

Faculdade Santa Marcelina – FASM

**Programa de Estudos Pós-Graduados em Artes Visuais
(Mestrado Acadêmico)**

LUCIANE PIRES GUARÁ

ARTE DE PARTICIPAÇÃO NOS AMBIENTES CINÉTICOS DE GUTO

LACAZ: *OUTRAVITROLA E ELETRO ESFERO ESPAÇO*

**São Paulo
2006**

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

**ARTE DE PARTICIPAÇÃO NOS AMBIENTES CINÉTICOS DE GUTO
LACAZ: *OUTRAVITROLA E ELETRO ESFERA ESPAÇO***

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes Visuais da Faculdade Santa Marcelina, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Mestre em Artes Visuais.

Coordenadora e Orientadora: Prof^a. Dr^a.
Mirtes Marins de Oliveira

**São Paulo
2006**

GUARÁ, Luciane Pires.

Arte de Participação nos ambientes cinéticos de Guto Lacaz: *Outravitrola e Eletro Esfero Espaço*./ Luciane Pires Guará – São Paulo, 2006.
71p.

Tese de Mestrado – Faculdade Santa Marcelina – Campus Perdizes – Mestre em Artes Plásticas.
Orientadora: Prof^a Dr^a Mirtes Marins de Oliveira

Título em Inglês: The Art of Participation in Cinetics Enviroments of Guto Lacaz: Outravitrola e Eletro Esfero Espaço

1. Guto Lacaz 2. arte de participação 3. ambientes cinéticos 4. interatividade

Luciane Pires Guar

**ARTE DE PARTICIPAÇÃO NOS
AMBIENTES CINÉTICOS DE GUTO
LACAZ: *OUTRAVITROLA E ELETRO
ESFERA ESPAÇO***

Dissertação apresentada ao Curso de
Mestrado em Artes Visuais da Faculdade
Santa Marcelina, como requisito parcial para
a obtenção do Grau de Mestre em Artes
Visuais.

Coordenadora e Orientadora: Prof^a. Dr^a.
Mirtes Marins de Oliveira

Esta dissertação foi defendida perante a seguinte banca examinadora:

São Paulo, de de 2006.

Luciane Pires Guar

Para:

José (in memorian), Vilma, Cristiane (in memorian), Viviane e Raissa Guar

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que apoiaram e incentivaram a pesquisa e, em especial:

FASM, que viabilizou a pesquisa;

Guto Lacaz, pelo carinho, informações, disponibilidade e imagens que ilustram a pesquisa;

Mirtes Marins de Oliveira, pela orientação, sabedoria, esclarecimento, estímulo, paciência e amizade.

Agradeço também:

Bela Schraiber, Beth Barboza, Carolina Toledo, Claudia Greganyck, Cristiane Wuerges, Cristina Rodrigues, Enrique Verdura, Evelise Guioto de Souza, Fabio Gossi, Inês Raphaelian, Ricardo Hage, Rosana Papo, Sarita Kreimer, Sonia Lana, Vera Ligia Gilbert, pela interlocução, incentivo e paciência.

Vilma, Viviane e Raissa, pelo incondicional apoio e carinho familiar

RESUMO

Esta pesquisa discute algumas relações entre tecnologia e Artes Visuais, contribuindo para pesquisa bibliográfica em relação à alguns aspectos da obra do artista plástico e performer Guto Lacaz. Utilizou-se para análise histórica e crítica alguns conceitos da arte contemporânea, principalmente do crítico e artista Julio Plaza como fundamentais: *arte de participação e interatividade, Arte Cinética, ready-mades*. Para o desenvolvimento da dissertação, é feito um levantamento da evolução da carreira profissional e dos trabalhos mais emblemáticos da produção do artista. Em seguida, são estudados, dois ambientes cinéticos *Outravitrola e Eletro Esfero Espaço* que segundo os aspectos históricos de *arte cinética*, são categorizados como *arte de participação*. Mostra como se dá ao longo do tempo nas artes visuais, as noções de: recepção, interatividade, desmaterialização da obra de arte e discute-se porque o trabalho de Guto Lacaz não contém características de *arte interativa*.

Nesse sentido a pesquisa apresenta algumas questões conceituais na produção do artista: materialização da obra de arte, consumo, mídia, tecnologia, pertinentes ao campo das artes visuais.

ABSTRACT

This paper aims at presenting the connection between the technology and the Visual Arts, contributing for the bibliography searching, concerning to some aspects about the work belong to the plastic artist and performer called Guto Lacaz. To do the historical and critical analysis, some texts about contemporary art were read, especially form of the critic and artist Julio Plaza such as “Participation art and interactivity” (*arte de participação e interatividade*), *Kinetics Art (Arte Cinética)*, *ready-mades*.

Besides the study of the artist’s career and art, two of his works will be analyzed, which are *Outravitrola* and *Eletro Esfero Espaço*. These works are considered participation art according to the historical aspects of the kinetics art.

This project shows how, during the years, the notion of reception, interactivity, the work of art dematerialization changes, and the reasons why Guto Lacaz’s works do not present any interactivity art characteristics.

Based on these aspects, this paper presents some conceptual aspects in the artist’s works such as: the work of art materialization, consume, media, technology linked to the Visual Art area.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Guto Lacaz. Cosmos: um passeio no infinito – 1991, MASP, instalação cintetica, 10.00 x 10.00 x 4.00 – 110v.....	11
Figura 2. Guto Lacaz. Páginas Preciosas: Templo Mídia – 1993, Galeria Luisa Strina, instalação, 5.00 x 9.00 x 4.00 m.....	25
Figura 3. Guto Lacaz. Levitação de esfera com aspirador de pó e captação através de braço pantográfico – 2000, Instituto Alfa de Cultura, performance.....	29
Figura 4. Guto Lacaz. Como abrir um guarda-chuva com uma máquina de escrever acionada a distância por raio laser – 2000, Instituto Alfa de Cultura, performance.....	30
Figura 5. Guto Lacaz. Limpeza com pá giratória e vassoura elétrica – 2000, Instituto Alfa de Cultura, performance.....	31
Figura 6. Guto Lacaz. Crushfixo – 1974, 30 x 11 x 7cm.....	34
Figura 7. Guto Lacaz. Óleo Maria a Procura de Salada – 1982.....	37
Figura 8. Guto Lacaz. Ono – 1991, 19 x 12 x 5cm.....	38
Figura 9. Guto Lacaz.Luminária Luz e Água – 1984, madeira, plástico, água e chumbo, 37 x 31 x 20cm – 110v.....	41
Figura 10. Guto Lacaz. Hi- Fi – 1985, madeira, plástico, alto-falante, amplificador, 94 x 40 x 38 cm – 110v.....	42
Figura 11. Guto Lacaz. Pintura Instalação – 1985, tinta acrílica sobre duratex, 3,20 x 1,50 x 2,00m – 110v.....	43

Figura 12. Guto Lacaz. Abat-jour Branco – 1990, papel higiênico, filtro de papel, 30 x 10 x 10cm.....	44
Figura 13. Guto Lacaz. Máquina – 1986, 20 x 30 x 5cm.....	45
Figura 14. Guto Lacaz. O Ébrio – s.d., 0,45 x 0,26 x 0,10m – 3v.....	46
Figura 15. Guto Lacaz. Música ao Vivo -1987, Panorama MAM/SP, instalação cinética, 6,00 x 6,00 x 6,00 x 5,00m – 110v.....	47
Figura 16. Guto Lacaz. High Tegg – 1987, 25 x 25 x 25cm – 110v.....	48
Figura 17. Guto Lacaz. Outravitrola – 1985, instalação cinética, 300 x 300 x 300 x 110cm – 110v.....	54
Figura 18. Guto Lacaz. Eletro Esfero Espaço – 1986, Fundação Bienal São Paulo, instalação cinética, 6.00 x 14.00 x 4.00m – 110v 36.000w.....	57

ÍNDICE

APRESENTAÇÃO.....	10
1. O PERCURSSO DE UMA FORMAÇÃO.....	17
2. TRAJETÓRIA DE GUTO LACAZ.....	23
2.1 Formação e percurso do artista.....	32
2.2 Seleção de imagens	40
3. OBJETOS CINÉTICOS EM AMBIENTES ARTÍSTICOS.....	49
4. INTERATIVIDADE OU ARTE DE PARTICIPAÇÃO?.....	58
CONCLUSÃO.....	64
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67

APRESENTAÇÃO

Lembro-me de uma instalação chamada *Cosmos: um passeio no infinito*, de 1991, que visitei no Museu de Arte de São Paulo – MASP, do artista Guto Lacaz. Entrei em uma sala do museu que estava parcialmente escura e onde havia bolas brancas de vários tamanhos que se movimentavam para cima e para baixo. Uma luz roxa destacava as bolas brancas de isopor. Andei pela sala toda e no final do trajeto percebi que havia uma certa brincadeira do artista: talvez quisesse trazer ao público uma idéia de espaço sideral. Ao sair da sala, percebi que o meu corpo estava mais leve do que quando entrei.



Fig. 1 - Cosmos: um passeio no infinito, 1991

10.00 x 10.00 x 4.00 110v

MASP, São Paulo

Quando visitei esta instalação de Guto Lacaz, prestei atenção aos materiais que ele selecionou para apresentar a sua idéia. Não seria difícil adquirir alguns deles: bolas de isopor, arame, luz negra. Os mecanismos foram desenvolvidos pelo artista, o que deixa a instalação ainda mais interessante. Como estudante do curso de Educação Artística com habilitação em Artes Plásticas, comecei a imaginar a possibilidade de apresentar a minha própria instalação e pensei em outros materiais que poderia utilizar sem precisar de patrocínio. Pensava sobre como o artista foi criativo ao ambientar a sala do MASP. Nesse momento, aproximo-me do tema da minha pesquisa sobre a *participação do espectador* como elemento fundamental nos ambientes artísticos de artistas contemporâneos.

