

A CONTEMPORANEIDADE E A TRANSDISCIPLINARIDADE NA OBRA DE GUTO LACAZ¹

Ariane Daniela Cole / Universidade Presbiteriana Mackenzie

Ana Paula Calvo / Universidade Presbiteriana Mackenzie

Artur Ferreira Cole / FMU Laureate

RESUMO

Este trabalho tem a intenção de apresentar a obra de Guto Lacaz, no contexto contemporâneo da arte por meio do audiovisual. Em seus trabalhos podemos verificar a presença da ironia e da subversão, por meio do trânsito em diversos meios de expressão seja da pintura, colagens, do material impresso, utilização de recursos eletroeletrônicos, dos ready mades, instalações, da performance, numa rica profusão de processos criativos, que sempre emergem da atividade do desenho. Entre a arte, a ciência, o design e a tecnologia, Lacaz expõem sua arte, subverte os aspectos utilitaristas dos objetos, problematiza, ironiza, questiona os limites da arte, e nos afeta abrindo novas possibilidades de interpretação, entendimento, manejo dos objetos, e suas relações com os seus conceitos na realidade e na arte.

PALAVRAS-CHAVE

Guto Lacaz; arte; vídeo.

ABSTRACT

This work intends to present the work of Guto Lacaz in the contemporary context of art through video. In his works we can see the presence of irony and subversion through traffic in several expressions as paintings, collages, printed materials, use of electronic resources, ready mades, installations, performance, that composes a rich profusion of creative processes, which always emerge from the design activity. Between art, science, design and technology, Lacaz exposes his art subverting the utilitarian aspects of objects, presents questions about the limits of art, and affects us opening new possibilities of interpretation, understanding, management of objects, and its relations with its concepts in reality and art.

KEYWORDS

Guto Lacaz; art; video.

Dando continuidade às pesquisas desenvolvidas pelo grupo Design, Arte: linguagens e processos, o presente trabalho, em processo inicial, tem a intenção de estudar os processos criativos e debater as relações entre Arte e Design no contexto contemporâneo a partir da análise da obra de Guto Lacaz, na qual podemos observar a confluência da arte, do design, assim como da ciência e tecnologia. A partir da obra de Guto Lacaz, formado em arquitetura, reconhecido artista plástico e designer, em dimensão nacional e internacional, temos como objetivo realizar um vídeo experimental que busque, em termos conceituais e formais, uma aproximação com a sua obra e resulte em um trabalho, que também, por sua vez apresente, para além do documental, um caráter artístico.

Sabemos que o Brasil é um país de notada riqueza cultural, todavia pouco valorizada e estudada com a devida atenção, embora esteja sendo objeto de atenção de importantes instituições culturais internacionais e em pleno processo de internacionalização. Vivemos também em um contexto onde as fronteiras dos campos de conhecimento, moventes, inconstantes, se diluem e se imbricam, criando zonas multidisciplinares. Para olharmos o mundo contemporâneo com suas complexidades, multiplicidades, heterogeneidades, a cultura se apresenta como possibilidade de aproximação da constituição de nossa humanidade neste contexto.

Evidentemente existem vários modos de abordagem, várias análises possíveis, deste enorme universo que constitui nosso tempo, especialmente a partir da década de 90 quando começaram a se popularizar os primeiros computadores pessoais, começaram a se difundir os primeiros recursos digitais de processamento de imagens e informações e estas últimas ganharam difusão global, imediata e de fácil acesso.

No contexto contemporâneo, com o crescimento das cidades, da população e da sociedade de consumo, da industrialização e o fenômeno da globalização, o barateamento dos meios de produção e distribuição, promovendo o acesso aos bens de consumo, o design nos propiciou ferramentas, mobiliário, objetos, equipamentos, acessórios, constituindo um imenso universo de objetos, favorecendo de um lado o conforto e sua fruição estética e de outro apresentando graves desdobramentos para o meio ambiente e a qualidade de vida. Provocando reflexão e estabelecendo

relações que transcendem as objetivas, promovendo experiências afetivas e subjetivas.

