas definições acima. Mais tarde, observaremos as mesmas evidências nos objetos cinéticos e nos jogos.

Para Frank POPPER, Palatnik situa-se na herança direta deixada por Thomas Wilfred com seu *Clavilux* (Fig. 2 , p. 33). O *Clavilux* (1920) era

um aparato composto por uma tela translúcida sobre a qual projetavam-se imagens luminosas em movimento, provenientes de refletores, filtros, elementos transparentes pintados, que interceptavam o raio de luz lançado por uma fonte colocada no interior do aparelho. (1968, p.161).

Elena de BÉRTOLA esclarece com mais precisão as características do aparelho de Wilfred, comparando-o a

um órgão formado por cinco fileiras de teclas deslizantes e de correias para obter-se as cores. Completa o conjunto uma bateria de seis projetores principais e outros auxiliares. Ao pressionar as teclas, obtêm-se formas luminosas em movimento. Estas formas, as quais se juntam a cor de materiais transparentes que interceptam o raio de luz, são projetadas sobre uma tela translúcida. (1968, p. 86).

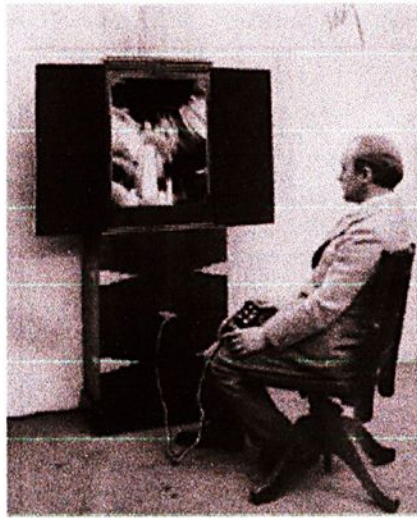


Figura 2 Wilfred e o *Clavilux*

Disponível em: < <http://www.gis.net/~scatt/clavilux/clavilux.html> >
Acesso em: 11 fev 2004.

Ao apresentar, na 1ª Bienal de São Paulo, o *Aparelho Cinecromático*, o crítico Mário PEDROSA relaciona a invenção de Palatnik com a “utopia artística” de Moholy-Nagy. Segundo PEDROSA,

Moholy- Nagy costumava dividir todas essas manifestações criadoras de luz em dois grupos fundamentais: os jogos luminosos ao ar livre, no espaço, abstratos, e os jogos no interior, nos recintos fechados. A tentativa de Palatnik enquadra-se no que Moholy-Nagy classificou de afrescos de luz destinados a animar edifícios inteiros ou paredes com o dinamismo plástico da luz artificial, segundo a vontade e a inspiração criadora do artista. E ele previa que nas casas do futuro reservar-se-ia um lugar especial para a instalação desses afrescos luminosos, como já é o caso, hoje para o rádio e a televisão. (1951, p.5).

Já o historiador Walter ZANINI, analisando a mesma obra (que tinha por título “*Azul e Roxo em primeiro movimento*”), privilegiou outro enfoque: “Palatnik quer concretizar melhor, com uma técnica e um estilo do movimento, o que os futuristas se propuseram no início do século. Realmente, consegue um dos traços marcantes da prodigiosa escola de Boccioni, isto é, o ‘movimento acelerado’”. (1952, 3).

Mais adiante, quando detém-se na análise formal, refere-se também à teoria da Gestalt:

Essa organização de corpos no espaço é uma guesalte física, porque cada um dos movimentos individuais, vale não em si, mas enquanto influenciado pelos que lhe estão ao redor. Não é uma soma de elementos, não é a psicologia do 'tijolo-argamassa'. É um todo, uma estrutura complexa, e como tal deve ser observada. (1952, 4).

1.6. Grupo Frente e Neoconcretismo

O país era governado pelo presidente Getúlio Vargas e a capital do país, ao lado de São Paulo, era o centro efervescente da intelectualidade brasileira.

O Grupo Frente (1954/1956) era formado por artistas cariocas que desenvolviam um trabalho na linha da abstração geométrica, tinham como teóricos o poeta e crítico de arte Ferreira Gullar e Mário Pedrosa e foram influenciados pelos artistas concretos argentinos, o escultor suíço Max Bill, e pela experiência da 1a Bienal de São Paulo. O termo 'frente' designava o não compromisso com as gerações passadas.

Anterior ao Grupo Frente, já irrompera em São Paulo (1952) o manifesto do Grupo Ruptura, encabeçado por Waldemar Cordeiro. Era composto por artistas admiradores da obra de Max Bill, das idéias da Bauhaus (Walter Gropius, Moholy-Nagy e Josef Albers). Esse manifesto colocava seus integrantes numa atitude que favorecia radicalmente a arte abstrata com severos princípios construtivos e opunha-se contra o gosto gratuito do não figurativismo espontâneo alimentado pelo Tachismo³. Essa

³ Tachismo: a pintura liberta de cânones antigos de beleza e estruturada numa nova estética, a partir do "nada total". Disponível em: < <http://www.itaucultural.org.br/AplicExternas/Enciclopedia/artesvisuais/> > Acesso em: 10 jul 2003.



posição favoreceria o surgimento do Movimento Concretista em São Paulo, abrangendo todas as expressões artísticas.

No Rio, a vertente nascida com o Grupo Frente iria adotar uma postura mais flexível diante da rigidez adotada pelo Movimento Concreto paulista e lançaria o Manifesto Neoconcreto que subverteria a disciplina paulista, criando, por alguns anos, inflamadas discordâncias teóricas entre os dois grupos.

Vinte anos depois, referindo-se ao elo existente entre os grupos paulista e carioca, Frederico MORAIS observaria: “O que parece ter aproximado, efetivamente seus integrantes foi a luta contra o Tachismo . Este era o objetivo realmente unificador, o inimigo comum.” (AMARAL,1977,p.292)

Abraham Palatnik integra a corrente construtiva do Grupo Frente e do Neoconcretismo mas, sobretudo, funda a vertente tecnológica da arte brasileira.

1.7. A Obra

A despeito de seu pioneirismo, Abraham Palatnik não teve de imediato a justa atenção e o reconhecimento da importância de seu trabalho, pois uma obra de tal singularidade incomodava e desestabilizava os critérios estabelecidos para um trabalho artístico. Mário PEDROSA teve uma visão mais acurada quando reconheceu no novo caminho “a verdadeira arte do futuro”, considerando-a “um excelente intróito à Bienal”. (1951, p. 6).

Após o episódio da 1ª Bienal, Palatnik, que já abandonara a pintura figurativa, desenvolve pesquisas com novos suportes e materiais, explorando agora uma pintura de caráter abstrato-geométrico e também design de móveis. Com essa produção,

participou da 1ª Exposição Nacional de Arte Abstrata, realizada no Hotel Quitandinha, em Petrópolis, no ano de 1953, assim como de três das quatro mostras que o Grupo Frente realizou no MAC do Rio de Janeiro (1955), e em Rezende e Volta Redonda (1956). A obra de Palatnik percorre vários caminhos orientados sempre pela intuição, segundo palavras do artista: "Sem a intuição, enfim, não teríamos artistas, que nos proporcionam essencialmente o contato com o inesperado. É o que chamamos de criatividade". (2002, p. 50).

Iniciamos com os *Aparelhos Cinecromáticos* por constituírem sua criação que provocou o maior impacto quanto à inventividade perante a crítica em geral.

O artista também criou objetos lúdicos e jogos, aplicando as leis da física que aprendera em seus estudos tecnológicos em Tel Aviv. Ao lado dessa produção, o artista desenvolveu uma pesquisa de relevos em obras bidimensionais chamadas de *Relevos Progressivos*

Por último, mas não menos importante, Palatnik criou os *Objetos Cinéticos*, numa versão dos *Aparelhos Cinecromáticos*, em que ele suprime a luz, acrescenta formas que são acionadas por um ímã ou motor, muitas vezes exposto, como elemento participante da composição plástica.

Aparelhos Cinecromáticos

Até 1959, Palatnik já havia construído cerca de vinte *Aparelhos Cinecromáticos* e participado da Bienal de São Paulo nos anos de 1955, 1957 e 1959. Em 1960, expôs um aparelho dessa série no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, numa versão

técnica bastante evoluída, e participou novamente, em 1961 e 1965, da Bienal de São Paulo e em 1964, da Bienal de Veneza. Com o aumento da produção, a questão técnica sofreu diversas modificações que resultaram num expressivo aprimoramento: miniaturização do centro de controle automático (Fig. 3 e 4), a redução da fiação elétrica para 60 metros, o número de lâmpadas para 51, além da introdução de uma central de controle automático e dois interruptores de independentes movimento.

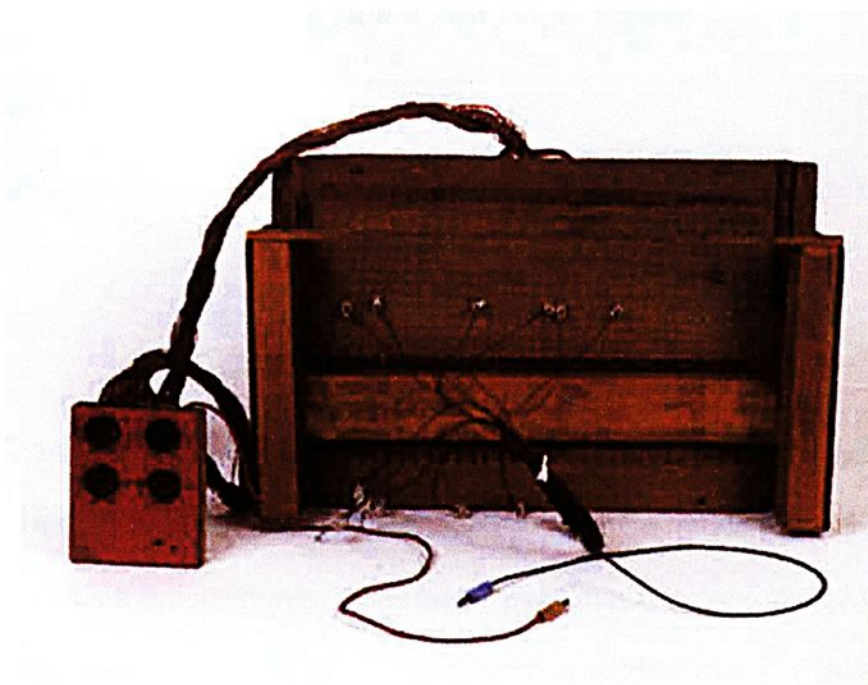


Figura 3

Comando manual linear utilizado par ao comando circular definitivo de todos os *Cinecromáticos*, 1951.

Madeira compensada, contato de bronze fosforoso, fios elétricos, base de válvulas, e pregos de cobre

50 X 36 X 13,2 cm

Foto: Vicente de Melo

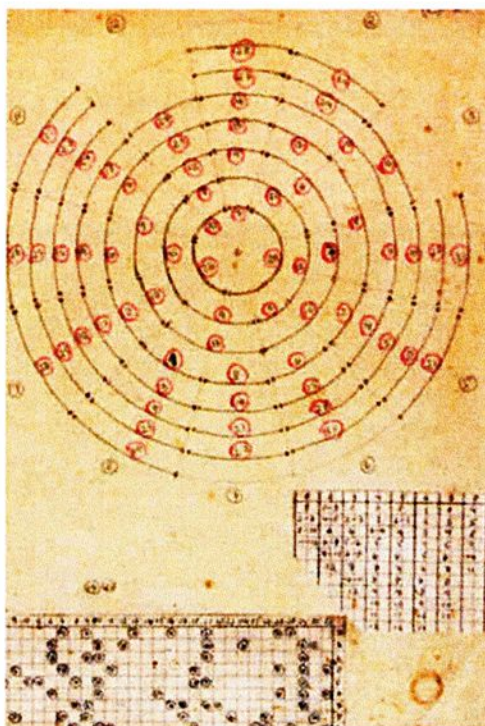


Figura 4

Registro de transferência do comando manual para a placa do comando de execução dos tempos e seqüências de cada foco luminoso de um *Cinecromático*, 1960.

Grafite e caneta esferográfica 33 X 22 cm

Foto: Vicente de Mello

Mário PEDROSA, observando a grande evolução técnica de seus novos aparelhos, sugeriu uma segunda revolução, escrevendo “Se já se faz música eletrônica, por que esse talentoso artista brasileiro não se decide a palmilhar o terreno inexplorado daquela ciência para criar também a pintura e o cinecromatismo eletrônico?” (PALATNIK, 2002, p. 17). O artista não seguiu a sugestão de seu amigo, decidindo-se pela arte cinética e inaugurando a arte tecnológica no Brasil (Fig. 5, p. 39). Em 1986, numa entrevista dada a Eduardo Kac, publicada no jornal Folha de São Paulo (14/10/1986), Palatnik declarou:

“Se eu estivesse começando em arte, hoje, sem dúvida, estaria fazendo pesquisas em holografia e computadores, por exemplo”.

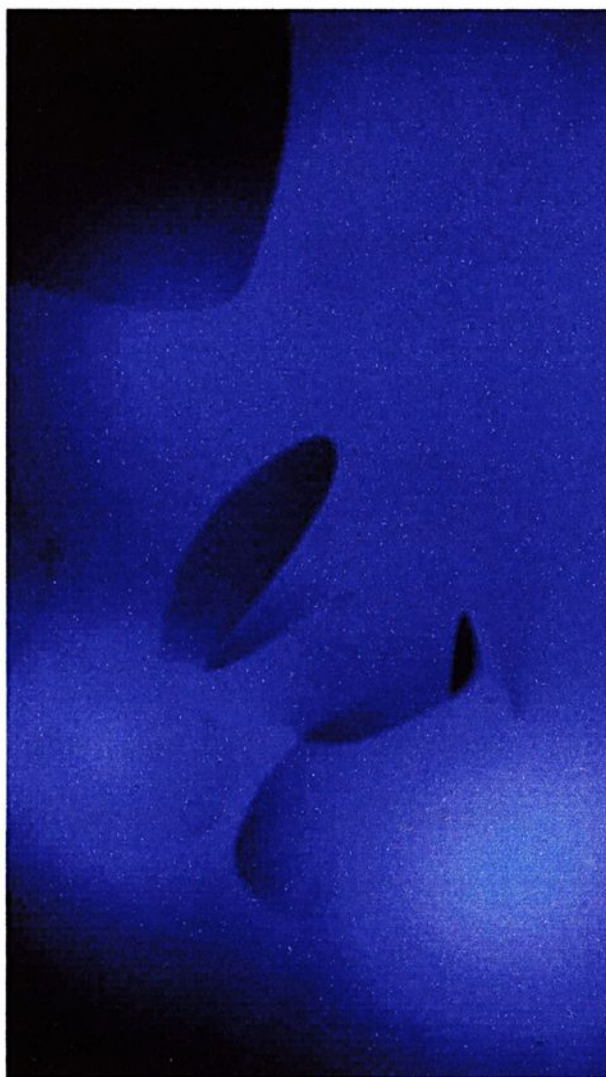


Figura 5
Aparelho Cinecromático, 1958
Madeira, fórmica, motor, lâmpadas e nylon 111 X 68 X 20 cm
Foto: Vicente Mello

Jogos

O espírito inquieto e inventivo de Palatnik levou-o a experimentar vários materiais: em 1959, explora as possibilidades estéticas dos campos magnéticos, com *Mobilidade IV*, no qual bolinhas de madeira se movimentam acionadas por eletroímã. Em 1962, inventa o jogo que ele denominou *Quadrado perfeito* (Fig. 5, p. 41) e que foi exposto em 1971 na Galeria Barcinski, no Rio de Janeiro, e em 1983, na “*Arte Programatta e Cinética*” em Milão. Trata-se de um jogo baseado no tabuleiro de xadrez sobre o qual as peças se deslocam e que exige menos raciocínio e mais percepção. Em 1975, criou uma peça de resina poliéster, o *Objeto Rotativo* (Fig. 6, p. 41), que impulsionada pelo usuário em determinada direção, sobre uma superfície horizontal lisa e dura, reage executando o movimento contrário, obedecendo a uma lei da física de Newton. Nessa mesma linha de jogos, em 1983, o artista retoma a pesquisa sobre os campos magnéticos, criando o *Objeto Lúdico* que exige a participação do espectador, acionando dois bastões magnetizados que comandarão toda a operação.

Como observamos, a produção acima, além de obedecer a um impulso de experimento estético indiscutível, pontua a liberdade criadora de Palatnik e o interesse pela interação do espectador com sua obra.

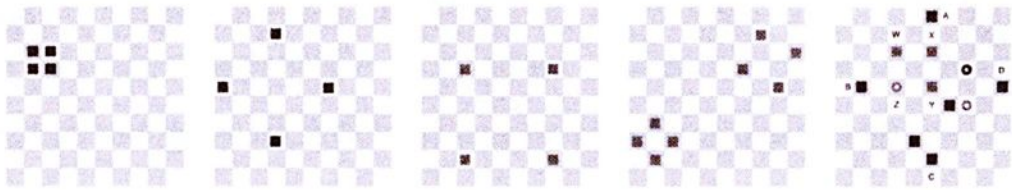


Figura 6 *Quadrado Perfeito*, 1962
Fonte: Catálogo Galeria Anita Schwartz, 2002, Rio de Janeiro.