O foco desta pesquisa é analisar dois ambientes artísticos, parte da produção do artista Guto Lacaz, especificamente a instalação *Outravitrola* (1985) e *Eletro Esfero Espaço* (1986). Nesses ambientes planejados pelo artista aparecem objetos do cotidiano que discutem a questão do consumo e da mídia e suas possibilidades tecnológicas na arte contemporânea. O uso da tecnologia e as inserções de novos meios nos ambientes artísticos de Guto Lacaz não os caracterizam como ambientes interativos. A dissertação tem como objetivo geral refletir sobre as noções de *interatividade e arte de participação*.

A arte ambiental surgiu em vários movimentos do século XX, como o Futurismo, o Dadá, o Surrealismo e a Pop Art. Também multiplicaram-se

experimentações com diferentes linguagens, a inserção de novos meios, a performance, o objeto, o vídeo e obras cinéticas. Todos esses meios contribuíram para o desaparecimento da obra de arte como matéria.

No Brasil, o movimento neoconcreto foi lançado em 1959 quando Ferreira Gullar, sintonizado com a visão fenomenológica do filósofo Merleau-Ponty através de um manifesto, divulgou na *I Exposição de Arte Neoconcreta*, no MAM-RJ, algumas de suas diretrizes. Artistas como Amílcar de Castro, Hélio Oiticica, Lygia Clark, Décio Vieira e Omar Dillon, sintonizados com o crítico, pensavam na passagem da pintura bidimensional para a tridimensional. A busca pela participação do espectador e a integração arte/vida são preocupações que surgiram no movimento Dadá .

Pretendo demonstrar que as instalações de Guto Lacaz abordam as questões de percepção como possibilidade para re-criação, a partir da *participação do espectador*.

Para o entendimento da questão a *arte e interatividade* nas Artes Visuais, o crítico e artista Julio Plaza (PLAZA, 2000) colabora com a noção de autor-obra-receptor em relação à *arte interativa*. Plaza refere-se às três fases produtivas da arte: a obra artesanal (imagens de primeira geração), industrial (imagens de segunda geração) e eletro-eletrônica (imagens de terceira geração). Demonstra que pensar a arte interativa dentro do contexto das Novas

Tecnologias da Comunicação, como uma nova categoria de arte, requer um mergulho na história recente, à vista da expansão das noções de arte, de criação e também de estética. Segundo o autor, a obra interativa está totalmente vinculada às novas configurações computacionais.

Segundo Fred Forest (FOREST, 1998), no contexto das Novas Tecnologias da Comunicação estão as artes relacionadas com a informática, a robótica e as telecomunicações e resumem-se a três palavras chaves: “simulação”, “interatividade” e “tempo real”. Para Forest, a economia simbólica e os modos de fabricação e circulação da arte contemporânea são, assim, afetados pelo novo contexto.

No presente trabalho, pretende-se mostrar as relações entre tecnologia e Artes Visuais e contribuir para pesquisa bibliográfica no Programa de Estudos Pós-Graduados em Artes Visuais - FASM.

A pesquisa consiste em caracterizar as duas instalações como *arte de participação* dentro da produção contemporânea, especificamente no trabalho de Guto Lacaz, em razão de sua experiência como artista multimídia: as suas engenhocas, algumas performances, ilustrações, instalações, esculturas, objetos etc.

Para a análise de sua produção utilizou-se de conceitos da arte contemporânea. Também foi analisada a reflexão crítica bibliográfica sobre o

artista Guto Lacaz. No que diz respeito a aspectos históricos relativos aos conceitos de *interatividade* e *arte de participação*, utilizou-se as assertivas desenvolvidas por Julio Plaza em sua obra *Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção*.

Considera-se que as indicações de Julio Plaza apresentam-se como fundamentais não só pela clareza com a qual desenvolvem tais conceitos, como pelo contato que o mesmo estabeleceu com a obra de Guto Lacaz.

A metodologia que norteou essa pesquisa é de natureza bibliográfica, além de conter entrevistas. Nesse trabalho, foram realizadas leituras de textos teóricos que serviram de alicerce para o estudo e a análise das noções de *interatividade* e de *arte de participação* nos trabalhos do artista contemporâneo Guto Lacaz. Para tanto, algumas instituições foram visitadas, tais como as bibliotecas do Itaú Cultural, do Museu de Arte Contemporânea da USP, da Faculdade Santa Marcelina, do Museu Paulista e da Faculdade Armando Álvares Penteado. Algumas exposições também foram visitadas: *Homo Ludens*, a exposição Lygia Clark, *Ilusão de Verdade* e *Santos Dumont Designer*. Catálogos, revistas, entrevista com o artista, entrevista em vídeo e livros são algumas das outras fontes utilizadas.

A dissertação constitui-se de quatro capítulos, a saber:

No Capítulo 1, relata-se um pouco de minhas experiências desde a escolha profissional até o prosseguimento de minhas reflexões que me estimularam a olhar com outros olhos para o meu objeto de estudo: *arte de participação* nas artes visuais.

O Capítulo 2 relata um pouco das experiências do artista e compreende sua formação escolar, escolha profissional, atividades docentes, exposições individuais e coletivas. Discute-se uma das influências de Guto Lacaz: os *ready-mades* de Duchamp.

No Capítulo 3, apresentam-se as noções de arte cinética e suas influências no trabalho de Guto Lacaz. Foi dada especial ênfase ao modo como o artista constrói os objetos cinéticos em ambientes artísticos.

No Capítulo 4, utilizando a análise histórica e crítica de Julio Plaza, foi possível identificar as propostas da *arte de participação* e de *interatividade* e as possíveis relações entre tecnologia e artes visuais.

1. O PERCURSO DE UMA FORMAÇÃO

Meu interesse por Artes Plásticas vem desde pequena quando percebi que tinha habilidade para o desenho. Escolhia alguns temas que conseguia desenhar como, por exemplo, personagens de desenho animado e fotos de rosto em revistas de moda. Dos dez aos quatorze anos passava horas, às vezes madrugadas, tentando ampliar essas imagens utilizando papel, lápis e tintas. Admirava a cópia, um tipo de desenho que podia ser reproduzido apenas com o auxílio das minhas mãos, e precisava provar para mim mesma o quanto conseguia fazer uma boa reprodução. Não estava preocupada com os métodos dos livros que ensinavam como desenhar.

O interesse em conhecer trabalhos de arte sobre desenho, relacionar-se com colegas em grupos de estudo que tenham o mesmo interesse, fazer leituras, visitar exposições e dedicar o tempo para estudar arte contemporânea são iniciativas que poderão colaborar com o artista que pretende refletir e praticar desenho. Neste caso, existe um caminho longo na carreira do artista que é o da reflexão sobre o desenho nos dias atuais.

Antes de prestar vestibular para Educação Artística, fiz matrícula em uma escola informal extra curricular de arte. A linha de orientação pedagógica era focada num tipo estereotipado de transmissão de conhecimentos e eu não conseguia seguir os esquemas de desenho que estavam na apostila.

Em 1990, no curso de graduação da Faculdade Santa Marcelina, cursei Educação Artística com habilitação em Artes Plásticas. No primeiro ano do curso, estava muito assustada, pois o conhecimento que tinha da História da Arte era pequeno demais para alguém que almejava dar aulas de Educação Artística. Arte Contemporânea era algo desconhecido. Com o tempo, descobri que a escola livre que cursei não me ajudou a pensar sobre desenho, mas apenas a reproduzir, com muita dificuldade, os esquemas sugeridos. Quando estava na graduação, alguns professores da Faculdade me estimularam bastante a desenvolver trabalhos artísticos. Comecei a freqüentar exposições e me interessei muito pelos livros de arte e catálogos de exposição.

Também fiquei bastante curiosa pelo trabalho que se desenvolvia nos setores educativos em museus de arte, embora estes somente tenham despertado meu interesse quase ao final da graduação. Na disciplina de Desenho, descobri que o grande desafio era procurar caminhos que não conhecia e experimentar novas possibilidades em desenho. Nestas aulas, os professores mostravam possibilidades de trabalhos em arte com o objetivo de me ajudar a procurar a minha identidade artística. Mesmo pesquisando em livros, visitando exposições, ouvindo palestras e fazendo exercícios práticos em sala de aula, ainda demoraria muito tempo para perceber certas coisas no meu próprio trabalho. Não conseguia absorver muito do que era discutido em sala de aula, pois ainda era difícil

conseguir fazer certas conexões. O fato de eu ter ingressado na faculdade sem conhecer arte contemporânea tornava o processo um pouco mais lento, já que o que mais se discutia em sala de aula era a arte contemporânea: as mudanças nas Artes Plásticas depois da Pop Art , Minimalismo, Arte Conceitual, Land Art, Performance, Body Art e um outro modo de olhar e entender o espaço a partir das instalações.

Ao terminar a faculdade, passei a trabalhar como professora da rede pública e em escolas de educação não-formal. Em uma delas, pude observar as aulas de Arte e Tecnologia, o que aguçou as minhas percepções para entrar em contato com as engenhocas do artista Guto Lacaz.

Em 1994 inscrevi-me para um curso de Especialização oferecido pelo Museu de Arte Contemporânea da USP chamado Estudos sobre Museus de Arte. Queria continuar os meus estudos e este curso era uma oportunidade para aprofundar-me nos assuntos relacionados à arte contemporânea e ao Setor Educativo do MAC-USP. Participando das disciplinas sobre Setor Educativo, ministradas pelas professoras Cristina Freire e Carmem Aranha, fiz inscrição para a monitoria do MAC-USP. Trabalhava uma vez por semana recebendo grupos de escolas, creches, adultos e o público em geral, previamente agendados. Como monitora do Setor Educativo, iniciava a visita com uma conversa em roda, em que explicava quais eram as regras e normas do Museu. Planejávamos a

visita de uma hora e meia e eu propunha atividades através de experiências com a linguagem visual. Os alunos faziam comentários sobre o que estavam vendo e sentindo. Passeávamos por toda a exposição e, em seguida, eles realizavam uma atividade, geralmente um desenho em folha A4 a partir do repertório visual com que haviam tido contato durante a visita. Em quase toda monitoria os alunos faziam questão de observar e comentar a escultura *O Grande Cavalo* de Marino Marini, que foi premiado na Bienal de Viena em 1952. Demonstravam uma grande atração por esta escultura e faziam muitas perguntas sobre essa obra. O que mais chamava a sua atenção era a expressividade do cavalo e suas pernas abertas que davam a sensação de movimento. Apesar da obra não permitir uma *participação ativa*¹ (exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador), a obra provoca o espectador a fazer uma leitura particular da mesma: por meio de apreensão do sentido, contempla, imagina, evoca e recria.

