

HELLY GERALDO COSTA JÚNIOR

# ENTRE ARTE E DESIGN

Sobre afectos e afecções na obra de Guto Lacaz

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS / ESCOLA DE BELAS ARTES

MESTRADO EM ARTES

2009

HELY GERALDO COSTA JÚNIOR

# ENTRE ARTE E DESIGN

Sobre afectos e afecções na obra de Guto Lacaz

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Arte e Tecnologia da Imagem.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Lúcia Gouvea Pimentel

Belo Horizonte

Escola de Belas Artes /UFMG

2009

A meus pais, fonte de inspiração, força e sabedoria.

# AGRADECIMENTOS

Ao grande e inspirador Guto Lacaz, que desde o início se colocou à disposição e não mediu esforços no desenvolvimento desse trabalho. Ter sua obra como objeto de estudos foi deliciosamente fascinante e enriquecedor.

À Lúcia Gouvea Pimentel, orientadora que, carinhosamente, me ‘adotou’ em um momento de desamparo. Sua competência, profissionalismo e dedicação foram imprescindíveis para o desenvolvimento e conclusão dessa dissertação.

Ao Professor Marcelo Kraiser, que me colocou nos caminhos de Deleuze e norteou o início da pesquisa.

À Solange Coutinho e Fernanda Goulart, que com sábias críticas e observações, no exame de qualificação, ajudaram no formato final deste trabalho.

À Zina Pawlowski e demais funcionários da secretária do programa de pós graduação, pela atenção e competência com que sempre fui atendido.

À Edméia Pizzani, a mais atenciosa de todas as bibliotecárias, por quem tive a honra de ser atendido nas muitas visitas à biblioteca da Escola de Belas Artes.

Aos colegas do programa de pós-graduação Dante Acosta, Inajá Neckel e Bitu Cassundé, pela alegria do encontro e experiências compartilhadas.

A meus pais, Hely e Aparecida, por todas as lutas que enfrentaram e esforços que fizeram ao longo de minha vida acadêmica, do jardim de infância a este mestrado. Todo meu amor e gratidão, sempre.

A meus irmãos Angelo, Luiz, Andrea e Renata. Aos ‘agregados’ Dora, Andréa, Joaquim e Virgílio. E aos sobrinhos Arthur, Thiago, Lucas, Laura, Heloísa e Henrique. Pessoas fundamentais e que muito amo.

A Junia Quiroga, amiga fiel e grande incentivadora: *yo siempre estaré a tu lado!*

Aos amigos Catarina Fürst, Pierre Menezes, Adriana Seixas, Bruno Barcelos, Mônica Paula, Flávio Almeida, Jimmy Theilacker, Fran Dornelas, Fabrício Horta: “só enquanto eu respirar, vou me lembrar de vocês”.

# RESUMO

Ao longo da história moderna e contemporânea, arte e design - oficialmente campos de conhecimento distintos – apresentam diversos e incessantes pontos de interseções e analogias, estabelecem trocas e conexões, marcando profundamente a toda cultura visual desde o início do século XX. Relações que se apresentam de forma expressiva na obra de Guto Lacaz, criador multimídia que tem uma produção artística e comercial marcada pela diversidade de suas criações. Em suas obras, arte e design se aproximam e se assemelham, se entrecruzam e se fundem em uma constante transcodificação. Relações de afectos e afecções que envolvem questões ligadas aos limites e fronteiras desses dois campos; reproduzibilidade; apropriação, utilização e deslocamento de objetos do cotidiano e utilização de máquinas como formas de expressão. Uma obra marcada pela multiplicidade, que proporciona a discussão a respeito do encontro entre arte e design.

PALAVRAS CHAVES: Arte, design, Guto Lacaz

# ABSTRACT

Throughout the modern and contemporary history, art and design - officially different fields of knowledge - present diverse and endless points of intersections and analogies, establishing swops and connections, marking profoundly the whole visual culture from the beginning of twentieth century. The relationship that introduce substantially in the work of Guto Lacaz, multimedia creator who days that has a production Art Division and trade marked by their diversity creates? The relationship that introduce substantially in the work of Guto Lacaz, multimedia creator that has a artistic and commercial production marked by the diversity of his creations. In his artworks, art and design approach and reflect, intersect and merge into a constant transcodification. Relationship of affects and affections concerning the questions related to the limits and boundaries of these two fields; reproducibility; appropriation; use and movement of everyday objects and utilization of machines such as forms of expression. A work marked by multiplicity, which provides a discussion on the meeting between art and design.

KEYWORDS: Art, design, Guto Lacaz

# SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
1. GUTO LACAZ, ENTRE ARTE E DESIGN.....	5
1.1. Devir-arte / devir-design.....	11
1.2. Entre afectos e afecções.....	13
2. PEQUENAS DIVAGAÇÕES SOBRE GRANDES QUESTÕES.....	23
2.1. Arte, uma construção cultural.....	30
2.2. Design, uma atividade mediadora.....	32
2.3. Arte, design e técnica: relações etimológicas.....	36
3. REPRODUTIBILIDADE, LIMITES E DIVISÕES.....	40
3.1. Sobre fronteiras e limites.....	44
3.2. A respeito da divisão arte/design.....	46
4. POÉTICA DAS MÁQUINAS.....	63
4.1. Cinetismo e inutilidade.....	68
4.2. Arte e progresso tecnológico.....	72
5. OBJETOS (DE ARTE) COTIDIANOS.....	76
5.1. Objetos em cena.....	83
6. POESIA E ALEGRIA.....	89
6.1. Alegria do encontro.....	97
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	103
REFERÊNCIAS.....	106

# LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Crushfixo</i> , obra de Guto Lacaz .....	7
Figura 2 - <i>Eletro Esfero Espaço</i> , instalação de Guto Lacaz de 1986. ....	8
Figura 3 - <i>The book is on the table</i> , objeto de Guto Lacaz, de 2004.....	10
Figura 4 - <i>Faça você mesmo</i> , série de cartazes de Guto Lacaz. ....	17
Figura 5 - <i>Pequenas Grandes Ações</i> , serigrafias de Guto Lacaz, de 2003.....	24
Figura 6 – <i>Pequenas Grandes Ações</i> , serigrafias de Guto Lacaz, de 2003. ....	25
Figura 7 - <i>M-Maybe (A Girl's Picture)</i> , de Roy Lichenstein, 1965.....	28
Figura 8 - <i>Marilyn Monroe</i> , serigrafia de Andy Warhol de 1962. ....	29
Figura 9 - <i>RG Enigmático</i> , escultura de Guto Lacaz de 1999.....	41
Figura 10 - Ícones da obra <i>RG Enigmático</i> .....	42
Figura 11 - Primeiro símbolo da Bauhaus, de 1919 , e a versão de 1923.....	54
Figura 12 - <i>Klinom Krasnym bei Belykh</i> , de El Lissitzky, 1919. ....	57
Figura 13 - Capa da revista <i>De Stijl</i> , de 1917.....	58
Figura 14 - Cadeira projetada por Thomas Gerrit Rietveld, em 1917. ....	59
Figura 15 - <i>Rotores</i> , objetos cinéticos de Guto Lacaz, de 2004.....	64
Figura 16 - <i>Óleo Maria à procura de salada</i> . ....	66
Figura 17 - <i>Cosmos: um passeio no infinito</i> . ....	66
Figura 18 - Projeto para Parede em Movimento.....	67
Figura 19 - <i>Pinacotrens</i> .....	67
Figura 20 - <i>Garoa Modernista</i> . ....	68
Figura 21 - <i>Parade Amoureuse</i> , pintura de Francis Picabia, de 1917.....	70
Figura 22 - <i>Homenage to New York</i> , de Jean Tinguely, de 1916.....	71
Figura 23 - <i>Coincidências Industriais</i> , <i>ready-mades</i> de Guto Lacaz.....	77



Figura 24 - <i>Coincidências Industriais, ready-mades</i> de Guto Lacaz.....	78
Figura 25 - <i>Estranha Descoberta Acidental</i> , performance de Guto Lacaz, de 1985.....	84
Figura 26 - <i>Máquinas II</i> , espetáculo de performances de Guto Lacaz, de 1999.....	85
Figura 27 - <i>Inveja</i> , publicação de Guto Lacaz, de 2007.....	90
Figura 28 – Mágica e O pequeno Príncipe, páginas de <i>Inveja</i> , de Guto Lacaz.....	92
Figura 29 - Eu te Omo e ALICEMILIA, páginas de <i>Inveja</i> , de Guto Lacaz.....	92
Figura 30 - FREUD EU FREUD REU, páginas de <i>Inveja</i> , de Guto Lacaz.....	93
Figura 31 - Poema, páginas de <i>Inveja</i> , de Guto Lacaz.....	94
Figura 32 – ojevejo, páginas de <i>Inveja</i> , de Guto Lacaz.....	94
Figura 33 - 14 BIS e 100 Kombis, páginas de <i>Inveja</i> , de Guto Lacaz.....	95
Figura 34 - MU TAN ETS, página de <i>Inveja</i> , de Guto Lacaz.....	95

# GUTO LACAZ, ENTRE ARTE E DESIGN



# INTRODUÇÃO

Essa dissertação busca aprofundar a reflexão sobre as correlações existentes entre artes visuais e design - oficialmente campos de conhecimento distintos - que, ao longo da história contemporânea apresentam diversos e incessantes pontos de interseções e analogias, estabelecem trocas e conexões, marcando profundamente a toda cultura visual desde o início do século XX. Áreas de conhecimento contíguas que por vezes se aproximam e se assemelham, se entrecruzam e se fundem, ou mesmo se distanciam e se separam.

Como ponto de partida e fio condutor, nessa discussão, foi escolhida a produção artística de Guto Lacaz, consagrado artista e designer contemporâneo, que possui uma vasta e diversificada obra nos campos das artes visuais e do design. Atento ao cotidiano e aos universos da cultura, da arte e do design, Guto Lacaz é um criador inveterado, multimídia e sem limites: suas criações contemplam os mais diversos meios e as mais variadas formas de expressão: desenho, escultura, performance, colagem, *ready-mades*, instalações, *site specifics*, criação de logos e material impresso, cartazes etc.

A riqueza e diversidade presentes na obra de Guto Lacaz, bem como a liberdade com a qual transita entre arte e design e também a admiração pessoal foram as maiores motivações para a escolha de sua produção artística como ponto central dessa discussão.

Guto Lacaz é um artista de múltiplas influências. É herdeiro dos dadaístas com suas críticas exacerbadas, subversão da lógica, utilização de objetos do cotidiano e utilização do humor irônico. Na Arte Cinética busca o movimento, a relação com as máquinas e a interação física, sensorial e mental com o público. Da *Pop Art* traz a tona questões referentes ao consumo, as mídias e a estética do cartum. No Concretismo se inspiram o rigor técnico e a estruturação de seu trabalho. Da observação do cotidiano, nos brinda com os mais diversos objetos em inusitadas composições.

Na base deste trabalho se encontram também as questões que o motivaram e o estruturaram: existe uma fronteira capaz de delimitar arte e design e separá-las por completo? Qual o espaço existente entre essas duas áreas de conhecimento? Quais semelhanças e paridades? Onde residem as diferenças e separações?

Na busca por essas respostas, o trabalho foi conduzido e direcionado a partir de determinados conceitos operadores, comuns à arte e ao design, que estão presentes e se tornam peças fundamentais para entendimento da obra de Guto Lacaz. São eles: as referências históricas, as origens etimológicas dos

termos, o pensamento filosófico, a questão da reprodutibilidade, a estética das máquinas, o uso de objetos do cotidiano e a apropriação.

A partir desses conceitos, buscou-se estabelecer uma cartografia desse espaço onde afloram multiplicidades e devires. Uma cartografia traçada a partir das relações de influência entre arte e design, sejam elas estéticas, sociais, ideologias e até mesmo políticas. Construída de afectos e afecções, sob o pensamento de Deleuze e Guattari<sup>1</sup>, “desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente”. Uma cartografia de multiplicidades, dinâmica, cheia de interferências e relações de troca entre esses dois meios que passam uns nos outros e são essencialmente comunicantes. Cartografia na qual se pode identificar em diversos momentos pontos de conexão em todas as suas dimensões, onde arte e design se encontram, se influenciam e constituem novas extensões.

Não se trata, no entanto, de traçar um mapa que tem a intenção de delimitar e separar territórios ou áreas de atuação, tampouco fundir essas duas áreas de conhecimento sob uma mesma definição. Pelo contrário, a tentativa aqui é esboçar um mapa onde se possa analisar e refletir sobre esses dois campos de atuação através da percepção das relações estabelecidas entre eles.

Como pontos de referência para essa discussão, foram selecionadas cinco obras de Guto Lacaz, que, por transitarem entre as esferas da arte e do design, proporcionam a discussão a respeito das conexões estabelecidas entre elas. No processo de seleção dessas obras, levou-se em consideração, além do caráter expressivo de cada uma delas, a diversidade do conjunto, de modo a contemplar uma análise ao mesmo tempo múltipla e heterogênea.

No que diz respeito à metodologia de trabalho, a coleta de dados, para posterior análise e crítica, foi realizada através de pesquisa bibliográfica, análise documental de catálogos de exposição, publicações, textos críticos e jornalísticos e entrevistas com Guto Lacaz.

No primeiro capítulo é apresentado um breve perfil de Guto Lacaz e sua relação com a arte e o design. No que diz respeito a sua obra são levantadas questões a respeito dos devires, afectos e afecções, além da alegria como força que permeia seu trabalho.

A partir do segundo capítulo as obras selecionadas tornam-se os fios condutores da discussão, trazendo à tona reflexões norteadas pelos conceitos operadores citados anteriormente. Assim, a série de

---

<sup>1</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1995a, p. 22.

gravuras *Pequenas Grandes Ações*, abre o segundo capítulo e busca as definições a respeito de arte e design, além das relações etimológicas existentes entre os termos. No terceiro capítulo, a escultura *RG Enigmático* traz a reflexão sobre a reprodutibilidade dos meios e busca as raízes históricas que separam arte e design. A estética das máquinas é tratada no quarto capítulo, a partir da reflexão dos *Rotores*, objetos cinéticos criados pelo artista. No quinto capítulo é abordada a questão da utilização de objetos do cotidiano na obra de Guto Lacaz, com destaque para os *ready-mades Coincidências Industriais*. No sexto e último capítulo *Inveja*, pequeno livreto publicado pelo artista analisa a influência do Concretismo e da Poesia Concreta na obra de Guto Lacaz.

Permeando os capítulos estão criações tipográficas que buscam completar, graficamente, o conteúdo abordado na dissertação. São criações inspiradas nos poemas gráficos de Guto Lacaz e no seu modo de tratar as palavras como imagens. Criações que surgiram espontaneamente durante o processo de escrita e ganharam força à medida que o trabalho foi se desenvolvendo. Tais criações não têm a intenção de simplesmente ilustrar o texto, mas, principalmente transcodificá-lo para outro meio de expressão. Trata-se de um design subvertido, utilizado para falar sobre suas relações com a arte e, principalmente, com o trabalho de Guto Lacaz.

Finalizando o trabalho, foi traçado um mapa cartográfico imaginário que localiza as obras de Guto Lacaz, aqui analisadas ou citadas, no espaço existente entre arte e design. Um mapa rizomático, composto de relações e habitado por afectos e afecções, onde as vias são os principais conceitos discutidos ao longo desta dissertação. Uma construção gráfica que busca ressaltar alguns conceitos importantes onde a relação entre arte e design se faz de maneira forte e expressiva.

1.

# GUTO LACAZ, ENTRE ARTE E DESIGN

Multimídia. É assim que Guto Lacaz se define enquanto criador<sup>2</sup>. Para ele não há limites quando se trata de criação. Arquiteto, artista plástico, designer, ilustrador e performer, Guto Lacaz transita livremente por diversos meios de expressão lidando com a experimentação. Em sua obra se encontram objetos, instalações, máquinas, performances, desenhos, *site specifics*, gravuras, esculturas, projetos gráficos, marcas, cartazes etc. Uma produção lúdica, realizada com as mais variadas técnicas e materiais.

Graduado em arquitetura, Guto Lacaz tornou-se artista plástico por ocasião: enveredou-se no mundo das artes por não conseguir trabalho como arquiteto: “a arte apareceu na minha vida porque não consegui realizar o sonho de trabalhar como arquiteto (...). Aí fui fazendo uns desenhos aqui, outros ali”<sup>3</sup>. Porém, a mudança de rumo já dava sinais quando ainda estudava na Faculdade de Arquitetura de São José dos Campos. Em 1978 Guto Lacaz se inscreveu para a 1ª Mostra do Móvel e Objeto Inusitado, com alguns objetos inúteis, criações da época de estudante, que guardava em casa. Com *Crushfixo* (Figura 1), uma garrafa de refrigerante Crush fixada em um bloco de gesso, Guto Lacaz foi aclamado e premiado. Na palavras de Araújo

*O único participante que jogou na abertura acabou mandando os projetos mais fascinantes. São quase-brincadeiras de Carlos Augusto Lacaz, que seguem uma tradição de nonsense criada pelo vanguardista Marcel Duchamp. Um rádio desenhado a lápis num pedaço de papel dobrado em volta de um tijolo, uma garrafa de Crush presa num retângulo de gesso (e intitulada Crushfixo), um livro político que na verdade é uma caixa cheia de objetos reunidos aos acaso. Não há dúvidas de que Lacaz explorou o rótulo ‘inusitado’ – e enviou o que em outros salões seria simplesmente aceito como arte.*<sup>4</sup>

Guto Lacaz não se conteve e expandiu seu campo de trabalho: paralelamente começou a desenvolver também projetos gráficos, criar logotipos, cartazes, capas de disco, de livros e revistas a partir das bases que teve no curso de arquitetura. Na época, o currículo era mais diversificado e compreendia disciplinas como cinema, fotografia, música, desenho artístico, comunicação visual, desenho industrial, arquitetura e planejamento urbano. Conta o artista: “você podia desenhar uma cidade ou uma colherzinha de café. O estudante tinha capacidade de projetar em qualquer área de criação”<sup>5</sup>.