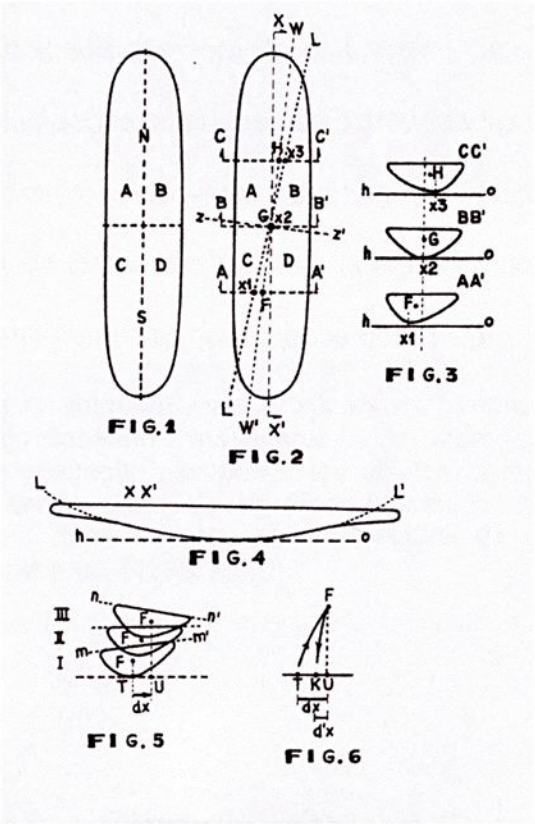


Figura 7
Desenho do projeto de *Objeto Rotativo*, 1975
Fonte: Catálogo da Galeria do Instituto dos Arquitetos do Brasil, Rio de Janeiro, 1981.

Objetos Cinéticos

Dos *Aparelhos Cinecromáticos*, o artista inquieto “extrai” a criação dos *Objetos Cinéticos*. Em 1964, Palatnik inicia a construção de objetos constituídos por hastes ou fios metálicos, tendo em suas extremidades discos de madeira pintados de várias cores e placas que se movimentam lenta e silenciosamente, acionados por motores e, em alguns casos, por eletroímãs.

Desnecessário abstermo-nos de comparações entre os *Aparelhos Cinecromáticos* e os *Objetos Cinéticos*: a luz colorida que compõe o *Aparelho Cinecromático* é, nos *Objetos Cinéticos*, substituída pelas peças coloridas nas extremidades das hastes de metal; o(s) motor(es), ocultos nos *Aparelhos Cinecromáticos*, nos *Objetos Cinéticos* muitas vezes aparecem, fazendo parte da dimensão estética da obra. Frederico MORAIS ilustra com muita propriedade o paralelo entre as duas séries do artista:

Os aparelhos cinecromáticos estariam mais próximos da pintura e do cinema. Os objetos cinéticos da escultura e do desenho. Nos aparelhos, a engrenagem mecânica é invisível, reforçando a sensação de animação pictórica. Nos objetos, a mecânica ganha visibilidade, integra o campo visual, sendo parte do significado estético da obra. Nos aparelhos, a metamorfose contínua de formas e cores provoca efeitos de cinestesia, nos objetos, o movimento provoca encantamento. (1999, p. 10).



Figura 8
Estudo para *Objeto Cinético* (vide Figura 9), 2002, grafite sobre papel 24 X 33 cm
Foto: Vicente de Mello

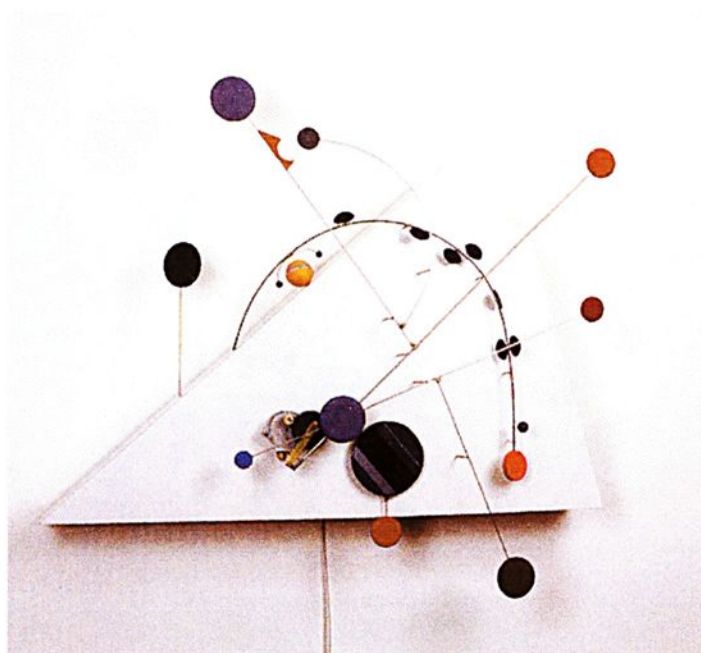


Figura 9

Objeto Cinético 1966 madeira, fórmica, aço inox, e motor 85 X 93 X 18 cm

Foto: Vicente Mello

Neste mesmo catálogo, Frederico MORAIS relata o fato de Joan Miró, depois de ver os *Aparelhos Cinecromáticos* de Palatnik na Bienal de Veneza, em 1964, deslocar-se até Saint Gallen, na Suíça, onde acontecia uma mostra individual do artista, e, pedindo uma poltrona ao diretor do museu, permanecer contemplando as obras do artista brasileiro por muito tempo. "Na sua pintura (Miró), como nos móveis de Calder e nos *Objetos Cinéticos* de Palatnik, há aquela pureza das coisas primevas, das coisas que estão nascendo, gênese permanente. Visualidade pura." (1999, p. 11).

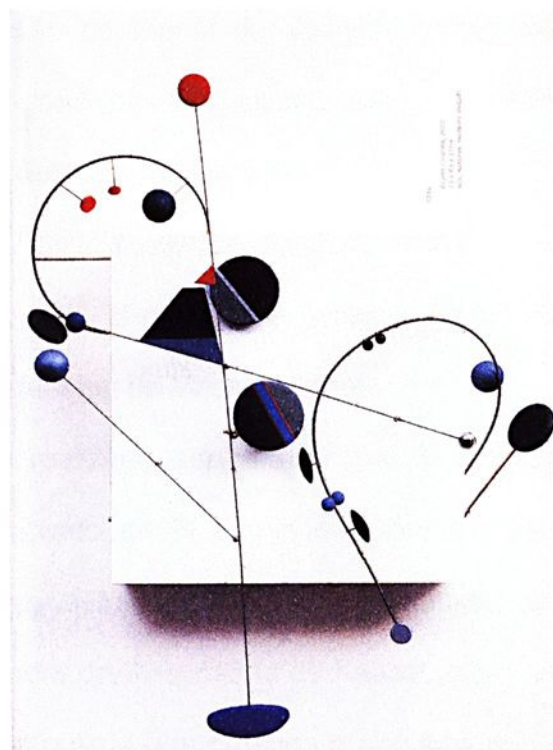


Figura 10 *Gita Objeto Cinético*, 2002
 Aço, motores, madeira pintada 73 X 63 X 17 cm
 Fonte: Catálogo Galeria Anita Schwartz, Rio de Janeiro, 2002.

A exposição de Saint Gallen, no Hochschule Museum, leva o crítico Juergen Morchel a comentar a individual de Palatnik dizendo que “o visitante dessa exposição encontra um artista que não executa objetos mas sim, que encena acontecimentos”. (MORAIS, 1999 p. 12)

Antes dessa mostra, suas obras integraram, ao lado de alguns dos maiores nomes da arte cinética mundial, a mostra *Mouvement 2*, organizada pela Galeria Denise René, em Paris.

Como destacamos acima, o reconhecimento do valor da obra de Palatnik não se deu de pronto. Depois do sucesso na Bienal de Veneza, multiplicaram-se os convites para mostras individuais e coletivas que aconteceram na Alemanha, França, Suíça, Inglaterra e também nos Estados Unidos e Israel.

Nos Estados Unidos, Palatnik realiza mostras individuais em Nova York e em Washington, ambas em 1965, e mais 11 exposições, entre elas *Light and Motion*, em 1967, no Worcester Art Museum de Massachussets.

Ainda em 1965, o artista realizaria sua 1ª individual no Brasil, na Petite Galerie, no Rio de Janeiro, e seria premiado na III Bienal de Córdoba, na Argentina, com um júri internacional integrado por Alfredo Barr, diretor do Museu de Arte Moderna de Nova York, Arnold Bode, o criador da Documenta de Kassel, e outros nomes relevantes como o de Carlos Villanueva, arquiteto que projetou a Universidade Nacional, em Caracas, e que deu início ao movimento de síntese das artes, atraindo para a capital venezuelana obras dos maiores artistas construtivos do mundo inteiro.

Em 1966, participando de outra importantíssima mostra internacional de arte cinética, no Museu de Arte de Eindhoven, na Alemanha, Frank POPPER, num longo trecho introdutório, cita pela primeira vez os “móviles luminosos” de Palatnik, destacando a veia poética de suas pesquisas. Em 1967, Popper confirmaria o pioneirismo de Palatnik, no campo das pesquisas de luz e movimento, em quadro sinótico estampado no seu livro *Naissance de L'Art Cinetique*.

A esta altura, Palatnik era um dos artistas brasileiros mais prestigiados no exterior, para onde se destinou a maioria de seus *Aparelhos Cinecromáticos*.



Relevos Progressivos

Os *Relevos Progressivos* realizados pelo artista surgiram em sua obra em 1962 e permanecem em constante pesquisa até hoje.

A primeira idéia surgiu da observação de Palatnik sobre retalhos de madeira numa marcenaria, onde notou o desenho forjado pela natureza, sobre os sulcos, nós e veios da madeira. O próprio material sugeria formas, tons e texturas exuberantes. Palatnik resolveu usar a madeira, disciplinando certas formas que se insinuavam, para criar relevos que se desenvolviam ora na horizontalidade, ora em simetria, ora beirando a quase figuração,(Fig.11).

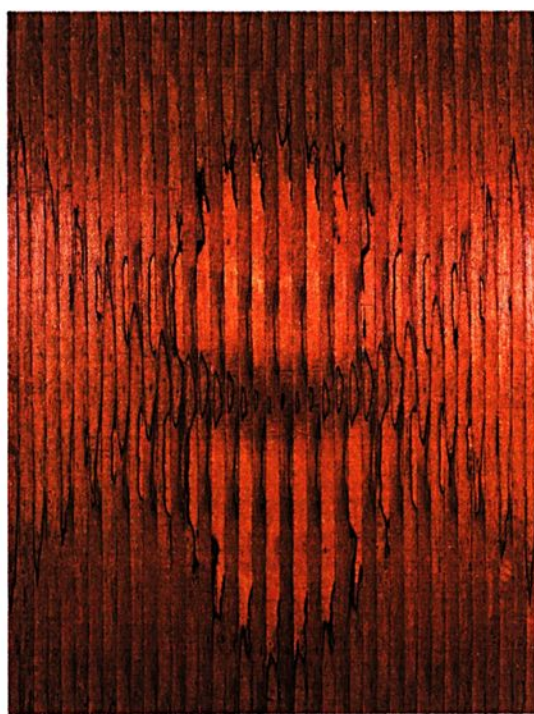


Figura 11
Progressão 62-A 1971 madeira 182 cm X 137 cm
Foto: Vicente de Mello

A partir de 1968, Palatnik passa a usar o cartão duplex ou triplex, branco ou pardo, superpostos em várias folhas, criando um aglomerado, que cortado com facas duplas, cria relevos de diferentes profundidades, resultando em estruturas óticas que se transformam em função do deslocamento do espectador. Tais estruturas abrigam resíduos figurativos que remetem a silhuetas de torres, ondas do mar, cidades ou grutas.

Essa série foi desdobrada mais tarde quando o artista substituiu o cartão pelo metal dourado e, posteriormente, por múltiplos em PVC, realizados pelo sistema de vacuum forming.

Nas décadas seguintes, Palatnik empregaria sucessivamente três novos materiais: nos anos 70, a resina de poliéster (que explora principalmente em sua transparência), nos anos 80, cordas sobre telas (onde emprega a linha em direção ascendente) e nos anos 90, um composto de gesso e cola que cobre a tela através de uma bisnaga cujo bocal serve de pincel, formando um grafismo colorido de caráter progressivo.

Se fizermos um balanço da obra de Abraham Palatnik em sua totalidade, concluiremos que ele é um perfeito representante da Arte Cinética, pois sua obra transita ente o cinetismo real (*Aparelhos Cinecromáticos*, jogos e *Objetos Cinéticos*) e o virtual, com os *Relevos Progressivos* em suas variadas incursões.⁴

⁴ Os dados referentes às obras de Palatnik foram extraídos do catálogo da Exposição *Retrospectiva Abraham Palatnik*. MAC-Niteroi, 1999.



CAPÍTULO II

2. O Lúdico

Nosso interesse sobre o aspecto lúdico na obra de Abraham Palatnik veio através da leitura de análises feitas sobre sua produção assinadas pelos críticos de arte Clarival do Prado VALLADARES, Aracy AMARAL, Roberto PONTUAL e também pelo próprio artista. Essas declarações coincidentes nos levaram a questionar o que era o aspecto lúdico e como decifrá-lo dentro da obra de Palatnik.

Como primeiro passo para nosso entendimento, partimos do que achamos essencial, isto é, do universo de significados do jogo. Para apoiar nossa pesquisa, recorreremos ao ensaio clássico de Johan HUIZINGA, *Homo ludens : o jogo como elemento da cultura* e também à obra de Roger CAILLOIS, *Los juegos y los hombres*.

Nessas obras, pudemos verificar que o interesse pelo papel do jogo na vida do homem vem da antiguidade e que sua importância foi fundamental na história da cultura.

Notamos a presença ativa de um certo fator lúdico em todos os processos culturais, como criador de muitas das formas fundamentais da vida social.

2.1. Histórico

A Antiguidade Clássica releva o jogo a um papel fundamental. Segundo a concepção de PLATÃO, a religião é essencialmente constituída pelos jogos dedicados à divindade, os quais são a mais sublime atividade humana. A identidade do ritual e do jogo era reconhecida por ele, que não hesitava em incluir o sagrado na categoria de jogo.

Só Deus é digno da suprema seriedade e o homem não passa de um brinquedo de Deus, e é esse o melhor aspecto de sua natureza. Portanto, todo homem e mulher devem viver a vida de acordo com essa natureza, jogando os jogos mais nobres, contrariando suas inclinações atuais... Pois eles consideram a guerra uma coisa séria, embora não haja na guerra jogo ou cultura dignos desse nome, justamente as coisas que nós consideramos mais sérias. Portanto, todos devem esforçar-se ao máximo por viver em paz. Qual é, então a maneira mais certa de viver? A vida deve ser vivida como jogo, jogando certos jogos, fazendo sacrifícios, cantando e dançando, e assim o homem poderá conquistar o favor dos deuses e defender-se de seus inimigos. (HUIZINGA, 1971, p. 22).

Na sociedade romana, o exemplo mais claro do elemento lúdico é o pão e o circo. O povo romano não podia viver sem os jogos. Estes eram tão necessários para sua existência como o pão, pois eram jogos sagrados, e o direito que o povo a eles tinha era um direito sagrado. Sua função essencial não era a simples celebração da prosperidade que o grupo social já havia conseguido, e, sim, a garantia de mais prosperidade no futuro através do ritual.

Os grandes e sangrentos jogos romanos eram uma sobrevivência do fator lúdico arcaico sob uma forma conveniente à época. Pouca gente, dentre a embrutecida multidão de espectadores tinha consciência das características religiosas inerentes a esses espetáculos, e a liberalidade do imperador nessas ocasiões se limitava a uma simples distribuição de esmolas, em escala gigantesca, a um proletariado miserável. Mais significativo se torna, portanto, da importância atribuída à função lúdica pela cultura romana, o fato de nenhuma das inúmeras cidades novas, literalmente construídas sobre a areia, ser o único vestígio de uma glória municipal a perdurar através dos séculos. (HUIZINGA, 1971, p.198).

A vida medieval estava saturada de jogo. Eram jogos populares desenfreados, permeados de elementos pagãos que haviam perdido seu significado sagrado para se transformarem em puro humor, ora solenes e pomposos jogos de cavalaria, ora os sofisticados jogos de amor cortês.

A Idade Média herdou da antiguidade clássica suas grandes formas culturais nos domínios da poesia do ritual, do saber da filosofia, da política, e essas formas eram fixas. Era também alimentada pelo espírito eclesiástico, que também não propiciava uma intervenção do fator lúdico. Quando, porém, se inspirava diretamente em seu passado celta-germânico, criava algo novo. O sistema de cavalaria foi construído dessa maneira, assim como muitos aspectos do feudalismo. Na consagração dos cavaleiros, nas cerimônias de investidura, nos torneios, na heráldica, nas ordens de cavalaria, nos

votos, isto é, em todas as coisas relacionadas com o mundo arcaico, o fator lúdico exerce plenamente sua função, como autêntica força criadora. (HUIZINGA, 1971, p. 20).

O mesmo espírito, com mais veemência, encontramos no Renascimento. Nunca houve uma minoria plenamente consciente de sua superioridade, que se esforçou por se separar do vulgar para viver a vida como se fosse um jogo de perfeição artística, como a elite cultural dessa época.

O espírito do Renascimento estava muito longe de ser frívolo e a vida como imitação da antiguidade era um jogo levado muito a sério. A veneração pelos ideais do passado em matéria de criação plástica e de investigação intelectual caracterizava-se por uma profundidade e pureza que ultrapassava tudo que podemos imaginar. Essa busca pela beleza e da nobreza da forma, ao mesmo tempo sofisticada e espontânea, é um exemplo do jogo cultural. Os esplendores do Renascimento adornam-se com um passado fantástico e ideal e suas figuras, alegorias e emblemas mitológicos encontrados em toda parte, cheias de significado histórico e astrológico, movimentam-se como um jogo de xadrez. (HUIZINGA, 1971, p. 201).