A questão da *participação ativa* exige a diferenciação entre os conteúdos de *obra de participação* e *interatividade*, especialmente a última, que é banalizada pelos meios de comunicação e solicitada com frequência inclusive no campo da educação.

1 O conceito de participação ativa é definido por Julio Plaza em *Arte e Interatividade: Autor – Obra - Recepção*

Esta pesquisa pretende refletir sobre o conceito de *arte de participação* e *arte interativa* nas Artes Visuais.

A pesquisa em Artes Visuais quer discutir a presença de mecanismos na produção de Guto Lacaz e como os objetos foram se acomodando em ambientes artísticos planejados pelo artista.

2. TRAJETÓRIA DE GUTO LACAZ

Para demonstrar a forte presença da tecnologia nos trabalhos do artista Guto Lacaz, apresento levantamento de imagens e textos disponíveis nos catálogos do artista. Tais publicações fazem questão de mostrar a diversidade de meios que ele utiliza em seus trabalhos, considerando-o multimídia, ilustrador, desenhista, performático, cenógrafo e designer. Nas exposições individuais, o número de trabalhos expostos que apresentam tendência ao cinético é bastante significativo, assim como as instalações. Nesses ambientes planejados, o artista mostra a criação de objetos com movimento.

Oito das onze exposições contém instalações e objetos com movimento que chamarei *cinéticos*. Nos catálogos da produção de Guto Lacaz, pude observar que, de 1985 a 1995, ele realiza alguns trabalhos de instalações: *Outravitrola*(1985), *Eletro Esfero Espaço* (1986) *Rádios Pescando* (1986), *Música ao Vivo* (1987), *Cosmos – um passeio no infinito*(1989), *Trens em Casa* (1988), *Video Selos* (1991), *Video Game Mesmo* (1991), *Tora! Tora! Tora!* (1992), *Marquesa Elétrica*(1994), *Periscópio* (1994), *Páginas Preciosas Templo Mídia* (1994), *Ciclo-Cine* (1995). De todas essas, a instalação *Páginas Preciosa Templo Mídia* é a única que não apresenta tendência ao cinético.

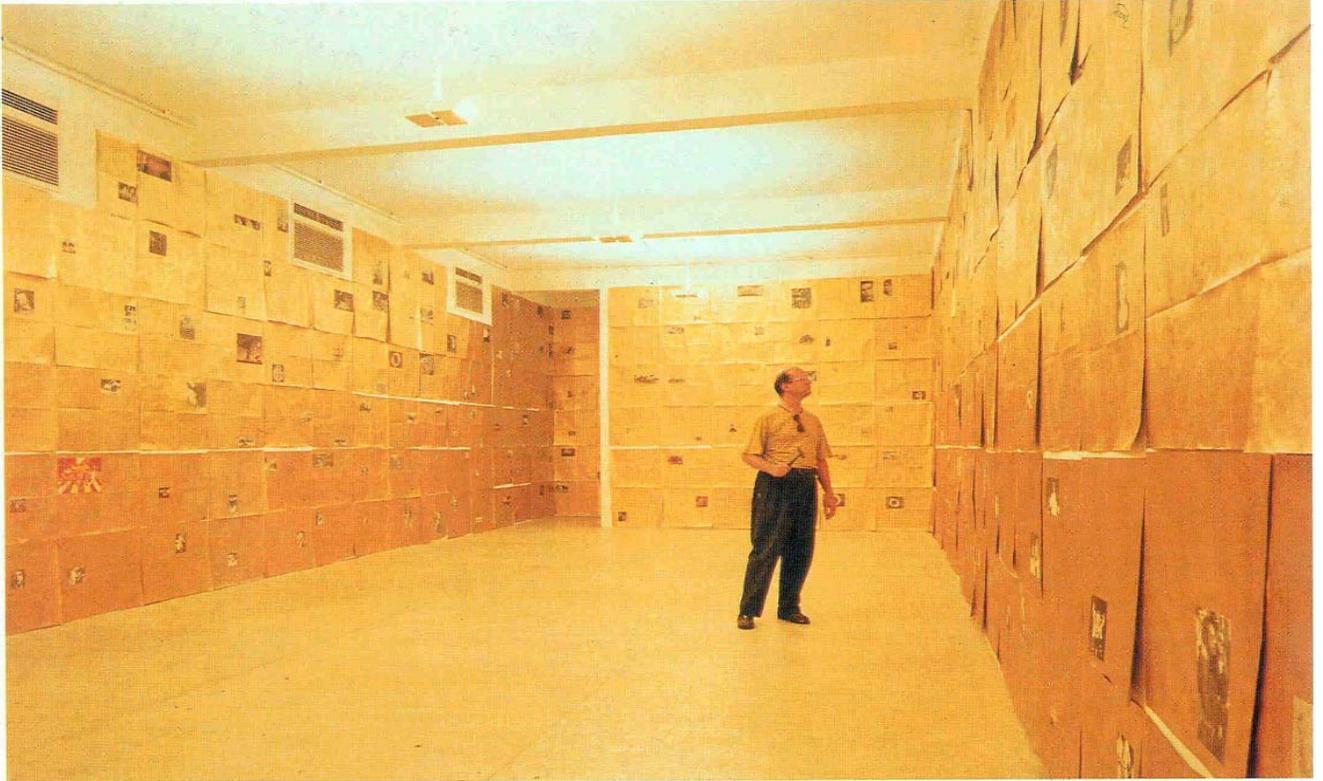


Fig. 2 - Páginas Preciosas: Templo Mídia, 1993

5.00 x 9.00 x 4.00

Galeria Luisa Strina

Pretendo analisar duas das instalações que classifico como cinéticas: *Outravitrola* (1985) e *Eletro Esfero Espaço* (1986).

Outravitrola (1985), chamada de pequena instalação cinética pelo artista Guto Lacaz, foi encomendada por Julio Plaza para exposição *Arte e Tecnologia* no MAC – SP. Em 1993, apresentou o mesmo trabalho na exposição *Guto Lacaz Idéias Modernas*, na Casa de Cultura de Poços de Caldas, e, em 1999, na exposição *Cotidiano/Arte a técnica* no Itaú Cultural. A *Eletro Esfero Espaço* (1986), tida pelo artista como sua primeira instalação, foi exibida na exposição *A trama do Gosto* na Fundação Bienal de São Paulo e, em 1987, na exposição *Modernidade* do Musée de l'Art Moderne de la Ville de Paris.

De 1983 a 2000, realiza alguns trabalhos na área de performances como a *Eletro-Performance* (1984), *Estranha Descoberta Acidental* (1984), *Máquinas e Motores na Sociedade* (1992) *O Executivo Heavy Metal* (1987) e *Máquinas II* (2000).

Sobre as performances, Aracy Amaral comenta:

Existe, ao mesmo tempo, por trás dos pequenos objetos ou de suas performances, uma postura que pode ser dadaísta, como mencionamos, pela apropriação de objetos encontrados já descartados pela sociedade industrializada, porém tem muito a ver com seu domínio de tempo na realização de seus trabalhos BIAZUS, Maria Cristina. *Guto Lacaz e sua obra contemporânea*. 1997.²

2 BIAZUS, Maria Cristina. *Guto Lacaz e sua obra contemporânea*. 1997. Acesso em <http://penta.ufrgs.br/edu/tele/lab/arteduc/lacaz.htm> - 6k

A escolha do meio *performance* demonstra uma necessidade do artista de mostrar para o público as novas funções que inventou para os objetos do cotidiano. A idéia do artista se perde um pouco quando esses objetos são expostos nos tradicionais cubos tridimensionais em museus ou galerias de arte; por exemplo, *Como abrir um guarda-huva com uma máquina de escrever acionada à distancia por raio laser* (*Máquinas II* – 2000) necessita da ação da pessoa que possa fazer a demonstração técnica das várias funções do objeto. Neste caso, o artista planejou objetos com uma variedade de funções para pessoas utilizarem. A questão enfocada é a banalização do consumo: objetos que são lançados no mercado com funções muitas vezes desnecessárias.

Um outro aspecto interessante das 25 performances apresentadas no espetáculo *Máquinas II* é a ironia do artista diante de assuntos que são tratados com seriedade pela sociedade. Segundo Angélica de Moraes, na performance, Guto Lacaz apresenta os objetos com rigor técnico ou ainda como se fosse um discurso científico, tratando as demonstrações como se estivesse apresentando uma tese de mestrado para uma banca avaliadora.

Observemos o texto de apresentação (folder) para *Máquinas II* escrito por Guto Lacaz

Máquina II

espetáculo de Guto Lacaz

Máquinas II é o resultado de mais de 50 anos de pesquisas acidentais e testes de laboratório.

Dentre milhares de produtos avaliados em nosso Instituto foram selecionados 85, considerados síntese cultural e tecnológica do mundo contemporâneo.

Descobrimo o lado secreto desses objetos, conseguimos estabelecer curiosas e surpreendentes relações entre eles.

O resultado deste trabalho é apresentado em 25 performances, onde Guto Lacaz e seu assistente Javier Judas y

Manubens, apresentam experimentos ricos em plasticidade, precisão e surpresa, que transformarão sua vida – para melhor.