Para além das funções objetivas, estas relações afetivas são de fundamental importância para o resgate de valores e de uma dimensão humanista que está se perdendo nas urgências alienantes e apelos da sociedade global de consumo, que se apresenta num vertiginoso mecanismo de autodestruição. O trabalho do designer ensinará que o homem, deixando de ser massa moldável e controlada, reencontre sua subjetividade, desenvolva seu aparelho crítico, possibilite a construção de sua cidadania e a reafirmação dos compromissos sociais. (NIEMEYER, 2014, p. 41)

Com o desenvolvimento das tecnologias, novas fronteiras se abrem tanto para o design como para a arte. Neste contexto o design e a arte passam a contribuir para o que podemos chamar de estetização da vida cotidiana, enquanto a arte passa a ser entendida como um desdobramento da própria vida. Deste modo, passamos a ver metodologias de criação próprias da arte serem incorporadas em projetos de design, nos museus, centros culturais e a presença de objetos de design, estetizados permeando a vida cotidiana.

O fenômeno da estetização da vida cotidiana ocorre em função de três parâmetros (Featherstone 1995 apud Moura 2014):

- 1) a dessacralização do objeto de arte;
- 2) a valorização das relações entre o indivíduo e o objeto na construção da experiência estética. Onde o corpo, os sentimentos, os comportamentos e as paixões passam a ser entendidas elas mesmas como obras de arte;
- 3) a exploração comercial do fluxo abundante, veloz e ininterrupto de signos e imagens, estabelecendo uma relação quase que indistinta entre imagem, realidade e imaginário.

Para Costa (2014, p. 54) o design é antes de tudo a interface que existe entre o corpo, o usuário e a ação, esta concepção do design o aproxima das novas perspectivas da arte entendida em sua dimensão relacional (BOURRIAUD, 2009), seja com o corpo, seja com o espaço em comum (TASSINARI, 2010). Nas atuais

concepções do design o corpo assume o protagonismo, como agente, entendendo o corpo em suas dimensões objetivas e subjetivas.

É senso comum que a obra de arte, sempre e necessariamente, se destina ao outro, sem este outro não há obra. No espaço em comum a obra de arte se apresenta e propõe um jogo entre pontos de vista, no sentido de constituir uma trama intersubjetiva, que não emerge somente da obra, exige o esforço do espectador. Ao confluir olhares distintos, a intersubjetividade no espaço em comum agrega as diversas subjetividades, na direção de promover uma abstração conjunta e constituir uma estrutura onde os desdobramentos na comunicação entre obra, mundo e espectador seja capaz de criar uma trama que o individue e situe ao mesmo tempo.

Guto Lacaz²

É neste contexto que se insere e se apresenta a obra de Guto Lacaz, onde podemos identificar esta interlocução constante entre arte e design. Em seus trabalhos podemos verificar a presença de diversos meios de expressão; tanto na arte quanto no design, vemos a presença do desenho, da pintura, colagens, do material impresso, utilização de recursos eletroeletrônicos, dos ready made, instalações, da performance, numa rica profusão de processos criativos. Podemos também identificar uma grande desenvoltura para lidar com técnicas e tecnologias diversas, transitando entre a arte, a ciência, o design e a tecnologia. Assim como expressões das mais lúdicas, quase pueris, carregadas de humor e ironia, às mais poéticas, densas e graves.

Entendemos seus processos como estético-criativos na medida em que é capaz de comunicar uma universalidade por meio do estímulo do livre jogo entre imaginação e o entendimento, que por sua vez, engloba as disposições das faculdades-de-conhecimento, estabelecendo uma relação direta entre a percepção, a subjetividade e a produção de conhecimento (KANT, 1994).

No espaço entre a Arte e o Design, Lacaz subverte os aspectos utilitaristas dos objetos e com isto problematiza, ironiza, questiona, e nos afeta abrindo novas possibilidades de interpretação, entendimento, relações e manejo dos objetos e conceitos na realidade. Transita entre as linguagens, palavras e objetos, entre a arte e o design, entre o desenho, o objeto, a instalação e a performance, produzindo

trocas e novas possibilidades de abordagem tanto para a arte como para o design. Ambos em movimento dinâmico em mútuo processo de afecção.

Podemos ver isto em várias obras de sua autoria onde propõe um novo olhar para os objetos e máquinas conferindo-lhes um frescor e uma expressividade inusitada, desvinculadas dos seus aspectos funcionais, muitas vezes rompendo o caráter estático dos objetos, instigando a imaginação do espectador, favorecendo sua participação no processo de significação da obra, e do entendimento de nossas relações com estes. Revelando o seu fascínio e as férteis trocas possíveis entre os aspectos expressivos, técnicos, criativos e lúdicos destes objetos e máquinas, expondo as relações que ele elabora entre a arte e o design entre a forma e o espaço.