2.2. Teóricos

Em 1795, SCHILLER dedicou grande interesse ao papel do jogo na história da cultura. Nas suas Cartas sobre a educação estética do homem, ele se refere à origem das artes plásticas como oriunda de um instinto lúdico inato, e que o jogo e a arte nascem do excesso de energia vital que são direcionadas para atividades gratuitas e prazerosas. “Os saltos desordenados de alegria se constituem em dança.”(CAILLOIS, 1994, p.268). Acreditava ainda que, através da observação dos jogos nas diversas culturas, seria possível fazer um diagnóstico das características dos povos. Foi dos primeiros pensadores que salientou a importância do lúdico na vida do homem.

Verificamos ainda que vários autores reconheceram a importância fundamental do jogo na história da cultura e que cada qual norteou sua análise de acordo com linha de

pesquisa de seu interesse. Dessa forma, encontramos enfoques que privilegiam a psicologia, a pedagogia, a história ou a sociologia. Todos, entretanto, contribuíram a seu modo para os estudos de HUIZINGA e CAILLOIS.

Assim encontramos, quase um século mais tarde ao trabalho de SCHILLER, WUNDT, que procurava explicar a atividade lúdica como uma cópia do trabalho, reduzindo o jogo a uma ação menor dentro da cultura. "O jogo é a infância do trabalho. Não há forma de jogo que não tenha um modelo em alguma ocupação séria." (CAILLOIS, 1994, p. 267). Essa idéia serviu de base para historiadores demonstrarem que os jogos infantis eram cópias de práticas religiosas ou mágicas antigas.

Dez anos mais tarde, Karl GROSS, em sua obra *Die Spiele der Tiere* (Jena, 1896), na qual estudava os animais, reiterava a idéia de liberdade e gratuidade dos jogos. Distinguiu qualidades essenciais do jogo como a alegria, a liberdade de começar ou interromper a qualquer momento a atividade em curso. A aceitação voluntária, sem pressão ou coerção do mundo e desligando-se do mundo, o jogo era um universo que realizava a si mesmo. Poucos anos depois, estudando os jogos humanos em *Die Spiele der Menschen*, (Jena, 1889), insistia nos aspectos espontâneos e instintivos dos jogos e desconsiderava os aspectos intelectuais de muitos casos. As assertivas sobre os jogos dos animais prejudicaram as comparações que ele propôs ao jogo humano. Para estes, Gross realizou uma classificação tendo como base os tratados de psicologia da época, indicando as sensações, emoções, operações físicas ou mentais que podiam permear o jogo, mas não se preocupou em agrupá-los segundo suas próprias afinidades. No fundo, usando essa classificação psicológica, ele limitava explicar o jogo como uma atitude preparatória e útil para tarefas sérias do futuro. Assim sendo, ele

desconsiderou os jogos de azar por não conduzirem para nenhuma ação de utilidade humana.(Cf. CAILLOIS, 1994, p. 269).

Estudando o jogo na vida infantil, encontramos Jean PIAGET, que assegurava, em 1930, a importância das regras nos jogos infantis praticados na escola para a formação moral da criança. PIAGET também ignorou a importância dos jogos de azar na infância excluindo-os de sua pesquisa.

Duas décadas mais tarde, Jean CHATEAU, em 1955, seguiu pesquisando o jogo da infância na escola, considerando o fator genético e pedagógico, para o desenvolvimento de cada jogo: em que idade surgiam e se desenvolviam as capacidades para determinados jogos e em que medida tais jogos contribuíam para a formação da personalidade do futuro adulto.

Tanto para PIAGET quanto para CHATEAU, os jogos favoreciam o desenvolvimento do corpo, do caráter e da inteligência. Quanto maior fosse sua distância da vida real, maior seria seu valor educativo. Mas o jogo nunca teria como função própria desenvolver uma capacidade. A finalidade do jogo é sempre o jogo em si mesmo.

Jean CHATEAU contribuiu sensivelmente para a classificação dos jogos infantis. Reconhecendo, como PIAGET, a importância fundamental das regras no universo lúdico, classificou os jogos em regulamentados e não regulamentados, indo além do que Karl GROSS já havia investigado. Sua grande contribuição resultou na classificação dos jogos regulamentados: a distinção que fez entre os jogos figurativos (imitação e ilusão), jogos objetivos (construção e trabalho), e jogos abstratos (de proeza e competência). Dentro dessa classificação, sugeriu que os jogos figurativos

desembocavam na arte, os jogos objetivos antecipavam o trabalho e que os jogos de competência prefiguravam o esporte.

Dessa forma, observa-se que os jogos de azar e os jogos de vertigem não eram bem vistos pelos psicólogos e pedagogos, a ponto de suprimi-los de qualquer classificação. A explicação vem pelo fato de, nos jogos de azar, não se detectar nenhum desenvolvimento sadio no jogador, que permanece em essência passivo, sem nenhuma atitude física ou intelectual. Pode ser considerado nocivo na medida em que leva a criança a maus hábitos contra o trabalho ou esforço, contando com uma solução mágica para seus problemas.

O mesmo foi notado com relação aos jogos de vertigem. São jogos que provocam alterações momentâneas, confundindo os sentidos e, por esse motivo, considerados estéreis como fonte de qualquer benefício para a criança. Conclui-se daí que os jogos de azar e vertigem eram mal reputados pelos educadores.

2.3. Huizinga e Caïllois: apresentação

Como apontamos no início deste capítulo, elegemos os autores Johan HUIZINGA,

Homo ludens : o jogo como elemento da cultura e Roger CAILLOIS, *Los juegos y los hombres*, por acreditarmos que entre seus trabalhos existe uma cooperação valiosa para entendermos o universo do jogo.

Em HUIZINGA, vemos que o jogo foi tomado como fenômeno cultural, abarcando toda atividade humana, sendo causa fundamental para o surgimento e desenvolvimento da civilização. Por esse caminho, seu estudo transita pela natureza e significado do jogo

como fenômeno cultural e analisa a função do lúdico em todas instituições humanas, numa perspectiva histórica, da Antiguidade até a cultura contemporânea (sua obra foi editada em 1934).

Já em Roger CAILLOIS, percebemos uma preocupação com o aspecto sociológico do jogo na vida do homem. Seu interesse pela atuação do modelo lúdico na sociedade levou-o a disciplinar os jogos em categorias, classificando-os de acordo com sua natureza. Sob o mesmo título –jogo–, ele reuniu manifestações diversas, conferindo a cada uma seu caráter essencial e irreduzível.

Dessa forma, encontramos, nos dois autores, elementos complementares para o entendimento da nossa pesquisa.

2.4. Johan Huizinga

No início de seu ensaio, Johan HUIZINGA já nos esclarece o porquê do título de sua obra: considera ele que, ao lado das designações dadas à espécie humana como *Homo sapiens* ou *Homo faber*, dever-se-ia acrescentar a de *Homo ludens*, como sendo definidora de uma função comum aos homens e animais através do jogo.

Para ele, o jogo é um fato mais antigo que a cultura, pois esta pressupõe a presença humana; o jogo, porém, já existe na vida dos animais antes da civilização. Apesar de estar presente entre os animais, não poderíamos defini-lo através de uma explicação biológica ou psicológica: o jogo ultrapassa esses limites. É uma função significativa,

encerrando um determinado sentido e por isso, implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

A psicologia e a fisiologia procuram determinar a natureza e o significado do jogo, atribuindo-lhe um lugar no sistema da vida. Há uma grande divergência entre as numerosas definições da função biológica do jogo e todas são soluções parciais da questão.

Há, porém, um elemento comum a essas hipóteses: todas elas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo e que nele deve haver alguma finalidade biológica. Ao usarem o método quantitativo das ciências experimentais, pouco se aprofundam em saber o que é o jogo em si mesmo e o que significa para os jogadores. A intensidade do jogo, seu poder de fascinação e o divertimento não podem ser explicados por análises biológicas e é justamente nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e característica primordial do jogo.

A natureza poderia ter oferecido a suas criaturas formas de manifestar alegria, energia excessiva, distensão após um esforço de modo puramente mecânico. Através do jogo, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento. Este último elemento, o divertimento do jogo, resiste a toda análise e interpretação lógicas, estando intimamente ligado à essência do jogo no sentido de prazer, agrado e alegria. Nas palavras de HUIZINGA: "É legítimo considerar o jogo uma totalidade e como tal é que devemos avaliá-lo e compreendê-lo". (1971, p. 5).

Estando além da razão, pois abrange também os animais, o jogo tem de ser reconhecido pela sua essência espiritual, pois é imaterial. Sua universalidade é

reconhecida em todo grau de civilização e sua prática é marcada pelo irracional. Este seria o fundamento essencial da atividade lúdica.

Quando sai do âmbito da biologia e da psicologia, o jogo aparece como função da cultura, localizado antes mesmo de sua existência e acompanhando sua história desde a mais remota origem, como uma qualidade de ação bem determinada, distinta da vida comum.

Considerando o jogo em sua significação primária, verificamos que ele se baseia na manipulação de imagens e na imaginação da realidade. Na ação de manipular as imagens, encontramos o instrumento da linguagem, que o homem criou com o fim de se comunicar. Sobre a atividade arquetípica da linguagem, HUIZINGA comenta:

É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las, e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito[...]. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado da natureza. (1971, p. 7).

Outra atividade arquetípica destacada encontra-se no mito, onde o homem procura dar conta do mundo fenomênico, atribuindo a este um fundamento divino. Nas invenções mitológicas, há um espírito fantasista que joga no extremo entre brincadeira e seriedade. E é neste mesmo espírito que HUIZINGA coloca o culto: considera que os ritos sagrados, sacrifícios, consagrações e mistérios são perpassados do mais verdadeiro sentido do jogo.

A irredutibilidade do conceito de jogo faz paralelo à oposição de jogo e seriedade. Porém, se examinarmos com mais cuidado, veremos que este contraste não é decisivo, uma vez que muitas formas de jogo são extremamente sérias e que outras categorias de não seriedade, como o riso e o cômico, nada têm com o jogo. O riso, por exemplo, é

um ato puramente fisiológico exclusivo do homem, ao passo que o jogo é comum aos homens e aos animais. Todas as idéias de jogo, riso, cômico, gracejo, loucura, participam da mesma resistência de redução a outros termos.

Embora seja imaterial, o jogo não desempenha uma função moral, por isso torna-se impossível aplicar-lhe as noções de verdade ou falsidade, bem ou mal, vício ou virtude. Com maior propriedade, podemos incluí-lo no domínio da estética.

Apesar da beleza não ser atributo inseparável do jogo, este tende a assumir elementos de grande beleza. Aos jogos primitivos eram ligadas a vivacidade e a graça; a beleza do corpo humano em movimento atinge seu apogeu no jogo. Nas suas formas mais complexas, o jogo se apresenta repleto de ritmo e harmonia, reconhecidos pelo homem como os mais nobres dons de apreciação estética. Apesar de tantos pontos convergentes, não podemos incluir a beleza como inerente ao jogo como tal.

Para melhor compreender o jogo, devemos nos limitar a defini-lo como uma função da vida distinta de outras formas de pensamento, sejam elas lógicas, biológicas ou estéticas. Partindo dessa conclusão, encontramos algumas características do jogo em geral e outras dos jogos sociais em particular.

Como primeira característica, deparamos com o elemento da liberdade. O jogo é uma atividade voluntária que facilmente pode ser dispensada por tratar-se de algo supérfluo, que pode ser suspensa ou abandonada a qualquer momento, ao contrário de outras funções impostas pela obrigação.

Logo em seguida, encontramos uma segunda característica que considera o jogo fora da vida real. Trata-se de uma evasão da vida corrente para uma esfera temporária de

atividade com orientação própria. Ele se apresenta como um intervalo em nossa vida cotidiana, necessário como ornamento em sua função cultural.

Na terceira característica, HUIZINGA aponta o tempo e o espaço, distinguindo o jogo da vida real. No isolamento e limitação, joga-se até o fim, dentro de certos limites de tempo e espaço, através de um caminho e sentidos próprios. Uma de suas qualidades fundamentais reside nos elementos de repetição e alternância. Pela repetição, é conservado pela memória e torna-se tradição. Quanto ao espaço do jogo, é reservada uma aura especial, delimitada material ou imaginariamente, de forma espontânea ou deliberada. Torna-se um mundo temporário dentro do mundo material, dedicado à prática de uma atividade com regras especiais.

Como quarta característica, HUIZINGA aponta para a criação da ordem, que introduz na confusão da vida e imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada. Qualquer desobediência a esta ordem priva o jogo de seu caráter e valor. Aqui HUIZINGA retoma sua aproximação do jogo com a estética:

Há nele uma tendência para ser belo. Talvez este fator estético seja idêntico àquele impulso criador de formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é 'fascinante', 'cativante'. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia. (1971, p. 13).

No caso da tensão, esta estará tanto mais presente quanto for o limite de azar e competição envolvido no jogo. O elemento de tensão está intimamente ligado às regras do jogo. Embora esteja além do domínio do bem e do mal, a tensão confere ao jogo um



certo valor ético, na medida que põe à prova as qualidades do jogador: sua lealdade, sua força ou sua habilidade. Provas estas fundamentais em regras conhecidas.

As regras são um fator fundamental para o conceito de jogo. São elas que determinam o que é válido dentro do mundo temporário por ele circunscrito. HUIZINGA cita uma passagem de Paul VALÈRY referindo-se às regras do jogo como absolutas e indiscutíveis: "No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio na qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável".

(HUIZINGA, 1971, p. 14). Para HUIZINGA, todo jogo tem uma regra e, ao se quebrar a regra, o jogo acaba e volta-se à vida normal.

Como última característica, HUIZINGA assinala o jogo como "uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro".

(1971, p. 16).

Ao término desta análise, HUIZINGA nos apresenta sua definição de jogo interpretada nos seguintes termos:

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida quotidiana'. (1971, p. 33).

Dada a definição, HUIZINGA parte para a investigação do caráter lúdico em todas as áreas da cultura, com um enfoque histórico. Seu trabalho investiga o papel do jogo nas diversas áreas da atividade humana: na linguagem na competição, no direito, na guerra, no conhecimento, na poesia e forma poética, na filosofia e na arte.

Vamos nos deter na função do jogo na forma poética e na arte por ser o tópico de nosso maior interesse e que perseguimos como subsídio para nossa pesquisa.

Partindo da definição de que "o jogo situa-se fora da sensatez da vida prática, nada tendo a ver com a necessidade ou a utilidade, com o dever e a verdade" (1971, p. 16), e que tem como uma de suas várias características o ritmo e a harmonia, HUIZINGA afirma que a poesia tem fatores idênticos ao jogo.

Paul VALÈRY chamava a poesia de um jogo com as palavras e a linguagem. (HUIZINGA, 1971, p. 147). Para HUIZINGA

a poesia nasce no interior da região lúdica do espírito, num mundo próprio para ela criada pelo espírito, no qual as coisas possuem uma fisionomia inteiramente diferente da que apresentam na 'vida comum', e estão ligadas por relações diferentes da lógica e da causalidade. (1971, p. 133).

Para explicá-la não podemos nos ater somente à sua função estética. Em qualquer civilização viva e florescente, em especial nas culturas arcaicas, a poesia desempenha uma função vital, que é social e litúrgica ao mesmo tempo. Toda poesia da Antigüidade é simultaneamente ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, adivinhação, profecia e competição.

Em sua feição original nas culturas primitivas, a poesia nasceu como jogo sagrado. Nas culturas mais recentes, em toda parte e sob a maior variedade de formas, encontra-se a poesia como jogo social, com menor significado estético e quase sempre com um elemento competitivo. Um exemplo claro é encontrado nos desafios entre dois cantadores populares.

Para melhor explicar a poesia, indagaríamos: por que os homens subordinam as palavras à métrica, à cadência e ao ritmo? Para HUIZINGA

se respondermos que os homens fazem poesia porque sentem necessidade do jogo social, estaremos próximo da resposta... Só na atividade lúdica da comunidade a poesia desempenha uma função vital e possui seu pleno valor, e estes se perdem à medida que os jogos sociais perdem seu caráter ritual e festivo. Elementos, como a rima e o dístico,

só adquirem sentido dentro das estruturas lúdicas intemporais e onipresentes de que derivam: golpe e contragolpe, ascensão e queda, pergunta e resposta, numa palavra: ritmo. Sua origem está inseparavelmente ligada aos princípios da canção e da dança, os quais por sua vez fazem parte da imemorial função do jogo. Todas as qualidades da poesia reconhecidas como próprias, como a beleza, o caráter sagrado, a magia, são desde o início abrangidas pela qualidade lúdica fundamental. (1971, p.157).

A poesia, através das palavras, eleva o poema do jogo puro para a esfera da idéia e do juízo; a música, ao contrário, nunca chega a sair da esfera lúdica.

No pensamento clássico grego, eram chamados artes musicais o canto, a dança, a música e todas as artes e habilidades presididas por Apolo e pelas Musas. Eram assim chamados para serem distinguidos das artes plásticas e mecânicas que não pertencem ao domínio das Musas.

PLATÃO, nas *Leis*, descreve com lucidez a relação entre o ritual, a dança, a música e o jogo:

Os deuses cheios de piedade pela raça humana, condenada ao sofrimento, ordenaram que se realizassem as festas de ação de graças como descanso para suas preocupações, e deram-lhes Apolo, as Musas e Dionísio como companheiros dessas festas, a fim de que essa divina comunidade festiva restabelecesse a ordem das coisas entre os homens. (HUIZINGA, 1971, p. 178).