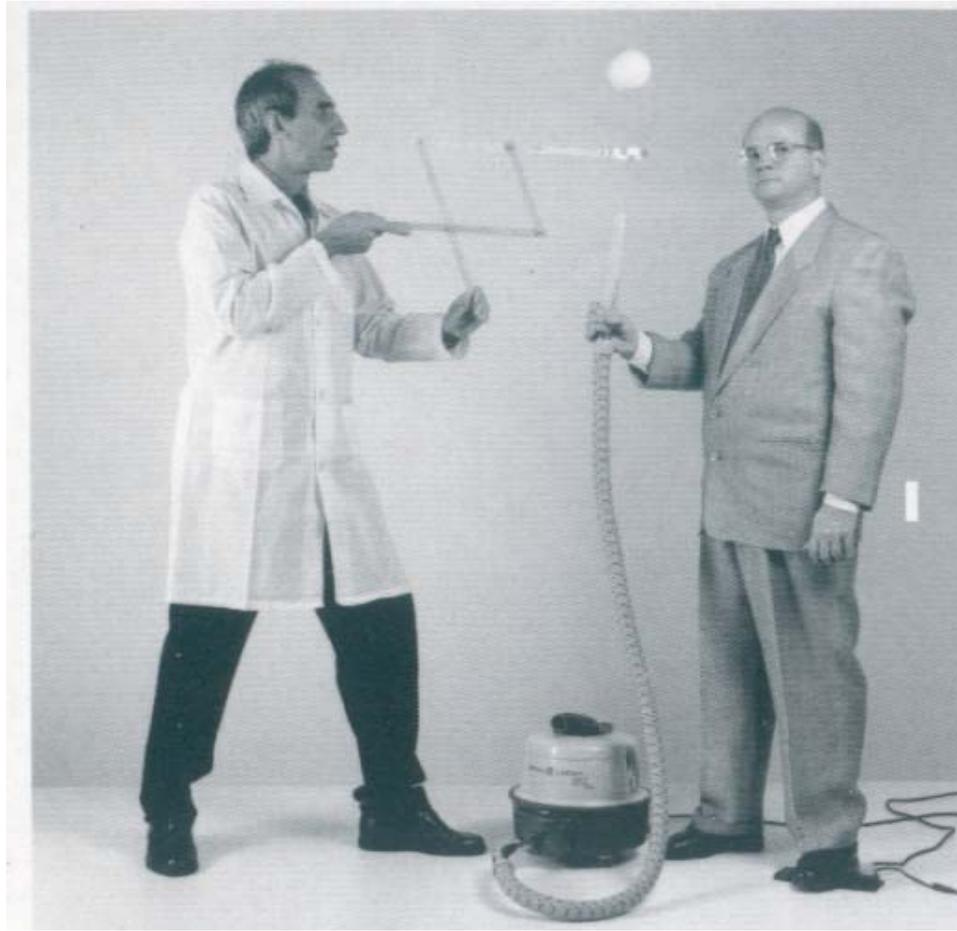


Fig. 3 - Levitação de esfera com aspirador de pó e captação através de braço pantográfico, 2000

Instituto Alfa de Cultura

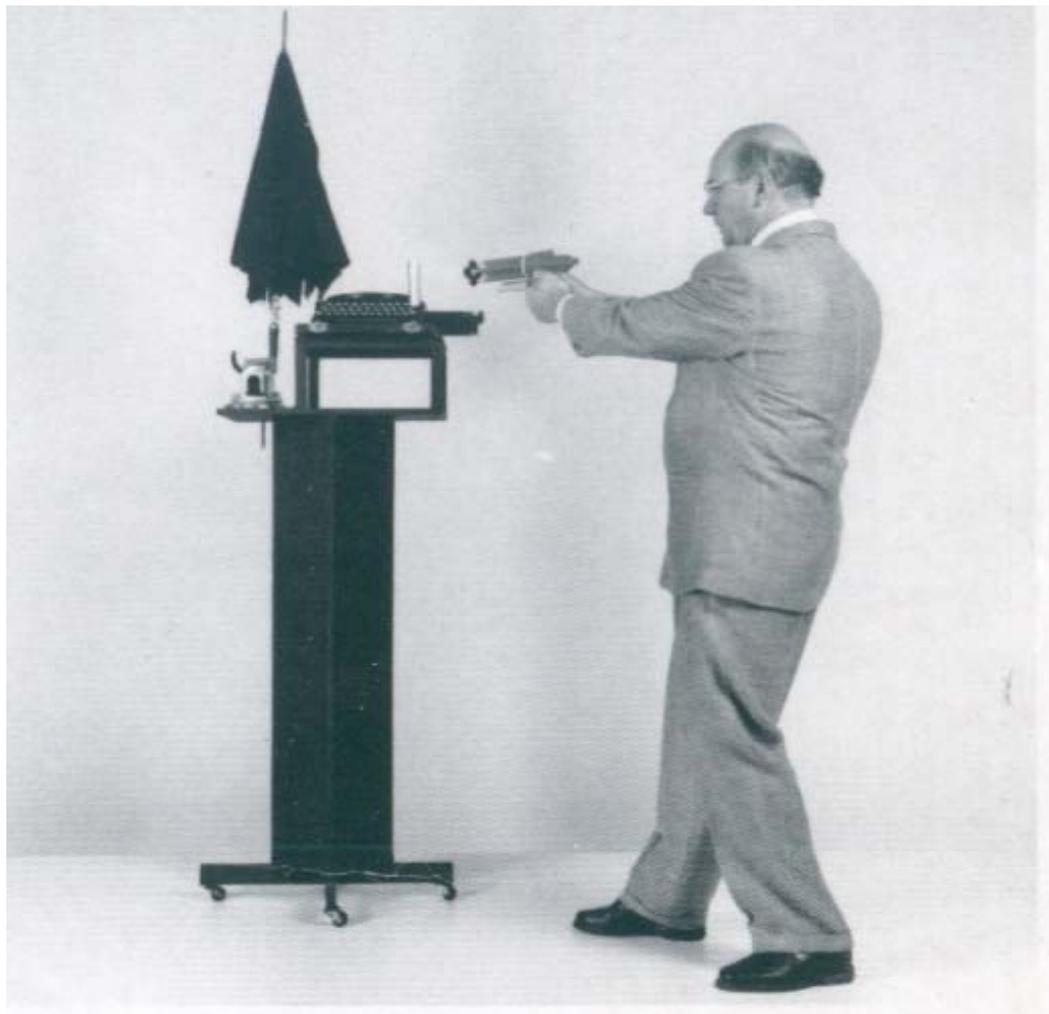


Fig. 4 - Como abrir um guarda-chuva com uma máquina de escrever acionada a distância por raio laser, 2000

Instituto Alfa de Cultura



Fig. 5 - Limpeza com pá giratória e vassoura elétrica, 2000

Instituto Alfa de Cultura

A partir da década de 90, realiza trabalhos como ilustrador de livros para adultos e crianças e se aproxima do mundo imaginário. Ilustra o livro *O Crescente: 1977-1990*, de Duda Machado. Algumas de suas propostas visuais nesses livros são apresentadas como metáforas, estimulando o leitor a se deparar com algumas surpresas visuais por meio de jogos, ritmos e figuras, a fim de alertar o leitor para problemas da vida moderna. No livro sobre poesias infantis brasileiras, *Num Zoológico de Letras*, o artista, em parceria com o autor Régis Bonvicino, chama a atenção para o empobrecimento da língua e da imagem, tão violentas quanto a natureza nos dias de hoje. Também ilustra o livro *Balé dos Skazkas*, de Kátia Canton. Em 2005, publica o livro *Desculpa a Letra*, que contém desenhos realizados para a coluna da jornalista Joyce Paschowith, do jornal *Folha de São Paulo*.

2.1 Formação e percurso do artista

Carlos Augusto Martins Lacaz nasce em São Paulo, em 1948. Em 1966 faz ginásio vocacional pelo Liceu Eduardo Prado, onde estuda eletrônica industrial

em 1970. Entra no curso de Arquitetura da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo de São José dos Campos, São Paulo, em 1974.

Em 1978 trabalha como professor de Comunicação Visual e Desenho de Arquitetura na Faculdade de Artes Plásticas PUC Campinas. Em São Paulo, leciona no Colégio Técnico Iadê, no curso de arquitetura da Faculdade de Belas Artes e no curso Artur Cole entre 1981 e 1984. É editor da revista *Around/AZ*, *Via Centauro* e *Design Gráfico* da revista *Caros Amigos*.

O primeiro trabalho que marcou o início de sua carreira como artista plástico foi *Crushfixo* (1974) feito na época em que era estudante de arquitetura. Segundo o artista, em 1978 inscreveu este trabalho no concurso *Objeto Inusitado*, do Museu da Imagem e do Som – MIS – SP. Recebeu um prêmio e na época comentava: “não sou artista plástico, mas sim prático. Sou um biscateiro, um sujeito do tipo que bate prego, pinta prateleira ou desencapa os fios” (Guto Lacaz e sua obra contemporânea – Cristina Biazus abril, 1997)

Pude comprovar como o trabalho *Crushfixo* marcou sua carreira quando o entrevistei, em abril de 2006, pois é um dos trabalhos que faz parte dos guardados do artista. Podemos observá-lo por meio desta reprodução.



Fig. 6 - Crushfixo

30 x 11 x 7cm

Em seu ateliê, há estantes abertas com grande parte da produção do artista desde o início de sua carreira.

No trabalho *Crushfixo* (1974), encaixado em um retângulo de gesso, o artista se apropria de um objeto de consumo, o refrigerante “Crush”. Muito comum no Brasil nas festas infantis da época, é um objeto de vidro com cor alaranjada, vendido nas prateleiras de supermercados ou das pequenas mercearias desde a década de 70. O artista preserva a logomarca original do refrigerante, refletindo sobre a exploração dos símbolos por parte da propaganda e diferente mídias. Quando se tem a curiosidade de ler o título do trabalho, “Crushfixo”, percebemos a brincadeira do artista, que instiga o espectador a fazer outras leituras: por exemplo, a semelhança fonética com a palavra *crucifixo*.

Este objeto de arte criado pelo artista apresenta uma forma particular de representação, enfocando o imaginário popular no cotidiano da classe média urbana. Essa tendência figurativa está ligada à Arte Pop no Brasil e ao Dadaísmo.

Nas representações e manifestações Dadaístas, o ataque contra o racionalismo era o tema fundamental. Nelas, tudo ocorre ao mesmo tempo, sem fronteiras ou delimitações: poesia, teatro, música, artes plásticas. Segundo Frederico Moraes (MORAIS, 1991) o Dadá é a primeira manifestação de anti-

arte deste século, refletindo, naquele momento, um sentimento de saturação cultural, de crise moral e política.