---

<sup>2</sup> Entrevista ao autor em 11 de julho de 2009.

<sup>3</sup> VISIONI, 1993, s/p.

<sup>4</sup> ARAÚJO, 1978, p. 137.

<sup>5</sup> Apud GUERREIRO, 1998, s/p.





Figura 1 - *Crushfixo*, obra de Guto Lacaz.

Desde então, Guto Lacaz tornou-se um artista destemido e sem limites, que transita livremente pelas mais diversas áreas da criação, articulando poesia e irreverência. Sua obra é fruto desse processo e se localiza em um espaço que está entre a arte e o design, uma área limítrofe entre o objeto de arte e o objeto de uso cotidiano. Obras que nos instigam e estimulam nossa percepção. Obras que tem origem em um espaço que Deleuze e Guattari chamam de *intermezzo*<sup>6</sup>, um começo que está entre dois, onde a consistência está na consolidação de sucessões e coexistência a partir de intercalações, intervalos e superposições-articulações, onde cada forma é como o indicador de um meio e a travessia de uma forma a outra caracteriza uma transcodificação. Um espaço onde o meio não se faz média, mas inversamente, é o lugar onde as coisas adquirem velocidade e ocorre uma relação perpendicular, movimento transversal que leva consigo uma e outra, simultaneamente, que no meio adquire velocidade.

Na obra de Guto Lacaz, essa transcodificação pode ser entendida como a maneira pela qual um meio serve de base para outro meio, ou mesmo o inverso, como um meio se constitui sobre outro, se dissolve ou se organiza no outro. Essa transcodificação acontece entre arte e design, criando interferências,

---

<sup>6</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 141.

relações de troca entre os meios, que passam uns nos outros e são essencialmente comunicantes, codificados pela repetição constante, como salientam os autores.

*A cada vez que há transcodificação, podemos estar certos que não há uma simples soma, mas constituição de um novo plano como de uma mais-valia. Plano rítmico ou melódico, mais-valia de passagem ou de ponte — mas ambos os casos nunca são puros, eles se misturam na realidade.<sup>7</sup>*



Figura 2 - *Eleto Esfero Espaço*, instalação de Guto Lacaz de 1986.

Transcodificação que está presente em *Eleto Esfero Espaço* (Figura 2), instalação de 1986, onde 26 aspiradores de pó, organizados e enfileirados em fila dupla com rigor militar, equilibram pequenas bolas de isopor no espaço, formando um corredor de passagem para o espectador. Aqui, como em outras obras, Guto Lacaz subverte a função utilitária dos objetos dando-lhes novas funções, ou mesmo retirando-lhes todo o aspecto utilitarista. Lemos<sup>8</sup> o define como um inventor de imagens, que manipula, ironiza, destrói, inverte o significado em um jogo lúdico, porém codificado, onde todos os produtos usados, reusados e até mesmo os recusados entram em uma espécie de devaneio performático. E é justamente neste meio, entre arte e design, neste entre-dois, que o caos, meio de todos os meios que os ameaça de esgotamento e

<sup>7</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 120.

<sup>8</sup> LEMOS, 1990.

intrusão, tem a possibilidade de tornar-se ritmo. A ação acontece em um meio, enquanto o ritmo se consolida entre dois meios, uma *hecceidade* que não tem começo nem fim, origem ou destino, mas encontra-se sempre no meio e que se transforma ao mesmo tempo em qualidade e propriedade.

Arte e design, como outros corpos, não serão definidos por suas formas, seus contornos, tampouco por suas substâncias ou órgãos que os compõem, mas pelas relações de movimento e repouso, pela capacidade de afetarem e serem afetados, ou, como diria Espinosa, por longitudes e latitudes<sup>9</sup>, relações de movimento e repouso. Deleuze observa ainda que uma *hecceidade* não consiste simplesmente em um cenário onde o sujeito estaria localizado, tampouco um prolongamento que fixaria as pessoas ou as coisas no chão.

*É todo o agenciamento em seu conjunto individuado que é uma hecceidade; é ele que se define por uma longitude e uma latitude, por velocidades e afectos, independentemente das formas e dos sujeitos que pertencem tão somente a outro plano.*<sup>10</sup>

Entre arte e design, duas atividades que se caracterizam pela atividade criadora, existe um limite comum, o chamado espaço-tempo<sup>11</sup>. Deleuze afirma que esse limite está presente em todas as disciplinas que lidam com a criação, onde está radicada a constituição dos espaços-tempos, onde todas as disciplinas se comunicam entre si; um espaço de remanejamento da potencialidade, desprovido de coordenadas, pura potência, o lugar do possível. Um espaço do desejo, povoado não por formas e indivíduos, mas por acontecimentos e afectos, como diz Zourabichvili.

*A criação, guiada pela exploração afetiva, traça um novo agenciamento espaço-temporal, agenciamento de espaço e de tempo, e não apenas no espaço e no tempo; a questão, de fato, não é mais a de saber como preencher o espaço-tempo comum, mas de recompor esse espaço-tempo que nos desdobra, assim como nele nos desdobramos. O agenciamento é um novo recorte, um novo estritamento, uma nova distribuição que implicam operam em um espaço e um tempo especiais, intensivos, não previamente dados.*<sup>12</sup>

Um espaço onde as relações e as determinações espaço-temporais são dimensões de multiplicidades, que se definem não pelos elementos, centro de unificação ou características que a compõem em dimensão e compreensão, mas pelas linhas e número de dimensões que ela permite em

---

<sup>9</sup> Apud DELEUZE, 2002.

<sup>10</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 49.

<sup>11</sup> DELEUZE, 1999.

<sup>12</sup> Apud ALLIEZ, 2000, p. 342.

intenção. Multiplicidades compostas de termos heterogêneos em simbiose que constantemente se transformam em outras multiplicidades de acordo com seus limites e portas, coexistem, se penetram e trocam de lugar, que “definem-se e transformam-se pela borda”<sup>13</sup>.

Refletir sobre a obra de Guto Lacaz é pensar nas relações existentes *entre* arte e design, criar rizomas entre esses dois corpos e suas multiplicidades. Relações que preenchem um vazio e rompem com dualismos, aquilo que não é nem um corpo nem outro, mas aquilo que estabelece a multiplicidade entre eles, como propõe Deleuze.

*Por isso é sempre possível desfazer os dualismos de dentro, traçando a linha de fuga que passa entre os dois termos ou os dois conjuntos, o estreito riacho que não pertence nem a um nem a outro, mas os leva, a ambos, em uma evolução paralela, em um devir heterocromo.*<sup>14</sup>



Figura 3 - *The book is on the table*, objeto de Guto Lacaz, de 2004.

Linha de fuga que por não possuir território é pura experimentação e que, ao contrário do que seu próprio nome pode induzir, não é uma via de escape para o imaginário, mas uma linha que produz realidade e cria novas possibilidades tanto para a arte como para o design. Uma linha capaz de possibilitar o encontro

<sup>13</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 35.

<sup>14</sup> DELEUZE; PARNET, 1998, p. 45

entre esses dois mundos, causar um curto-circuito, “uma captura de código onde cada um se desterritorializa”<sup>15</sup>. Linha de fuga que se faz presente e perpassa *The book is on the table* (Figura 3), objeto criado por Guto Lacaz em 2004, no qual um livro se torna o tampo de uma mesa. Um acontecimento que ocorre aqui, entre arte e design, em uma estrita complementaridade, a partir da mistura desses dois corpos que se chocam, se penetram em uma “batalha impassível”.

*O que é um acontecimento? É uma multiplicidade que comporta muitos termos heterogêneos, e que estabelece ligações, relações entre eles, através das épocas, dos sexos, dos reinos – naturezas diferentes. Por isso a única unidade do agenciamento é de co-funcionamento: é uma simbiose, uma "simpatia". O que é importante não são nunca as filiações, mas as alianças e as ligas; não são os hereditários, os descendentes, mas os contágios, as epidemias, o vento.*<sup>16</sup>

### 1.1. Devir-arte / devir-design

Guto Lacaz produz novos devires: devir-arte e devir-design. Deleuze e Guattari<sup>17</sup> explicam que um devir não é uma correspondência de relações, como também não é uma semelhança ou uma imitação, tampouco uma identificação. Devires são reais e não imaginários, não são sonhos e tampouco fantasmas. O devir possui uma realidade própria, onde há uma coexistência de durações comunicantes diversas. Ele não deve ser encarado como uma filiação, mas sim como uma aliança.

*Devir não é certamente imitar, nem identificar-se; nem regredir-progredir; nem corresponder, instaurar relações correspondentes; nem produzir, produzir uma filiação, produzir por filiação. Devir é um verbo tendo toda sua consistência; ele não se reduz, ele não nos conduz a "parecer", nem "ser", nem "equivaler", nem "produzir".*<sup>18</sup>

Um devir é, primeiramente, uma extrema proximidade que abarca duas sensações sem semelhança, ou ainda o “distanciamento de uma luz que capta as duas num mesmo reflexo”<sup>19</sup>. Algo que passa de um corpo a outro e que só pode ser percebido pela sensação. Uma região de indeterminações, onde animais,

---

<sup>15</sup> DELEUZE; PARNET, 1998, p. 57

<sup>16</sup> DELEUZE; PARNET, 1998, p. 82

<sup>17</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p. 18.

<sup>18</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 19.

<sup>19</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 224.

pessoas ou coisas atingem um ponto infinito que antecede aquilo que faz sua diferenciação natural. Uma região em que a arte pode atingir e penetrar.

*É que a própria arte vive dessas zonas de indeterminação, quando o material entra na sensação como numa escultura de Rodin. São blocos. A pintura precisa de uma coisa diferente da habilidade do desenhista, que marcaria a semelhança entre formas humanas e animais, e nos faria assistir à sua metamorfose: é preciso, ao contrário, a potência de um fundo capaz de dissolver as formas, e de impor a existência de uma tal zona, em que não se sabe mais quem é animal e quem é humano, porque algo se levanta como o triunfo ou o monumento de sua indistinção; assim Goya, ou mesmo Daumier, Redon. É preciso que o artista crie os procedimentos e materiais sintáticos ou plásticos, necessários a uma empresa tão grande, que recria por toda a parte os pântanos primitivos da vida.<sup>20</sup>*

Arte e design se sobrepõem na obra de Guto Lacaz e produzem novas sensações, novos devires que asseguram a desterritorialização de um dos termos e a reterritorialização do outro. Devires que se encadeiam e se revezam de acordo com uma movimentação de intensidades. Devires que criam uma realidade própria, onde há uma coexistência de elementos da arte e do design, em uma aliança rizomática composta de multiplicidades.

Devires que instauram relações de movimento e repouso, velocidade e lentidão próximas daquilo que arte e design estão em via de se tornar. Devires que fazem parte de um processo de desejo, onde há um princípio particular de proximidade e/ou aproximação. Devir-arte, devir-design que indicam uma zona de vizinhança, aquilo que Deleuze e Guattari<sup>21</sup> chamam de *copresença* de partículas. Arte não se torna design e tampouco design se torna arte, mas ambos entram em uma relação de movimento e repouso em uma zona de indiscernibilidade.

Devires que não têm começo nem fim, saída ou chegada, origem ou destino, mas apenas um meio, uma média, uma relação entre arte e design. Um bloco de vizinhança, uma relação que arrasta dois pontos levando um para a vizinhança do outro. Devires sobre os quais Guto Lacaz arrisca uma estimulante aventura: função do artista plástico, de acordo com Deleuze e Guattari.

*Ele ventila os meios, separa-os, harmoniza-os, regulamenta suas misturas, passa de um a outro. O que ele afronta assim é o caos, as forças do caos, as forças de uma matéria bruta*

---

<sup>20</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 225.

<sup>21</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1997a.

*indomada, às quais as Formas devem impor-se para fazer substâncias, os Códigos, para fazer meios. Prodigiosa agilidade.*<sup>22</sup>

## 1.2. Entre afectos e afecções

Arte e design se encontram, se influenciam e constituem novas extensões na obra de Guto Lacaz. Onde não estabelecem e tampouco interessa uma relação de ponto e contraponto, mas da constituição de um campo mais amplo e intenso, um plano de imanência, composição e não de organização e tampouco desenvolvimento. Um plano de relações, onde a velocidade entre as partículas que compõem esses dois corpos são mais importantes que suas formas. Um campo liberto de definições, livre das questões pré-formadas, desterritorializado. Um lugar onde a geografia é mais importante que a história, onde o meio é mais importante que o começo ou o fim, “a grama que está no meio e que brota pelo meio, e não as árvores que têm um cume e raízes”<sup>23</sup>.

Transcodificando os conceitos elaborados por Espinosa, considera-se, aqui, arte e design como dois corpos dentro de uma mesma etologia, na qual as relações de velocidade e lentidão, e, principalmente, as capacidades de afetarem e serem afetados estão profundamente relacionadas.

Entre arte e design se sobressaem os estados afetivos que agem simultaneamente sobre os dois, na busca daquilo que Espinosa define como noção comum no *Livro II da Ética*, que pode ser entendida como a idéia de analogia de composição ente dois corpos, ou dois modos existentes. Há, porém, duas espécies de noções comuns: as menos universais e as noções mais universais.

As noções comuns menos universais dizem respeito a uma similaridade de composição entre corpos que se combinam e do ponto de vista desses mesmos corpos. Deleuze<sup>24</sup> salienta que essas noções comuns nos fazem compreender as conformidades entre os modos, encontrando na paridade da composição uma razão interna e necessária da conveniência dos corpos.

---

<sup>22</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p. 134.

<sup>23</sup> DELEUZE; PARNET, 1998, p. 33

<sup>24</sup> DELEUZE, 1968.

Do outro lado estão as noções comuns mais universais que concebem uma afinidade ou comunidade de composição, porém, de um ponto de vista mais amplo, contemplando o que é comum a todas as coisas, tal como extensão, movimento e repouso, ou seja, a similaridade universal nas relações que se compõem ao infinito do ponto de vista da natureza inteira. Na prática, passamos das noções comuns menos universais, aquelas que dizem respeito a apenas dois corpos, para as noções comuns mais universais.

Interessam aqui, primordialmente, as noções comuns menos universais, considerando-as não apenas como uma forma especulativa de análise, mas, sobretudo, um instrumento prático de constituição: a partir da ideia daquilo que é comum entre arte e design, dois corpos que se convêm e nos quais podemos identificar uma série de afectos e afecções.

Espinosa<sup>25</sup> sugere duas proposições simultâneas para se definir um corpo: a primeira delas, chamada longitude, diz que um corpo é determinado por relações de movimento e repouso, velocidades e lentidões entre as partículas que o compõem e não por suas formas ou mesmo funções que exerce. A segunda proposição, definida como latitude, diz respeito às capacidades que um corpo tem de afectar e ser afectado.

Dois maneiras simples, uma cinética e a outra dinâmica, nas quais nos abrigamos entre elas, vivenciando-as, em uma verdadeira etologia:

*Etologia é antes de tudo, o estudo das relações de velocidade e de lentidão, dos poderes de afetar e de ser afectado que caracterizam cada coisa. Para cada coisa, essas relações e esses poderes possuem uma amplitude, limiares (mínimo e máximo), variações ou transformações próprias.<sup>26</sup>*

A forma completa e definitiva de um corpo depende justamente das relações estabelecidas entre essas velocidades e lentidões. Toda forma específica ou global e suas funções dependerão dessas relações de velocidade e lentidão; até mesmo o fluxo de desenvolvimento de uma forma depende dessas relações, e não o inverso. Portanto não se define um corpo por sua forma, tampouco pelos órgãos que o constituem, bem como não se define o mesmo corpo como uma substância ou um sujeito.

---

<sup>25</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1997.

<sup>26</sup> DELEUZE, 2002, p. 121.



Nesse sentido, o importante é conceber cada individualidade, arte e design, não como forma ou mesmo um desenvolvimento de formas, mas como uma relação complexa entre atenuação e aceleração de partículas.

Em aula ministrada em janeiro de 1987<sup>27</sup>, Deleuze chama a atenção para o fato de que na definição III, da parte III do livro *Ética*, Espinosa utiliza, em latim, duas palavras a respeito da definição de afeto: *affectio* e *affectus*. Dois termos que erroneamente foram traduzidos para outras línguas da mesma maneira, por “afecção”. Como sugere Deleuze, utilizo neste trabalho a palavra *afecto* em referência ao *affectus* de Espinosa e *afecção* em relação ao termo *affectio*.

Uma afecção (*affectio*) é a condição de um corpo no momento em que sofre ação de outro corpo. O efeito, a ação que um corpo produz sobre um outro corpo, a mistura de dois corpos: um corpo que age sobre o outro e um corpo que recebe as características do primeiro. Deleuze completa

*A afecção, pois, não só é o efeito instantâneo de um corpo sobre o meu mas tem também um efeito sobre minha própria duração, prazer ou dor, alegria ou tristeza. São passagens, devires, ascensões e quedas, variações contínuas de potência que vão de um estado a outro: serão chamados afectos, para falar com propriedade, e não mais afecções. São signos de crescimento e de decréscimo, signos vetoriais (do tipo alegria-tristeza), e não mais escalares, como as afecções, sensações ou percepções.*<sup>28</sup>

Um afecto (*affectus*) é uma variação intensiva que está diretamente relacionada ao aumento ou à diminuição das potências de agir, composto por movimentos, ações e pela transição vivida de um corpo, estado de perfeição, a outro, uma passagem determinada por idéias. É pelos afectos que os corpos se desenvolvem e progridem.