Podemos observar estas relações em obras como: Óleo Maria à Procura da Salada³, onde uma lata de óleo circula, movida por motores, pelas bordas de uma bandeja (figura 1), dotada de uma tonalidade lúdica, assim como em Auditório para Questões Delicadas (figura 2), instalado no lago do Parque do Ibirapuera por ocasião da XX Bienal em 1989, e Cosmos (figura 3), envolvendo além de uma questão técnica de design, questões poéticas de tonalidade mais grave.



Fig. 1 – Guto Lacaz, Óleo Maria à procura da salada (1982)



Fig. 2 – Guto Lacaz, Auditório para questões delicadas, instalação no Parque do Ibirapuera (1989)

Suas obras também proporcionam ao espectador uma experiência estética, sensível, e intelectual ao mesmo tempo, muitas vezes envolvendo o desenho, o espaço, o corpo e o movimento; a arte e o design, como em *Cosmos* (1991, figura 3), ou em *Eletroesferoespaço* (1985, figura 4). Em ambas instalações o espectador é convidado a percorrer um trajeto projetado pelo artista. Em *Cosmos*, a sala era escura, promovendo a sensação onírica de flutuação, e somente podíamos ver o trajeto desenhado pelo chão e as bolas de isopor, ambos pintados com a cor azul da luz negra fluorescente. As bolas de diversas dimensões, se deslocavam em velocidades diferentes, fixadas em estruturas giratórias de diferentes alturas e raios, simulando o movimento dos astros.

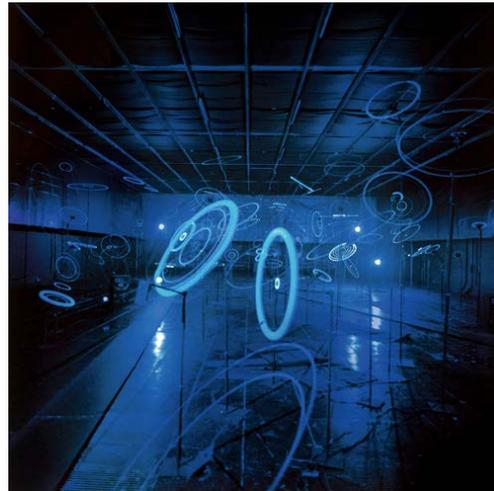


Fig. 3 – Guto Lacaz, Cosmos, Instalação no MASP (1991)

Já em Eletroesferoespaço (figura 4) o espectador, portando um walkman que tocava uma sinfonia de Wagner, era convidado a percorrer o corredor sinalizado por um tapete vermelho, ladeado por aspiradores de pó, cujos motores invertidos faziam flutuar bolinhas de pingue-pongue. A grave sinfonia fazia contraponto à flutuante alegria das bolinhas, em cenário que sugere suntuosidade e reverência ironicamente composta com aspiradores de pó. Nas duas instalações, embora explicitamente relacionadas ao universo da arte, fazem uma referência à ciência e ao design. Ambas instalações, para além da experiência sensível, abrem a possibilidade de múltiplas interpretações.

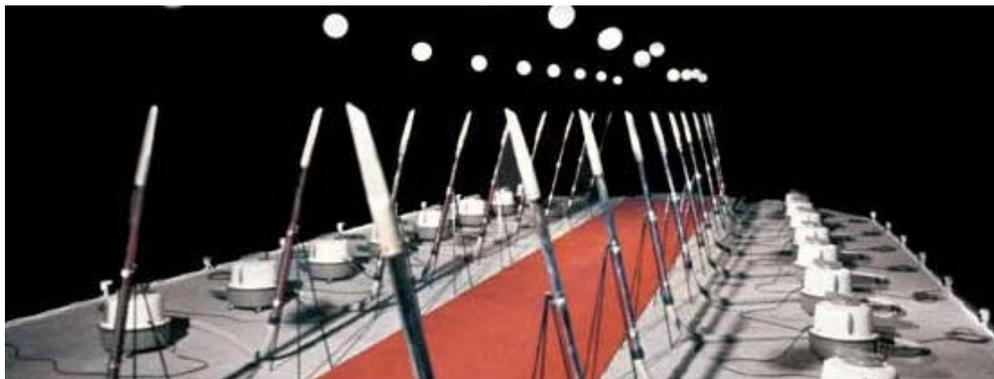


Fig. 4 – Guto Lacaz, Eletroesferoespaço, instalação na XVIII Bienal de São Paulo (1985)