A idéia das apropriações teve início a partir dos procedimentos artísticos de Marcel Duchamp, logo após a Primeira Guerra Mundial. Para Duchamp, nos *ready-mades*, em vez de criar um novo objeto, o artista apropria-se de outros que já foram produzidos industrialmente como, por exemplo, o urinol masculino que comprou em uma loja de ferragens e o submeteu como escultura chamada pelo artista *Fonte (1917)* e assinada sob o pseudônimo “R.Mutt”.

No Brasil, Cildo Meireles fez a tradição do *ready-mades* com a série, iniciada em 1969, *Inserções em circuitos ideológicos (1970)*, utilizando-se do símbolo do capitalismo americano de consumo – a garrafa de coca-cola – e do mesmo tipo de tinta com que foram impressas as letras na indústria.

Outros trabalhos também se relacionam ao universo da mídia e do consumo, como *Óleo Maria à Procura de Salada (1982)*, no qual a lata se desloca da bandeja, equipada por radares, ou como em *Ono (1991)*, obra em homenagem ao arquiteto Walter Ono criada a partir de uma embalagem de sabão em pó.



Fig. 7 - Óleo Maria a Procura de Salada, 1982



Fig. 8 - Ono, 1991

19 x 12 x 5cm

Algumas referências deixam claro que o trabalho de Guto Lacaz tem influência das idéias de Marcel Duchamp. Em outubro de 1993, foi convidado para participar da mostra *A presença do ready-made*, realizada no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo.

Lisete Lagnado, diz:

Ele é, com certeza, uma fusão esperta entre a estética dos “ready-mades” e a produção das imagens claramente figurativas. E, tanto nas artes plásticas quanto durante suas performances, Guto põe em funcionamento universos complexos aliando magistralmente concepção com realização – uma outra raridade em relação à produção circundante.³

Os *ready-mades* de Marcel Duchamp consistiam na apropriação de um produto produzido em massa que era selecionado ao acaso e exposto em museus e galerias como obra de arte.

Guto Lacaz demonstra ser um artista atento aos aspectos estéticos em sua busca por objetos de interesse pessoal e produção de objetos criativos. Aponta, nesses trabalhos, diferentes possibilidades de leitura de um mesmo objeto. Sua mais forte característica é a apresentação das possibilidades tecnológicas na arte. Há quem diga que Guto Lacaz tem influência da Arte Cinética, como comenta a crítica de arte Angélica de Moraes. Segundo esta autora, o trabalho do Guto Lacaz se aproxima muito de uma tradição da arte contemporânea que começou com a arte cinética, a saber, a arte do movimento feita com mecanismos ou objetos que giram em torno de um eixo.

3 BIAZUS, Maria Cristina. *Guto Lacaz e sua obra contemporânea*. 1997. Acesso em http://penta.ufrgs.br/edu/tele_lab/arteduc/lacaz.htm - 6k