*Por afecto, entendo as afecções do corpo pelas quais a potência de agir desse corpo é aumentada ou diminuída, favorecida ou reduzida, assim como as idéias dessas afecções. Quando podemos ser a causa adequada de alguma dessas afecções, entendo então por paixão uma ação, nos demais casos, o sofrer a ação dessa paixão.*<sup>29</sup>

Um afecto é uma afecção que transforma positiva ou negativamente a potência de agir, de maneira que uma afecção neutra, que mantém a potência de agir estática, não pode ser considerada um afecto. Em outras palavras, todo afecto é uma afecção, porém nem toda afecção é um afecto. Há também uma

---

<sup>27</sup> DELEUZE, 1987.

<sup>28</sup> DELEUZE, 1997, p. 157.

<sup>29</sup> ESPINOSA, 2003, p. 197.

diferenciação entre afectos ativos e afectos passivos. Os afectos ativos são originados das idéias que nascem do exercício adequado da potência intelectual, ou seja, das idéias adequadas. E assim como há desejos racionais provocados pelas idéias adequadas, existem desejos passionais determinados pelas idéias inadequadas.

Um afecto passional depende de fatores externos, que podem ser alegres ou tristes, que são definidos a partir da compatibilidade dos fatores externos e do corpo afectado. As ações são sempre positivas, já as paixões podem ser alegres ou tristes. Quando há compatibilidade entre os fatores externos e o corpo afectado, surgem paixões alegres, que aumentam a potência de agir. Ao contrário, as paixões tristes se caracterizam pela instabilidade das relações entre os fatores externos e o corpo afectado.

Na obra de Guto Lacaz, a relação arte-design produz paixões alegres e constituem alguns dos traços marcantes de sua produção. *Faça você mesmo* (Figura 4), série de três cartazes desenvolvidos para uma campanha de marketing da revista *Criativa* na década de 1980 (em conjunto com Ricardo Van Steen e Marcio Delgado), que une arte e design, e nascem de idéias adequadas geradas pela compatibilidade dessas duas áreas de conhecimento. Os cartazes se apropriam de imagens retiradas da revista *Mecânica Popular* e mostram de maneira irônica e divertida, no melhor estilo “Faça você mesmo”, como construir um submarino nuclear, como construir um confortável e luxuoso auditório e também um desentortador de cabides. Em cada uma das peças, Guto Lacaz descreve passo a passo as etapas para a execução dos projetos.

Afectos que são devires e que a cada relação de movimento e repouso, de velocidade e lentidão agregam inúmeros elementos e satisfazem a um grau de potência. Relações que constituem a partir da arte e do design e correspondem a intensidades que os afectam, aumentando a potência de ambos. Devires que “não são fenômenos de imitação, nem de assimilação, mas de dupla captura, de evolução não paralela, núpcias entre dois reinos”<sup>30</sup>.

---

<sup>30</sup> DELEUZE; PARNET, 1998, p. 10.

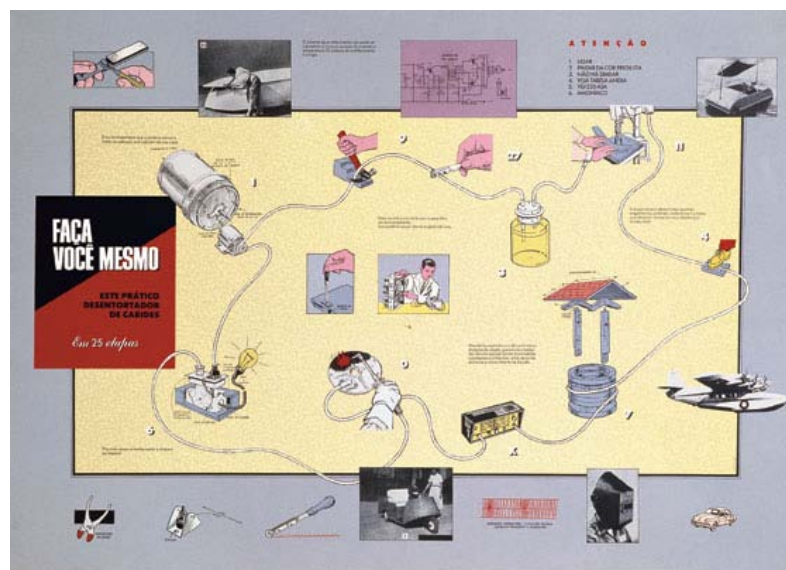
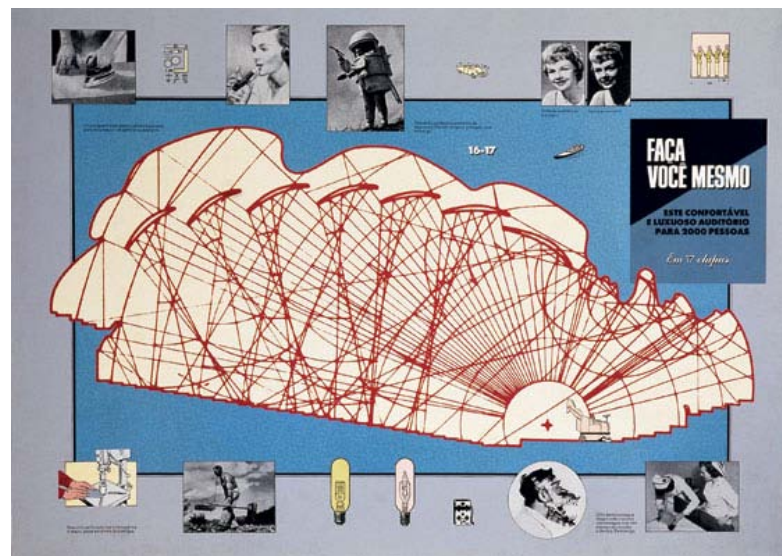
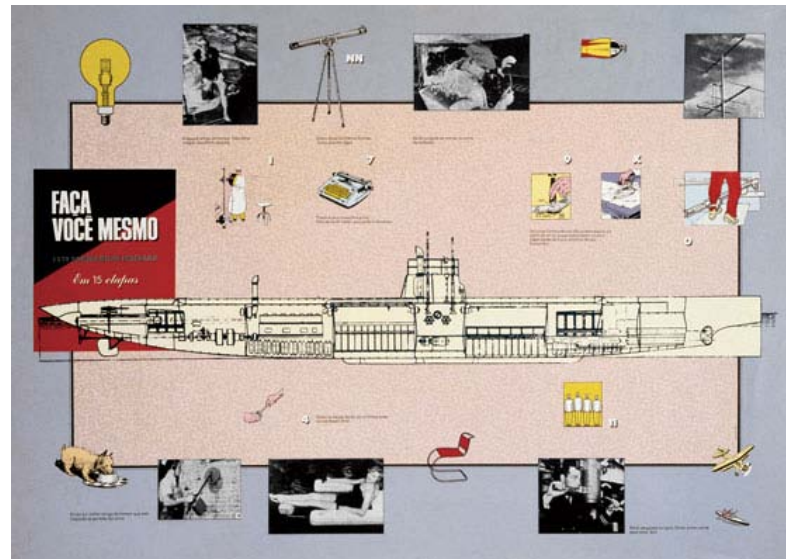


Figura 4 - *Faça você mesmo*, série de cartazes de Guto Lacaz.

**AREDESIGN**

**ARTEDESIGN**

**ARTEDESIGN**

**ARTEDESIGN**

**ARTE DESIGN**



**ARTE** GUTO  
LACAZ **DESIGN**

2.

PEQUENAS  
DIVAGAÇÕES  
SOBRE  
GRANDES  
QUESTÕES

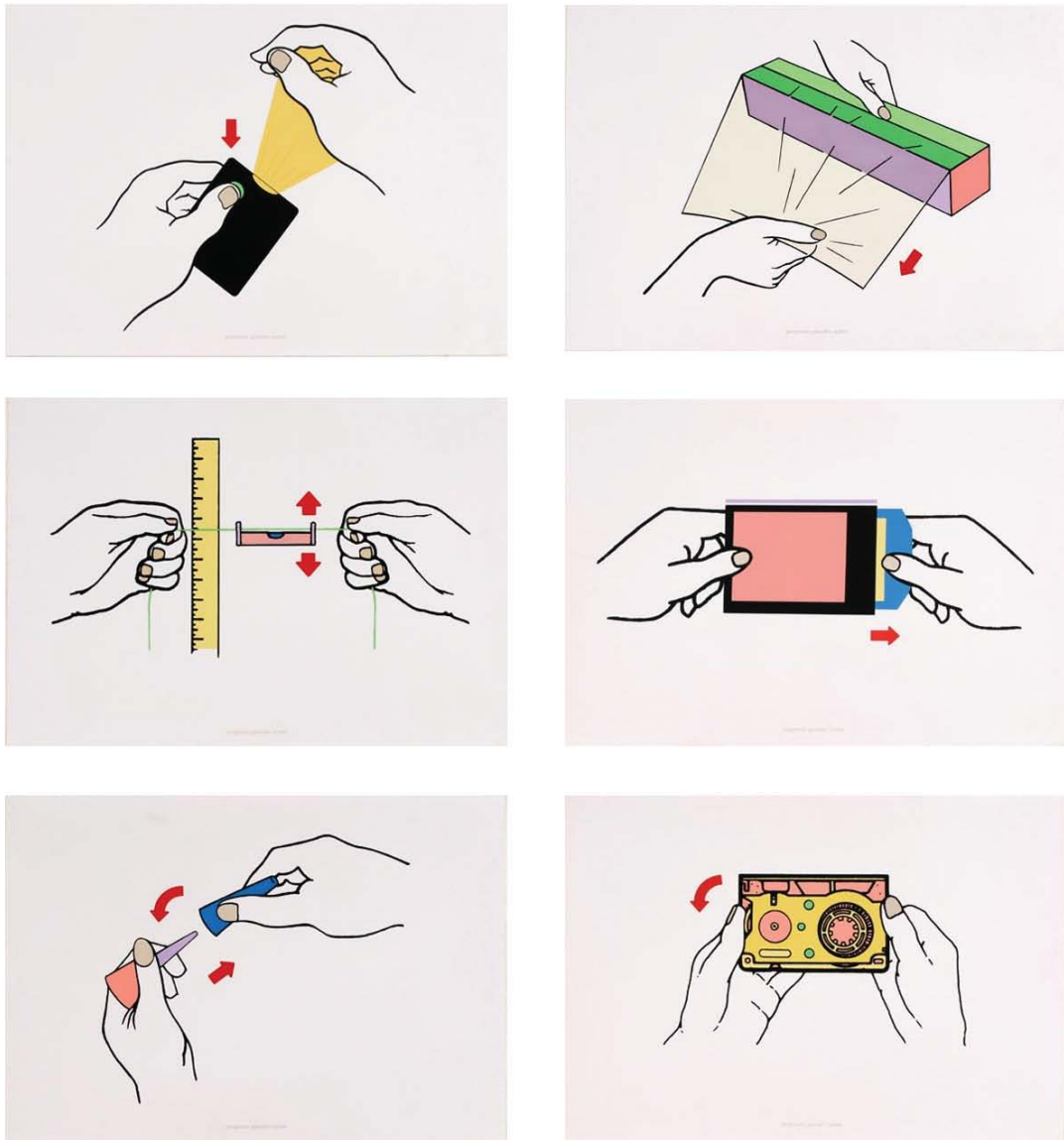


Figura 5 - *Pequenas Grandes Ações*, serigrafias de Guto Lacaz, de 2003.

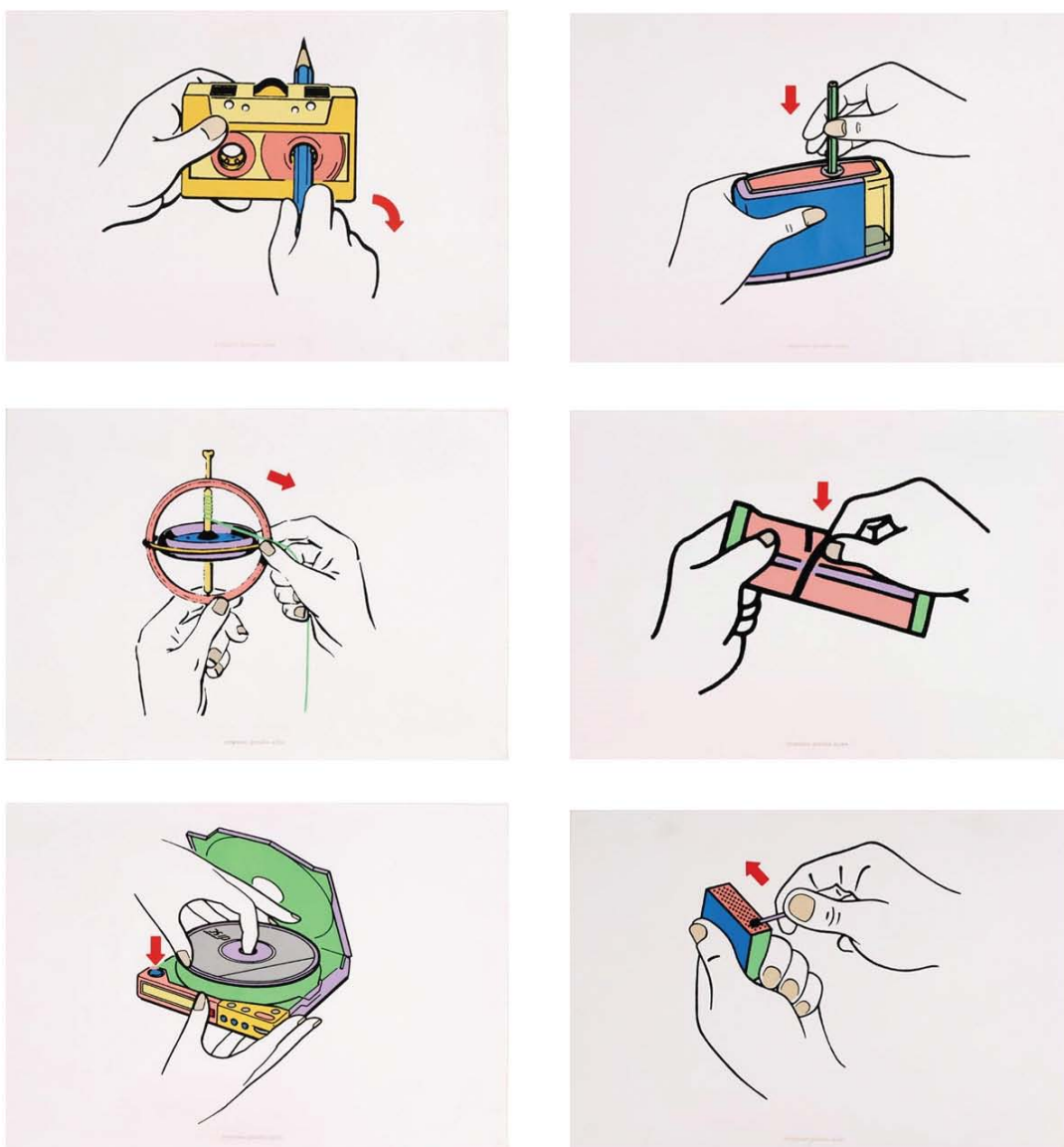


Figura 6 – *Pequenas Grandes Ações*, serigrafias de Guto Lacaz, de 2003.

Em *Pequenas Grandes Ações* (Figuras 5 e 6), uma série de 12 serigrafias realizadas em 2003, Guto Lacaz se apropria de desenhos de manuais de instruções e os transforma em grandes serigrafias. Figuras cotidianas que ensinam a utilizar máquinas, aparelhos e objetos, geralmente desprezadas ou que passam despercebidas aos nossos olhos, ganham aqui uma nova dimensão estética e iconográfica. Figuras projetadas para orientar perdem sua funcionalidade e assumem outra postura diante do tratamento do artista.

Nessa série, cada desenho escolhido foi digitalizado, tratado, retocado e ampliado 50 vezes. Um processo que desloca e leva cada um deles do micro ao macro: minúsculas figuras, banais e corriqueiras, se transformam em expressivas gravuras impressas em até oito cores. Imagens que são frutos daquilo que Guto Lacaz chama de inconsciente industrial coletivo<sup>31</sup>. São imagens pasteurizadas, que possuem um mesmo estilo (ou seria a falta dele?), que parecem ter sido todas produzidas por uma única pessoa.

O conteúdo se origina de uma realidade secundária, onde, de forma poética, são reproduzidos desenhos originados de manuais de caixa de fósforos, cartucho de tintas, cola rápida, lanterna descartável, fitas K7 e VHS, giroscópio, papel filme, nivelador, apontador elétrico, polaróide e CD player. Objetos que adquirem uma nova roupagem com cores vivas, que, fortalecem, intensificam e renovam cada figura dando-lhes uma nova aura, um novo posicionamento.

São trabalhos que remetem à Pop Art, movimento artístico essencialmente ocidental, que se desenvolveu dentro da conjunção de uma sociedade industrial capitalista e tecnológica. Na década de 1960, o desenvolvimento tecnológico industrial impulsionou a substituição do objeto individualizado e individualizante, produzido pelo homem e para o homem, pelo objeto padronizado, produzido industrialmente inúmeras séries: a sociedade abandonava a idéia de identificar o objeto como um constituinte de valor, um bem patrimonial a ser cultivado e passado de geração a geração.

*Dentro do contexto de uma comercialização crescente no seio da realidade comercial, os valores que cobrem certas palavras, tais como – “belo, bom, verdadeiro” – tornam-se invólucros verbais cheios de sentido, intercambiáveis e moldáveis à vontade. As regras do jogo da civilização produzem, indiferentemente, imagens de homens ou de coisas, imagens tiradas sucessivamente do domínio natural ou técnico.*<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Catálogo da exposição *Pequenas Grandes Ações*

<sup>32</sup> OSTERWOLD, 1994, p. 6.