Assim como a arte, o design não pode ser analisado isoladamente, de modo desvinculado dos outros fenômenos pertencentes a uma mesma temporalidade, contexto social, econômico, tecnológico, cultural, político. A história do design, assim como a história da arte e das cidades estão imbricadas. Para Argan (1995) a cidade,

que por sua vez abriga e engendra objetos e máquinas, não só favorece a arte, mas é ela mesma uma grande obra de arte que se constitui de forma coletiva.

O conceito de imaginabilidade das cidades apresentado por Lynch (1997), pode ser também atribuído a objetos que a habitam. Imaginabilidade pode ser entendida também como legibilidade ou visibilidade, pois um objeto só pode ser evocado pela imaginação quando presente na memória de quem imagina. Assim ocorre também com os objetos, para habitar a memória e a imaginação das pessoas eles devem ser dotados de imagens elaboradas, de identidade própria, e quanto mais claramente for definida sua identidade, mais nos identificaremos com seus aspectos objetivos e subjetivos, mais nos ocuparemos com eles e a imaginação poderá trabalhar sobre sua imagem. A imaginabilidade dos objetos, quando existente, torna-os presentes aos sentidos afetando seu espectador, convidando-o a uma participação mais intensa, no processo mesmo de constituição da realidade.

A título de exemplo tomemos a obra RG enigmático (figuras 5 e 6); trata-se de uma máquina dotada de pedais que acionam 10 carimbos correspondentes aos numerais, cada qual representado por uma imagem relacionada a um elemento do contexto brasileiro: sua fauna, flora, clima população, origem, tecnologia, águas, minerais... Esta obra propõe ao espectador que imprima o número do seu RG, criando relações entre os números, as imagens, sua cultura, identidade e imaginação. Fazendo, ao mesmo tempo, uma referência ao design, representado tanto pelo projeto da própria máquina, pela sua capacidade de reproduzir uma imagem impressa, como à arte pela evocação da unicidade, da identidade e da imaginação, assim como da relação com o seu espectador. Ainda assim, trata-se de uma máquina cuja utilidade se situa no universo da poética.

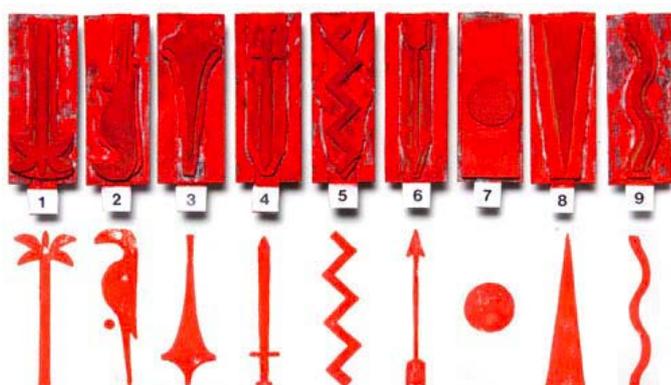


Fig. 5 e 6 – Guto Lacaz, RG Enigmático (1999)

No campo do design gráfico e das artes visuais Guto Lacaz também opera estas duas dimensões da visualidade, da arte e do design. Podemos ver muitas das características acima apontadas também no campo do design gráfico, como podemos ver nas peças gráficas abaixo. No seu trabalho gráfico vale apontar para a presença da arte, da ciência e de nossas relações com elas. Seja propondo a construção de um submarino num sistema de Faça Você Mesmo (figura 7), ou em sua série de 12 grandes serigrafias, intitulada Pequenas Grandes Ações (figura 8). Estas últimas fazem referência à Pop Art, e às invenções, onde objetos, referências do design, substituídos dos por imagens gráficas, fazem alusão a manuais de utilização de objetos, apresentam sua presença em nosso cotidiano, demonstram suas relações com o corpo e com a nossa cultura industrial, global.