2.2 Seleção de Imagens

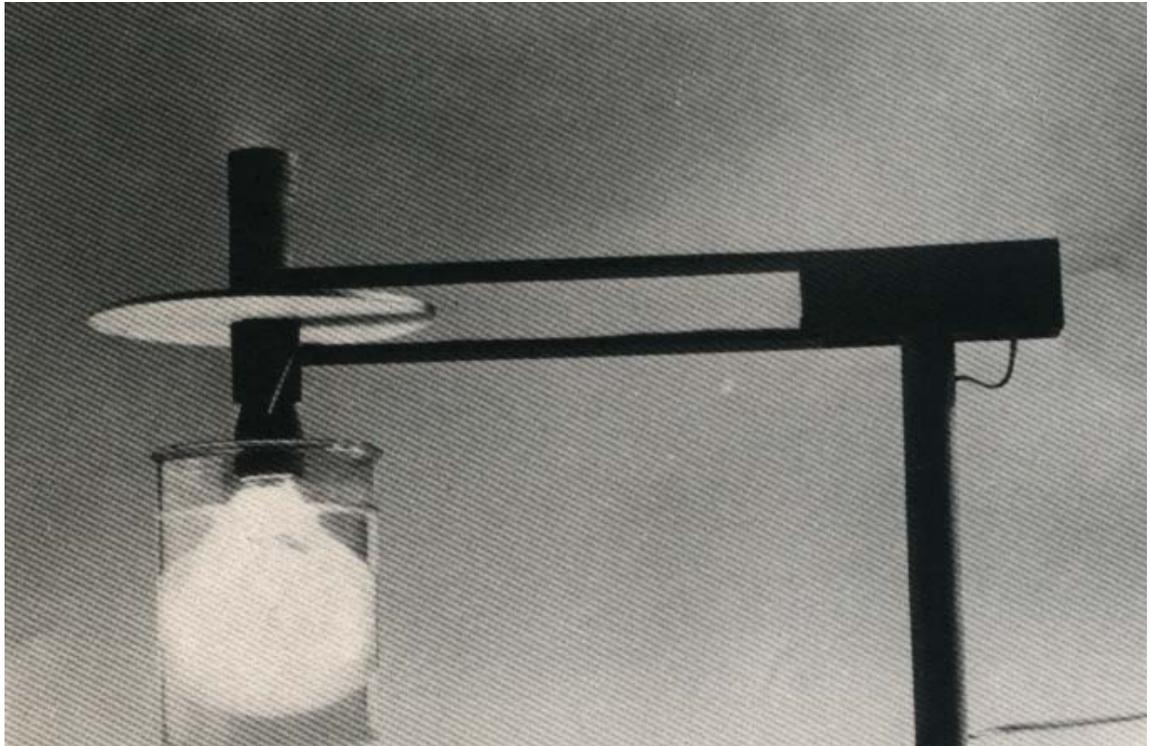


Fig. 9 - Luminária Luz e Água

1984

Madeira – plástico – água - chumbo

37 x 31 x 20cm 110v



Fig. 10

Hi - Fi

1985

Madeira – plástico – alto-falante - amplificador

94 x 40 x 38 cm 110v



Fig. 11 - Pintura Instalação

1985

Tinta acrílica sobre duratex

3,20 x 1,50 x 2,00m 110v



Fig. 12 - Abat-jour Branco

Papel higiênico – filtro de papel

30 x 10 x 10 cm

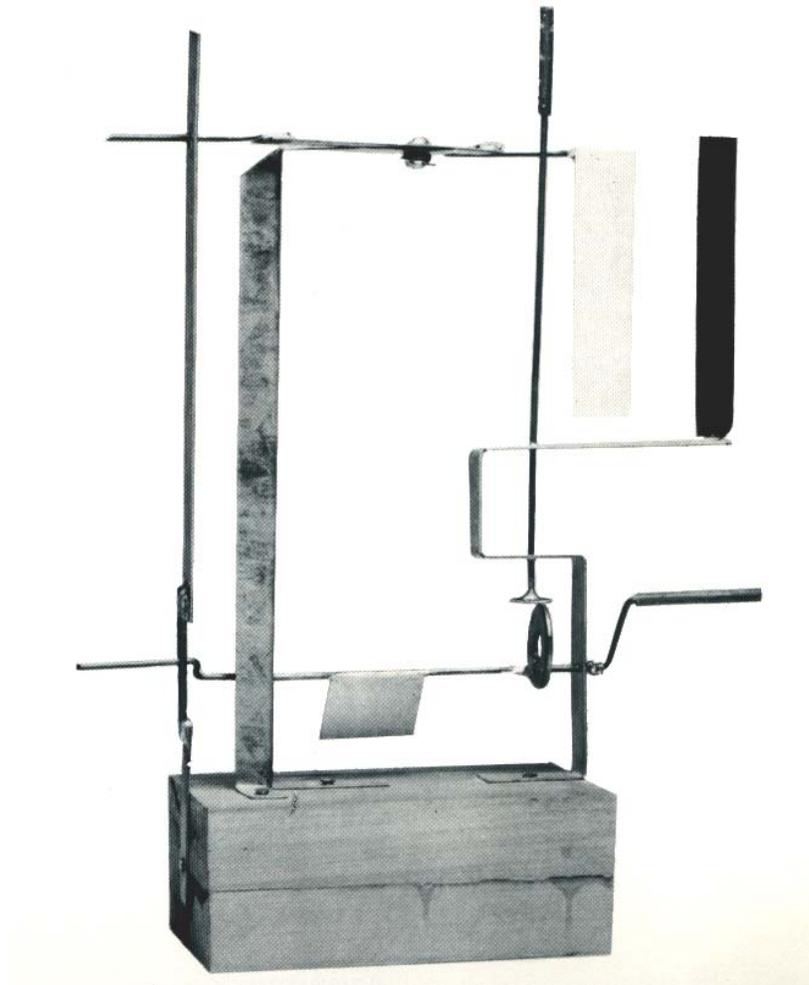


Fig. 13 - Máquina

1986

20 x 30 x 5cm

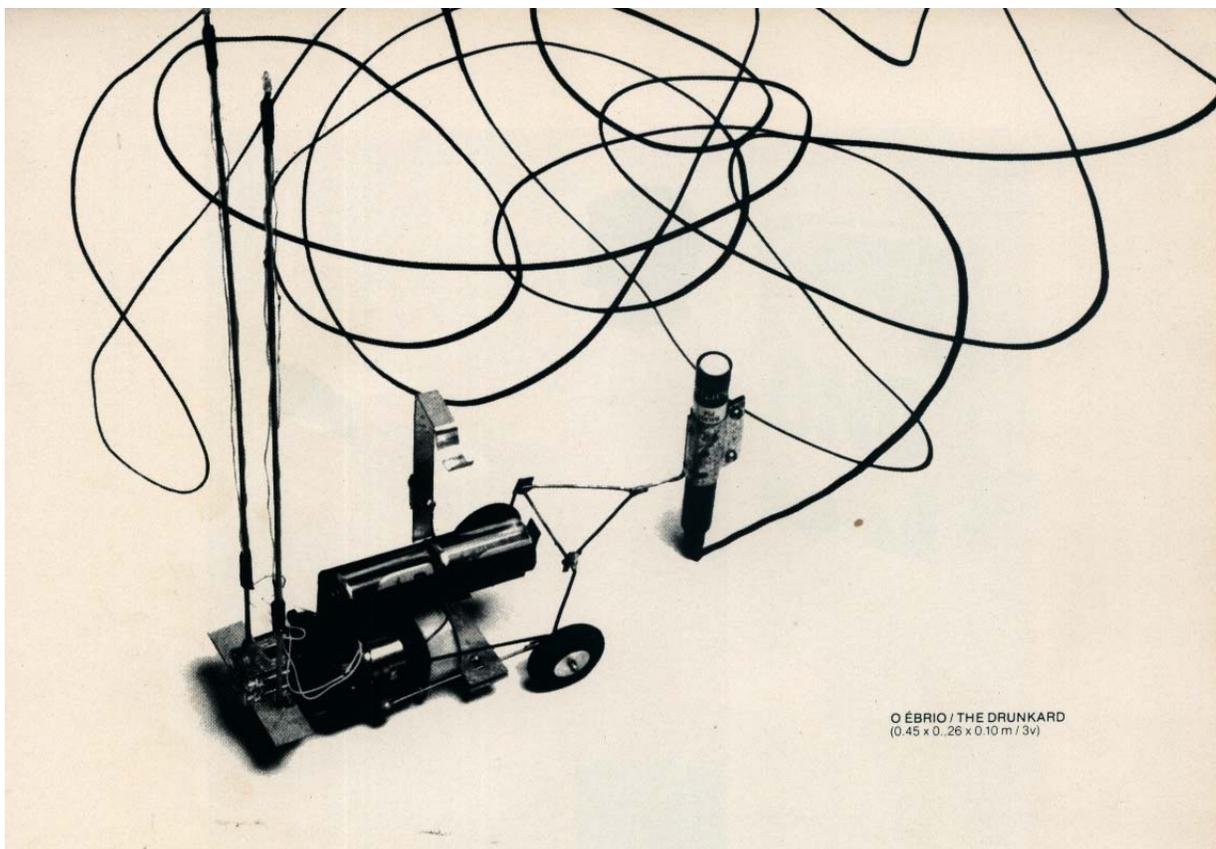


Fig. 14 - O Ébrio

0,45 x 0,26 x 0,10m 3v



Fig. 15 - Música ao Vivo

1987

6,00 x 6,00 x 5,00 m 110V



Fig. 16 - High Tegg

1987

Ferro eléctrico sobre suporte

0,18 x 0,18 x 0,13m

3. OBJETOS CINÉTICOS EM AMBIENTES ARTÍSTICOS

Neste capítulo, apresento o aparecimento do *mecanismo* nos trabalhos de Arte Cinética do artista brasileiro Abraham Palatinik. Posteriormente, pretendo mostrar as possíveis influências da *arte cinética* nos dois ambientes artísticos *Outravitrola e Eletro Esfero Espaço* de Guto Lacaz.

Arte Cinética é um termo bastante usado para definir esculturas que incorporam motores ou que são movimentadas por corrente de ar. Os móveis de Calder são exemplos deste movimento artístico. Segundo Cacilda Teixeira da Costa (COSTA, 2006), são considerados cinéticos tanto os objetos em movimento de Alexander Calder, Bruno Munari e Pol Bury, como os que obedecem a movimentos mecanicamente controlados, a exemplo das obras de Jean Tinguely, François Morellet e Julio Le Parc, de integrantes do grupo *Recherches d'Art Visuel*, das obras lumínicas de Soto, Cruz-Díez, Gyula Kosice, Martial Raysse, Nicolas Shoffler, Abraham Palatinik e Maurício Salgueiro. Para Frank Popper a Arte Cinética representa a "estética do movimento".

Segundo Frederico Moraes (MORAIS, 1991), a primeira mostra de Arte Cinética foi realizada em 1955 pela Galeria Denise René, de Paris, com o nome de *Le Mouvement*, reunindo trabalhos de Calder, Duchamp, Agam, Pol Bury, Tinguely e Yves Klein. Somente na década de 60 o movimento se confirma, através de exposições na Suíça, Holanda e Iugoslávia. Nesta época, alguns grupos cinéticos surgiram na França (Equipo 57, 1957 e Groupe de Recherche d

Art Visuel - GRAV, 1960), na Itália (grupos gestálticos N, de Pádua, e T, de Milão, ambos em 1959), na Alemanha (Grupo Zero, Düsseldorf, 1958, na Iugoslávia (Novas Tendências, 1961) e em Moscou (Grupo Dvegnie, de 1966).

No exterior, o artista Jean Tinguely é um dos artistas conhecidos por seus objetos em movimento. Em 1966, na Bienal de Veneza, muitos trabalhos cinéticos foram apresentados como um novo sentido na busca da *participação do espectador*.

Um dos artistas mais importantes e pioneiros da arte cinética no Brasil é Abraham Palatinik, também considerado fundador da arte tecnológica no país. Durante sua carreira como artista, desenvolveu trabalhos em Abstração, Arte Concreta, Op Arte e Arte Cinética. Em Israel, durante a Segunda Guerra Mundial, impossibilitado de sair do país, interessou-se pelo curso profissionalizante de motores de explosão oferecido pelo exército britânico e recomendado pelo cônsul brasileiro. A partir desta experiência em motores, de 1949 a 1951, utilizando o seu conhecimento em mecânica e artes plásticas, desenvolve um projeto com luz e movimento, *Aparelho Cinecromático* (1950). Este trabalho trouxe para época um problema para a pintura: preocupava-se em como resolver o problema da luz. O artista desenvolveu algumas caixas, chamadas por Palatinik de "máquinas de pintar", que envolvem mecanismos para

conseguir efeitos luminosos: o uso de motor aciona o movimento das peças e posteriormente o movimento das cores.

“Eu tenho a impressão que se eu fosse começar a fazer arte cinética hoje provavelmente eu me entregaria em computação talvez, holografia” (vídeo: O mundo da arte - Abraham Palatinik, A Arte e seu tempo - 2005), esta frase de Palatnik parece sugerir que a continuação da pesquisa da arte tecnológica na arte contemporânea continua com a exploração das possibilidades computacionais na arte.

A paixão pela mecânica e eletricidade possibilitou a Palatnik a criação de vários objetos cinéticos e uma nova preocupação acerca da *participação do espectador*. Esta preocupação com a *participação do espectador* apareceu na década de 60, quando os artistas também lidavam com as noções de “ambiente”.

Segundo Cacilda T. da Costa (COSTA, 2006), os ambientes e as instalações são espaços em que o artista usa a arquitetura sem se confundir com ela. Podem incluir inúmeros meios, objetos, obras cinéticas, vídeo, estabelecendo uma relação ou interação entre eles.

A participação do espectador em ambientes artísticos contribui para o desaparecimento da obra de arte enquanto matéria, substituída pela situação perceptiva. A percepção do espectador é reconhecida pelos artistas como re-criação de seu trabalho. Segundo Julio Plaza (PLAZA, 2000), existem muitas

interfaces, tendências e dispositivos que se situam na linha do raciocínio da inclusão do espectador na obra de arte: *participação passiva* (contemplação, percepção, imaginação, evocação, etc), *participação ativa* (exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador) *participação perceptiva* (arte cinética) e *interatividade* (relação recíproca entre o usuário e um sistema inteligente). Segundo esses critérios, podemos considerar que a *participação do espectador* nas obras de Abraham Palatnik pode ser passiva, ativa e perceptiva. A idéia da participação é de aproximar o criador e o espectador.

O que me faz pesquisar Arte Cinética são essas características presentes nos objetos de Palatnik e posteriormente nos objetos de Guto Lacaz: as possibilidades tecnológicas na arte contemporânea e a preocupação com a participação do público. Chamarei de ambientes cinéticos os espaços planejados por Lacaz que contém objetos cinéticos.

Um dos trabalhos escolhidos para apresentar as idéias do artista é *Outravitrola* (1985). No catálogo da exposição *Guto Lacaz Idéias Modernas* (1993), realizada na Casa da Cultura de Poços de Caldas, o trabalho *Outravitrola* (1985) apresenta alguns comentários de ordem técnica feito pelo artista: “A alteração da medida convencional do braço de um toca-discos, de 25 cm para 250 cm, gerou uma pequena instalação cinética e sonora. Na foto, vê-se a coluna

que sustenta o braço, de 250 cm, o tripé do prato do toca-discos, o cilindro da caixa acústica e, ao chão, o amplificador”.

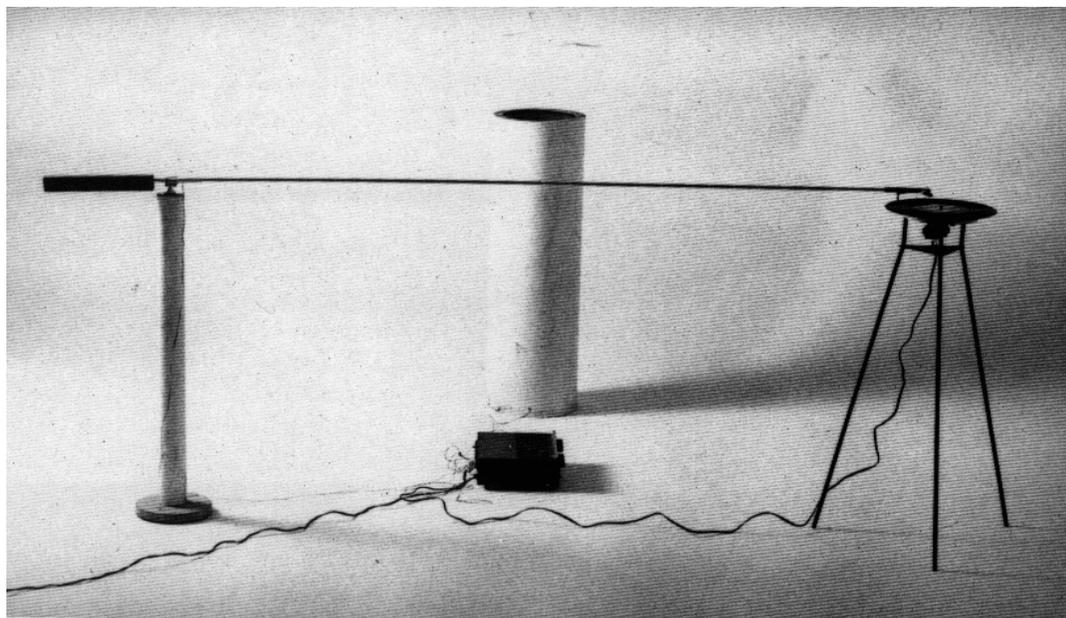


Fig. 17 - Outravitrola

1985

300 x 300 x 300 x 110cm 110v

Neste trabalho o artista Guto Lacaz apresenta um ambiente artístico no qual o espaço é preenchido pelo som e por um novo objeto sonoro criado por ele. A participação do espectador é perceptiva (onde se dá a apreensão do sentido): contempla, imagina, circula livremente pela instalação sonora escutando os discos de Sax in Hi Fi, Brahams e Mozart. Apesar do artista não provocar a intervenção física do espectador, deixa um campo aberto para indagar sobre as suas potencialidades sensoriais.