Argan<sup>33</sup> ressalta que nas décadas de 1940 e 1950, o aumento do desenvolvimento tecnológico colocou em crise a arte como ciência dos objetos modelos da mesma maneira que, um século antes, havia-se passado do artesanato para a indústria, passava-se nesse momento, da tecnologia dos produtos para a tecnologia da informação. O produto deixa de ser uma finalidade e torna-se somente um fator no movimento da cadeia de consumo. Até então, o consumo destes produtos industrializados era extremamente lento, chegando a durar, muitas vezes, mais que o próprio sujeito, como, por exemplo, a casa e os instrumentos de trabalho.

O modelo ideal era a obra de arte, objeto que perdurava sem perder seu valor. Descobriu-se que o consumo psicológico era extremamente mais veloz e eficaz que o consumo objetivo e racional. Para acelerar o consumo, o objeto foi substituído por sua imagem: uma imagem frágil e de fácil desgaste. Fazendo com que os consumidores se acostumassem a desfazer de objetos que ainda lhe eram úteis, porém, estavam com uma imagem ultrapassada e extremamente massificada. Bastava apresentar um novo modelo, ou tipo de produto, para que o mais velho se tornasse obsoleto. O que importava era a novidade, o refinamento da imagem, que constituía em si um dos objetivos do design.

*A inserção da exigência estética na tecnologia da informação e da comunicação não é teoricamente impossível, assim como não era impossível sua ligação com a tecnologia da produção. Mas choca-se contra a finalidade do sistema, que, visando a determinar uma ânsia de consumo ilimitado, faz de tudo para desestimular nos consumidores a tendência de formar juízos de valor, a qual, pelo contrário, é incentivada e multiplicada pela exigência estética.<sup>34</sup>*

Dois artistas americanos que trabalharam essa inserção e com os quais podemos estabelecer relações com esta série de trabalhos de Guto Lacaz são Roy Lichtenstein e Andy Warhol. Roy Lichtenstein usou como matéria prima um dos principais divulgadores da cultura de massa: os cartuns e as histórias e quadrinhos, analisando a banalidade desse tipo de comunicação, divulgada em milhões de exemplares pela imprensa diária e periódica. Um meio de comunicação que não pretendia ser obra de arte, mas apenas comunicar sintética e visualmente um determinado conteúdo narrativo.

Assim como Lichtenstein não estava interessado no conteúdo da mensagem, mas sim no modo como ela era transmitida, no seu meio, Guto Lacaz seleciona uma imagem que é isolada do restante do

---

<sup>33</sup> ARGAN, 1992.

<sup>34</sup> ARGAN, 1992, p. 582.

contexto e a reproduz, ampliada, levando em consideração os processos de produção e execução, fazendo com que a imagem seja retirada da serialidade, transportando-a novamente à unicidade.



Figura 7 - *M-Maybe (A Girl's Picture)*, de Roy Lichtenstein, 1965.

Lichtenstein, porém, tinha a intenção de comparar as estruturas técnicas da pintura com as dos meios de impressão. Em alguns de seus quadros, a pincelada era substituída por uma malha de pontos cuidadosamente reproduzida. Sua pintura tinha como finalidade uma perfeição quase mecânica, onde buscava o efeito do anonimato, como se tivesse sido executada por um técnico em impressão gráfica. O conteúdo de suas obras era mostrado como em um anúncio publicitário, orientado por uma percepção do meio e pelo pragmatismo do consumo.

Já o método de trabalho de Andy Warhol se baseava na ação e reação permanentes, onde os limites entre produção, produto e reprodução, entre a imagem, a representação e o objeto são limites difusos. Sua obra partia da noção de que os objetos adquirem importância dependendo de como se manifestam, como e onde são apresentados e transmitidos. O meio é o conteúdo da própria mensagem. Na essência, seu trabalho se caracterizava pela busca de tornar o banal e o vulgar a substância da arte, bem como tornar a própria arte banal e vulgar. Não só levava para a arte os produtos em série e as informações dos meios de comunicação, como também tornava a arte um produto da sociedade de massa.



Figura 8 - *Marilyn Monroe*, serigrafia de Andy Warhol de 1962.

No início de sua carreira Warhol fez ilustrações, desenhou cartazes publicitários, publicou na revista *Glamour*, sapatos femininos criados por ele e ilustrou contos de Truman Capote. Foi nesta época que começou seu interesse temático e estilístico, pelas imagens triviais da cultura de massa.

*Warhol interessava-se pelo critério da “quantidade como qualidade” com temas humanos ou temas ligados aos artigos da indústria de bens de consumo. A partir de uma massa de dados triviais, Warhol escolhe o que neles encontra de típico. Acentua sinais do tempo, que se tornam mitos e que, presentemente, fazem parte integrante desta civilização.*<sup>35</sup>

Em meados da década de 1960, “pintou” uma série de retratos de Marilyn Monroe: cinco visões frontais do rosto da atriz retirados de uma fotografia e reproduzidas em serigrafia com algumas modificações em relação ao original. Como observa Huyssen<sup>36</sup>, a arte se torna a reprodução de uma reprodução, onde já não é a realidade que fornece o conteúdo da obra de arte, mas uma realidade secundária de uma imagem reproduzida exaustivamente pelos meios de comunicação de massa. Porém, enquanto Andy Warhol se detinha em reproduzir a realidade massivamente reproduzida, Guto Lacaz cria uma nova estética de objetos e máquinas, conferindo-lhes uma nova expressividade, onde novos significados se incorporam, novas possibilidades se apresentam e suas funções são aniquiladas.

<sup>35</sup> OSTERWOLD, 1994, p. 177.

<sup>36</sup> HUYSEN, 1996.



Assim como Andy Warhol, Guto Lacaz se rende aos princípios da reprodução massiva e anônima. Porém, enquanto Andy Warhol retratava sua proximidade com imagens da mídia, Guto Lacaz retrata sua fascinação pela relação homem/máquina tão presente e corrente em sua obra. São imagens onde se integram o desenho orgânico e suave de mãos como desenho técnico, geométrico e rígido dos aparatos. Desenhos que retratam de maneira simples e objetiva essa integração de homens e máquinas, orgânico e técnico, em uma relação de cumplicidade e troca. Nos manuais estão retratadas máquinas que entram em funcionamento acionadas pela mão do homem e em função do homem. Guto Lacaz parece seguir os conselhos de Andy Warhol, onde “tudo é bonito”<sup>37</sup> e, a partir de imagens banais e triviais do cotidiano, constrói uma nova realidade, onde estão presentes arte e design em uma intensa relação de afectos e afecções. Imagens que sugerem uma reflexão sobre qual a definição de arte e qual a definição de design e suscita questões inerentes a respeito das afinidades e analogias que aproximam essas duas áreas de conhecimento. Definições que não buscam a delimitação dos termos, principalmente por se tratar de áreas híbridas em termos de interdisciplinaridade, mas principalmente para se entender o processo de fertilização existente entre elas.

## **2.1. Arte, uma construção cultural**

Na série, aquilo que um dia já foi instrução e informação se torna arte e meio de expressão. O artista chama atenção para um “dado filosófico de que o aparelho precisa do toque para ganhar vida, como o dedo de deus de Michelangelo na Capela Sistina<sup>38</sup>”. Aqui, Guto Lacaz é o responsável por criar, inventar e nos mostrar os afectos em relação com os perceptos ou as visões que nos dá, mas “não é somente em sua obra que ele os cria, ele os dá para nós e nos faz transformamos com eles, ele nos apanha no composto”<sup>39</sup>, produzindo assim devires e novos blocos de sensações. São trabalhos que remetem à natureza e fundamentos da arte e do design.

Para Deleuze e Guattari, arte é criação, composição de blocos de sensações, afectos e perceptos que escapam ao humano e algo que jamais foi representativo.

---

<sup>37</sup> Apud HUYSEN, 1996, p. 104.

<sup>38</sup> Catálogo da exposição *Pequenas Grandes Ações*

<sup>39</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 227.

*A arte é a linguagem das sensações, que faz entrar nas palavras, nas cores, nos sons ou nas pedras. A arte não tem opinião. A arte desfaz a tríplice organização das percepções, afecções e opiniões, que substitui por um monumento composto de perceptos, de afectos e de blocos de sensações que fazem as vezes de linguagem.*<sup>40</sup>

Ao transcodificar imagens de manuais em obras de arte, Guto Lacaz cria novos monumentos, novos blocos de sensações presentes e persistentes que são transmitidas para o futuro, que não se preocupam com a memória mas essencialmente com a fabulação. O território como efeito da arte: o homem, artista, que ergue um marco, que demarca sua propriedade que é artística, porque a arte é antes de tudo cartaz, placa, “o expressivo é primeiro em relação ao possessivo, as qualidades expressivas ou matérias de expressão são forçosamente apropriativas, e constituem um ter mais profundo que o ser”<sup>41</sup>.

Toda e qualquer progressão em arte se deve ao fato de que a arte está sempre criando novos perceptos e afectos, tais como desvios, retornos, mudanças de níveis e direção etc. O plano de composição técnica acaba por ser sempre recoberto ou absorvido pelo plano da composição estética, o que torna a matéria expressiva, a partir do momento em que o composto de sensações se cumpre na própria matéria.

O que se pode perceber nesta série é a coexistência de sensações compostas e planos de composições, cada qual progredindo através o outro em uma total complementaridade. Uma sensação composta construída com afectos e perceptos, que desterritorializa um sistema de opinião e se reterritorializa sobre um plano de composição, no qual se apresenta sob a forma de molduras que limitam seus componentes, “paisagens tornadas puros perceptos, personagens tornados puro afectos”<sup>42</sup>. Concomitantemente, o plano de composição desterritorializa a sensação, deslocando-a numa espécie de desenquadramento sobre o infinito, que a desdobra de modo a liberar todas as outras sensações que ela contém.

Efland afirma que “arte é uma forma de produção cultural que deve ser estudada dentro de seu contexto cultural”<sup>43</sup>. Sua função através da história da humanidade sempre foi a de construção da realidade. Assim, a arte estabelece inúmeras representações do mundo, sejam elas do mundo real ou mesmo de mundos imaginários, inexistentes e realidades distintas criadas pela inspiração humana. Algo que está

---

<sup>40</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 228.

<sup>41</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 123.

<sup>42</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 252.

<sup>43</sup> EFLAND, 2005, p. 179.

potencialmente conectado ao resto da vida, onde não há limites entre ela e o contexto social, o que possibilita uma pluralidade de estilos e também uma pluralidade de leituras interpretativas.

*A realidade social inclui coisas tais como: dinheiro, propriedades, sistemas econômicos, classes sociais, gênero, grupos étnicos, governos, sistemas de cerimoniais religiosos e crenças, linguagens e similares. As artes são representações simbólicas dessas realidades.*<sup>44</sup>

A partir do momento em que os seres humanos começaram a utilizar palavras, signos e outras formas de representação para expressar suas experiências e compartilhar os sentidos, a reconstrução é permanente. É um processo de construção que existirá enquanto houver seres humanos, que são por natureza fazedores de cultura, que criam formas simbólicas para dar sentido e coerência à vida, já que a cultura é um fenômeno variado, que contém múltiplas linhas de aspectos eruditos e não eruditos.

“Composição, eis a única definição da arte”<sup>45</sup>, assim determinam Deleuze e Guattari. Para eles a composição é estética e aquilo que não é composto não pode ser considerado uma obra de arte. Os autores chamam atenção ainda para o fato de que não se deve confundir composição técnica, trabalho do material, com composição estética, trabalho da sensação, visto que uma obra de arte nunca é feita pela técnica.

*Certamente, a técnica compreende muitas coisas que se individualizam segundo cada artista e cada obra: as palavras e a sintaxe em literatura; não apenas a tela em pintura, mas sua preparação, os pigmentos, suas misturas, os métodos de perspectiva; ou então os doze sons da música ocidental, os instrumentos, as escalas, as alturas... E a relação entre os dois planos, o plano de composição técnica e o plano de composição estética, não cessa de variar historicamente.*<sup>46</sup>

## 2.2. Design, uma atividade mediadora

O campo de atuação do design é potencialmente universal e pode ser aplicado a qualquer área da experiência humana. Cardoso<sup>47</sup> observa que design é um conceito que está em constante transformação há alguns séculos e que em uma sociedade formada por redes artificiais de grande complexidade, ele tende a

<sup>44</sup> EFLAND, 2005, p. 183.

<sup>45</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 247.

<sup>46</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1992, p 247.

<sup>47</sup> CARDOSO, 2005.

se tornar cada vez mais universal, permeando todas as atividades de todos os seres humanos em todos os lugares e em todos os momentos. A prática do design é antes de tudo uma atividade de mediação. Uma mediação em diversos níveis: entre um abstrato e o concreto; uma idéia e a forma; entre o produtor e quem consome; entre produtor e produto. Essa natureza mediadora é acima de tudo um processo extremamente versátil.

O primeiro registro que se tem da palavra design data de 1588, no *Oxford English Dictionary*. É descrito como “Um plano desenvolvido pelo homem ou um esquema que possa ser realizado”<sup>48</sup>. Porém somente em meados do século XIX ela passou a ser utilizada com mais frequência, quando surgem os primeiros trabalhadores especializados na criação de padrões ornamentais na indústria têxtil<sup>49</sup>.

Pode-se constatar que, ao contrário do que pregavam seus precursores, o design não é uma atividade autônoma; embora seus projetos possam parecer livres, estão sempre dentro de opções feitas no contexto de um sistema de prioridades preestabelecidas com bastante rigidez. Maldonado traz à tona o fato de que, em todas as sociedades, existe um ponto crucial “em que ocorre o processo de produção e reprodução material”, ou seja, um ponto em que “as exigências das relações de produção são pouco a pouco sancionadas as correspondências entre ‘estado de necessidade’ e ‘objeto de necessidade’, entre a necessidade e o necessário”<sup>50</sup>.

Assim, o design, enquanto um fenômeno que se localiza exatamente nesse ponto, pode ser considerado um fenômeno social total, de modo que não pode ser analisado isoladamente, mas sempre em relação aos outros fenômenos aos quais ele está diretamente ligado. Os produtos do design não podem ser totalmente compreendidos fora dos contextos social, econômico, político, cultural e tecnológico que levaram à sua concepção e realização. A história do design é também a história das sociedades. Forty<sup>51</sup> afirma que o design tem a capacidade de moldar mitos numa forma sólida, tangível e duradoura.

Nos primórdios do processo de industrialização, a economia e produtividade da empresa dependiam, em grande parte, da unificação dos produtos e dos processos de fabricação, garantindo assim uma maior eficácia e a redução dos desperdícios, além da simplificação da montagem e controle e o uso

---

<sup>48</sup> BÜRDEK, 2006, p 56.

<sup>49</sup> CARDOSO, 2004.

<sup>50</sup> MALDONADO, 1999, p.14

<sup>51</sup> FORTY, 2007.

racional das máquinas e equipamentos. A produção em série de um número elevado de objetos padronizados era o principal objetivo, caracterizando todo o processo produtivo.

*Projetar a forma significa coordenar, integrar e articular todos aqueles fatores que, de uma maneira ou de outra, participam no processo constitutivo da forma de um produto. E, mais precisamente, alude-se tanto aos fatores relativos à utilização, à fruição e ao consumo individual ou social do produto (fatores funcionais, simbólicos ou culturais) como aos que se relacionam com a sua produção (fatores técnico-econômicos, técnico-construtivos, técnicos-sistêmicos, técnico-produtivos e técnico-distributivos).<sup>52</sup>*

Couto<sup>53</sup> afirma que o design deve ser percebido como uma atividade de conceber novos objetos e sistemas e que pode ser determinado como um processo de formulação e justificação de uma proposta capaz de levar à realização de algo que atenda uma determinada necessidade humana. É uma área de conhecimento que arranja, organiza, classifica, planeja e projeta artefatos, mensagens, ambientes ou mesmo espaços para a produção industrial ou artesanal.

*A diversidade de opiniões que existe sobre o tema pode ser ilustrada, por exemplo, através de conceituações que ora entendem o Design como uma atividade voltada para o descobrimento dos verdadeiros componentes de uma estrutura física, ora como uma atividade criativa, que supõe a consecução de algo novo e útil, sem existência prévia, ora como atividade criadora, voltada à construção de um ambiente material coerente, para atender de maneira ótima as necessidades materiais do homem.<sup>54</sup>*

O design é uma área de conhecimento extremamente flexível e por isso mesmo passível de interpretações diversificadas, tanto na prática como filosoficamente. Por vocação o design tem uma natureza interdisciplinar, que tem em sua base elementos disponibilizada pelo saber científico, empírico e intuitivo, que em sua prática utiliza conhecimentos de outros campos de saber. Couto<sup>55</sup> chama a atenção para o fato de que, justamente por essa característica multidisciplinar do design, surge invariavelmente a questão sobre em qual esfera inscrevê-lo: no campo das artes, no campo da ciência, ou ainda, no campo tecnológico?

A aproximação e principalmente a existência de intercâmbios construtivos entre design e arte e entre design e ciência não é suficiente para que se classifique o design como pertencente a uma dessas áreas. De acordo com Bonsiepe<sup>56</sup> o design não é, e tampouco será, uma ciência, como também não é, e

---

<sup>52</sup> MALDONADO, 1999, p. 14

<sup>53</sup> COUTO, 1997.

<sup>54</sup> COUTO, 1997, p. 49.

<sup>55</sup> COUTO, 1997.