Na *Política* de ARISTÓTELES, encontramos:

Não é fácil determinar a natureza da música, assim como o proveito que tiramos de seu conhecimento. Talvez seja por causa do jogo e da recreação que desejamos a música tal como desejamos comer e dormir, que também não são em si mesmos coisas importantes ou sérias mas, agradáveis e capazes de afastar as preocupações. É certo que muitos usam a música para este fim e que a estas três coisas, a música, a bebida e o sono, acrescentam a dança. Ou deveríamos antes dizer que a música conduz à virtude na medida em que, tal como a ginástica, é capaz de exercitar o corpo, alimenta uma certa ética e nos permite gozar de as coisas de maneira adequada? Ou por último, não contribuirá ela para a recreação mental e para a aquisição de conhecimentos? (HUIZINGA, 1971, p. 179).

Essa aquisição de conhecimentos era recomendada ao homem livre da Grécia, não com um fim necessário ou útil mas, simplesmente, para gastar seu tempo com nobres

ocupações de caráter educativo. A música era recomendada como educação e cultura, mas não em nome do trabalho e, sim, em nome delas próprias.

Nas culturas mais primitivas, a música era cultivada em funções religiosas e era louvada, sobretudo como um passatempo edificante e sublime ou como um divertimento agradável. Só bem mais tarde passou a ser apreciada como fonte das experiências humanas mais profundas e uma das coisas mais belas da vida.

Embora a competência técnica de seus executantes fosse muito admirada, os compositores eram pouco considerados e sua arte era classificada entre as tarefas domésticas. Segundo HUIZINGA, ARISTÓTELES considerava-os gente de baixa extração e quase até nossa época sempre foram uma espécie de vagabundos, juntamente com os jograis, os acrobatas e os atores. (1971, p. 182).

O respeito, na atitude do público, dentro de uma sala de concerto, é coisa muito recente, onde predomina o silêncio da assistência hipnotizada pela virtuosidade musical.

Tudo o que foi atribuído à música relativamente ao jogo, tanto mais se poderá dizer sobre a dança. Ela está revestida em todos os povos e épocas da mais pura forma de jogo. HUIZINGA afirma: "Não é que a dança tenha alguma coisa de jogo mas, sim, que ela é uma parte integrante do jogo: há uma relação de participação direta, quase de identidade essencial. A dança é uma forma especial e especialmente perfeita do próprio jogo." (1971, p. 184).

Ao passar da poesia, música e dança para as artes plásticas, HUIZINGA é bem menos enfático na sua relação com o lúdico. Desde o início, recorre aos gregos que elegeram para a proteção divina das artes plásticas Hefesto ou Atena Ergane (a Atena do trabalho), ficando fora do domínio das Musas e mais ligadas à razão e ao impulso

estético no trabalho. Os artistas plásticos não recebiam uma admiração e atenção, comparadas com a dos poetas. Além disso, toda análise de HUIZINGA baseia-se entre poesia, música e dança contrapondo-se às artes plásticas.

O fato de as artes musicais serem esteticamente operantes diante de um público, para HUIZINGA é um fator que já desqualifica as artes plásticas como jogo.

Outra justificativa para sua tese é a de que as artes plásticas estão ligadas à matéria, e que as limitações formais que daí decorrem são suficientes para impedir a liberdade do jogo e retirar-lhe o vôo, de que a poesia e a música são capazes. No caso da dança, ele a justifica como jogo porque, mesmo ligada à matéria do corpo, está intimamente ligada à música. Nas palavras de HUIZINGA, encontramos:

[...] a situação da dança é muito especial, pois é ao mesmo tempo musical e plástica: musical porque seus elementos principais são o ritmo e o movimento, e plástica porque está inevitavelmente ligada à matéria. Sua interpretação depende das limitações do corpo, e sua beleza é a do próprio corpo em movimento. A dança é uma criação plástica como a escultura, mas só por um momento. Tem em comum com a música, que a acompanha e que é sua condição necessária, o fato de depender de sua capacidade de repetição. (1971, p. 185).

Ainda uma quarta justificativa HUIZINGA encontra para negar o lúdico nas artes plásticas: o fato de o registro estético nas artes plásticas demandar um trabalho longo e penoso e o resultado do trabalho ser de longa duração, mudo e imóvel sem qualquer espécie de ação pública, indica que não há evidência que conote um jogo.

HUIZINGA admite a possibilidade de, nos tempos arcaicos, encontrarmos vestígios do fator lúdico nas artes plásticas. Isso aconteceria no seio do ritual, como objeto de significação sagrada. Eram edifícios, estátuas, roupas e armas ricamente ornamentados, dotados de poder mágico e valor simbólico, muitas vezes representando uma entidade mística. Assim ele justifica:

O ritual e o jogo são tão estreitamente aparentados que seria muito estranho não encontrarmos as qualidades lúdicas do ritual de alguma maneira refletidas na produção e na apreciação da obra de arte. Não sem alguma hesitação, atrevo-me a sugerir a possível existência de uma ligação semântica entre o ritual, a arte e o jogo, oculta através da palavra **agalma**. Agalma deriva de uma raiz verbal de significado muito complexo, no centro do qual se encontra a idéia de exultação ou jubilação... Na periferia, há outros sentidos como celebrar, fazer resplandecer, exhibir, regozijar-se, adorar. O significado central do substantivo é o de ornamento, peça de exibição, objeto precioso, em resumo, uma coisa bela que é uma alegria para todo o sempre... Finalmente, já bastante longe de tudo isto, agalma significa estátua, especialmente estátua de um deus... Se efetivamente os gregos designavam a imagem de um deus, e portanto a essência da arte sacra, com um termo que exprimia uma jubilosa oferenda, estamos aqui muito perto daquele ambiente de jogo sagrado que é tão característico do ritual arcaico. (1971, p. 187).

Pelo exposto acima, concluímos que HUIZINGA vê nas artes plásticas uma importância muito pequena do fator lúdico em comparação com o que ele chama de artes musicais.

Mas, ao passar da criação nas artes plásticas para a maneira como elas são recebidas no meio social, o enfoque muda completamente. Nesse caso, HUIZINGA admite que a habilidade plástica é um objeto de competição tão importante como qualquer outro e que na apreciação da arte está presente aquele impulso agonístico, cuja importância é imensa em diversos domínios da cultura.

2.5. Roger Caillois

Ao interpretarmos o texto de CAILLOIS, observamos que há grande concordância com HUIZINGA, no que se refere às características do jogo. Esse fato parece-nos natural, uma vez que HUIZINGA foi uma importante referência para o trabalho de CAILLOIS. Mas é necessário ressaltarmos alguns pontos complementares ou divergentes entre os autores:

Quando HUIZINGA declara que todo jogo tem uma regra, Roger CAILLOIS analisa este elemento que regulamenta o jogo, com mais apuro. Para ele “muitos jogos não implicam regras. Desta forma não as tem, pelo menos fixas e rígidas, como os jogos de livre improvisação”... (1994, p. 35). Esses jogos têm, como principal atrativo, o prazer de representar um papel ou comportar-se como se fora alguém ou alguma coisa distintos. “Apesar do caráter paradoxal da afirmação, devo dizer aqui que a ficção, o sentimento de como se, substitui a regra e cumpre exatamente a mesma função”. (CAILLOIS, 1994, p. 35). Dessa forma, CAILLOIS conclui que, existem jogos regulamentados ou fictícios.

Ainda ao assinalar a última característica do jogo como uma atividade sem interesse lucrativo, HUIZINGA, na visão de CAILLOIS, exclui as apostas e os jogos de azar.

Sobre este ponto, Roger CAILLOIS discorda, assinalando que esses jogos são os mantenedores dos cassinos, loterias ou autódromos e que, para o bem ou para o mal, têm lugar importante na economia e na vida quotidiana de diferentes povos, tecendo uma íntima relação entre azar e ganância.

CAILLOIS aponta também para uma característica além das formuladas por HUIZINGA. Esta define o jogo como “improdutivo, porque não cria bens, riqueza, ou elemento novo de qualquer espécie: salvo o deslocamento de propriedade no meio do círculo de jogadores, chega-se a uma situação idêntica a do princípio da partida”. (Caillois, 1994, p. 37). Concluindo, para ele o jogo é uma ocasião de gasto puro: seja de tempo, energia, habilidade ou dinheiro. Os atores num palco, os corredores numa pista ou jôqueis num hipódromo produzem, porém não se trata mais de jogo e, sim, de profissionais recebendo por seu trabalho.

Ao procurar o máximo denominador comum entre os jogos, com o objetivo de precisar sua natureza, Roger CAILLOIS define suas qualidades numa sinopse:

O jogo é:

- 1º Livre: ao qual o jogador não poderia estar obrigado sem que o jogador perdesse sua natureza de diversão, atrativa e alegre.
- 2º Isolado: circunscrito em limites de espaço e tempo precisos e determinados por antecipação.
- 3º Incerto: cujo desenvolvimento não poderia estar pré-determinado nem o resultado dado de antemão, para deixar-se obrigatoriamente à iniciativa do jogador uma certa liberdade de inventar.
- 4º Improdutivo: por não criar bens, nem riquezas, nem tampouco elemento novo de qualquer espécie; e, salvo o deslocamento de propriedades, no meio do círculo de jogadores, chega-se a uma situação idêntica a do início da partida.
- 5º Regulamentado: submetido a convenções que suspendem as leis ordinárias e instauram momentaneamente uma nova legislação que é a única que vale.
- 6º Fictício: acompanhado de uma consciência específica da realidade secundária ou de clara irrealidade em comparação com a vida quotidiana. (1994, p.37).

Tendo definido seu conceito de jogo, CAILLOIS dirige seu interesse à classificação dos jogos e ao papel que desempenham na vida humana, sob um enfoque sociológico.

A variedade infinita de jogos levou CAILLOIS ao trabalho de classificá-los em categorias que congregam o máximo de qualidades comuns entre elas. Um jogo determinado pode mobilizar diversas qualidades de uma só vez ou não necessitar de nenhuma.

Em princípio, CAILLOIS divide o campo dos jogos em dois setores, a quem ele nomeia de **paidia** e **ludus**. Como paidia, ele agrupa os tipos de jogos em que reina um princípio comum de diversão, de turbulência, de improvisação e de plenitude despreocupadas. Para o ludus, ele relaciona os jogos disciplinados por leis e convenções arbitrárias, obstáculos e caprichos que exigem do jogador paciência, esforço, habilidade e engenho. Paidia e ludus não são categorias de jogos e, sim, maneiras de se jogar.

Partindo dessa base geral, ele classifica os jogos em quatro seções principais segundo a predominância do papel da competência, do azar, do simulacro ou da vertigem. Esses quatro tipos podem transitar pelos setores da paidia ou do ludus.

Ao jogo de competência ele chama de **agon** (do grego : contenda). Trata-se de um grupo de jogos que, como uma luta, dá aos seus antagonistas, igualdade de oportunidades para demonstrar seu valor e a possibilidade de dar ao vencedor o indiscutível triunfo. O agon exige a responsabilidade pessoal, e o jogador conta consigo mesmo para demonstrar uma qualidade, seja ela de rapidez, habilidade, resistência, vigor, memória, etc., sem ajuda exterior e dentro de limites definidos. Nessa categoria, enquadramos o agon de caráter físico, assim como o agon de caráter mais intelectual.

Para cada competidor, o resultado do jogo é o desejo de ver reconhecida sua excelência, num terreno determinado. A prática do agon supõe uma atenção concentrada, um treinamento apropriado, esforços assíduos e vontade de vencer. Implica ainda disciplina, perseverança e lealdade, virtudes muito valorizadas na sociedade.

O segundo grupo de jogos, CAILLOIS nomeia de **alea** (do latim: jogo de dados). Designa todos os jogos baseados numa decisão que não depende do jogador, sobre o qual ele não tem a menor influência e que, por conseguinte, trata-se menos de vencer ao adversário do que impor-se ao destino, sendo este o único artífice da vitória. O vencedor é visto como mais favorecido pela sorte do que o vencido. No alea, o jogador conta com tudo, menos consigo próprio: com qualquer indício, com qualquer detalhe que possa tomar como aviso, com qualquer sinal ou advertência e assiste passivo ao desenrolar dos fatos. Alea nega o trabalho, a paciência, a habilidade e elimina o

treinamento ou qualificação profissional ou intelectual. É desgraça total ou favor absoluto, pois oferece ao ganhador o que gastaria uma vida toda em trabalho, cansaço e disciplina. Sob o jugo da sorte, não considera o mérito, sendo, por isso, conhecido também como jogo de azar.

No terceiro grupo, CAILLOIS reuniu os jogos que denominou **mimicry** (mimese em inglês). São jogos que conduzem à ilusão, em que o sujeito propõe ser um personagem ilusório e comportar-se como tal. Encontramo-nos frente a uma série de várias manifestações que têm como características comuns apoiar-se no fato de que o sujeito julga crer ou faz-se crer aos outros que é diferente de si mesmo: ele esquece, disfarça e traveste sua personalidade para simular outra.

A mímica, o disfarce e a máscara são recursos complementares dessa classe de jogos. Estão presentes em todas as diversões a que nos entregamos mascarados ou fantasiados, e como exemplo mais significativo evocamos as representações teatrais e as interpretações dramáticas. Com uma só exceção, a ausência de regras, a mimicry apresenta todas as características do jogo, porque a mimicry é invenção incessante. O objetivo do ator consiste em fascinar o espectador, evitando que um deslize conduza este a despertar da ilusão; do outro lado, ao espectador cabe prestar-se à ilusão sem refutar os artifícios que o convidam a dar crédito, durante um tempo determinado, “à uma realidade mais real que a realidade”. (CAILLOIS, 1994, p. 58). Ao último grupo de jogos, CAILLOIS chamou de **ilinx**, palavra grega que quer dizer moinho de água. São jogos ligados ao movimento, que buscam a vertigem, no intento de destruir por um instante a estabilidade da percepção e de trazer à lucidez uma espécie de pânico. São

representativos dessa classe de jogos as danças e os ritmos que levam ao êxtase e ao efeito da embriaguez ou transe.

Com a era industrial, os jogos de vertigem tiveram uma grande expansão, com a invenção de múltiplos aparatos que atraem os freqüentadores de feiras e parques de diversão. Nesse caso, o sujeito está em busca de um desconcerto específico, do pânico momentâneo definido pelo fim da vertigem e das várias características do jogo: liberdade de aceitar ou recusar a prova, separar-se da realidade e respeitar os limites estritos e invariáveis ditados pelo jogo.

Além dessa classificação, CAILLOIS adverte que são possíveis certas sociedades entre os quatro tipos definidos de jogo, promovendo assim parcerias que entrelaçam as qualidades de dois tipos singulares, resultando num terceiro tipo híbrido.

Pelo que abordou em sua classificação dos jogos, CAILLOIS pouco se referiu às artes em geral e muito menos às artes plásticas em particular.

Porém, sua classificação nos permite vislumbrar a possibilidade de análise do fator lúdico no processo criativo das artes plásticas, quando ele compara as leis da arte às leis que norteiam os jogos das instituições sociais. Assim ele reflete:

Não ocorre outra coisa no terreno estético. Na pintura, as leis da perspectiva são em grande parte convenções. Moldam hábitos que, no final, fazem-nas parecer naturais. As leis da harmonia na música, a métrica e a prosódia na poesia... os cânones na escultura, na coreografia ou teatro, compõem-se de diversas regras mais ou menos explícitas e detalhadas que às vezes guiam e limitam o criador. São como as regras do jogo daquele que joga. Por outro lado, moldam um estilo comum e reconhecível no qual se conciliam e se compensam a diversidade de gostos, a prova da capacidade técnica e os caprichos do gênio. Essas regras são arbitrárias e se não achá-las adequadas, qualquer um poderá desprezá-las e pintar sem perspectiva, escrever sem rima ou cadência ou compor fora dos padrões permitidos. Ao fazê-lo, não respeitam as regras e contribuem para destruí-las, pois sua existência só se justifica enquanto for respeitada. Sem dúvida, negá-las é ao mesmo tempo esboçar as normas futuras de um novo ideal, de um outro jogo cujo código ainda indefinido será, por sua vez, ditador de regras e inibidor da

fantasia criativa. Toda ruptura que quebre com uma convenção, fundará um novo sistema restrito e gratuito.(CAILLOIS, 1994, p.15).

Nesse contexto, podemos afirmar que CAILLOIS insere o aspecto lúdico no âmago do processo criativo.

2.6. Conclusão

Os dados que coletamos dos dois autores, a despeito de trilharem por vias diversas, são muito semelhantes quando se referem à natureza e definições do jogo. As discordâncias tornam-se claras no ponto que mais nos interessa: o lúdico nas artes plásticas.

HUIZINGA admite o aspecto lúdico nas artes plásticas somente no momento de sua apresentação ao público, isto é, na recepção. CAILLOIS nada comenta sobre essa afirmação, porém deixa claro que considera o aspecto lúdico nas artes plásticas presente na concepção e execução da obra, ou seja, na criação e na produção.

Os dados referentes ao fenômeno lúdico na cultura, e especialmente nas artes plásticas, serão norteadores para o fundamento do processo de análise das obras de Abraham Palatnik . A eles recorreremos no próximo capítulo.

CAPÍTULO III

3. Análise das obras

No último parágrafo da introdução desta dissertação, citamos os nomes dos críticos de arte Clarival do Prado VALLADARES, Aracy do AMARAL e Roberto PONTUAL como referências que nos instigaram a contemplar o aspecto lúdico na análise da obra de Abraham Palatnik . Além dos críticos citados, o próprio artista refere-se a essa característica em seus trabalhos. Considerando que os comentários são pertinentes e ilustrativos ao conteúdo de nosso estudo, aqui vamos transcrevê-los.