Guto Lacaz está interessado em representar o movimento, apresentá-lo em seu próprio trabalho como parte integrante da obra. Segundo o artista, ele construiu pouco a pouco o trabalho em seu ateliê, sem desenhos ou esboços. O interesse pela pesquisa de novos materiais em seu ateliê propicia ao artista idéias para a construção de *objetos cinéticos*.

Eletro Esfero Espaço (1986), trabalho que fez parte da exposição *A Trama do Gosto*, pela Fundação Bienal de São Paulo, constitui a primeira instalação criada por Guto Lacaz. No ambiente planejado, aparecem 26 aspiradores de pó dispostos em fileiras e bolas de isopor flutuantes. A disposição dos aspiradores no espaço é simétrica, o lado esquerdo idêntico ao direito. Conversando com uma monitora que trabalhou nesta exposição, descobri que o artista teve alguns problemas com os motores dos aspiradores que, depois de algum tempo ligados,

esquentavam demais. Conseqüentemente, algumas bolas de isopor não flutuavam mais.

O artista demonstra interesse em pesquisar os usos e funções dos objetos eletrodomésticos. Quando entramos no ambiente cinético, somos atraídos pela variação de velocidade das bolas em movimento. Nem mesmo o tapete vermelho no meio da sala consegue chamar mais atenção do que a brincadeira das bolas no ar. O tapete vermelho lembra a passarela grandiosa, remetendo a entrada das pessoas importantes nos grandes eventos. A própria sonoridade remete grandiosidade (*Tannhäuser* de Richard Wagner).

Aparentemente, este trabalho discute a questão do consumo, porém, são discutidos o tempo e o espaço. Posteriormente, Guto Lacaz cria outro ambiente cinético que discute a questão de tempo e espaço, *Cosmos: um passeio no infinito* (1991), que também utilizava bolas.

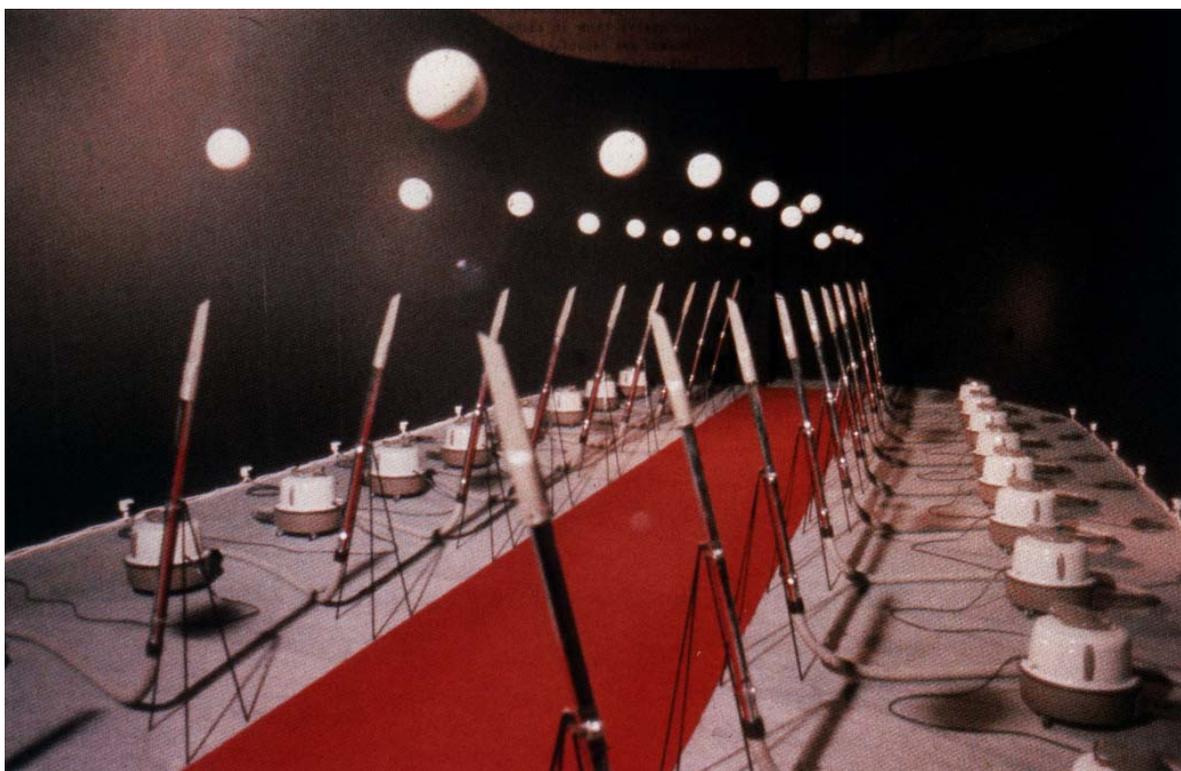


Fig.18 - Eletro Esfero Espaço

1986

6.00 x 14.00 x 4.00 m 110v 3600w

4 INTERATIVIDADE OU ARTE DE PARTICIPAÇÃO ?

A proposta deste capítulo é de olharmos para alguns objetos com movimento de Guto Lacaz para discutirmos a presença ou não da *interatividade*. Para tanto, tratarei o conceito de interatividade e seu contexto histórico segundo os críticos Julio Plaza e Marco Silva (SILVA, 2002).

Para compreender o uso da palavra *interatividade*, Marco Silva comenta a condição revolucionária e inovadora da informática, da televisão, do cinema, do teatro, dos brinquedos eletrônicos, do sistema bancário on-line e da publicidade que surgiram a partir dos anos 80. O termo interatividade foi largamente banalizado pelas indústrias a partir da década de 90, o que gerou a noção de que qualquer coisa ou sistema cujo funcionamento permita ao seu usuário algum nível de participação ou troca de ações será categorizado como "interativo". A chamada "indústria da interatividade" está preocupada com a venda de mídias, venda de tecnologias, venda de notícias, venda de shows. O consumidor, espectador ou usuário é atraído pelas estratégias de marketing, que têm como função oferecer produtos para aumentar as vendas e lançar cada vez mais rápido novos produtos no mercado. Os consumidores têm a sensação de participação ou interferência em situações como, por exemplo, a do cinema interativo, em que o filme é assistido em cadeiras que balançam sincronizadamente com o filme.

Nas Artes Visuais, segundo o crítico Julio Plaza, o “universo da interatividade” aparece em 1922 quando Moholy Nagy decide “pintar” um

quadro por telefone. No entanto, o conceito de interatividade nas artes visuais é recente, datando do final dos anos 70 e início dos anos 80, no contexto das novas tecnologias da informação. No começo dos anos 90, com o aparecimento da tecnologia ligada ao cabo telefônico, são expostos trabalhos em inúmeras feiras e exposições de arte e tecnologia eletrônica (Faust, Franca, Mônaco, E.U.A) bem como eventos relacionados ao vídeo-fax, “*slow scan*” e outros meios. No Brasil, a primeira mostra interativa foi organizada por Julio Plaza em 1983 no Museu da Imagem e do Som, em SP, envolvendo artistas com produções relacionadas à poesia, à narrativa e às artes visuais e partindo dos recursos interativos próprios do Vídeo-texto, gerenciado, na época, pela Telesp.

Para muitos teóricos da História da Arte, o conceito de interatividade aparece na POP Arte ou, ainda, na "antiarte" de Hélio Oiticica quando cria capas para as pessoas vestirem, chamadas de *Parangolés*. O "participacionismo" também aparece nos *Trepantes e Bichos* de Lygia Clark. Julio Plaza afirma que é inadequado categorizar essas obras de arte como interativas. Segundo Plaza, são obras que promovem atos de liberdade dos espectadores, levando-os à participação.

A preocupação com a “recepção” na arte aparece no século XX. Para Marcel Duchamp “é o espectador que faz a obra” e a “arte nada tem a ver com a democracia”. Na arte de participação, o artista apresenta trabalhos de arte com

possibilidades para o espectador manipular e interagir com a obra fisicamente ou através da apreensão do sentido e da percepção.

A relação de interação aparece tanto nas obras de participação como na arte interativa. A arte interativa é mais uma das categorias de arte dentro do contexto das Novas Tecnologias da Comunicação; já a interatividade é tecnológica na relação homem-máquina na qual a máquina se apresenta como um novo meio estético. Na interatividade, a relação deve ser recíproca entre o usuário e um sistema inteligente.

Em 1968, na exposição *Cybernetic Serendipity*, em Londres, organizada por Max Bense e Jassia Reichardt, pela primeira vez foram apresentados trabalhos criados pelo computador. Algumas dúvidas se colocavam à época: pode o computador criar obras de arte? As obras criadas com a ajuda da informática possuem um valor estético?