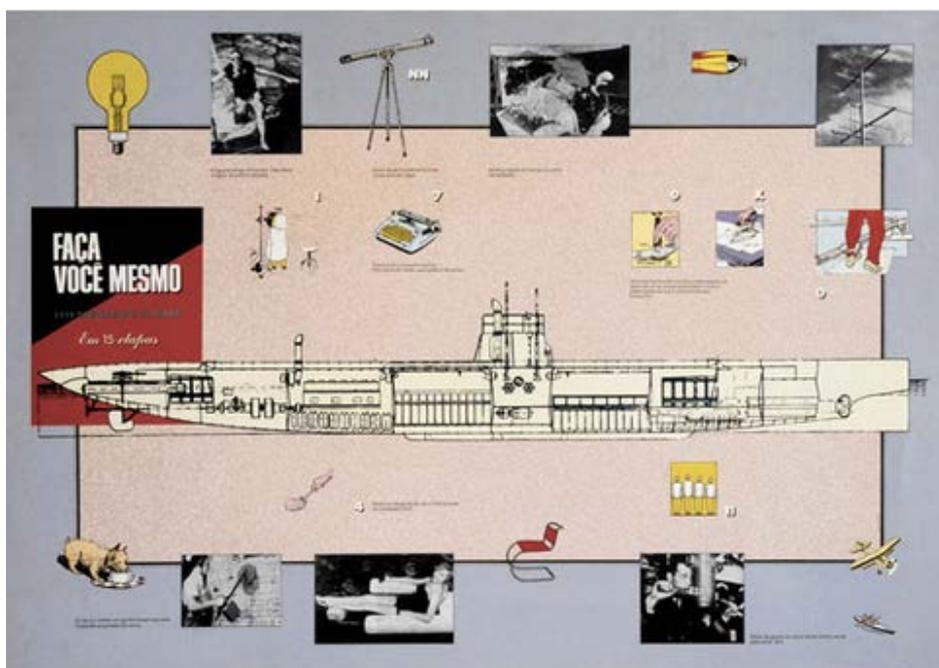


Fig. 7 – Guto Lacaz, Cartaz para campanha da revista criativa

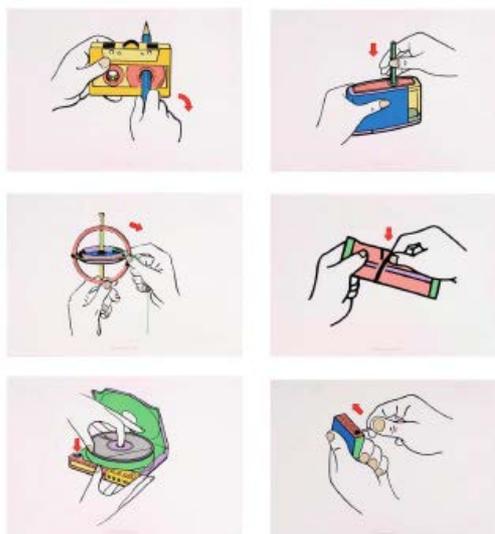


Fig. 8 – Guto Lacaz. Pequenas grandes ações, serigrafias (2003)

Vale todavia aqui, fazer uma distinção etimológica entre as palavras Arte e Design. A palavra Arte deriva do grego *techné*, relacionada à *tekton* (fabricante ou construtor) e *hylé*, estrutura amorfa na qual o artista provoca o aparecimento da forma. Na acepção latina da palavra *thechné* corresponde a *ars*, que por sua vez significa manobra, capacidade de articulação, agilidade, que pode também ser interpretada como capacidade de manipular.

Em 1607, Zuccaro aponta para uma dimensão divina, onde a própria constituição do seu signo, na palavra signo (*segn*), se localiza no centro da palavra Deus (Dio): *Di-*

segn-o. Todavia a palavra ressurgiu com a industrialização na Inglaterra no sentido de designar, atribuir, indicar, representar. De um lado a ideia abstrata de projeto, e de outro a ideia objetiva de configurar. Para Flusser (2007) podemos também interpretar a palavra segundo o verbo *to design*, que quer dizer tramar, simular, projetar, configurar, proceder de modo estratégico, o que aproxima a palavra design da arte.