Para a exposição individual, em 1965, na Petite Galerie, no Rio de Janeiro, Clarival do Prado VALLADARES, na apresentação do catálogo, comenta sobre o trabalho de Palatnik: "...Tanto quanto a cor e a forma, o movimento constitui uma das bases do 'jogo*', e, desse modo, vale repetir a denominação de abstração-formal dinamizada."

Assim se manifesta Aracy do AMARAL:

Desde então Palatnik prosseguiu em suas especulações com o movimento, a cor, e a matéria, desenvolvendo trabalhos instigantes por sua originalidade e coerência ao longo dos anos. Um fino senso de humor igualmente faz parte de seus últimos trabalhos, todos eles sempre movidos por eletricidade e com um ciclo de movimentação preparado pelo artista. Poderíamos denominar sua contribuição de poética da luz, em sua fase pioneira nos anos 50, e mais recentemente de poética do movimento lúdico, sendo fascinantes o princípio da exatidão e o perfeccionismo de execução de seus trabalhos. Disponível em: < <http://www.olats.org/pionniers/pp/palatnik/amaral.shtr> >, 2002, p. 2. Acesso em: 23 set 2002.

Em Roberto PONTUAL encontramos:

Nas pesquisas mais recentes – ao lado do antigo interesse pela mobilidade real, que o fez incorporar novos materiais e processos, como ímãs e campos magnéticos, conduzindo à participação direta do espectador em jogos de pura percepção lúdico-visual – Palatnik deslocou-se até o conceito de cinetismo virtual, com os 'relevos progressivos' montados ritmicamente em seqüências de lâminas finíssimas de uma mesma madeira para cada conjunto. (1973, p. 53).

E, para finalizar, contamos com o depoimento do próprio artista:

Também acho que a forma de alguma coisa não é apenas o seu contorno, mas principalmente a sua essência. Alcançar essa essência é realmente intrigante. É a origem de todas as manifestações estéticas manipuladas pelos artistas. A sensibilidade é posta à prova, o mecanismo da improvisação desabrocha, e o ludismo se apresenta reaproximando o homem de sua condição de participação e integração. (Palatnik, 1981, p. 36).

Neste ponto de nosso trabalho, evocaremos alguns conceitos vistos no Capítulo 2, quando tratamos do lúdico. É da maior importância, também, situarmos a obra de Abraham Palatnik em suas diversas fases, dentro das inúmeras formas em que o cinetismo se configura, porque este referencial será o fio condutor pelo qual iniciaremos nossa análise.

Sob o aspecto cinético, recorreremos ao que Elena de BÉRTOLA chama de “‘estética do jogo’, a evocação de um mundo infantil, tal qual encontramos na obra de Klee ou Miró, convertem-se em presença real de qualidades lúdicas no objeto em si. Esses objetos-jogos situam-se no pólo oposto das obras para contemplação.” (Bértola, 1973, p. 60).

Para a autora argentina, os objetos-jogos classificam-se na categoria de obras bi ou tridimensionais transformáveis, isto é, obras que solicitam o deslocamento do espectador ou a manipulação da obra. No último caso, o espectador é convidado a mudar a situação dos elementos que compõem a obra de arte.

3.1. Jogos

Quando começamos nossa análise pelos jogos, vamos ao encontro do óbvio: Palatnik inventou e construiu quatro objetos que, a despeito de sua concepção estética, tinham, como fim último, o jogo. Ao observarmos tais objetos, encontramos presentes, em quase sua totalidade, as características de jogo formuladas por HUIZINGA e CAILLOIS.

De início, notamos que os quatro exemplares têm em comum o fato de estarem intimamente ligados à estética, porque, se analisados visualmente, percebemos a preocupação do artista com a ordem e todos os “termos que designam o belo: tensão, equilíbrio, contraste, variação, solução, união e desunião, ritmo e harmonia.” (HUIZINGA, 1971, p. 16). Quando Johan HUIZINGA atribui ao jogo, em geral, a inerente qualidade estética, se associarmos essa idéia à criação dos jogos por Palatnik, esse aspecto será realçado, pois a proposta estética permeia toda sua criação.

Essa incursão ao mundo do lúdico explícito começou em 1959, quando criou o objeto intitulado *Mobilidade IV*: trata-se de uma caixa quadrada de fórmica, onde ficam abrigadas bolinhas coloridas de madeira, que, acionadas por eletroímãs, movem-se silenciosamente numa estranha dança, que lembram meninos sobre skates fazendo manobras sobre pranchas inclinadas (Fig. 12, p. 74).

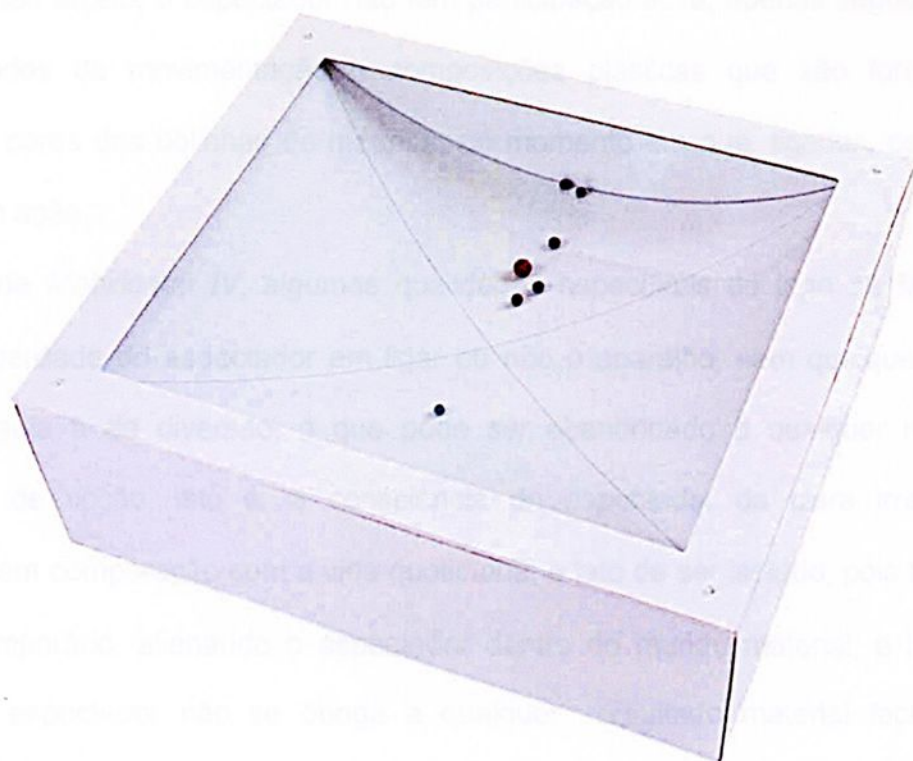


Figura 12 *Moblidade IV* 1959 Madeira, fórmica, ímãs, tinta acrílica, vidro e fio elétrico 13,8 X 31,4 X 35,4cm Fonte: Catálogo Galeria Nara Roesler, abril 2000, São Paulo.

Perante esse objeto, o espectador não tem participação ativa, apenas segue as infinitas possibilidades de movimentação e composições plásticas que são formadas pela posição e cores das bolinhas de madeira, no momento em que, ligados, os eletroímãs entram em ação.

No caso de *Mobilidade IV*, algumas qualidades específicas do jogo se fazem notar, como a liberdade do espectador em ligar ou não o aparelho, sem qualquer obrigação que não seja a de diversão, e que pode ser abandonado a qualquer momento; a sensação de ficção, isto é, a consciência do espectador da clara irre realidade do momento em comparação com a vida quotidiana; o fato de ser isolado, pois torna-se um mundo temporário, alienando o espectador dentro do mundo material, e improdutivo, porque o espectador não se obriga a qualquer resultado material fecundo. Esse exemplo não pode ser nomeado como obra transformável, visto que a interferência humana não se faz além da conexão do objeto com a eletricidade. Trata-se de uma obra cinética com movimento real.

Em 1962, Palatnik inventou o jogo ao qual ele chamou de *Quadrado Perfeito*, baseado num tabuleiro semelhante ao usado no jogo de damas ou xadrez, mas que difere deste porque não dispõe uma posição rígida, peças capturadas ou xeque-mate (Fig.13, p.76).



Figura13 *Quadrado Perfeito*, 1962.
 Fonte: Catálogo Galeria Anita Schwartz, Rio de Janeiro, 2002.

Quando analisamos o *Quadrado Perfeito*, deparamos com outra face do universo lúdico. Nesse jogo, distinguimos as mesmas qualidades vistas no caso anterior, acrescentando-se ainda as regras obrigatórias que o jogador deverá seguir e a incerteza do resultado que depende da atuação do jogador. Trata-se de um clássico jogo de competência entre duas pessoas, jogados à maneira de **ludus**, isto é, seguindo a disciplina das leis e convenções, usando a paciência, o esforço, a habilidade e o engenho. A esse tipo de jogo CAILLOIS denomina **agon**, que no caso do *Quadrado Perfeito* significa uma competição intelectual, que exige concentração, percepção e estratégia.

Aplicando princípios da física, o artista criou uma peça de resina de poliéster, à qual deu o nome de *Objeto Rotativo*, e que tem como característica uma pequena distorção num dos lados de sua parte inferior que provoca a inversão de sua rotação .

A referida peça, quando impulsionada pelo espectador, sobre uma superfície lisa e dura, depois de um arranque no sentido horário, reage fazendo o movimento contrário

sem o auxílio de outra força que não seja a da gravidade e a reação do plano horizontal sobre o qual ela gira. Tal dinamismo provoca surpresa e estranhamento no espectador. Com o *Objeto Rotativo* (Fig. 14), a interatividade do espectador cresce, pois a peça não possui nenhum recurso elétrico ou eletrônico que a movimente: depende do impulso mecânico da mão do espectador para entrar em ação. As mesmas qualidades lúdicas assinaladas em *Mobilidade IV* são encontradas no *Objeto Rotativo*. É comum também a maneira como são jogados, levando-se em consideração o conceito de **paidia** formulado por CAILLOIS, sobre modos de jogar sem regras, por pura diversão. Finalizando, ainda uma semelhança os une: podemos classificá-los como jogos de vertigem, com suas formas nos sugerindo brincadeiras de pião. São jogos denominados **ilinx** na classificação de CAILLOIS. Para a Arte Cinética, é nomeado como uma obra transformável.

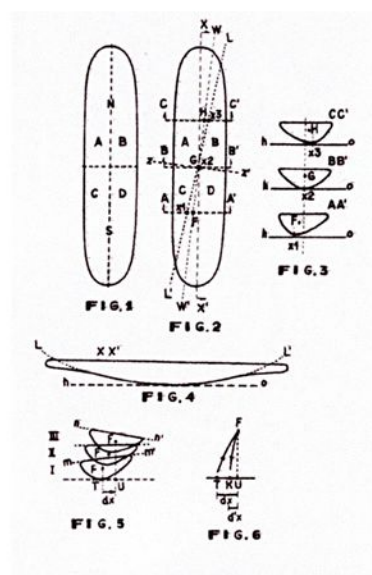


Figura 14 Desenho do projeto de *Objeto Rotativo*, 1975

Fonte: Catálogo da Galeria do Instituto dos Arquitetos do Brasil, Rio de Janeiro, 1981.

Em 1983, Palatnik retoma a experiência de 1959, que resultou no objeto *Mobilidade IV*, e desenvolve sua pesquisa criando o *Objeto Lúdico*. Sobre um círculo de vidro são colocadas formas geométricas de diversas cores; com um bastão magnetizado, o espectador procurará juntar as pequenas peças para formar uma estrutura maior, utilizando os pólos positivos e negativos dos ímãs para repelir ou atrair as peças. Último jogo criado por Palatnik, o *Objeto Lúdico* (Fig. 15, p. 79), apresenta todas as qualidades de um jogo clássico. Difere do *Quadrado Perfeito* por não apresentar regras e não exigir dois jogadores. Sua concepção plástica lembra um puzzle, que o espectador deverá montar com o auxílio de um bastão imantado. No caso de competição entre dois ou mais jogadores, a regra poderá ser estabelecida sobre o menor tempo usado para a montagem da figura, e, nesse caso, teríamos um **agon** de estratégia e habilidade manual. Como Arte Cinética, trata-se de uma obra transformável.

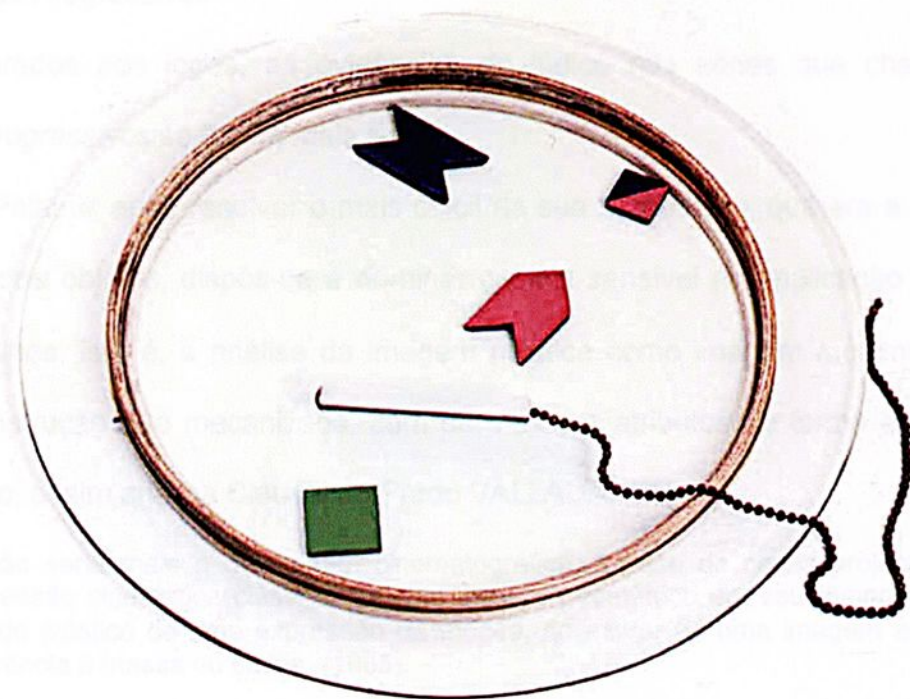


Figura 15 *Objeto lúdico*, 1965, madeira, fórmica, vidro, plástico, bastão magnetizado e ímãs
4,5cm x 42,4cm x 42,2cm

Fonte: Catálogo Galeria Nara Roesler, 2002, São Paulo

3.2. Relevos Progressivos

Se comparados aos jogos, as evidências do lúdico nas séries que chamamos de *Relevos Progressivos* se fazem mais sutis.

Abraham Palatnik após resolver o mais difícil da sua proposição, que era a complicada mecânica dos objetos, dispôs-se a dominar o mais sensível da implicação estética de seus trabalhos, isto é, a análise da imagem plástica como imagem movimento. Partiu para a construção não mecanizada, com os mesmos atributos de forma e movimento.

Nesse caso, assim analisa Clarival do Prado VALLADARES,

[...]não seria mais o movimento cinematográfico, à base de cenas projetadas, mas a expressão cinemática clássica, de um espaço geométrico em seu tempo absoluto; um estudo plástico de uma expressão da moção, do mover de uma imagem abstrata, sem referência à massa ou causa. (1965).

O primeiro vislumbre surgiu quando, em visita a uma marcenaria, o artista notou que a madeira cortada para fins industriais de folheado oferecia, na aparência e na matéria do cerne, elementos suficientes para desenvolver e especular sobre a idéia de uma imagem abstrata em movimento. Do desenho natural encontrado no âmago do cerne, nos veios e nódulos, ele obtém e seleciona a matéria plástica que usaria em sua pesquisa.

Palatnik não se fundamenta no incidental; escolhe um determinado padrão, um desenho e o desenvolve, dirigindo o que encontrou na natureza para uma composição construída, explorando o ritmo de imagem-unidade gradualmente desenvolvida. Sua pesquisa acha-se orientada por um princípio racional e lógico, embora a matéria de sua construção seja, em si mesma, uma estrutura de natureza indisciplinada. Nota-se, entretanto, que essa matéria é utilizada como unidade rítmica da composição; por conseguinte, submetida a um rendimento construtivo em que perde a função

naturalística para valer como simples unidade formal, quer seja pela densidade de mancha, pelo linearismo, quer seja pelas qualidades de tom, textura ou trama.

A maneira que o artista encontrou para a análise do movimento, no uso desse material, foi a de seriar o corte, como se fora uma estratigrafia, às vezes intercalada com padrões diferentes para alterar o ritmo e, outras vezes, modificada pela simples reversão do padrão.

Esse processo que Palatnik iniciou com a madeira, subsiste em sua trajetória artística até hoje, explorando nesse longo caminho, materiais diversos, como cartão duplex, cordas, gesso, tinta industrial, metal e resina de poliéster.

O resultado dessas composições é sobretudo relacionado ao fenômeno da percepção ótica. Ao mesmo instante em que nos provoca uma primeira impressão de ilusão ótica, nos traz o reconhecimento do trabalho de motivação e intencionalidade estética. Percebemos nessas obras construções criadas sob os atributos mais essenciais e relevantes, como o ritmo e o equilíbrio.