<sup>56</sup> Apud COUTO, 1997.

nunca será, uma arte. O design se aproxima da ciência pelo fato de existirem analogias entre o processo de projeto e o processo de investigação científica, onde a formulação de uma hipótese científica corresponde a um anteprojeto, que seria uma espécie de resposta tentativa. No que diz respeito à arte, Bonsiepe afirma que não existe uma justificativa pra interpretar o design como uma atividade artística, supostamente intuitiva. O campo de atuação do design está ligado ao campo da estética, mas não obrigatoriamente ao campo da arte.

De um lado, a tentativa de classificar o design como ciência está vinculada ao sistema de produção de massa, como uma ferramenta de tecnologia e mercado. Porém esta é uma classificação que restringe a área de atuação do design e o define apenas como uma ferramenta tecnológica que promove a produção e venda de artigos industrializados. Por outro lado, o design tende para a arte e para a poesia. Segundo Alessi<sup>57</sup>, em nossa sociedade, os objetos de design se tornaram um forte canal de comunicação, através dos quais expressamos valores, status e personalidade. Objetos que não são utilizados apenas para cumprir as funções para os quais foram projetados, mas também adquirem novos empregos, sejam como objetos artísticos, peças decorativas ou mesmo adornos. E é através desses objetos de desejo que a sociedade sacia sua necessidade por arte e poesia. Necessidade que não se satisfaz apenas com as formas estéticas clássicas oferecidas pelos museus e livros.

*O Design, para Alessi, tende a tornar-se uma atividade criativa global que propiciará o nascimento de objetos totalmente novos, de coisas destinadas a serem valorizadas de forma diferente do valor de uso ou de troca. Seria ela responsável pela transformação de um imenso potencial criativo em objetos reais e virá ao encontro do crescimento dramático da necessidade de Arte e Poesia na sociedade.*<sup>58</sup>

Forty<sup>59</sup>, alerta para o fato de que a distinção crucial entre arte e design se deve ao fato de que os objetos de arte são em geral concebidos por uma pessoa, o artista, enquanto isso não se aplica aos produtos industrializados. A concepção e a fabricação de suas obras de arte permitem ao artista uma grande autonomia, o que levou à crença de que um dos principais atributos da arte é dar livre expressão à criatividade e à imaginação.

---

<sup>57</sup> Apud COUTO, 1997.

<sup>58</sup> COUTO, 1997, p. 53.

<sup>59</sup> FORTY, 2007.

### 2.3. Arte, design e técnica: relações etimológicas

Flusser<sup>60</sup> ressalta que as palavras arte e design, entre outras, têm relação direta e etimológica. Técnica, do grego *techné*, que significa arte e está relacionada com *tehton* (carpinteiro). Neste caso, a idéia principal é de que a madeira, em grego, *hylé*, é uma estrutura amorfa na qual o artista provoca o aparecimento da forma. A partir daí são feitas as acusações de Platão contra a arte e pelo poder que desenvolvido por ela para criar ilusão. As principais acusações se referem principalmente ao território nebuloso e pouco definido instituído pela arte, no qual conceitos de verdade e não-verdade, ser e não ser mostram-se inócuos e de pouca eficácia.

Para o Platão, artistas e técnicos são impostores e traidores da idéias, por seduzirem os homens a contemplar idéias deformadas. O artista descobre e fascina-se com a possibilidade de mostrar um objeto ou corpo a partir de um ângulo ou ponto de vista determinado. Assim é que ele poderá mostrar as coisas mais como elas parecem a um olhar determinado do que como são, não como elas são de acordo com a idéia<sup>61</sup>, o conceito, em sua inteireza e imutabilidade, mas apenas como aparecem ao olhar, de um determinado ângulo de visão<sup>62</sup>.

No latim, o termo equivalente a *techné* é *ars*, que significa manobra, sendo seu diminutivo a variação *articulum*, ou seja, arte pequena, que indica algo que gira em torno de algo, como por exemplo a articulação da mão. *Ars* quer dizer algo como articulabilidade ou mesmo agilidade, como observa Flusser, e *artifex* (artista) quer dizer impostor<sup>63</sup>.

Já a palavra design é um substantivo da língua inglesa que traz consigo tanto a idéia de plano, intenção como de configuração e estrutura. Sua origem está no latim *designo*, que tem o sentido de designar, indicar e representar, além de já conter em si o termo *signum* (signo). Partindo desse ponto de vista, constata-se a ambigüidade das idéias que o termo carrega: de um lado a noção abstrata de concepção

---

<sup>60</sup> FLUSSER, 2007,

<sup>61</sup> PLATÃO, 1996.

<sup>62</sup> Panofsky chama a atenção para a muito conhecida história de uma *Atená* de autoria de Fídias, em que a parte inferior da estátua era demasiado curta em relação à superior, mas que, no entanto, parecia aos olhos de seus observadores como perfeitamente proporcional, já que a estátua fora colocada em um nível bem acima dos olhos. Tal princípio da correção ótica foi uma das invenções da chamada "revolução grega" na arte. Cf. PANOFSKY, *op. cit.*, p. 99-100.

<sup>63</sup> FLUSSER, 2007, p. 182.

e projeto, de outro o ato de registrar, configurar e estruturar. Em uma conceituação mais ampla, um termo que se refere à atribuição de forma material a conceitos intelectuais.

Segundo Flusser<sup>64</sup>, na língua inglesa, a palavra design pode funcionar também como verbo – *to design* – e significa, entre outras coisas, tramar algo, simular, projetar, esquematizar, configurar, proceder de modo estratégico e ressalta a necessidade de se pensar a palavra design semanticamente, a fim de analisar precisamente o significado que ela adquiriu em nossos dias. Para Flusser

*A palavra design ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas. Outros termos também bastante significativos aparecem nesse contexto, como, por exemplo, as palavras “mecânica” e “máquina”. Em grego, mechos designa um mecanismo que tem por objeto enganar, uma armadilha, e o cavalo de tróia é um exemplo disso<sup>65</sup>.*

Ao mostrar a forte inter-relação entre essas palavras (design, máquina, técnica e *ars*), Flusser mostra que cada um dos conceitos é inseparável dos demais e todos “derivam de uma mesma perspectiva existencial diante do mundo”. E é justamente a partir dessas conexões, negadas durante séculos, que a palavra design ocupou o lugar que hoje lhe é conferido na cultura contemporânea.

*A Cultura moderna, burguesa, fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado, o ramo científico, quantitativo, “duro”, e por outro o ramo estético, qualificador, “brando”. Essa separação desastrosa começou a se tornar insustentável no final do século XIX. A palavra design entrou nessa brecha como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, conseqüentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura.<sup>66</sup>*

Sem uma tradução para a língua portuguesa, a palavra *design* não deve ser substituída ou mesmo confundida com a palavra *desenho*, que tem sua origem no italiano *desegno*, vocábulo surgido em meados dos anos de mil e quatrocentos e que deu origem também outras palavras utilizadas em outras línguas, tais como *dessein*, em francês, *diseño* em espanhol e *design* em inglês. Apesar de, em italiano, a palavra ter as duas acepções, tanto de desenho como procedimento e ato de produção de uma marca ou signo, quanto de

---

<sup>64</sup> FLUSSER, 2007, p. 181.

<sup>65</sup> FLUSSER, 2007, p. 182.

<sup>66</sup> FLUSSER, 2007, p.184.



projeto, designo que essa marca projeta, ao ser adotada pela língua portuguesa, perdeu-se o segundo sentido. Em português, segundo o Houaiss<sup>67</sup>, a palavra desenho é registrada pela primeira vez em 1567, na obra de Jorge Ferreira de Vasconcelos Memorial, *Das Proezas da Segunda Távola Redonda* e significa a representação de seres, objetos, idéias, sensações, feita sobre uma superfície, por meios gráficos e com instrumentos apropriados. Estudos etimológicos de Gomes<sup>68</sup> mostram que na língua portuguesa havia diferenças de significado, com as palavras *debuxo* que significava esboço ou desenho e que a palavra *desenho* tinha o sentido de projeto. Pouco a pouco *debuxo* deixou de ser utilizada e *desenho* modificou o significado, mas preservou alguns dos sentidos de projeto.

Em outras línguas, a separação entre os termos *drawing* e *design*, em inglês e *dibujo* e *diseño*, em espanhol, fortaleceu o sentido original do termo *desegno*, no que se refere ao ato conceitual de projetar e estruturar. *To draw* vem do inglês antigo *dragan* e a palavra *drawing* é empregada extensivamente para um grande número de conceitos e ações. Em espanhol, *diseño* representa a atividade projetual e *dibujo* a representação gráfica.

*A verdade é que os dois de uma forma ou de outra estão imbricados, se não etimologicamente, pelo menos pelas próprias características que engendram essas atividades (e reflete uma tendência da linguagem verbal em, muitas vezes, separar o que na realidade não tem uma fronteira tão nítida).<sup>69</sup>*

---

<sup>67</sup> HOUAISS

<sup>68</sup> GOMES, 1997.

<sup>69</sup> MARTINS, 2007, p. 3.

TECHNÉ ARTE  
ARS DESIGNO DESIGN

# 3. REPRODUTIBILIDADE, LIMITES E DIVISÕES



Figura 9 - *RG Enigmático*, escultura de Guto Lacaz de 1999.

“Uma ponte entre arte e design”<sup>70</sup> assim Guto Lacaz define a escultura/máquina *RG Enigmático* (Figura 9), trabalho de 1999, realizado sob inspiração do poema *Tatuagem Enigmática* de Duda Machado. A obra é uma grande impressora movida a pedais, onde carimbos reproduzem ícones, que representa um número, que juntamente com outros ícones, formam, de maneira enigmática, o RG daquele que operar a máquina. Cada usuário da escultura/máquina compõe, imprime e leva consigo seu *RG Enigmático* impresso como uma monotipia.

Os ícones representam aspectos diversos da cultura brasileira, selecionados pelo artista, estão presentes a flora, a fauna, as artes, a política, a energia, os índios, o clima tropical, a tecnologia, as águas e os minerais (Figura 10).

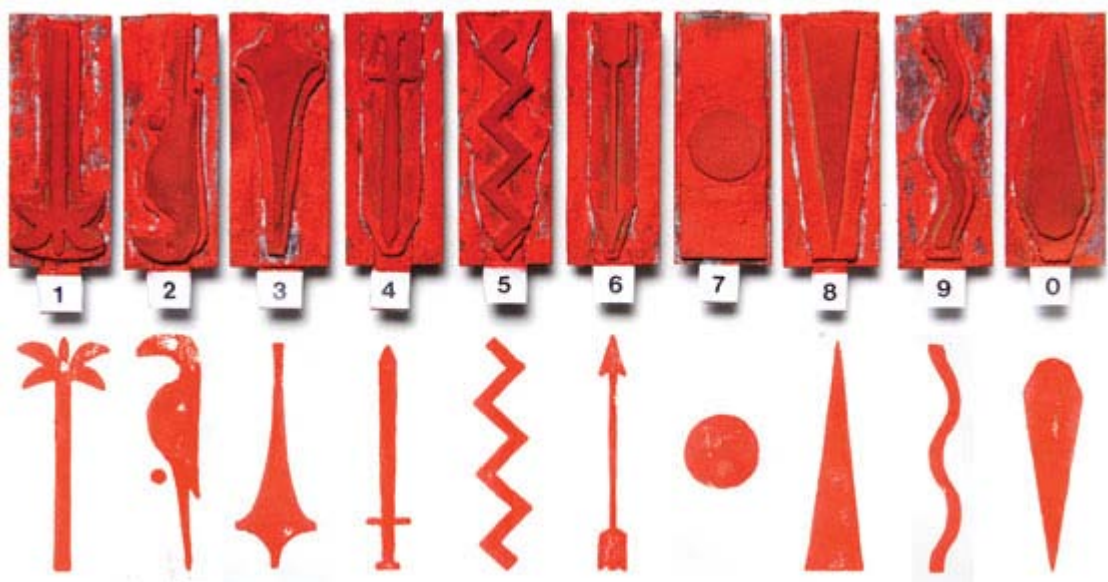


Figura 10 - Ícones da obra *RG Enigmático*.

Com *RG Enigmático*, Guto Lacaz propõe um novo diálogo entre arte e design, onde estão em jogo questões que dizem respeito à reprodutibilidade, bem como os limites entre essas áreas e conseqüentemente suas distinções.

No que diz respeito à reprodutibilidade, trata-se, principalmente, da concepção que se desenvolve entre o domínio da arte e do estético frente ao impacto do mundo técnico científico da produção industrial. Uma discussão que remete à passagem da arte única para produção em massa ou da substituição do artesanato pela indústria e a reprodução em série. Benjamin<sup>71</sup> discursa sobre a importância da reprodução

<sup>70</sup> Entrevista ao autor em 11 de julho de 2009.

<sup>71</sup> BENJAMIN, 1985, p. 180.

técnica que se resume na capacidade de transformar qualidade em quantidade, a substituição da unicidade da obra de arte e toda a aura religiosa que a envolve, pela reprodução técnica que torna o objeto cultural disponível à reprodutibilidade. Em outras palavras, uma substituição do uso de culto pelo uso funcional.

Em *RG Enigmático*, Guto Lacaz faz uma referência à passagem da unicidade para a reprodução técnica e aproxima arte e design. A quantidade se faz qualidade, e se torna aqui uma idéia capaz de se introduzir no repertório cultural, uma informação nova, que reformula o cotidiano e assinala uma identidade pessoal e cultural onde se comunicam valores, percepções e identidades. Designer, artista e público se justapõem com a experiência de re-inventar um código pré-existente, um número de RG, propondo uma revisão de hábitos e de valores. Um choque perceptivo que unifica as experiências criativas que possibilitam a experiência estética que vai da arte ao design, do espaço aos objetos, da unicidade à multiplicidade, em um percurso onde a função é redefinida, deslocada e até mesmo fragmentada.

A arte manipulada pela cultura de massa é tecnicamente traduzida pela série e pela linha de montagem que definem o design e constitui a temática de várias tendências e movimentos artísticos surgidos no decorrer do século XX.

*Uma espécie de utopia que rejeita a realidade para modulá-la como um cânone de normas adequado a um sistema sócio-cultural que confunde arte e função utilitária, ou melhor, desmaterializa-se a arte do seu compromisso com o ritual para transformá-la no objeto funcional da série típica. Porém essa racionalidade do objeto não está tanto na sua qualidade funcional, mas na indução de um comportamento único colocado como ordem social e que constitui outra tradução da arte mítica, porém, com uma distinção: supera-se o caráter contemplativo inicial para permitir que a forma seja conduzida de modo utilitário pela função e assinale um programa de recepção mecânica e rotineira.<sup>72</sup>*

Arte e design, suas práticas e reflexões teóricas, estão aqui fortemente ligados, em um sentido estrito. A reprodutibilidade da obra de arte tradicional, ou pelo menos de alguns tipos de obras de arte tradicionais, e, sobretudo o surgimento de obras de arte essencialmente reproduzíveis, transformaram de forma radical a própria noção de arte.

Os câmbios recentes na arte e no design – tanto na prática como na reflexão teórica – parecem haver desmentido definitivamente as expectativas de Benjamin. Não se deu um ocaso do valor cultural da arte em favor de um valor expositivo que, da perspectiva benjaminiana deveria terminar por identificar-se com o resgate da esteticidade da existência em uma sociedade revolucionada. A recomposição da unidade

---

<sup>72</sup> FERRARA, 2004, p. 140.

da essência humana, além da alienação provocada pela divisão do trabalho, eliminou a arte como fenômeno especializado, cujo valor de fetiche, de mercadoria de luxo, de obra de arte, não era mais que uma expressão.

### 3.1. Sobre fronteiras e limites

*RG Enigmático* chama atenção para uma área limítrofe entre arte e do design território de onde emerge a obra de Guto Lacaz. Oficialmente, arte e design são campos distintos e delimitados. Porém, existe uma fronteira capaz de separá-los por completo? Um limite ou contorno que define exatamente o que é arte e o que é design na contemporaneidade? Deleuze afirma que “Todo limite é ilusório, e toda determinação é negação, se a determinação não está numa relação imediata com o indeterminado”<sup>73</sup>.

Ao listar características próprias do Pós-Modernismo, Featherstone<sup>74</sup> ressalta a “abolição das fronteiras entre arte e vida cotidiana” como uma das principais peculiaridades dessa época. Defendo a idéia de que arte e design são áreas de conhecimento contíguas, com interseções e diferenciações, conexões e tangenciamentos, ainda que distintos e com finalidades e funções diferenciadas, que por vezes se aproximam, se assemelham, se entrecruzam e se fundem ou mesmo se distanciam e se separam. Cardoso define estas duas áreas, arte e design, como “dois ramos do mesmo tronco”<sup>75</sup>. O pensamento de Deleuze completa essas relações.

*Encontramo-nos, pois, ante uma nova seqüência de functivos, sistemas de coordenadas, potenciais, estados de coisas, coisas, corpos. Os estados de coisas são misturas ordenadas, de tipos muito diversos, que podem mesmo não concernir senão a trajetórias. Mas as coisas são interações, e os corpos, comunicações.*<sup>76</sup>

De maneira geral, fronteira pode ser entendida como o limite de um espaço em relação a outro, ou ainda a linha divisória em duas áreas ou regiões. Para Deleuze, o limite é um conceito filosófico chave. A primeira concepção de limite vem da filosofia grega, a concepção de limite-contorno, na qual o limite pode

<sup>73</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 156.

<sup>74</sup> Apud KOOP, 2004, p. 25.

<sup>75</sup> CARDOSO, 2008, p. 23.

<sup>76</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 160.

ser entendido como contorno, “um volume tem por limites as superfícies, por exemplo, um cubo está limitado por seis quadrados, um segmento de reta está limitado por dois pontos”<sup>77</sup>. O limite é o contorno da forma, quer seja ela apenas pensamento, quer seja ela matéria sensível. Não importando o que há após ou entre esses limites, a forma será sempre a essência relacionada a seu contorno.