Ao pensar em linhas divisórias entre campos de conhecimento contíguos, na pós modernidade, veremos que não é mais possível definir um limite preciso que distinga arte e design, sobretudo na obra do artista em questão, quando estamos tratando de campos contíguos, que atualmente se caracterizam pela transdisciplinaridade e pelas relações entre suas atividades e a própria vida. Uma linha liga-se ao que está de um lado e de outro íntima e inelutavelmente. Até mesmo nos campos mais duros das ciências exatas, biológicas e tecnológicas, podemos ver esta imbricação dos conhecimentos (COSTA, 2010).

A máquina não é um simples artefato mecânico, inventar uma máquina significa dar forma material a uma ideia. Uma confluência de arte, ciência, tecnologia e design que representa assim um vasto campo de possibilidades que resulta em um novo conceito de arte. A produção artística contemporânea mostra como é cada vez mais difícil a distinção categórica entre objetos originários da imaginação artística, da investigação científica e da invenção técnico-industrial. (COSTA JR., 2009, p. 73)

Para Machado (2008 apud COSTA, 2014) os círculos que definem cada campo do conhecimento possui um núcleo denso, potente, definidor de conceitos, práticas, modos de produção, tecnologias, usos, enfim, conhecimentos específicos, em seu centro e menos denso em suas bordas apresentando maior ou menor grau de penetração, de intersecção com outros campos, muitas vezes reveladoras de possibilidades insuspeitadas. Possibilidades estas muito valorizadas pelo pensamento contemporâneo, já que abre para novos modos de perceber e lidar com a realidade, favorecendo a tolerância, a convivência pacífica das diferenças, a multiplicidade e a convergência do pensamento.

Importante também lembrar que o limite instituído entre as atividades do design e da arte, estão sujeitas a motivações históricas, políticas, tecnológicas e muitas vezes submetidas à força do capital. Atualmente, no momento de debates e valorização da estética relacional (BOURRIAUD, 2009), onde podemos observar na arte uma

imbricação, muitas vezes indistinta, com a vida, assim como no design que se revela em suas vertentes voltadas para as questões sociais e ambientais, na manifestação de coletivos e ONGS, tornando a cisão entre arte e design fica ainda mais tênue.

Arte, pesquisa e linguagem audiovisual

Para além de uma pesquisa exclusivamente teórica estamos desenvolvendo também práticas laboratoriais audiovisuais e de campo na busca de possibilitar a aproximação com o processo de criação do artista através do recolhimento de material primário por meio de entrevistas com o artista, vídeos de exposições, trabalhos originais, vídeos das performances, e demais materiais de registros pessoais como croquis e desenhos. Deste modo buscaremos identificar os caminhos do seu pensamento e de sua ação criativa, na relação entre a arte e o design, abordando como se dá a interlocução entre estes dois campos no processo de criação, assim como suas relações a tecnologia.

Esperamos enfim, realizar uma investigação das relações entre arte e design por meio de seus processos de criação, relações com a tecnologia, trazendo ao investigador e ao espectador a possibilidade de experimentar esta aproximação através da linguagem audiovisual, através da pesquisa, da experimentação e da reflexão. Esperamos também que o próprio audiovisual, por sua vez, seja capaz de explicitar tanto os resultados da pesquisa, como a própria identidade criativa do artista em questão.

A partir de análises sobre sua obra, na arte e no design, assim como estudos sobre as funções e papéis desempenhados por estas atividades na constituição da cultura contemporânea, emergirão análises que por sua vez serão problematizadas, abordando as relações entre a arte e o design, suas convergências e divergências, suas mútuas colaborações e distinções, o papel dos elementos integrantes do processo de criação, tanto em uma como em outra atividade e como cada uma delas se situa na constituição da cultura.

Adotamos o desafio de apresentar os resultados desta pesquisa no formato audiovisual experimental, para o qual está prevista a coleta de material imagético e a reunião de algumas tomadas em vídeo já realizadas anteriormente ao longo dos últimos 10 anos, assim como novas captações. O audiovisual constituirá um

importante resultado desta pesquisa seja para a realização da reflexão, para construir uma aproximação com a obra do artista/designer assim como para a difusão de sua obra e dos resultados da pesquisa.