Para ilustrar os *Relevos Progressivos*, escolhemos alguns exemplares, visto que a produção de Abraham Palatinik é imensa, ao contrário dos jogos, não nos permitindo cobrir toda a série.(Fig. 16, 17, 18, 19 e 20 nas págs. 82 à 86)



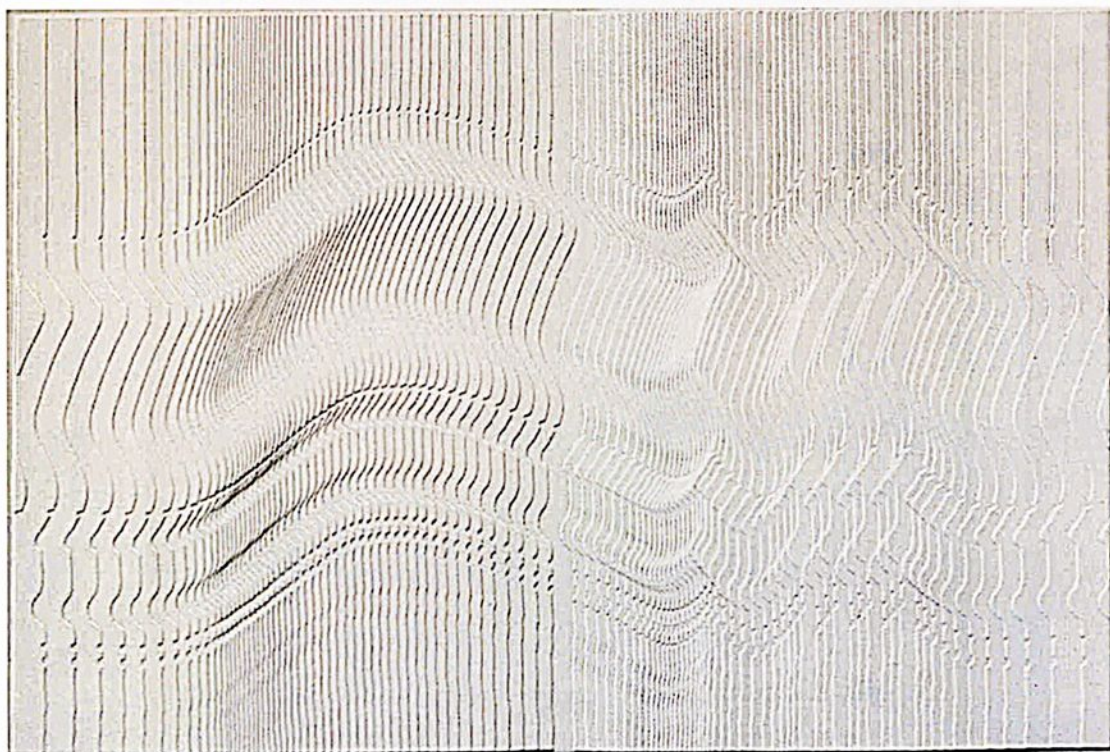


Figura 16

Sem título, 2002, 32,2 cm x 48cm, Múltiplo em poliestireno, 2002
Fonte: Catálogo Galeria Anita Schwartz, Rio De Janeiro, 2002.

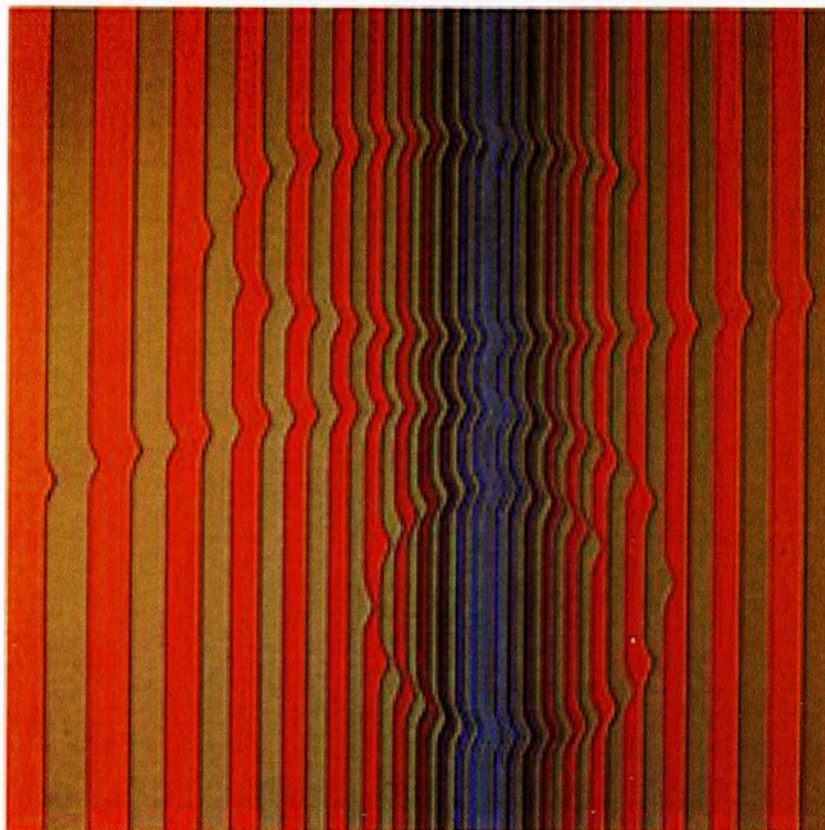


Figura 17

"Progressão" Acrílico sobre tela 100 X 100 cm 1991

Disponível em < <http://www.olats.org/pionniers/pp/palatnik/palatnik.shtml> > Acesso em 11 fev 2004

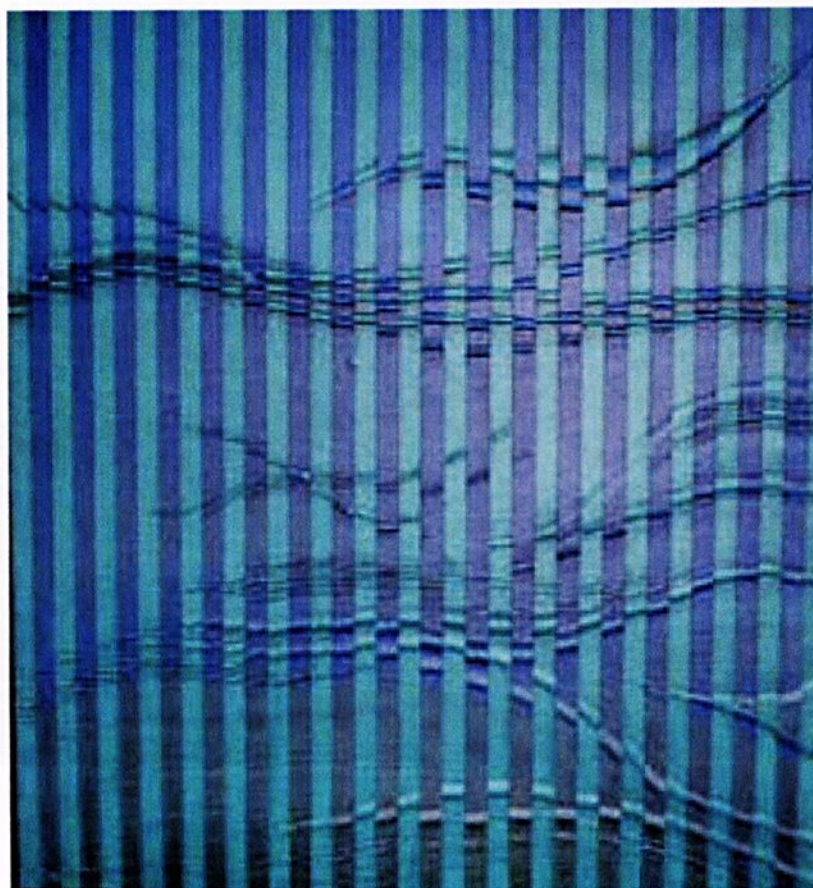


Figura 18

"Sem título" óleo sobre madeira 0,37 X 0,34 m 1999

Disponível em < <http://olats.org/pionniers/pp/palatnik/palatnik.shtml> > Acesso em 11 fev 2004

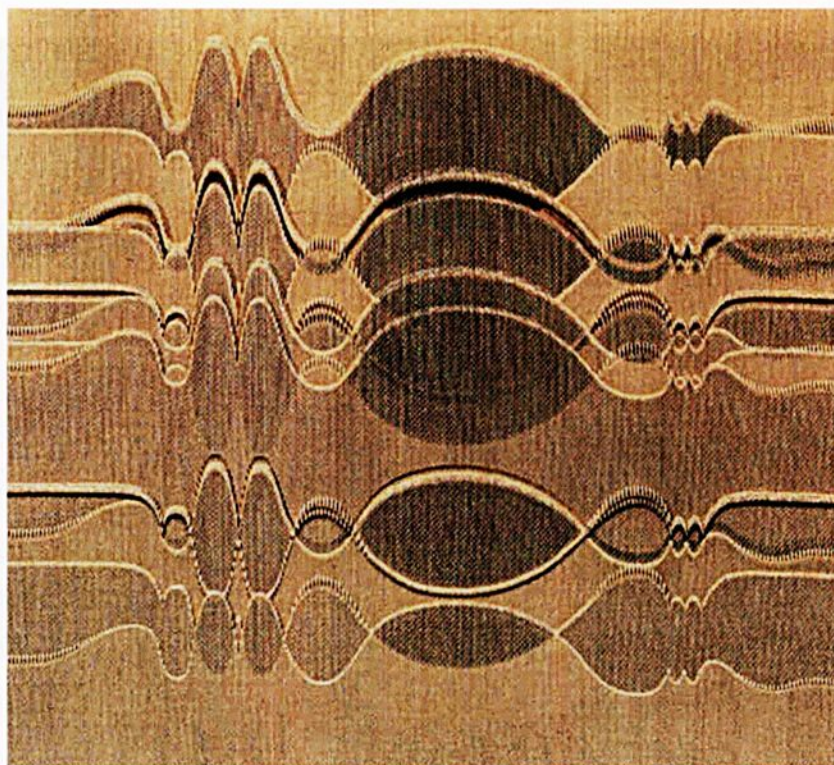


Figura 19
Sem Título, 2001
Cartão 49,5 X 49,5 cm
Fonte: Catálogo Galeria Anita Schwartz, Rio de Janeiro, 2002.

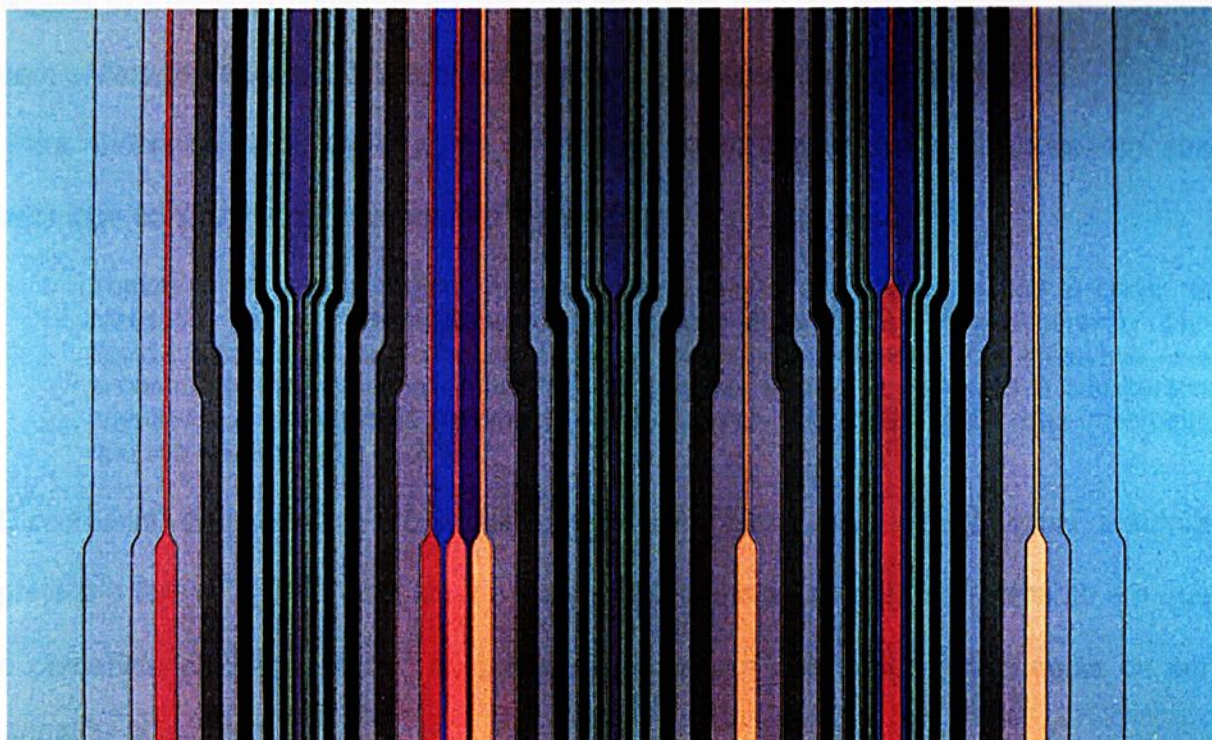


Figura 20

K - 92, 1994

Acrílico sobre tela, 122 X 200 cm

Fonte: Catálogo Galeria Nara Roesler, São Paulo, 2000

Nestes exemplos (e podemos afirmar que em todos *Relevos Progressivos*), deparamos com efeitos de ótica, isto é, artifícios que nos dão ilusão de movimento real.

Para Elena de BÉRTOLA, numa obra ótica, o movimento está presente em sua realidade concreta e não meramente representado.

Temos a impressão de um movimento real, ainda que saibamos que a obra, na realidade, não se move[...]Sabemos que a obra ótica não se move realmente: sem dúvida, a sensação de movimento se impõe ao conhecimento com força irrefutável. Nos encontramos na presença de um fenômeno quase fisiológico, que explica seu caráter coercitivo...A presença do movimento – o fenômeno – nos parece muito mais importante que sua origem.(1973, p. 27).

Discordando de Frank POPPER, que nomeia o fenômeno de cinetismo virtual, a autora prefere o termo “op art”, pois situa a realidade fenomenal da obra no momento em que é percebida pelo espectador, no preciso instante em que o movimento deixa de ser virtual para ser ótico.

Sob o aspecto lúdico, os *Relevos Progressivos*, se vistos por Johan HUIZINGA, não teriam qualquer traço que denotasse a presença do jogo, à exceção da qualidade de ordem, que por si só, não justifica a existência do aspecto lúdico. As obras de ilusão ótica, estariam perto do que CAILLOIS chama de **mimicry** (mimese). Só que, neste caso, o jogo não estaria ligado à ação do movimento real, mas iríamos encontrá-lo no significado radical do termo ilusão, *in-lusio*, que quer dizer entrar no jogo. (CAILLOIS, 1994, p. 52). Portanto, considerando a visão de BÉRTOLA ou a de POPPER, encontramos o fenômeno lúdico na essência da concepção e execução da obra analisada. Para o espectador, na recepção, o jogo consiste em prestar-se a essa ilusão, dando-lhe crédito, durante algum tempo, como a “uma realidade mais real que a realidade”. (CAILLOIS, 1994, p. 58).

3.3. Aparelhos Cinecromáticos

Da observação de um caleidoscópio, surgiu a maior criação da obra de Abraham Palatnik: os *Aparelhos Cinecromáticos*. Seu espírito de inventor fez-lhe perceber que a tinta não era o único meio técnico de realizar uma pintura. E seu espírito de visionário levou-o a ousar uma pintura com a luz, inaugurando a Arte Tecnológica no Brasil.

Essa inovação foi semelhante à da revolução musical, quando se substituíram os instrumentos clássicos pelos sons eletrônicos, isto é, as conquistas científicas foram apropriadas pelos músicos como um conjunto de meios, para a consecução de um fim artístico.

Na observação do caleidoscópio, Palatnik constatou que as formas fantásticas se compunham arbitrariamente e que, se quisesse intervir, haveria de criar um mecanismo que disciplinasse as imagens e as libertasse do espaço ínfimo visível por um olho só.

Seus estudos de mecânica contribuíram sobremaneira para a realização de seus objetivos. No princípio, seu trabalho consistiu apenas num estudo de projeção de lentes, na parte interna de uma caixa de madeira, cuja frente era coberta por uma tela e o fundo abrigava uma lâmpada e um cilindro. O movimento era decidido pelo calor da lâmpada que acionava o cilindro com as formas coloridas. Com tão poucos recursos, as possibilidades também eram mínimas, mas, mesmo assim, Palatnik alcançou o seu primeiro objetivo: a possibilidade de controlar a projeção de seus ângulos e órbitas, e com isso captar os efeitos mágicos das cores e formas em movimento.

Para o aparelho seguinte, Palatnik constrói uma caixa de quatro paredes, cada uma com uma abertura, por onde cada lâmpada poderá projetar um foco luminoso em vários lugares ao mesmo tempo. O movimento da luz, que no primeiro aparelho limitava-se ao

horizontal, agora flui também, como um contraponto, na vertical. A cor, enfim, se liberta de sua materialidade química tornando-se pura, imponderável, oriunda de fontes luminosas artificiais. Abrem-se com isso possibilidades sem limites às cores cinéticas, pois uma projeção de luz que atravessasse as lentes pode gerar a mescla cinética que o artista desejar.

A luz transforma-se em meio de expressão plástica graças às suas próprias qualidades, como a fluidez, a irradiação, o arrefecimento, a infiltração e o dinamismo, entre outras. Ela cria, além disso, formas negativas e volumes espectrais.

Mas o fenomenal dessa máquina de projeção, de tipo *sui generis*, foi, principalmente, criar uma pintura não somente no espaço, mas também no tempo. Esse foi o ponto mais original na criação de Palatnik, sobre o qual Mário PEDROSA se pronunciou:

[...][Por outro lado, introduz-se no campo estático das artes plásticas um elemento novo, até então apanágio exclusivo da música - o tempo. Por este é que a ordem plástica é aferida e se integra na mecânica do aparelho e a concepção artística. Pela sucessão calculada das formas e a trama dos acordes cromáticos, o criador impõe à máquina a sua vontade, tornando-se apta a gerar uma obra de arte[...]