Séculos mais tarde, os estóicos concebem a idéia de que as coisas são dos corpos, são as ações e não das idéias. Em outras palavras, o limite de alguma coisa é o limite de sua ação e não seu contorno, sua forma. Deleuze nos dá um exemplo prático.

*Você caminha na floresta densa, você tem medo. Enfim você avança e pouco a pouco a floresta se aclara, você está contente. Você chega a um local e diz: “ufa, eis a orla”. A orla da floresta, é um limite, o que isto quer dizer, que a floresta se define por seu contorno? É um limite de que? É um limite da forma da floresta? É um limite da ação da floresta, isto é que a floresta que tem tanta potência chega ao limite de sua potência, ela não pode mais penetrar sobre o terreno, ela se aclara.*<sup>78</sup>

O limite não é mais concebido como um contorno, já que não se pode mais determinar o momento exato em que a floresta termina. É um limite dinâmico, determinado pela ação da floresta, que passa a ser definida não por sua forma, mas por sua potência, uma potência que tende até o limite de onde as árvores já não crescem mais. A floresta tende a perseverar em seu ser, ela se esforça por manter-se floresta. Esse esforço é o que Deleuze chama de *conatus*, do latim *conor*, se esforçar.

*Eis que o limite é definido em função de um esforço, e a potência, é a tendência mesma ou o esforço mesmo enquanto tende a um limite. Tender até um limite é isto a potência. Concretamente, vive como potência tudo o que é percebido sob o aspecto de tender até um limite.*<sup>79</sup>

Uma das características mais marcantes da pós-modernidade, período que se inicia no final da década de 1950, de acordo com Lyotard<sup>80</sup>, juntamente com o período pós-industrial e quando a Europa, devastada pela Segunda Grande Guerra, está praticamente reconstruída, é a questão da diluição das fronteiras. Fossem essas fronteiras artísticas, hierárquicas, estilísticas, de códigos etc. É o momento em que o saber e a sociedade começam a despertar para grandes transformações ideológicas: o discurso científico moderno começa a ser questionado e as chamadas metanarrativas, tais como a dialética do espírito, a

---

<sup>77</sup> DELEUZE, 1981.

<sup>78</sup> DELEUZE, 1981.

<sup>79</sup> DELEUZE, 1981.

<sup>80</sup> LYOTARD, 1988.



hermenêutica do sentido, a emancipação do sujeito racional ou trabalhador ou mesmo o desenvolvimento da riqueza perdem força como critério de legitimação e apostam mais nos discursos particulares, restritos a universos menores. Como observa Fridman<sup>81</sup>, expressões e discussões em torno da cultura (arquitetura, pintura, literatura, cinema, música etc.) misturam-se a outras áreas de conhecimento, como a filosofia, economia, política, antropologia, sociologia e trazem para o centro do debate o pensamento sobre a pluralidade e a fragmentação.

Enquanto o ideal moderno preocupava-se em quebrar com a tradição, renegar a história, o sentimento, a memória, o ornamento e o contexto, o Pós-Modernismo aceita a tradição e principalmente combinar muitas tradições, como ressalta Jencks: “a idéia de pluralidade é essencial para o Pós-Modernismo; a necessidade de cruzar fronteiras e misturar gêneros é também uma norma”<sup>82</sup>.

### **3.2. A respeito da divisão arte/design**

Mais que diferenças conceituais ou epistemológicas, a cisão entre arte e design, se deve em grande parte e, principalmente, a motivos históricos, ideológicos e sistêmicos como afirma Darras<sup>83</sup>. Segundo o autor, os valores essencialistas, espiritualistas, utilitaristas e aristocratas transmitidos de geração em geração desde a Antiguidade Mediterrânea são os grandes responsáveis pela divisão das atividades humanas, enquanto hierarquizam as práticas de produção e criação baseados em valores elitistas.

Na tentativa de desconstruir o pensamento recorrente de organização e ação, Darras estabelece uma análise crítica a respeito das crenças que impedem o desenvolvimento de representações coerentes com o nosso tempo. Nesse sentido a arte não deve ser encarada como um fenômeno superior em relação outras atividades e produtos, mas sim como um desdobramento da cultura, que é concebida como o conjunto de todas as produções humanas ordinárias, banais e inglórias.

*Apesar de muito bem difundida, essa versão da história ainda sofre de uma suspeição retrospectiva, provocada por um conceito de história dominada pela tese da necessária superioridade da arte. No momento em que se adota uma perspectiva mais global que*

---

<sup>81</sup> FRIDMAN, 2000.

<sup>82</sup> JENCKS, 1996.

<sup>83</sup> DARRAS, 2006.

*estude o desenvolvimento da cultura visual como um todo, pode-se destacar que a história dos outros métodos de produção de objetos culturais tem sido negligenciada ou que foi reescrita para o benefício de seu aspecto artístico.*<sup>84</sup>

Em 1563, foi fundada em Florença, na Itália, a primeira *Accademia Del Disegno*. Criada e formulada em oposição aos sistemas de corporações existentes até então, que gerenciavam as carreiras dos artesãos e de todos os criadores de imagens, tais como pintores e escultores.

Este foi um período representou um grandioso movimento cultural. Por um lado, as imagens ganhavam cada vez mais prestígio, por outro, a ascensão social era acompanhada de uma nova hierarquização das práticas de produção e principalmente de intelectualização, a exemplo das academias literárias. Esse processo de intelectualização acabou por contrabalancear a manualização e a materialização das técnicas de produção, contribuindo assim para uma educação dividida entre teoria e prática, gerando assim uma ruptura com os tradicionais métodos de ensino empregados pelas corporações.

Mesmo com toda a influência das academias no início do século XVI, apenas uma pequena parte dos artesãos deixaram suas corporações e optaram por entrar nas academias, o que permitiu a existência de dois métodos de ensino: o acadêmico, que deu origem à criação das Escolas de Belas Artes, e o sistema de mestre e aprendiz, o que gerou, de certa forma, a oposição entre a produção artesanal de um serviço útil, de um lado, e a realização “nobre”, orientada por processos aristocráticos, de outro lado.

Ocorre desde então uma clara divisão entre as artes ditas liberais e as artes mecânicas, sendo que o termo *liberal* tem sua origem no latim *liber*, que significa a qualidade que caracteriza o homem livre e sua atividade. Já o termo *mecânico*, que também se origina no latim *mechanicus*, quer dizer aquilo que se pode combinar e que sempre foi utilizado no sentido de técnicas, artes e trabalhos que impliquem o uso de algum instrumento e a ação da mão do homem.

Na organização da sociedade na Antiguidade, existe um julgamento dos gregos e romanos sobre a riqueza, onde entre as condições indispensáveis para a liberdade, estão a independência e a disponibilidade pessoal. Segundo Aristóteles<sup>85</sup>, a principal condição do homem livre é de que ele não viva sobre a coerção de outro. E nesse sentido, viver sob essa coerção não se limita apenas a escravos, mas também a

---

<sup>84</sup> DARRAS, 2006, p. 3. (*Although very well spread, this version of history still suffers from a retrospective bias provoked by a concept of history won over by the thesis of the necessary superiority of art. As soon as one adopts a more global perspective which studies the development of visual culture as a whole, one remarks that the history of other methods of producing cultural objects has been neglected or that history has been rewritten to the benefit of its artistic aspect.*)

<sup>85</sup> Apud DARRAS, 2007.

trabalhadores assalariados e economicamente dependentes. Dentro desse contexto, apenas as artes dos homens que não precisam fazer comércio de seu trabalho para sobreviver ou que não obedecem a um patrão, mas sim ao bem estar da sociedade, eram de fato consideradas artes liberais. Por toda a Antiguidade, a relação das artes consideradas verdadeiramente liberais foi discutida, ampliada ou mesmo revista. Porém o que realmente importava era a intenção do artista que as produzia. Trabalhos artísticos realizados sem liberdade eram considerados uma degradação ou mesmo uma alienação, uma venda do próprio artista.

Ainda de acordo com Darras<sup>86</sup>, na Antiguidade o trabalho estava estritamente limitado às profissões artesanais, não era pensado em termos unificados como hoje, mas de acordo com diferentes atividades e o produto deste trabalho estava destinado a um uso e a um usuário, onde o objeto era pensado em função de seu valor de uso e não de seu valor de troca. Isso refletia diretamente sobre o trabalho do artesão, que era extremamente especializado e dedicado, por um lado à perfeita execução, por outro, ao recipiente do qual era dependente.

*O trabalho do artesão foi inteiramente inclinado para seu objetivo final, que é a completude de seu uso ou a essência do uso, diríamos. O artesão era apenas o meio de melhorar a "forma" do material. Estava tão dependente de sua forma pré-existente quanto do uso para o qual estava destinado e, in fine, do usuário que seria o recipiente e o cliente.<sup>87</sup>*

Dentro desse contexto, o artesão é um escravo na esfera de sua ocupação, visto que o ideal de homem livre é de ser universalmente um usuário e nunca um produtor.

O próprio conceito de *techné* variava de acordo com suas finalidades e o *status* social de quem a implementou. Se praticada por um homem livre, era direcionada à sua elevação, enquanto se praticada por um escravo ou artesão estava confinada à reprodução e à execução, ainda que de forma habilidosa, porém escravagista. O fato da *techné* exigir uma atividade manual não era degradante em si mesma. O que a fazia degradante era atividade limitada à produção, privada de sua fase de concepção. De acordo com Darras, esse fato se explica pelo contexto platonista, e mais tarde cristão, onde "o privilégio claro dado à concepção

---

<sup>86</sup> DARRAS, 2007.

<sup>87</sup> DARRAS, 2007, p. 6. (*The work of the artisan was entirely geared towards its final purpose which is the fulfilment of usage or the essence of usage, should we say. The artisan was only a means to update a 'shape' in the material. It was as much dependent from this fatally pre-existing shape as from the usage for which it was destined and in fine from the user who was the recipient and the client.*)

face à (re)produção que levou à desvalorização da parte da atividade que usa as mãos, o instrumento e a ferramenta”<sup>88</sup>.

O vocabulário contemporâneo é a prova da integração dos valores e entidades metafísicas da Antiguidade na denominação dos indivíduos e suas missões. No campo das artes e ofícios, e por consequência do design, o criador, aquele que concebe, vence o executor que é confinado a um papel subordinado e servil. Não é por um acaso histórico que os nomes de *designer*, *criador*, *diretor artístico* foram privilegiados e valorizados. Está aqui toda a atração pelo homem livre e pelas artes liberais que estão em ação e influenciam as redefinições modernas do outrora artesão.

Nossa sociedade ainda está profundamente marcada por esses valores. Nas ciências fundamentais e no mundo da arte, o profissional, a ocupação e tudo a eles relacionado ainda são desacreditados pelos valores aristocráticos de pureza, elevação, desinteresse e anti-utilitarismo. Liberdade, elevação, ideal, pureza, não-afetação, desinteresse, nobreza, virtude, etc. são as entidades metafísicas que estruturam a forma de pensamento da sociedade até os dias de hoje.

A distribuição de diferentes ocupações do homem antigo dependia da sua classe social, das regras e valores aplicáveis à época, mas acima de tudo, de uma sociedade fundamentalmente desigual e muito dividida, em que algumas poucas pessoas privilegiadas tomavam para si todas as vantagens em detrimento dos demais. As atividades técnicas, liberais, servis ou mercenárias foram profundamente marcadas por isso. Um artesão podia praticar desenho e ensiná-lo ao seu filho ou seus aprendizes para fim de execução e para seguir ordens. Um homem livre também podia praticar desenho, se ele pudesse dominar sua “finalidade” ou “desígnio” e se ele o fizesse por uma causa nobre. Essa divisão durou por séculos. Os artesãos se organizaram em fraternidades, agremiações e corporações, que perpetuaram as divisões, enquanto as práticas nobres e liberais continuaram com intensidade variável de acordo com as eras.

*Inspirados pelo desejo de subir na escala social e de superar a antiga divisão, alguns artesãos, no século XVI, desejaram deixar suas corporações. Aliás, eles se comprometeram a valorizar a invenção, a concepção e a teoria em sua arte, para favorecer a produção de conteúdo “elevado” e abandonar o comércio de seu trabalho e os aspectos mais técnicos de sua atividade em benefício do virtuosismo.*<sup>89</sup>

<sup>88</sup> DARRAS, 2007, p. 7. (*It is the spiritualist, Platonist then Christian context and the very clear privilege granted to conception against (re)production that lead to devaluing the part of the activity which uses the hand, the instrument and the tool.*)

<sup>89</sup> DARRAS, 2007, p. 10. (*Aspired by the desire to climb the social scale and to go beyond the antique divide, some artisans, in the 16th century, wished to leave the corporations. By the way, they committed themselves to valorise invention, conception and*

A chegada de pintores e escultores nas artes liberais é o resultado de uma longa disputa de poder, mas que conseguiu se impor devido a uma mudança na prática e o enfraquecimento da distinção entre as artes mecânicas e as liberais, na medida em que os valores promovidos pelas artes liberais finalmente se impuseram sobre todos.

A revolução industrial dissolveu as corporações e classificou o artesão como um empreendedor e principalmente como um modelo de integração de práticas. Nova técnicas foram inventadas, entre eles a fotografia e o cinema. Estados imperialistas colonizaram o mundo, acelerando o processo de influência entre as culturas, ao mesmo tempo em que contribuíam para expansão dos valores europeus.

Em meio ao esse processo de industrialização, que trouxe consigo uma série de problemas, surgiram também vários movimentos de reforma social, que denunciavam a brutalidade do industrialismo por explorar o trabalhador, destruir a paisagem natural e principalmente por transformar a vida social a um “múltiplo comum da troca econômica”, como observa Cardoso<sup>90</sup>.

Dentro desse contexto, surge o *Arts and Crafts*, um dos principais movimentos surgidos em contraposição à Revolução Industrial. Ele se validou como reformador social e de renovação de estilo<sup>91</sup>. Teve início na Inglaterra do século XVIII e procurava revitalizar os processos de produção da Idade Média. Julgava que a produção artesanal propiciaria melhores condições de vida para os trabalhadores e principalmente seria um contrapeso à estética das máquinas. John Ruskin e William Morris foram os principais porta-vozes desse movimento, com idéias e atitudes caracterizadas por um espírito anti-industrial, típico das elites da época, que ainda dependiam, em parte, de ideologias ligadas aos antigos regimes. Tinha por objetivo unir as fases de projeto e execução, buscando uma relação mais próxima entre todos os envolvidos na produção e, principalmente, estabelecer um padrão de qualidade no fabrico de objetos manufaturados.

Para John Ruskin, crítico e educador inglês, a culpa pelos projetos ineficientes e a falta de uma qualidade estilística estavam diretamente ligados ao modo de divisão do trabalho, principalmente no campo do design, mas também influenciavam a arte e a arquitetura. Ruskin esteve próximo das correntes de pensamento cooperativistas e sindicalistas e compartilhava com elas a idéia de que o grande problema do

---

*theory in their art, to favour the production of 'elevated' content and to give up the trade of their work and the most technical aspects of their activity for the profit of virtuosity.)*

<sup>90</sup> CARDOSO, 2004, p. 66.

<sup>91</sup> BÜRDEK, 2006, p. 23.

capitalismo industrial era a tão divulgada divisão do trabalho. Como diz Cardoso, “não era o mau gosto do público consumidor que gerava a má qualidade, argumentava Ruskin, mas antes a desqualificação sistemática e conseqüente exploração do trabalhador que produzia a mercadoria”<sup>92</sup>. Para ele, as corporações de ofício eram as responsáveis pelo padrão de qualidade dos produtos produzidos até então, o que foi destruído pelo processo de industrialização na sua ânsia de produzir cada vez mais como o menor custo possível, o que resultava na contratação de operários sem a qualificação necessária.

Seguindo os princípios de Ruskin, nos quais a qualidade de um objeto estava diretamente ligada à unidade do projeto e execução como o bem-estar do trabalhador, William Morris, designer e escritor inglês, fundou, a partir de 1861, uma série de empresas que buscavam a renovação das chamadas artes aplicadas e que viriam a expressar a importância do design de forma inédita. Nas palavras de Argan, Morris

*percebia que, na situação da época, a questão da arte devia ser colocada como uma questão política, à qual deveria corresponder uma ação. Partia do pensamento de Ruskin, contudo, partilhando novas idéias derivadas dos textos de Marx, ia além: não é muito importante que o artista (burguês por definição), como um gesto de santa humildade, converta-se em operário; pelo contrário, o importante é que o Operário se torne artista e, assim devolvendo um valor estético (ético-cognitivo) o trabalho desqualificado pela indústria, faça da obra cotidiana uma obra de arte.*<sup>93</sup>

Morris pregava uma ruptura entre o homem e a natureza, uma passagem da idéia da arte que imita as coisas para a idéia da arte que faz as coisas, de modo a libertar o artesão da obrigatoriedade da imitação, possibilitando assim infinitas determinações formais do belo. Com a produção de objetos decorativos e utilitários como móveis, tapetes, tecidos, azulejos, vitrais e papéis de parede, Morris conseguiu o reconhecimento do mercado, produzindo não só artigos de luxo, mas também produtos que atendiam a outras parcelas da sociedade. Juntamente com Morris, artistas de renome à época, contribuíram para projetos dos artefatos produzidos.

Dessa maneira, nos séculos XIX e XX, enquanto o artesão ascendeu à criação, liberdade de decisão, escolha de seus clientes, percebeu-se uma exacerbação dos valores do artista livre, cujo principal objetivo era a invenção e a criação. Esse artista se tornou o sujeito individualista totalmente liberto de amarras sociais e inteiramente dedicado a criação do novo.

---

<sup>92</sup> CARDOSO, 2004, p. 69.

<sup>93</sup> ARGAN, 2001, p. 179.