Atualmente o acesso às tecnologias de produção audiovisual apresenta uma série de novas questões em diversos âmbitos. Nas atividades de pesquisa, a introdução do audiovisual modifica profundamente a relação entre a observação e a linguagem, na pesquisa e na exposição de resultados. Com os novos softwares de tratamento das imagens os limites de atuação dos profissionais que lidam com imagens (cineastas, artistas, designers, antropólogos) ficam atenuados, tornando importante a colaboração interdisciplinar, no sentido de investigar e propor novos métodos e práticas de investigação e sua difusão (RIBEIRO, 2004)

Em uma pesquisa que envolve linguagens visuais e audiovisuais a utilização do recurso do audiovisual é muito importante, já que engendra um documento capaz de agregar linguagens e expressões diversas, tornando o documento excepcionalmente rico em informações, seja do ponto de vista do fenômeno a ser observado, daquele que o observa, como se mostra potencialmente capaz de produzir experiências sensíveis. É importante considerar também que no processo da própria pesquisa, muitas vezes indagamos quais elementos, pontos de vista, abordagens, metodologias adotar, no sentido de lançar um olhar próprio sobre assuntos a ela relacionados.

Considerando que toda pesquisa e documento audiovisual envolve um projeto era importante lembrarmos que projetar é lançar à frente, ao futuro. Assim, formulamos indagações acerca dos fenômenos e através da experimentação e da criação de métodos de pesquisa buscamos repostas, aproximações. Portanto, um projeto de pesquisa é algo que inicialmente não existe, somente enquanto ideia. É uma atividade, enfim, que se aproxima, muitas vezes, do fazer criador, que em si é investigativo.

Roteiro em movimento

De modo geral filmes de ficção se constituem a partir da elaboração de um roteiro. Entretanto este procedimento varia bastante sobretudo no que se refere à produção de vídeos artísticos e documentários. Vimos ao longo da história e ao longo do

desenvolvimento das técnicas a adoção de diversos modos de construção de filmes sejam artísticos, de ficção, documentários ou filmes científicos, cada qual, ao seu modo, portadores de uma concepção de realidade.

Sabemos que um roteiro, sobretudo na produção de vídeos experimentais e documentos, se constrói a cada etapa de sua elaboração, adquirindo diversas faces ao longo de todo o processo, da pesquisa à finalização.

Eu monto quando escolho um tema (ao escolher um dentre os milhares de temas possíveis, eu monto quando faço observações para o meu tema (realizar a escolha útil dentre as mil observações sobre o tema), eu monto quando estabeleço a ordem de sucessão do material filmado sobre o tema (fixar-se, entre as mil associações de imagens possíveis, sobre a mais racional, levando em conta tanto as propriedades dos documentos filmados, quanto os imperativos do tema a tratar). (VERTOV, 1929, apud XAVIER 1983, p. 264)

Em nossa experiência na produção de documentos audiovisuais experimentais vimos o roteiro, na produção de documentários, adquirir materialidades diversas a cada momento, sendo que o primeiro roteiro já se apresenta, de modo latente, na estrutura do próprio objeto de pesquisa.

Deste modo optaremos por realizar um documentário de natureza exploratória, partindo de dois princípios básicos da linguagem audiovisual, o plano e a montagem. Estes nos servirão de parâmetro, no sentido de indagar sobre alguns procedimentos, e opções metodológicas para a constituição de um roteiro final.

Deleuze (2007), ao se referir sobre as distinções entre objetividade e subjetividade de uma câmera, observa que é justamente a impossibilidade de fazer estas distinções que a torna instigante, questionante, capaz de nos despertar tanto a emoção quanto nosso intelecto ou nossa psique.

Esta capacidade do audiovisual, de revelar o indizível, permite expor por meio das relações entre as diversas linguagens, o vídeo, a palavra, os ruídos, a música, a animação, significados, agregando densidade aos fenômenos que se desenvolvem no entrecruzamento das várias linguagens que habitam o audiovisual.

Na obra de Guto Lacaz podemos observar um trajeto que se desenvolve a partir do desenho e se expande para o espaço, muitas vezes em movimento. Considerando

que muitas de suas instalações não podem ser remontadas para este documentário, entendemos que o recurso da animação poderia ser bastante eloquente para apresentar algumas delas, sobretudo a instalação Cosmos (1991, figura 3).

Imagem relação

Numa análise sistemática, Aumont (1984) nos apresenta a noção de “montagem produtiva ou criativa” cuja função primordial é criar uma significação a partir da justaposição dos planos que isoladamente não possuem este significado.