 (1953, p. 20).

A evolução dos *Aparelhos Cinecromáticos* ocorreu principalmente no seu lado invisível, isto é, na mecânica do engenho. A parte interna dos aparelhos foi se desenvolvendo, a cada peça construída, mantendo o essencial, isto é, o dispositivo de controle que, por intermédio de uma linguagem binária, pudesse ser por ele informado e, a partir daí, acender ou apagar as lâmpadas segundo a sua ordenação. A esse sistema básico foi reduzido o tamanho e acrescentado uma central de controle automático e dois interruptores de luz e movimento. Além disso, o artista conseguiu resultados cada vez superiores, com a simplificação no número de lâmpadas e na redução da fiação elétrica (Fig. 21, 22 e 23, págs. 90, 91 e 92).

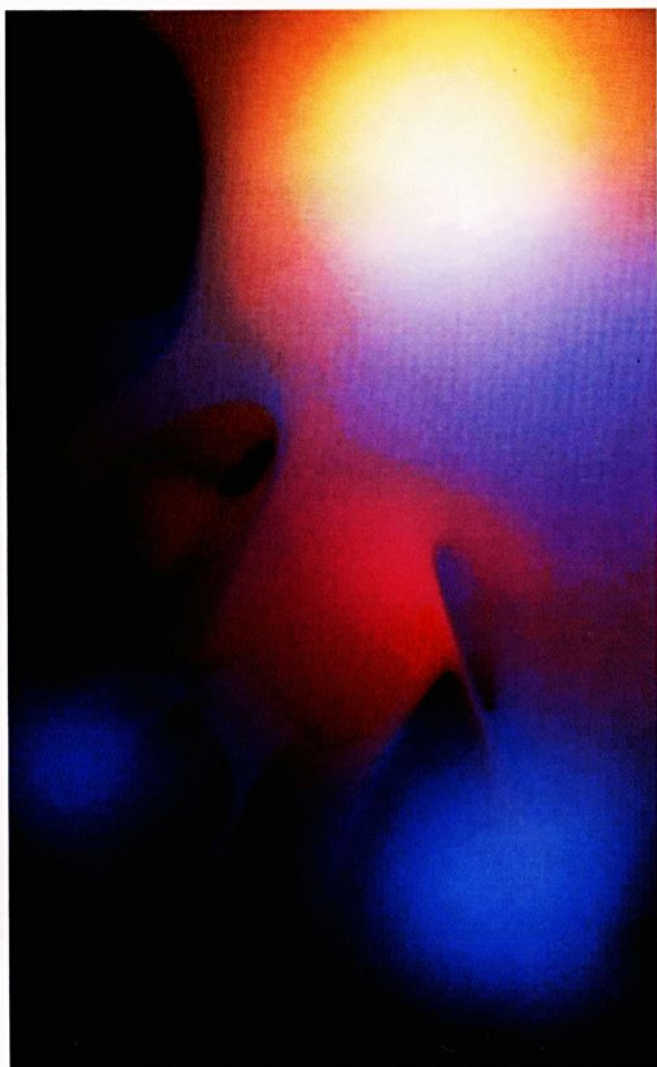


Figura 21
Aparelho Cinecromático, 1958
Madeira, fórmica, motor, lâmpadas e nylon 111 X 68 X 20 cm
Foto: Vicente de Mello

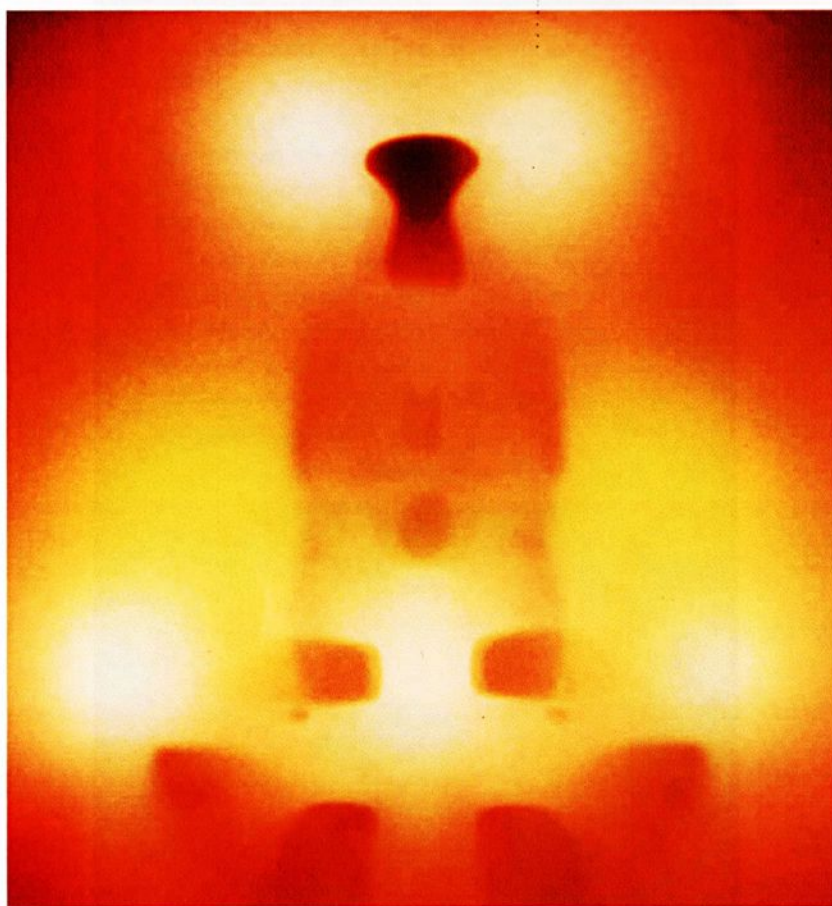


Figura 22
Aparelho Cinecromático, 1960/1999, 82,5 X 30 X 31,5 cm.
Foto: Catálogo Galeria Nara Noesler, São Paulo, 2000

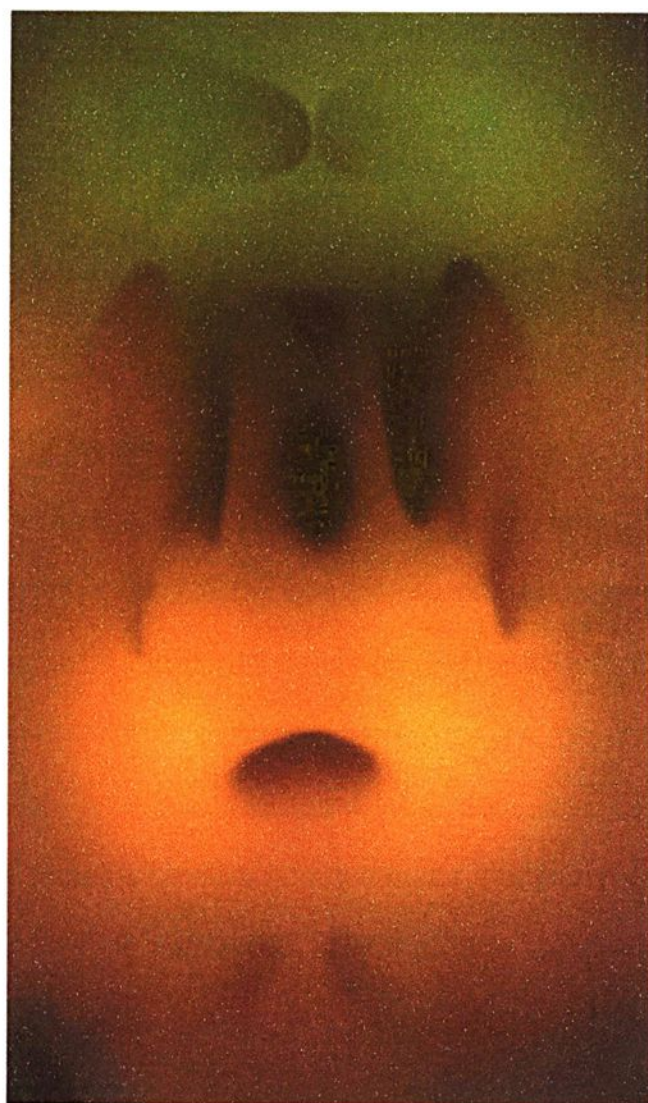


Figura 23
Aparelho Cinecromático, 1969/1986
Madeira, metal, tecido sintético, lâmpadas e motor 111 X 68,5 X 20 cm
Foto: Rômulo Fialdini

Os exemplos registrados acima são conhecidos dentro da Arte Cinética como obras bidimensionais lúmino-cinéticas ou seja, trazem em sua essência o movimento real luminoso. Elena de BÉRTOLA assim as nomeia:

Chamaremos 'projeções' as 'pinturas cinéticas' que apresentam um movimento do tipo luminoso. Elas se assemelham exteriormente às produções cinematográficas, ainda que os procedimentos sejam, em geral, diferentes. (1973, p. 79)

Como nos referimos em parágrafo anterior, o movimento real dos *Aparelhos Cinecromáticos* nos transmite uma pintura no espaço e no tempo real. Não nos esqueçamos que na pintura clássica o tempo também está presente, porém esse tempo não é cronológico e sim, psicológico, dependendo do sujeito que o percebe, que lhe dará sua própria duração. A introdução do tempo real na Arte Cinética materializa-se no movimento tal qual encontramos na dança e no cinema, pois, nessas artes, o movimento e a transformação são suas qualidades sensíveis. Também à semelhança com a música, a Arte Cinética objetiva o tempo numa "matéria visível que em música se trata de uma matéria audível" (BÉRTOLA, 1973, p. 101), dando-lhes um toque de vida própria.

Para resumir as considerações sobre a presença do espaço e do tempo no objeto da Arte Cinética, Elena de BÉRTOLA assim enumera:

- 1) apresentam objetivamente o espaço. Os objetos cinéticos estão no espaço, colocados à nossa frente.
- 2) apresentam objetivamente o tempo. Os objetos cinéticos se desenvolvem no tempo permitindo assim a experiência temporal direta.(1973, p. 101)

Posto o que foi argumentado em relação à Arte Cinética, concluímos que os *Aparelhos Cinecromáticos* de Abraham Palatnik apresentam as qualidades sensíveis encontradas na música e no cinema. Esse fato é da maior relevância, para podermos localizar o aspecto lúdico dessas obras.

Segundo Johan HUIZINGA, nas artes plásticas não encontraríamos a presença do aspecto lúdico. Para o autor, esse aspecto só estaria presente na recepção da obra, como ocorre nas exposições, vernissages ou mostras. Em oposição às artes plásticas, as formas lúdicas da arte estariam presentes nas artes musicais, como eram chamadas a música e a poesia. Para ele, as artes musicais são fundamentalmente ação e são apreciadas enquanto tais a cada vez que a ação é repetida na interpretação para um público. Essa ação, que é a alma de todas as artes protegidas pelas Musas, pode perfeitamente receber o nome de jogo. O caso das artes plásticas é completamente diferente; pelo próprio fato de estarem ligadas à matéria, já é suficiente para impedir sua liberdade para o jogo. Para HUIZINGA,

[...]se na execução da obra de arte plástica tudo parece indicar a ausência do elemento lúdico, pois terminada estará muda e imóvel, em sua contemplação não há qualquer lugar para tal elemento, pois onde não há ação visível não pode haver jogo. (1971, p. 186).

De nosso ponto de vista, os próprios argumentos usados pelo autor, quando nega a existência do elemento lúdico nas artes plásticas, bastam para desqualificá-lo quando transpostos à realidade das Artes Cinéticas, vista a série de propriedades comuns encontradas entre essas, a música e a dança, citadas acima.

Como categoria de jogo na relação de Roger CAILLOIS, parece-nos que os *Aparelhos Cinecromáticos* estariam na situação de **mimicry**, porque evocariam a ilusão de cinema, sugerindo imagens oníricas de auroras boreais, corpos celestes e explosões estelares.

No caso dos *Aparelhos Cinecromáticos*, ainda um dado reforçaria a idéia de lúdico: CAILLOIS nos alerta para um dos significados da palavra jogo como sendo

[...] 'ação regular e combinada das diversas peças de uma máquina'. Com efeito, uma máquina é um puzzle de peças concebidas para adaptar-se umas às outras e funcionar harmoniosamente. Porém, no interior desse jogo, inteiramente exato, intervem um jogo de outra espécie, que lhe dá vida. O primeiro é encaixe rígido e perfeita relojoaria, o segundo é elasticidade e margem de movimento. (1994, p. 12)

Abraham Palatnik, consciente ou não, deu à sua máquina de pintar todas as pistas para nela encontrarmos as qualidades inerentes ao aspecto lúdico de uma obra de artes plásticas.

3.4. Objetos Cinéticos

Ao falarmos sobre os *Objetos Cinéticos*, ocorre-nos a seguinte curiosidade: se um caleidoscópio inspirou Palatnik à criação do *Aparelho Cinecromático*, o que teria vislumbrado o artista na criação dos *Objetos Cinéticos*? Poderíamos conjecturar sobre cata-ventos, bailarinas dançando sobre caixas de música, carrosséis num parque de diversões, um jardim de flores ao vento e toda uma série de encantamentos e sensações de delicadeza e paz que advêm exaltando a alegria da vida. Os *Objetos Cinéticos* são a feliz idéia que o artista teve de usar a estrutura interna dos *Aparelhos Cinecromáticos* para construir esculturas móveis, reproduzindo o mecanismo da relojoaria.

Tanto quanto os *Aparelhos Cinecromáticos*, os *Objetos Cinéticos* são máquinas e, como tais, foram construídas sob o rigor de um pensamento lógico. Ocorre, porém, que os *Objetos Cinéticos* sugerem mais leveza, como se neles houvesse a concorrência do acaso. Ou ainda, que a força que os dinamiza seja a de uma máquina acionada por uma fonte de energia natural, como os móveis, conferindo-lhes espontaneidade e frescor.



Ao apresentar a exposição *Pioneiro Palatnik*, o curador Márcio DOCTORS assim define os *Objetos Cinéticos*:

Os Objetos Cinéticos possuem um movimento encantatório que nos imanta...e nos envolvem com o deslizar suave de suas engrenagens, que vão se configurando em imagens de lentidão, constituindo-se em Máquinas de Desacelerar diante da velocidade incontrolável da atualidade contemporânea...As Máquinas de Desacelerar são a síntese de uma das questões centrais do pensamento de Palatnik, que é a de conservar a arte como força capaz de ordenar o caos. (2002, p. 6).

Para a Arte Cinética, os *Objetos Cinéticos* seriam classificados como esculturas cinéticas, isto é, obras tridimensionais que impulsionadas por uma energia natural (eólica), como os móveis de Calder, ou pela eletricidade, como o *Modulador luz-espço*, de Moholy Nagy, traduziriam o movimento em tempo real.

As esculturas de Palatnik sugerem-nos as figuras mais variadas possíveis, mas tendo sempre em comum a presença de hastes de metal em cujas pontas estão fixadas formas orgânicas coloridas. São bem mais raros os casos como o que encontramos na Fig. 24, p. 97, cuja forma lembra uma caixa (relógio de parede, instrumento musical).

Em vários casos, tais esculturas são apresentadas sobre um painel de madeira e fórmica que se fixa na parede e de onde emergem hastes de metal que apontam para todas as direções, de tamanhos e formas variadas, sustentando em suas pontas, placas coloridas, desenvolvendo uma delicada coreografia, segundo a regência que o artista programou em seus motores ocultos. Muitas vezes, também, os motores vêm à luz e inserem-se na composição externa da obra, como um elemento participante do projeto estético.

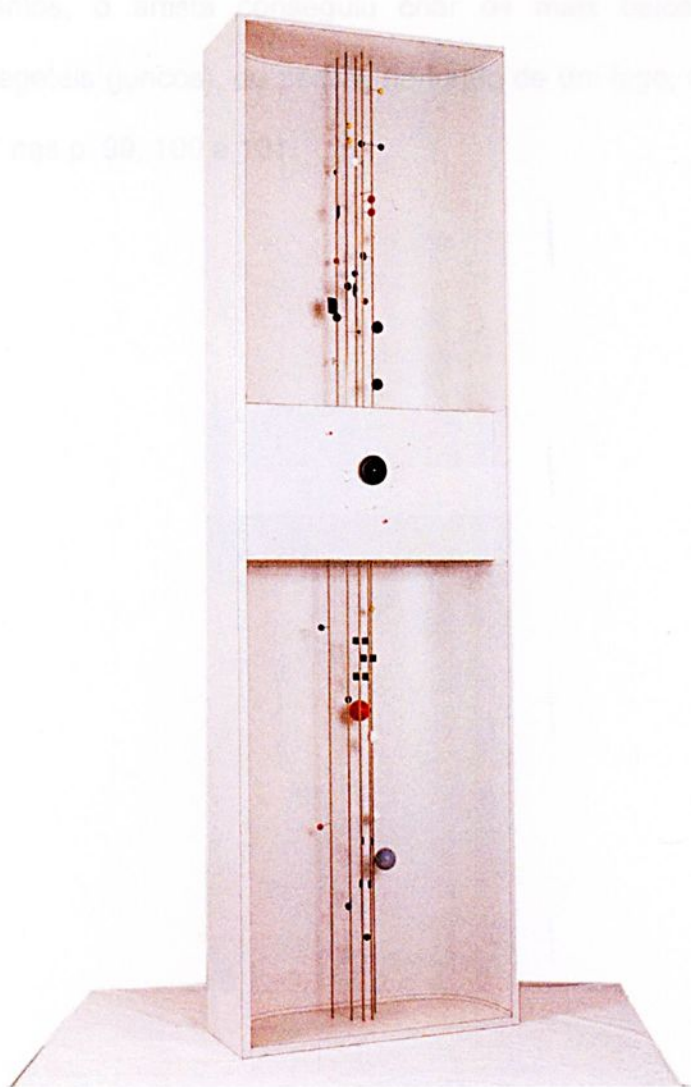


Figura 24

Objeto Cinético, 1991/1999, madeira, fórmica, metal, engrenagens, vidro, plástico, motor e tinta acrílica,
170,4cm x 50,7cm x 20,1cm

Fonte: Catálogo Galeria Nara Roesler, São Paulo, 2000

Além dos motores elétricos, outro recurso muito usado por Palatnik são os eletroímãs. Com esses elementos, o artista conseguiu criar os mais belos efeitos cinéticos evocando formas vegetais (juncos), ou pedras no fundo de um lago, como os exemplos das Fig. 25, 26 e 27 nas p. 99, 100 e 101.