*É como se dois corpos sociais, artesão e artista, fossem levados num movimento paralelo no sentido da emancipação para um e da liberdade total para o outro. Quanto mais o artesão de livra de coerções, mais o artista alarga os limites das coerções da arte, incluindo aquelas de técnicas, convenções, gêneros, referências culturais, etc., e chegando a criticar as bases espiritualistas e idealistas da arte, rejeitando-as por meio das práticas da anti-arte e pós-arte, ou mesmo abandonando a arte.<sup>94</sup>*

Provavelmente por esse motivo, valorizaram-se intensamente o Construtivismo, De Stijl, Bauhaus, entre outros movimentos. Realmente, por um longo tempo, o espaço vital inspirou os artistas e eles nunca perderam a oportunidade de tomar emprestadas novas técnicas. Por outro lado, na área da arte, os valores utilitários e funcionais nunca cruzaram a fronteira do mundo dos valores liberais.

As primeiras décadas do século XX foram marcadas por grandes transições políticas, sociais e culturais, principalmente na Europa. Os sistemas monárquicos davam lugar a sistemas democráticos, socialistas e comunistas. Os cavalos e carruagens cediam espaço para os automóveis movidos por motores de combustão. Nos céus, aviões começavam a traçar grandes rotas. Jornais, revistas e livros eram impressos em grande escala. O cinema se consolidava como uma nova diversão para a população, trazendo movimento à imagem fotográfica, até então estática. O rádio se tornara o grande veículo de comunicação de massa. A tecnologia invadia, irremediavelmente, a vida nos grandes centros urbanos.

Dentro desse contexto, Henry van de Velde funda em 1912, em Weimar, na Alemanha, um grupo de estudos de artes aplicadas, que anos mais tarde, em 1919, fundiu-se com a escola de artes aplicadas dirigida por Walter Gropius, formando assim a *Staatliche Bauhaus Weimar*<sup>95</sup>. A Bauhaus foi o ponto de partida para o grande desenvolvimento do design. A proposta inicial se aproximava muita à proposta de William Morris, onde procurava oferecer condições de ensino para tornar o aluno um artista completo, que dominasse desde o artesanato até a arquitetura. Um artista munido dos recursos das artes clássicas e aplicadas, que integrasse recursos e possibilidades industriais.

A finalidade primordial era recompor o vínculo entre a arte e a indústria produtiva. Para isso, Walter Gropius, seu primeiro diretor, convocou os artistas mais avançados da época para seu corpo docente, entre

---

<sup>94</sup> DARRAS, 2007, p. 12 (*It is as if two social bodies, artisan and artist, were taken in a parallel movement towards emancipation for one and total freedom for the other. The more the artisan frees himself from constraints, the more the artist pushes the limits of the constraints of his art, including those of technique, conventions, genres, cultural references, etc. and going as far as criticizing the idealistic and spiritualist basis of art, rejecting them through practices of anti-art and post-art, or even by abandoning art*)

<sup>95</sup> Casa da Construção Estatal de Weimar.

eles Wassily Kandisky, Paul Klee, Lyonel Feininger, Oskar Schlemmer, Johannes Itten, Georg Muche e László Moholy-Nagy, convencendo-os que o lugar do artista era a escola e sua função social o ensino.

*Mais que qualquer outro elemento, foi essa capacidade ímpar de reunir um grande número de pessoas muito criativas e muito diferentes em uma única escola que deu vida e força para a Bauhaus, transformando essa pequena instituição em um foco mundial para o fazer artístico.<sup>96</sup>*

Devido aos progressos dos meios de produção industrial no século XIX, a unidade entre projeto e produção estava praticamente dissolvida. O conceito central de Gropius era de que, na Bauhaus, a arte e a técnica deveriam tornar-se uma nova unidade. Para ele, a técnica não necessitava da arte, mas a arte sim, necessitava da técnica, e unidas, haveria uma noção de princípio social: consolidar a arte no povo. Segundo Bürdek<sup>97</sup>, a Bauhaus tinha basicamente duas metas centrais: em primeiro lugar deveria atingir uma nova síntese estética através da integração de todas as artes e as manufaturas debaixo do primado da arquitetura. Depois, através da execução de produção estética, deveria atingir as necessidades das camadas mais amplas da população, alcançando assim uma síntese social.

Até 1933, ano que a escola foi dissolvida pelo nazismo, a Bauhaus passou por diversas fases e mutações pedagógicas, com freqüentes mudanças de docentes, cursos e enfoques. Costuma-se decompor essas fases de acordo com a superioridade de alguns professores. Na primeira fase, também chamada de fase da fundação, que vai de 1919 a 1923, prevalecem as idéias de Gropius e Itten, onde após um curso básico, os estudantes poderiam dedicar-se a um laboratório ou oficina de sua preferência, como por exemplo gráfica, cerâmica, metal, pintura, marcenaria etc. Cada oficina tinha dois líderes, um artista, também chamado de mestre da forma, e um artesão, o mestre da técnica. Dessa maneira, pretendia-se fomentar e desenvolver as capacidades artísticas e manuais dos alunos de forma equilibrada.

Na segunda fase, da consolidação, que vai de 1923 a 1928, começa a se destacar a influência do racionalismo, do cientificismo e do industrialismo de Moholy-Nagy e Meyer. A Bauhaus foi se tornando uma instituição de protótipos industriais, que deveriam ser voltados para a realidade da produção e atender às necessidades sociais de uma camada mais ampla da população, que fossem acessíveis e tivessem alto grau de funcionalidade. A Bauhaus transforma-se em *Hochschule für Gestaltung*<sup>98</sup> e o *slogan* original – A

---

<sup>96</sup> CARDOSO, 2005, p. 118.

<sup>97</sup> BÜRDEK, 2006, p. 33.

<sup>98</sup> Escola Superior da Forma.



*unidade da arte e da técnica* – alterado para *Arte e tecnologia, a nova unidade*. Assim como a marca que anteriormente fazia alusão às corporações de ofício medievais, torna-se um símbolo composto por traços e ângulos retos com linhas geométricas.

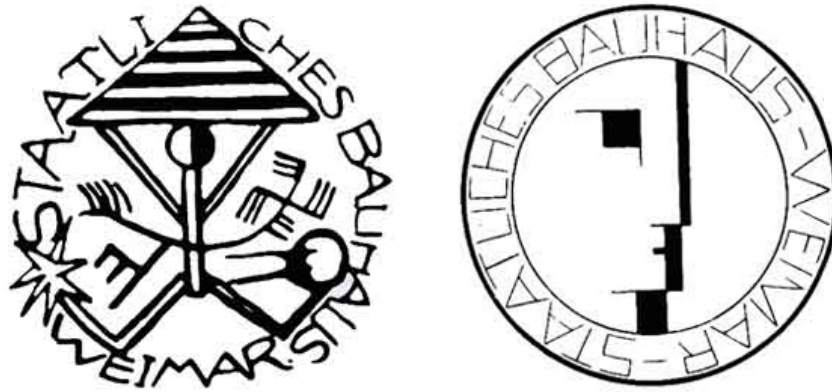


Figura 11 - Primeiro símbolo da Bauhaus, de 1919 , e a versão de 1923.

Na terceira e última fase, que vai de 1928 a 1933, também chamada de fase da desintegração, Mies van de Rohe privilegiou quase que exclusivamente o ensino da arquitetura, liquidando definitivamente o conceito inicial de uma escola superior de arte. Muitos artistas deixaram a Bauhaus, entre eles Sclemmer, Klee, Moholy-Nagy e Meyer. Quando a Bauhaus é fechada, em 1933, ocorre uma dispersão dos professores: a maior parte se transfere para os Estados Unidos, outros para países neutros da Europa, como a Suíça, fazendo com que os ideais, sonhos, regras e dogmas da escola fossem disseminados além das fronteiras da Alemanha. Nos EUA Moholy-Nagy fundou em 1937, em Chicago, a Nova Bauhaus, enquanto na cidade de Ulm, na Baviera, surgiu uma nova escola de design, também inspirada no legado da Bauhaus, a *Hochschule für Gestaltung*, que ficou conhecida como Escola de Ulm.

Juntamente com o Construtivismo Russo e o De Stijl, a Bauhaus organizou a base do modernismo no design. Com a Bauhaus foi criado um novo tipo de profissional para a indústria, uma profissional que dominava igualmente a técnica e a linguagem formal, criando assim os fundamentos para a mudança da prática profissional do tradicional artista/artesão no designer como conhecemos hoje. Mas o significado maior da escola esteve na possibilidade de fazer uso da arte, da arquitetura e do design para erguer uma sociedade melhor, mais livre, mais justa e sem conflitos. Porém, na prática, Cardoso<sup>99</sup> observa que, contrariando suas raízes nos movimentos de artes e ofícios, a experiência da Bauhaus acabou gerando uma atitude de antagonismo dos designers com relação à arte e ao artesanato.

<sup>99</sup> CARDOSO, 2005.

*Apesar de ser uma escola cheia de artista e artesãos – ou talvez por causa disto – acabaram prevalecendo aquelas opiniões que buscavam legitimar o design ao afastá-lo da criatividade individual e aproximá-lo de uma pretensa objetividade técnica e científica.<sup>100</sup>*

Já a vanguarda russa, que se desenrolou nos primeiros trinta anos do século XX, se colocou numa tensão e em uma realidade revolucionária concreta, além de indagar sobre a questão social da arte e tratá-la como uma questão política. Nos anos que se seguiram à revolução de 1917 na Rússia, o design se desenvolveu juntamente com o cinema, tornando-se um poderoso veículo de comunicação de massa. A Rússia que já tinha uma expressiva tradição visual estava disposta a esquecer seu passado. Numa aura de otimismo, em um período agitado por debates políticos, escassez, guerra civil, convulsão política e com uma sociedade semi-analfabeta, as palavras e imagens se transformaram nos verdadeiros agentes da revolução. Segundo Hollis,

*Nos primeiros anos da revolução, os pôsteres tornaram-se oradores públicos, gritando slogans visuais e ilustrando alegorias políticas. À medida que a revolução avançava, lançava mão de recursos da fotografia e da perícia de designers especializados em cartografia e apresentações gráficas de estatísticas; a união desses dois recursos produziu imagens que transcendiam a objetividade na representação poética do romance do progresso.<sup>101</sup>*

Dois dos maiores responsáveis pela revolução plástica foram Kasimir Malevich e seu Suprematismo e Vladimir Tatlin com o Construtivismo, ambos engajados no movimento da vanguarda ideológica e revolucionária. Malevitch, em especial, desenvolveu uma extensa pesquisa metódica sobre as estruturas funcionais da imagem: estudou Cézanne e Picasso, além de buscar nos ícones russos uma raiz semântica para o significado primário dos símbolos e signos expressivos. Formulou em 1913 a poética do suprematismo de “identidade entre idéia e percepção, fenomenização do espaço num símbolo geométrico, abstração absoluta”<sup>102</sup>. Preocupava-se principalmente com a formação intelectual das gerações futuras, aquelas responsáveis pela construção do socialismo. Malevitch recusava tanto a utilidade social quanto a pura esteticidade da arte, propondo, de acordo com a revolução social e política vigente, uma transformação radical, não uma simples transferência de uma concepção de mundo decadente por outra concepção, mas um mundo destituído de objetos, noções, passado e futuro, onde o objeto e o sujeito seriam reduzidos a o que ele chamava de grau zero, uma visão proletária que implicava na não-propriedade das coisas e noções.

---

<sup>100</sup> CARDOSO, 2005, p. 120.

<sup>101</sup> HOLLIS, 2000, p. 42.

<sup>102</sup> ARGAN, 1992, p. 324.

Em contraposição a Malevitch, que era um teórico, Tatlin visava uma ação prática de fato, uma intervenção na situação. Para ele a arte deveria estar a serviço da revolução, produzindo artefatos úteis para o povo, assim como por muitos anos havia fabricado para os ricos. Tatlin defendia que toda e qualquer distinção entre as artes deveria ser suprimida, o que julgava ele ser um resquício de uma hierarquia de classes. Considerava a pintura e a escultura como construções, e não representações, que deveriam utilizar os mesmos recursos, materiais e procedimentos da arquitetura, que deveria ser ao mesmo tempo funcional e visual. Argan complementa, dizendo que

*Não mais existem artes maiores e menores: como forma visual, uma cadeira não difere em nada de uma escultura, e a escultura deve ser funcional como uma cadeira. A arte deve ter uma função precisa no desenvolvimento da revolução: a excitação revolucionária potencializa as faculdades inventivas, as faculdades inventivas conferem um sentido criativo à revolução. É preciso dar ao povo a sensação também visual da revolução em andamento, da transformação de tudo, a começar pelas coordenadas do tempo e do espaço.<sup>103</sup>*

A arte não poderia mais ser simplesmente representativa, ela deveria assumir um caráter informativo, visualizando instante por instante os fatos históricos em ação, estabelecendo um circuito de comunicação entre todos os membros da comunidade. A ação artística deveria ser encarada com uma ação governamental que se desenvolveria no plano urbano, no projeto arquitetônico e no desenho industrial.

*Os precedentes do Cubo-Futurismo e do Rayonismo, a própria presença de Marinetti em Moscou em 1914 e, em definitivo, os esforços individuais de Malevitch e Tatlin por encontrar uma linguagem própria e nova para a arte, marcaram o clima criativo que se respirava na Rússia e tinha sua definitiva criação e expansão por trás da inédita aventura social que a arte protagonizaria por traz dos acontecimentos de outubro de 1917.<sup>104</sup>*

Os construtivistas recusavam o conceito de que uma obra de arte era única, o que acreditavam ser uma crença burguesa. Partiam então para a demolição da fronteira entre arte e trabalho, utilizando as formas procedentes da pintura abstrata. A produção mecânica de imagens através da fotografia vinha de encontro a seus ideais. A reprodução industrial por meio de máquinas se adequavam aos seus objetivos no estabelecimento do comunismo.

---

<sup>103</sup> ARGAN, 1992, p. 326.

<sup>104</sup> SAUTÉ, 1995, p. 126. (*Los precedentes del Cubo-Futurismo y del Rayonismo, la propia presencia de Marinetti en Moscú en 1914 y, en definitiva, los esfuerzos individuales de Malevitch y Tatlin por hallar un lenguaje propio y nuevo para el arte, enmarcaron el clima creativo que se respirava en Rusia y que tendría su definitiva creación y expansión tras la inédita aventura social que el arte protagonizaria tras los acontecimientos de octubre de 1917.*)

Outro importante nome desse período foi o artista gráfico El Lissitzky, artista típico do Construtivismo por suas diversificadas atividades na área do design e considerado um dos pais da revolução do design gráfico soviético. Um dos pioneiros na fotomontagem, El Lissitzky sofreu forte influência do Suprematismo. Sua admiração por Malevitch e seu quadro *Negro sobre branco* no qual admirava o fato de Malevitch haver expulsado das telas o Figurativismo e cujo resultado foi uma tela estampada sobre uma composição significativa, além de eleger o branco e o negro, que representam a pureza da energia coletiva.

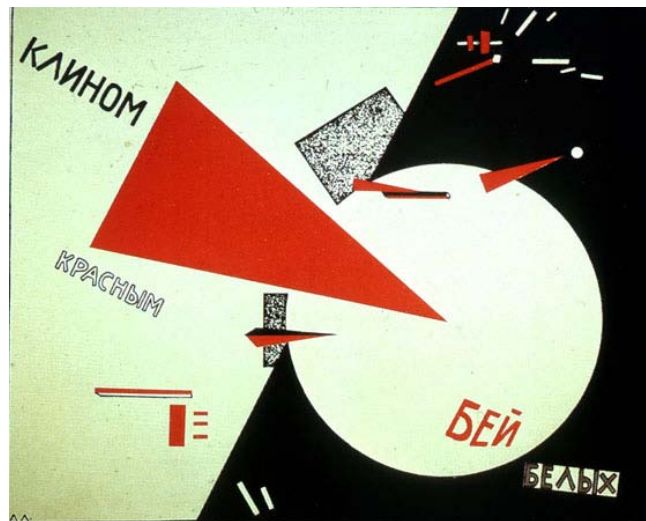


Figura 12 - *Klinom Krasnym bei Belykh*, de El Lissitzky, 1919.

Um dos trabalhos mais famosos de El Lissitzky foi o cartaz *Klinom Krasnym bei Belykh*<sup>105</sup> (Figura 12), de 1919, no qual revela uma conexão coerente entre aquilo que é sugerido pela imagem e o que é dito pelas palavras, cujo significado é ressaltado por sua relação com os elementos gráficos. Em geral, seus trabalhos uniam abstração geométrica e funcionalismo.

Enquanto na Holanda, em 1917, formou-se o grupo *De Stijl*, que teve como principais nomes Theo Van Doesburg, Piet Mondriand e Gerrit T. Rietveld, que defendiam uma utopia estética e social, com uma produção voltada para o futuro. Van Doesburg, em especial, negava a manufatura e defendia as máquinas, defendendo o conceito de “estética da máquina”, muito parecido como o conceito de estética técnica dos construtivistas russos. Esteticamente, o grupo se baseava na redução bidimensional, baseada na utilização de elementos geométricos, como círculos, quadrados e triângulos. O movimento centralizou seus objetivos em um plano teórico quase exclusivamente estético, excluindo o radicalismo verbal do Dadaísmo.

<sup>105</sup> Com a cunha vermelha, golpeie os brancos.



Figura 13 - Capa da revista *De Stijl*, de 1917.