Desdobrando a montagem criativa podemos identificar funções de naturezas diferentes. As “funções sintáticas” que pontuam, ligando ou separando os planos, criando efeitos de alternância, paralelismos, simultaneidades. As “funções semânticas” responsáveis pela criação de significados a partir da justaposição dos planos e as “funções rítmicas” que podem ser definidas pelos “ritmos temporais” através da trilha sonora, os dos movimentos visuais e pelos “ritmos plásticos” definidos pela organização da imagem.

Para a realização deste trabalho buscaremos adotar a montagem criativa descrita acima por Aumont (1984), sempre na busca de integrar os planos, enriquecendo-os e aprofundando nossa percepção, nosso afeto e nosso intelecto.

Esperamos assim, realizar uma aproximação com o processo de criação do artista trazendo ao investigador e ao espectador a possibilidade de experimentar esta aproximação através da linguagem audiovisual. Esperamos enfim que o próprio audiovisual, resultante desta pesquisa, seja capaz de explicitar o processo de criação, e as relações entre a arte e o design na obra do artista em questão, sendo capaz de agregar conhecimento e criatividade.

Notas

¹ Esta pesquisa está sendo viabilizada com apoio e fomento do Mackpesquisa.

² As obras de Guto Lacaz podem ser acessadas no site www.gutulacaz.com.br.

Referências

AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. Papirus.1995.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. São Paulo. Martins Fontes. 2009.

COSTA, Carlos Zibel. Novas demandas para o design brasileiro contemporâneo. In: MOURA, Monica (Org). *Design Brasileiro Contemporâneo: reflexões*. São Paulo. Estação das letras e cores. 2014.

COSTA, Carlos Zibel. *Além das formas. Introdução ao pensamento contemporâneo no design, nas artes e na arquitetura*. São Paulo. Annablume. 2010.

DELEUZE, Gilles. *A imagem/tempo*. Trad. Eloisa de Araújo Ribeiro; Revisão filosófica Renato Janine Ribeiro. São Paulo. Brasiliense. 2007.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. São Paulo. Cosac Naify. 2007.

KANT, Immanuel. Analítica do Belo (Crítica do Juízo). In: *Crítica da Razão Pura e outros textos filosóficos*. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho. Seleção de Marilena de Souza Chauí Berlink. São Paulo. Editor Vitor Civita. 1ª edição. 1974. (Coleção Os Pensadores XXV).

MOURA, Monica (org). *Design Brasileiro Contemporâneo: reflexões*. São Paulo. Estação das letras e cores. 2014.

NIEMEYER, Lucy. Design contemporâneo no Brasi. In: MOURA, Monica (org). *Design Brasileiro Contemporâneo: reflexões*. São Paulo. Estação das letras e cores. 2014.

RIBEIRO, José da Silva. *Antropologia Visual: da minúcia ao olhar distanciado*. Biblioteca das Ciências Sociais. Edições Afrontamento. Porto. 2004.

TASSINARI, Alberto. *O espaço Moderno*. São Paulo, Cosac Naify Edições, 2001.

VERTOV, Dziga. Extrato do ABC do Kinoks. in: XAVIER, Ismail. (Org). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro. Edições Graal. Embrafilme. 1983.

ZUCCARO, Frederico. Idéias dos Pintores. In: LICHTENSTEIN, Jaqueline (org). *A pintura*. Vol. I. O Mito da Pintura. São Paulo. Editora 34. 2004.

Ariane Daniela Cole

Doutorado Mestrado e Graduação pela FAU–USP. Artista, professora pesquisadora do curso de Design da FAU Mackenzie, Professora de Projeto Audiovisual do Curso de Design. Produção em artes visuais e audiovisuais com exposições individuais e coletivas.

Artur Ferreira Cole

Doutorado em Artes Plásticas na ECA–USP, mestrado em Filosofia PUC–SP, graduado em arquitetura na Faculdade de Arquitetura de São José dos Campos. Artista e pesquisador com exposições individuais e coletivas, professor na FMU Laureate.

Ana Paula Calvo

Mestre em Educação Arte e História da Cultura Universidade Presbiteriana Mackenzie, Graduação em História PUC–SP. Professora Pesquisadora da FAU Mackenzie. Experiência nas áreas do audiovisual, história da arte e do design.