Para o artista tecnológico, o computador é um meio em que, muitas vezes, ele faz questão de não utilizar as funções propostas pelos programas de computador, mas, ao contrário, procura problematizá-las. O artista está interessado na criação de outros referentes, nos processos de criação artística e de exploração estética. Está interessado na realização de obras "abertas", nas quais a percepção e as dimensões temporais e espaciais são importantes. A arte das telecomunicações, da telepresença, video-texto, fax e "*slow scan*"

problematizam a relação das questões sócio-culturais com o processo tecnológico.

A obra de *arte interativa* só existe pela participação efetiva do público, o que torna a noção de "autor" um pouco problemática. Nesse momento, o próprio conceito de “artista” deve ser repensado, porque o artista já não está interessado na obra acabada, mas na obra aberta. Com as Novas Tecnologias da Comunicação, também mudou a maneira como o receptor se relaciona com a obra de arte. A desmaterialização da obra de arte acontece quando novas formas de fazer arte relacionadas com a informática, a robótica e as telecomunicações sugerem ao receptor possibilidades de experimentação e de leitura sem limites.

Para Julio Plaza:

Uma obra de arte interativa é um espaço latente e suscetível de todos os prolongamentos sonoros, visuais e textuais. O cenário programado pode se modificar em tempo real ou em função da resposta dos operadores. A interatividade não é somente uma comodidade técnica e funcional; ela implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação.⁴

Segundo a citação de Julio Plaza, na arte interativa, a presença do receptor é fundamental. A obra é modificada pelo espectador, que é o co-autor da obra, e tem como proposta a interação em tempo real com a máquina. O artista controla e manipula as técnicas do computador e ele é movido a essa arte de interação que envolve o aparelho sensorial, propondo complexos ambientes multimídias de

4 PLAZA, J. “Arte e Interatividade: Autor – Obra – Recepção”.Arte & Crítica & Opinião& ETC. 2000.Acesso em wawrwt.iar.unicamp.br/textos/texto26.htm - 57k

experimentação. Para acontecer a chamada interatividade, o espectador será estimulado pelo artista a modificar a estrutura da obra, interagir com o ambiente, percorrer a rede, participando, transformando e criando.

Entende-se a interatividade como um processo para modificar a realidade.

Por que os objetos cinéticos de Guto Lacaz não são arte interativa?

Guto Lacaz não propõe que o espectador transforme a realidade como fazem os artistas tecnológicos, tampouco está interessado nas questões da desmaterialização da obra de arte. As questões por ele apresentadas são de outra natureza: a do movimento, do consumo, do tempo e do espaço, na criação de objetos e ambientes cinéticos. Como artista, ele faz uma leitura particular dos objetos e suas funções na sociedade capitalista. Propõe uma nova realidade para esses objetos, inventando outras funções para os mesmos, convidando o espectador para um jogo estético, lúdico e participativo.

CONCLUSÃO

Esta pesquisa nos aproximou de conceitos de *arte cinética*, *arte de participação* e *arte interativa* para que pudéssemos compreender o trabalho de Guto Lacaz e analisar o seu diálogo com as vertentes contemporâneas nas artes visuais.

Consideramos nos objetos e ambientes cinéticos que o artista executou durante a sua carreira – especificamente *Outravitola* (1985) e *Eletro Esfero Espaço* (1986) – algumas questões conceituais como a materialização da obra de arte, a arte de participação, o consumo, a mídia, o tempo, o espaço e a tecnologia pertinentes ao campo das artes visuais que envolveram estas obras, assim como a formação do artista e suas exposições individuais e coletivas.

É importante mencionar a sua intimidade e diálogo com os *ready-mades* de Duchamp, em especial pela apropriação dos objetos de consumo e pela forma irônica, porém particular, do artista Guto Lacaz. O artista não está preocupado com as questões da desmaterialização da obra de arte, mas com a construção de objetos ou, ainda, de objetos em ambientes cinéticos.

Também é preciso lembrar a proximidade do artista com a arte cinética, na qual o uso de motores é parte integrante de vários objetos de arte e boa parte dos mecanismos e conexões elétricas são executadas pelo próprio.

Observamos, ao analisar os objetos cinéticos em ambientes artísticos, a dificuldade de categorizá-los em um único movimento das artes visuais. Tanto o

trabalho *Outravitrola* como *Eletro Esfero Espaço* são ambientes cinéticos que provocam a percepção do espectador, estimulando a interação física do espectador com a obra. Reforço, entretanto, que nem por isso podemos categorizá-los como arte interativa e sim como arte de participação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARCHER, M. *Arte Contemporânea: uma história concisa*. Trad. Alexandre Krug. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- ATZINGEN, M. C. Von. *História do Brinquedo*. São Paulo: Alegro, 2001.
- BARBOSA, A. M. *Teoria e prática da Educação Artística*. São Paulo: Cultrix, 1975.
- BENJAMIN, W. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Duas Cidades Ed.34, 2002.
- _____. *Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura*. 7.ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BONCIVINO, R. *Num zoológico de letras*. Ilustrações de Guto Lacaz. São Paulo: Maltese, 1994.
- BROUGÈRE, G. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1995.
- CANTON, K. *O balé de Skazkas: viajando pelos contos da Rússia*. Ilustrações de Guto Lacaz., São Paulo: Difusão Cultural do Livro, 1996.
- COSTA, C.T. *Arte no Brasil 1950 – 2000: Movimentos e Meios*. São Paulo: Alameda, 2006.
- GADAMER, H.G. *A atualidade do Belo: A arte como jogo, símbolo e festa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. 8.ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- MACHADO, D. *Crescente*. Desenho de Guto Lacaz. São Paulo: Duas Cidades/ Secretaria de Estado da Cultura, 1990.

MALRAUX, A. *O museu imaginário*. Lisboa : Edições 70, 2000.

MANTÉMO, A. M. H. *Fazer e pensar arte*. São Paulo: Moderna/ Museu de Arte Moderna, 2005.

MORAIS, F. *Panorama das Artes Plásticas-séculos XIX e XX*. São Paulo: Instituto Cultural Itaú, 1991.

OSTROWER, F. *Universos da Arte*. 24.ed, Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

POPPER, F. *As imagens artísticas e a tecnociência In: Imagem Máquina: A era das tecnologias do virtual*. Org. André Parente; trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

READ, H. *Sentido da Arte*. 6. ed. São Paulo: IBRASA, 1987.

SALLES, C. A. *Gesto inacabado*. Processo de criação artística. São Paulo: FAPESP, 1998.

SALÓ, J. ; BARBUY, S.. *Terra, Água, Ar, Fogo*. São Paulo: ECE, 1977.

WEISS, L. *Brinquedos & engenhocas: atividades lúdicas com sucata*. São Paulo: Scipione, 1987.

_____. *Dentro do Espelho*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

Catálogos

Guto Lacaz: desenhos, objetos, pintura, vídeo-instalações, performances; projetos e instrumentos científicos: São Paulo: Arte Moderna Phoenix Studio, 1985.

Guto Lacaz: São Paulo: Subdistrito, 1987.

Guto Lacaz: Tora! Tora! Tora! : São Paulo/Columbia, 1992.

Guto Lacaz: Idéias Modernas: Poços de Caldas Casa da Cultura, 1993.

Guto Lacaz: Páginas Preciosas templo-mídia. Apresentação Carlos Uchoa: São

Paulo Galeria Luisa Strina, 1993.

Guto Lacaz : Cosmos – um passeio no infinito instalação de Guto Lacaz. Apresentação Maria Carla G. de Araújo Moreira: Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 1994.

Guto Lacaz: Recortes: cutting out: São Paulo: Galeria Luisa Strina, 1996.

Cotidiano/Arte a técnica. Texto de Frederico de Moraes, Arlindo Machado, Jesus de Paula Assis/apresentação Ricardo Ribenboim: São Paulo, Itaú Cultural, 1999.

Guto Lacaz: Máquinas II. Espetáculo de Guto Lacaz com Francisco Javier Judas y Manubens, Rfic Jorge Farah e convidados: São Paulo/Instituto Alfa de Cultura, 2000.

Guto Lacaz: Contas Anaciclicas. Apresentação Guto Lacaz: 2003.

Guto Lacaz: Pequenas Grandes Ações: São Paulo/Galeria Val de Almeida Jr., 2003.

Guto Lacaz: Erro: São Paulo/Festival do Minuto Vivo, 2005.

Guto Lacaz: Santos Dumont designer. Texto de Adélia Borges: São Paulo/Museu da Casa Brasileira, 2006.

Guto Lacaz: Works. Apresentação Regina Silveira.s/d. *Mil brinquedos para a criança brasileira* – uma exposição do Centro Lazer – SESC Fábrica Pompéia: Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, 1982.

Luise Weiss: objetos e desenho: São Paulo: Pinacoteca do Estado, 1986.

Luise Weiss: São Paulo: Paço das Artes, 1989.

Vídeo

As máquinas de Guto Lacaz: O mundo da Arte: Rede SescSenac de Televisão, São Paulo, 2005.

Abraham Palatinik A Arte e seu tempo. O mundo da Arte: Rede SescSenac de

Televisão, São Paulo, 2005.

Entrevista

Guto Lacaz – abril de 2006

Instituições

Biblioteca do Itaú Cultural; Biblioteca do Museu de Arte Contemporânea da USP; Biblioteca da Faculdade Santa Marcelina; Biblioteca do Museu Paulista; e a Biblioteca da Faculdade Armando Álvares Penteado.

Artigos

BIAZUS, M. C. “Guto Lacaz e sua obra contemporânea”. Acesso em Acesso em <http://penta.ufrgs.br/edu/telelab/arteduc/lacaz.htm> – 6k

FOREST, F. Acesso em <http://fredforest.htm> – 110k

PLAZA, J. “Arte e Interatividade: Autor – Obra – Recepção”. Arte & Crítica & Opinião & ETC. maio de 2000. Acesso em mwawrwt.iar.unicamp.br/textos/texto26.htm - 57k

SCOVINO, F. “A vontade poética no diálogo com os Bichos: o ponto de chegada de uma arte participativa no Brasil”. Arte & Ensaios, número 10. 2003.

SILVA, M. Acesso em www.listas.unicamp.br/pipermail/ead-l/2002-November/002833.html - 13k -

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)