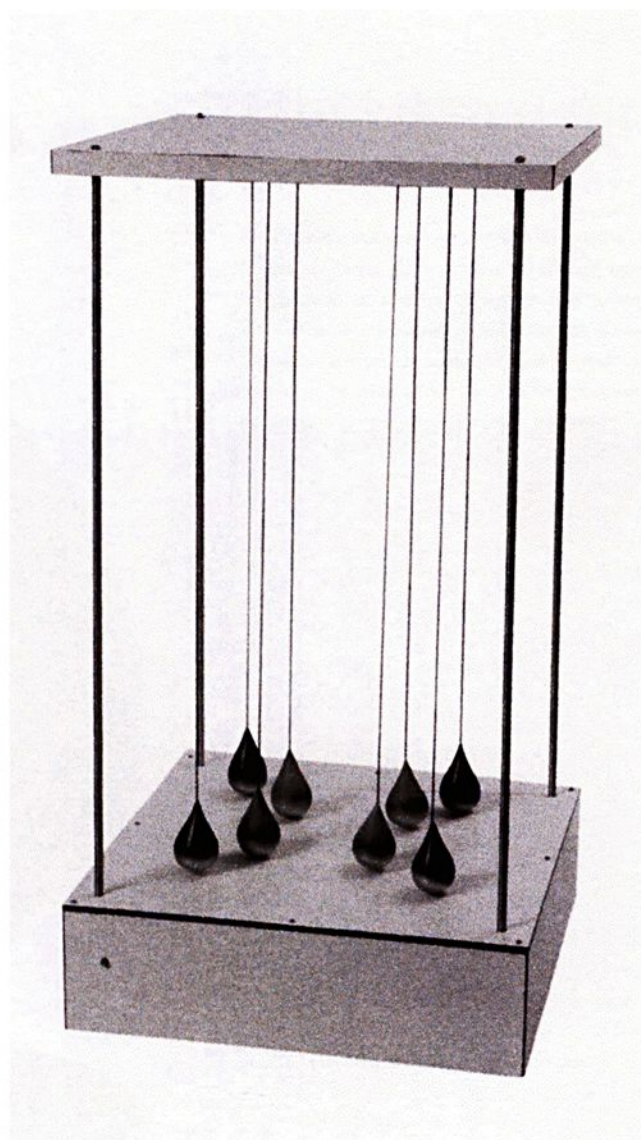


Figura 25

Objeto Cinético 1965/2002

Madeira pintada, aço, latão, motor e ímãs 67 X 36,2 X 36,2 cm

Fonte: Catálogo Galeria Anita Schwarz, Rio de Janeiro, 2002.

Figura 26
Objeto Cinético, 1964
Ferro, metal, engrenagens, motor, tinta acrílica, fio elétrico e tomada, 82,5 X 30 X 31,5 cm
Fonte: Catálogo Galeria Anita Nara Roesler, São Paulo, 2000.



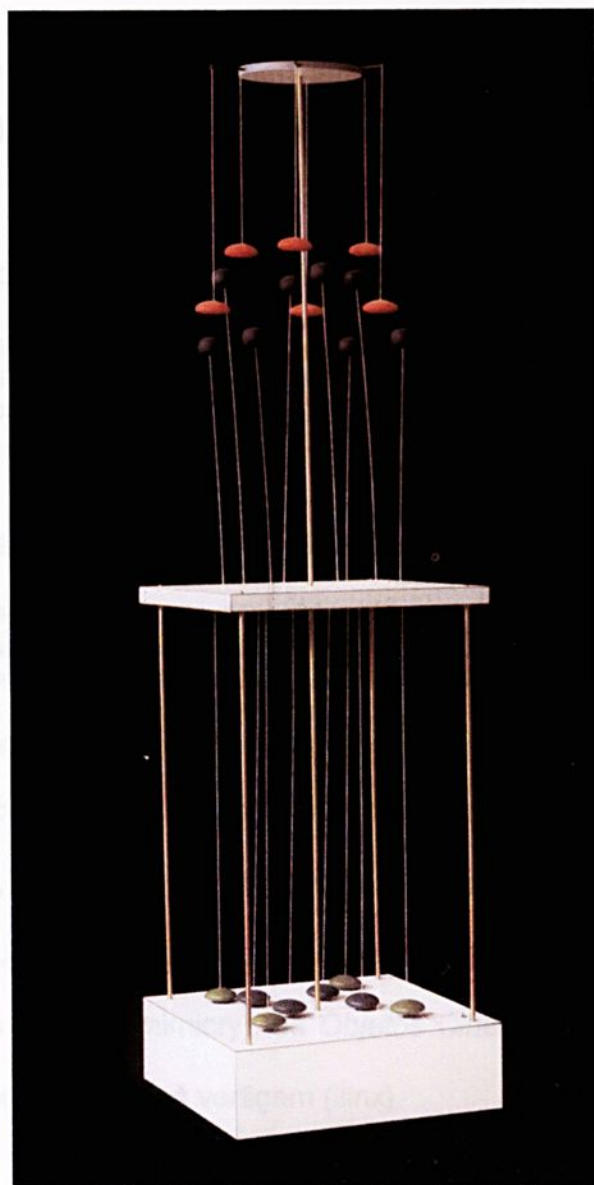


Figura 27

Objeto Cinético, 1965/2000

Motor, aço, latão e ímãs 133 X 36 x 36 cm

Fonte: Catálogo Galeria Anita Schwarz, Rio de Janeiro, 2002.

Sob o aspecto lúdico, esta é a série de trabalhos, que, em seguida aos jogos, mais expressa as qualidades de recreio e liberdade do lúdico. Tudo nessas esculturas remete ao brinquedo, à festa e principalmente à dança. E, sobre a dança, HUIZINGA aponta para os mais contundentes sinais lúdicos:

São íntimas as relações entre o jogo e a dança que mal se torna necessário exemplificá-las. Não é que a dança tenha alguma coisa de jogo, mas, sim, que ela é uma parte integrante do jogo: há uma relação de participação direta, quase de identidade essencial. (1971, p. 184)

Logo em seguida, essa afirmação é relacionada com a escultura, quando comenta:

[...] a situação da dança é muito especial, pois é ao mesmo tempo musical e plástica: musical porque seus elementos principais são o ritmo e o movimento, e plástica porque está inevitavelmente ligada à matéria. Sua interpretação depende das limitações do corpo humano, e sua beleza é do próprio corpo em movimento. A dança é uma criação plástica como a escultura, mas apenas por um momento. (1971, p. 185).

Se os *Objetos Cinéticos* fossem analisados perante as categorias de jogo expressas por Roger CAILLOIS, nós tenderíamos a colocá-los numa situação híbrida entre o **mimicry** e o **ilinx**. Justificamos esse procedimento pelo fato de, além de representar um espetáculo para o público (mimicry), os *Objetos Cinéticos* transmitirem um quê de encantamento hipnótico, que beira à vertigem (ilinx).

Creemos que, através desta análise, pudemos acrescentar algo valioso para o conhecimento desse grande artista, que, através de sua obra, busca “a ordenação do caos”. Elena de BÈRTOLA, quando fala sobre artistas que têm como inspiração fontes de ordem epistemológica, sugere-nos o caminho trilhado por Abraham Palatnik.

Os artistas cinéticos reconhecem a impossibilidade de iludir a natureza. No passado ela se adequava ao conjunto de objetos naturais visíveis em seus aspectos exteriores. Hoje, os cientistas —e igualmente os artistas— nos apresentam uma natureza mais vasta. Longe

de contentar-se com a observação superficial, aspiram a penetrar no interior das coisas para revelar estruturas ocultas. (1974, p. 122).

Abraham Palatnik busca desvendar as informações ocultas no universo, disfarçadas em meio à desordem, para devolvê-las em forma de luz, cor e movimento.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa que desenvolvemos sobre o aspecto lúdico na obra de Abraham Palatnik visa colaborar, como instrumento teórico, para a análise das expressões de arte tecnológica contemporâneas que usam meios eletrônicos e instalações como suporte de sua obra e em que, por seu caráter cinético, o jogo se faz evidente.

A partir dessa observação, notamos que, dentro do universo lúdico, o elo de maior importância que une a obra de Palatnik e as expressões da vanguarda que se apropriam das novas tecnologias consiste no ponto crucial da experiência estética: a interação. Ela (a interação) é elemento essencial do jogo e pode estar presente em qualquer manifestação artística, porque envolve expectativa e satisfação ou insatisfação. Porém, segundo Clement GREENBERG, é maior a evidência da interação nas artes que se desdobram no tempo, como, por exemplo, a Arte Cinética. (2002, p. 75).

No caso do início da produção cinética de Abraham Palatnik, a expectativa resultou em estranhamento (citamos aqui o caso da apresentação do primeiro *Aparelho Cinecromático* na 1ª Bienal Internacional de São Paulo), não ocorrendo a interação necessária para que a obra fosse reconhecida positivamente, de imediato, pelo júri nacional.

Esse fato deu-se pela acomodação da crítica na leitura de obras com expectativas previsíveis e pelo conforto de terem um esquema para a análise das obras do passado, mais ou menos pronto, na medida como elas pediam para serem lidas.



Assim, nas obras de arte do passado, o fator surpresa, tão necessário para que haja a interação, tinha de vir dosado na medida certa, pois a expectativa já tinha previsões baseadas nos parâmetros das surpresas anteriores. Em outras palavras, a interação não acontecia se não fosse conservado um certo grau de continuidade com a arte anterior e a surpresa não poderia ser inteiramente imprevista. A crítica de arte do passado conseguia saber mais facilmente de que direção vinha a surpresa.

No caso das obras contemporâneas que se apropriam das novas tecnologias como suporte, sendo significativamente novas, geralmente não encontram espectadores prontos para sua leitura, interação e possível interatividade. E isso se deve justamente ao fato de que o

o traço mais eminente da arte de vanguarda foi que suas surpresas, fosse na criação de expectativa ou na sua satisfação, pareciam exageradas em comparação às surpresas da arte do passado. Elas também pareciam mais deliberadas. (GREENBERG, 2002, p. 81).

No caso da obra de Palatnik, houve a resposta a um clamor de sua intuição para seguir pelo caminho da experimentação e do rompimento com os cânones da pintura tradicional, provocando novidade em demasia. Foi necessária uma exposição repetida de suas obras para desfrutarmos de sua poética lúdica, através da interação com as mesmas. Mas, de qualquer forma, sempre existe um elo com a arte do passado e é nele que reside o impulso do salto para a evolução.

A Arte Tecnológica contemporânea não foge desse padrão: ela deve digerir as mais novas expectativas e as mais novas surpresas e rejeitar deliberadamente as orientações da arte de seu próprio tempo que não levem à novidade e inovação. Mas terá sempre de cuidar para não cair na perigosa armadilha da gratuidade.

Abraham Palatnik conseguiu “romper” com o passado sem diminuir a si mesmo no processo de seu novo caminho. Este é um sinal de boa arte.

Hoje, o trabalho de Palatnik é material de referência, sobre o qual os olhos da arte tecnológica contemporânea podem pousar e refletir, para seguir em vôos cada vez mais altos, inspirados no lúdico de sua obra, cuja experiência estética é fonte de invenção, criação e interação.



BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Geral

ÁVILA, Affonso. *O Lúdico e as Projeções do Mundo Barroco*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

COUCHOT, Edmond. *Da Representação à Simulação, in Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual*. Org. André PARENTE. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

FOCILLON, Henri. *Vida das Formas, Elogio da Mão*. Trad.. Lea M. S. Viveiros de Castro. 1 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

FRANCASTEL, Pierre. *A Realidade Figurativa*. Trad. Mary A. L. de Barros. 1 ed. São Paulo: Perspectiva – Edusp, 1973.

GOMBRICH, E. H. *Arte e Ilusão: um estudo da psicologia pictórica*. Trad. Raúl de Sá Barbosa. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

HAUSER, Arnold. *História social da literatura e da arte*. 2 ed. São Paulo: Mestre Jou, 1972.

PAREYSON, Luigi. *Estética: Teoria da Formatividade*. 1 ed. Trad. Ephraim F. Alves. Petrópolis: Vozes, 1993.

_____, *Os Problemas da Estética*. Trad. Maria Helena N. Garcez. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

PERISSINOTO, Paulo. *O cinetismo interativo nas Artes Plásticas: um trajeto para a arte tecnológica*. São Paulo: Dissertação de Mestrado, ECA – USP, 2001.

SCOTT, Robert Gillam. *Fundamentos Del Diseño*. Buenos Aires: Ed. Victor Leru, 1976.



Bibliografia Específica

- AMARAL, Aracy A. org. *Projeto Construtivo Brasileiro na Arte (1950-1962)*. 1 ed. Rio de Janeiro: MAM; São Paulo: Pinacoteca do Estado, 1977.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. 1 ed. Trad. Marcus V. Mazzari. São Paulo: Summus, 1984.
- BERTOLA, Elena de. *El Arte Cinético: el movimiento y la transformación – analisis perceptivo y funcional*. 1 ed. Buenos Aires: Nueva Visión, 1973.
- CABANNE, Pierre. *Dictionnaire des Arts*. Paris: Bordas, 1979.
- CAILLOIS, Roger. *Los Juegos y los Hombres*. 1 ed. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- FRANCASTEL, Pierre. *Arte e Técnica nos séculos XIX e XX*. Trad. Humberto D'Ávila. Lisboa: Edição "Livros do Brasil", 2000.
- GALVÃO, Maria Rita; SOUZA, Carlos Roberto. *História Geral da Civilização Brasileira*. Dir. Boris Fausto. 3 ed. São Paulo, Difel, 1986.
- GOMES FILHO, João. *Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma*. 1 ed. São Paulo: Escrituras, 2000.
- GREENBERG, Clement. *Estética Doméstica*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João P. Monteiro. 1 ed. São Paulo: Perspectiva- Edusp, 1971.
- LEITE, José Roberto Teixeira. *Dicionário Crítico da Pintura no Brasil*. 1 ed. Rio de Janeiro: Artlivre, 1988.
- MORAIS, Frederico. *Panorama das Artes Plásticas : séculos XIX e XX*. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1989.
- PEDROSA, Mário. *Arte/Forma e Personalidade*. 1 ed. São Paulo: Kairós, São Paulo, 1979.
- _____. *A Bienal de cá para lá*,. Org. Otília Arantes. 1 ed. São Paulo: Edusp, 1995.
- PONTUAL, Roberto; SILVA, Raul Mendes. *Arte Brasileira Contemporânea*. Col. Gilberto Chateaubriand. Rio de Janeiro: JB, 1976.



_____. *Arte/Brasil/hoje: 50 anos depois*. São Paulo: Colletio, 1973.

POPPER, Frank. *Origins and Development of Kinetic Art*. London: Studio Vista, 1968.

RODRIGUES, Marly. *A Década de 50 – populismo e metas desenvolvimentistas no Brasil*. 1 ed. São Paulo: Ática, 1992.

ROSSI, Paolo. *Os Filósofos e as Máquinas, 1400-1700*. 1 ed. Trad. de Federico Carotti. 1 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

SKIDMORE, Thomas E. *Brasil: de Getúlio Vargas a Castelo Branco (1930-1964)*. Trad. Ismênia T. Dantas. 7 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

ZANINI, Walter. (Coord.) *História Geral da Arte no Brasil*. 1 ed. São Paulo: Instituto Walther Moreira Salles, Fund. Djalma Guimarães, 1983.



Catálogos

Galeria Anita Schwartz. **Abraham Palatnik – Caderno de Notas**: catálogo. Rio de Janeiro, 2002.

Galeria Barcinski. **Exposição Individual**: catálogo. São Paulo, 1971.

Galeria do Instituto dos Arquitetos do Brasil. **Exposição Individual**: catálogo. Rio de Janeiro, 1981.

Galeria Nara Roesler. **Abraham Palatnik** : catálogo. São Paulo, 2000.

Itaú Cultural / MAC Niterói. **Retrospectiva**: catálogo. Niterói, 1999.

Itaú Cultural. **Pioneiro Palatnik: máquinas de pintar e máquinas de desacelerar**: catálogo. São Paulo, 2002.

Petite Galerie. **Exposição Individual**: catálogo. Rio de Janeiro, 1965.

Sites consultados na Internet

<http://www.itaucultural.org.br/rumos/>
(dados sobre Arte Tecnológica no Brasil)

<http://www.olats.org/home.shtml>
(material sobre Abraham Palatnik)

<http://www.mediamente.rai.it/biblioteca/prov>
(atualidades sobre Arte e Tecnologia)

<http://www.monde-diplomatique.fr/livre/crac/32.html>
(artigos sobre Arte Tecnológica)

Videocassete

Mundo da Arte. Abraham Palatnik "A arte do tempo". Documenta Vídeo. São Paulo: 2002. 1 fita de vídeo (20 min).