O nome utilizado pelo grupo foi inspirado em uma revista fundada em 1917 pelo arquiteto, pintor, designer e crítico holandês Theo Van Doesburg, que a editou e dirigiu até sua morte, em 1931 (Figura 13). O *layout* da revista foi criado por Van Doesburg, que também produziu trabalhos de design gráfico e tipografia, cujo estilo estritamente geométrico serviu de base para grande parte do trabalho de Schwitters e vários outros artistas. Van Doesburg semeou os ideais do *De Stijl* por toda Europa, encontrando na Bauhaus de Weimar um lugar profícuo para seus ensinamentos. Em 1921 instalou-se em um estúdio na cidade, onde deu cursos e conferências aos alunos da Bauhaus. Hollis afirma que

*O impacto de suas idéias sobre os trabalhos gráficos da Bauhaus foi grande e instantâneo. A influência do De Stijl é marcante em todo material publicitário criado para a exposição da Bauhaus de 1923. O Pôster de Fritz Schleifer exhibe letras geométricas típicas do estilo de Van Doesburg; o prospecto segue o modelo de Mondrian, com grandes linhas pretas; e o selo da Bauhaus é composto por fios tipográficos, como o primeiro logotipo do De Stijl.*<sup>106</sup>

Na arquitetura, Van Doesburg nutria a convicção de que a colaboração entre arquitetos, pintores e escultores ou, como defendia, a colaboração ente técnicos da construção e técnicos da visão, sem a distinção entre as artes, deveria iniciar nos primeiros momentos do projeto. A característica mais marcante do movimento era sua retangularidade, exemplificada nas pinturas abstratas de Mondrian, onde geralmente se encontram uma grade formada por linhas negras sobre a tela branca, com alguns dos retângulos pintados em cores básicas ou em cinza.

<sup>106</sup> HOLLIS, 70

Outro movimento de vanguarda que integrou a linha de movimentos escolásticos foi o Cubismo. Na medida em que análise mental e estilo formal se configuravam como modelo doutrinário, houve dificuldades para sua imediata assimilação pelo design gráfico, devido ao risco inelutável de plágio que comportaria a aplicação de tão canônico estilo. Tendo seu início com o expressionista Paul Cézanne e materializado em toda sua dimensão estilística por artistas como Georges Braque, Pablo Picasso e Juan Gris, o Cubismo só seria integrado ao design anos mais tarde, após ser previamente assimilado e destilado pelas vanguardas posteriores, o que permitiu certas licenças e alterações a respeito do ortodoxo produto original.

De acordo com Darras<sup>108</sup>, por muito tempo o cotidiano inspirou os artistas e eles nunca perderam a oportunidade de se utilizar de novas técnicas. No entanto, os valores funcionais e utilitários nunca cruzaram a fronteira dos valores liberais. A estética industrial americana, como agente dinâmico do capitalismo, foi impulsionada principalmente pelo fato dos artistas norte-americanos enfrentarem em menor intensidade a pressão das entidades metafísicas originadas pela antiga divisão entre artes liberais e artes mecânicas. De modo que eles abandonaram as referências vanguardistas e se apoiaram na engenharia e nas estéticas técnicas.

*Dessa vez no sentido apropriado, as artes mecânicas inspiraram a linha de produção e a estética funcional que levou consigo o design na promoção dos valores da sociedade industrial e de consumo. Funcionalidade, ergonomia, utilidade, renovação, mudança, aceleração dos ciclos vitais, obsolescência rápida de formas, usos e objetos, trivialização rápida, destruição acelerada de objetos, marketing, fabricação do consumo, o gosto pelo novo etc.*<sup>109</sup>

Ainda segundo o autor, em paralelo, o contexto da sociedade de consumo e sua força industrial deram-se em oposição ao *high-tech*. É nessa ocasião, 1968, que a chega ao cenário a cultura popular oposicionista: tem início então o anti-design, que é a contraparte da anti-arte, mas também a emergência de um novo design e suas variedades ecológicas, étnicas e de identidade.

Por mais de 2500 anos a produção de bens culturais esteve baseada na divisão implementada para assegurar a operação e justificação de uma sociedade aristocrata e escravocrata. E esse sistema de valores continua, ainda hoje, a estruturar e hierarquizar todas as nossas concepções de conhecimento, ciência,

---

<sup>108</sup> DARRAS, 2007.

<sup>109</sup> DARRAS, 2007, p. 14. (*In the proper sense this time, it is the mechanical arts that inspired the stream line and functional aesthetics which carried along design into the promotion of the values of the industrial and consumer society. Functionality, ergonomics, usefulness, renewal, change, acceleration of life cycles, quick obsolescence of shapes, usages and objects, fast trivialization, accelerated destruction of products, marketing, fabrication of taste, neophilia, etc.*)

técnica e principalmente na área da produção artística e cultural. Desse modo, artistas são colocados no topo da hierarquia social liberal, ao passo que artesãos e designers são demovidos para o lado do capital material e mecânico e suas funções biológicas, tais como acomodação, vestuário, comunicação etc. Nessa divisão, a dinâmica de elevação social e espiritual torna os artistas desejáveis e transforma designer e artesãos em meros seguidores.

*Em paralelo a este setor apoiando os valores liberais e divididos da seara artística, a corporação de criadores, engenheiros e designers na área do espaço vital se desenvolveu. O sistema de valores deles, a priori mais industrial e funcionalista do que artístico, divide não obstante uma dimensão estética com a área da arte. É essa dimensão estética, apesar de industrial, que cria alguma confusão, a qual é reforçada pelas relações com a criação e a busca pelo novo que anima a vanguarda em ambos os lados. Apesar deles, a estética e o design industrial foram levados e atraídos pelo domínio da arte, seus valores, seu público e seu mercado elitista.<sup>110</sup>*

Atualmente, muitos designers e artistas vivem a dualidade de trabalhar profissionalmente com arte e design ao mesmo tempo, como é o caso de Guto Lacaz. As finalidades específicas da produção, as práticas da vida diária, de um lado, e as práticas da arte de outro lado, continuam sendo a principal forma de estabelecer a diferença.

---

<sup>110</sup> DARRAS, 2007, p. 15. (In parallel to this sector supporting the liberal and divided values of the artistic domain, the corporation of creators, engineers and designers in the life space area has developed itself. Their system of values a priori more industrial and functionalist than artistic, shares nevertheless an aesthetic dimension with the domain of art. It is this aesthetic dimension, although industrial, that causes some confusion, this confusion being reinforced by the relationships with creation and the search for the new which excite the avant-garde on both sides. Despite them, aesthetics and industrial design have been pushed toward and attracted by the domain of art, its values, its public and its elitist market. )

Percebe-se claramente que as estruturas utilizadas por Theo Van Doesburg, em seus projetos gráficos e arquitetônicos e Piet Mondrian em suas pinturas, tais como a redução das cores pigmentos primários e as composições estritamente geométricas foram contribuições mútuas entre artes plásticas e design. Partindo de um critério muito mais filosófico que dos movimentos anteriores, a influência sobre a arquitetura, a pintura e o design se produziu com maior profundidade, afetando a estrutura da forma antes que seu aspecto externo, estendendo sua influência muito além de sua breve presença temporal nos cenários vanguardistas.



Figura 14 - Cadeira projetada por Thomas Gerrit Rietveld, em 1917.

Outro importante atuante do movimento foi Thomas Gerrit Rietveld que, ao projetar uma cadeira (Figura 14) em 1917, desenvolveu um estudo sobre as ações essenciais da construção, utilizando filetes e tábuas de madeira encaixados, onde quase toda a estrutura se resume a um sistema de ângulos retos, com exceção do assento e do espaldar, e os elementos plásticos são somente elementos de cor distribuídos pela composição; o espaldar é vermelho, o assento é azul e os filetes de madeira são negros. Argan observa que

*Naturalmente, a poltrona de Rietveld não é independente do espaço a que se destina: mas a casa também já não é concebida como 'arquitetura', e sim como estruturalidade pura. Com efeito, em ambos os casos, o fato novo e importante é que a estrutura já não é mais pensada como um esquema de equilíbrio entre forças atuando num espaço, mas está vinculada à elementaridade, ao significado primário do ato construtivo. Nesse sentido, é significativa a abolição não só de todos os elementos ornamentais, como também de qualquer complemento ou acréscimo à pura forma construtiva.*<sup>107</sup>

<sup>107</sup> ARGAN, 1992, p. 409.



arte  
design

4.

POÉTICA  
DAS MÁQUINAS



Figura 15 - *Rotores*, objetos cinéticos de Guto Lacaz, de 2004.

Um conjunto de nove pequenos objetos ou esculturas cinéticas. Assim podem ser definidos os *Rotores* de Guto Lacaz, criados em 2004 (Figura 15). Cada objeto é composto de dois conjuntos de discos/plataformas, com um rolamento entre eles que possibilita a rotação entre si, agregados de três pares de formas diferentes em cada um deles. Como o próprio artista define, são “mandalas mecânicas”<sup>111</sup> que podem ser vistas em repouso ou em movimento. Movimento acionado ou mesmo controlado pelo simples toque do dedo do espectador.

Máquinas de rotação com um minucioso acabamento em ferro torneado, cromado e com pintura eletrostática em preto, lembram, esteticamente, as peças criadas por Marcel Breuer, um dos mais conhecidos designers originados da Bauhaus: construções rarefeitas, com estruturas de tensão que percorrem o espaço em vez de ocupá-lo. São peças que animam o ambiente com sua agilidade, ritmo e delicadeza.

Guto Lacaz é um artista fascinado pelo universo das invenções, das máquinas, da eletricidade, da mecânica e da ciência. As máquinas sempre o seduziram e estiveram presentes no em seu universo. O próprio artista cita como uma de suas maiores influências, sua “Bíblia”<sup>112</sup>, a extinta revista *Mecânica Popular*, publicada no Brasil entre as décadas de 1960 a 1970. Tratava-se de uma revista que abordava a tecnologia e o funcionamento de máquinas diversas, além de ensinar aos leitores a construir seus próprios móveis e outros artefatos.

Suas obras sempre apresentavam essa predisposição e, principalmente, atração pelos objetos mecânicos, dos mais simples aos mais elaborados. Alguns exemplos são *Óleo Maria à procura de Salada*, objeto de 1982; *Cosmos: um passeio no infinito*, instalação de 1989; e os *site specifics Parede em Movimento*, de 2004 e *Pinacotrens e Garoa Modernista*, de 2005, entre outros.

Em *Óleo Maria à procura de Salada* (Figura 16), uma lata de óleo motorizada e equipada com uma pequena antena, circula vigorosamente por uma bandeja como se estivesse a captar os sinais de uma salada que está por se aproximar. Um objeto curioso, perspicaz e divertido que une consumo/mídia e tecnologia e cria uma nova dimensão estética para ambos.

---

<sup>111</sup> [www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)

<sup>112</sup> Catálogo da exposição *Gráfica*



Figura 16 - *Óleo Maria à procura de salada*.

*Cosmos: um passeio no infinito* (Figura 17) é, segundo Guto Lacaz, “uma livre interpretação da mecânica celeste”<sup>113</sup>. Em uma sala quase escura, os espectadores transitam por uma passarela, cercados por centenas de pequenas esferas brancas em movimentos cinéticos que descrevem variadas órbitas de diferentes tamanhos, direções e velocidades, sob uma trilha sonora estereofônica. Trata-se de 70 pedestais, de diferentes alturas, equipados com motores elétricos que fazem essas esferas se movimentarem. Arte, ciência e tecnologia se unem na sala escura, e, sob efeito da luz negra, apenas as esferas são visíveis, causando a sensação de que se está flutuando em meio a estrelas, planetas e outros corpos celestes.

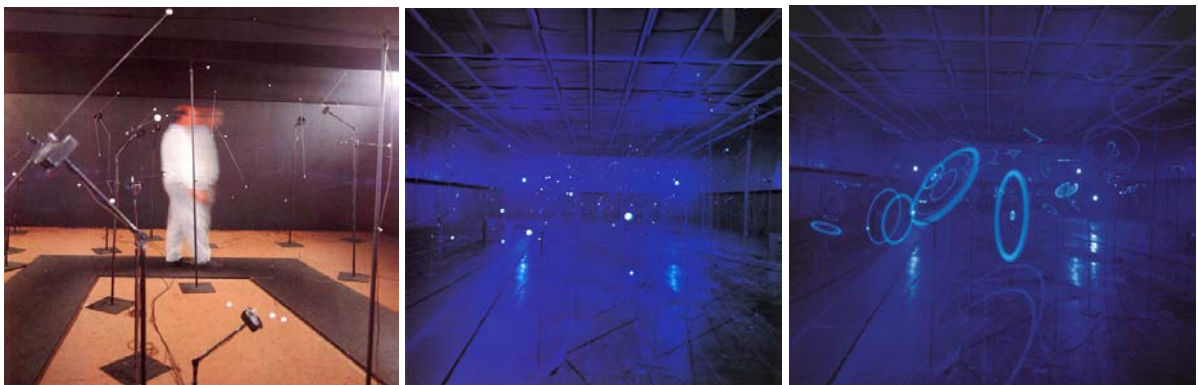


Figura 17 - *Cosmos: um passeio no infinito*.

Arte e ciência voltam a se unir em 2004, no projeto *Parede no MAM*, com o *site specific Parede em Movimento* (Figura 18). A obra se apropriou da parede de ligação entre o hall de entrada do museu e a Grande sala, apresentando recursos cinéticos e movimento incessante. Sob a parede pintada com listras em preto e branco, lâminas verticais pretas colocadas sobre um trilho se movimentam horizontalmente para a esquerda e para a direita acionadas por um motor. O efeito ótico causa estranheza e chama atenção: a sensação que se tem é de que a parede se mexe, um efeito ao mesmo tempo divertido e surrealista.

<sup>113</sup> [www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)

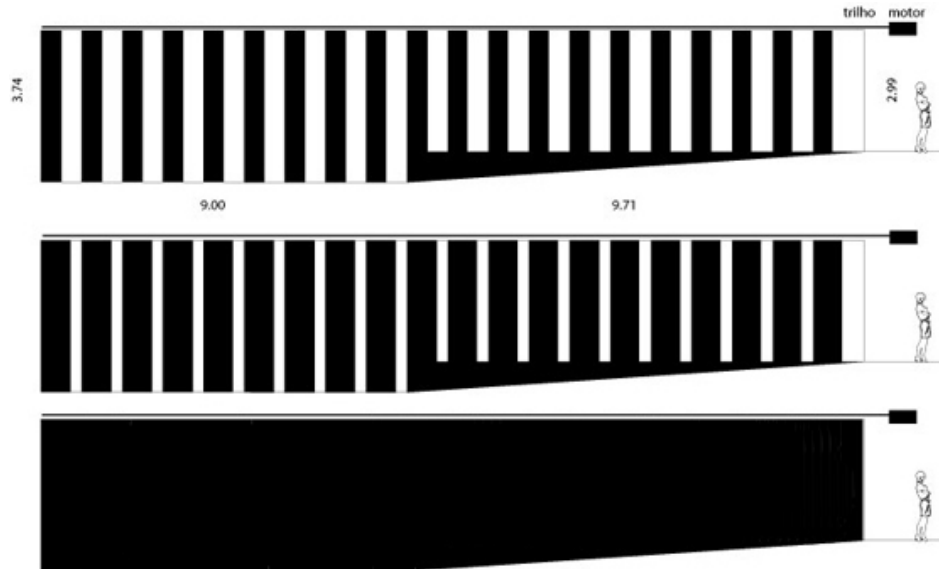


Figura 18 - Projeto para Parede em Movimento.

*Pinacotrens* e *Garoa Modernista* são obras desenvolvidas para o pátio interno da Pinacoteca do Estado de São Paulo. Em ambas, Guto Lacaz utiliza materiais industriais aliados a recursos eletromecânicos. Em *Pinacotrens* (Figura 19), dois segmentos de trilhos de trens de ferromodelismo ligam as janelas do pátio interno do museu; em cada um deles, um pequeno vagão transita incessantemente de um lado para outro.

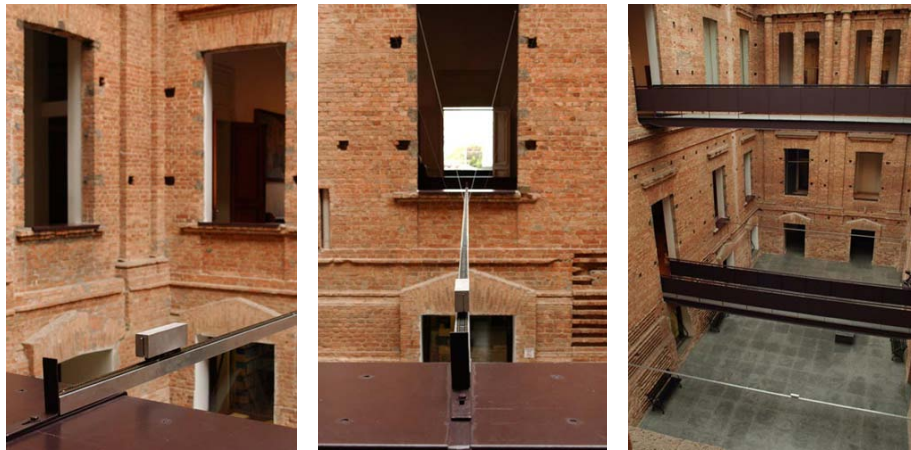


Figura 19 - *Pinacotrens*.

Já em *Garoa Modernista* (Figura 20), uma série de fios coloridos, percorrem o espaço e, tensionados por pequenos pêndulos, formam uma espécie de chuva colorida no espaço. Chuva que aparece e desaparece através da movimentação de pequenos motores que constantemente recolhem e liberam os diversos fios que compõem a obra.



Figura 20 - *Garoa Modernista*.

São obras que constituem um sistema estético visual, radicalmente conceitual e através a mediação tecnológica, prometem a democratização da experiência estética. São obras que não pretendem, em um primeiro momento, ativar o espírito crítico dos espectadores, mas, sobretudo excitá-los sensorialmente.

De modo geral as máquinas de Guto Lacaz representam de forma canônica o espírito de uma época calcada na ciência e nos avanços técnicos. São obras cinéticas que pregam o otimismo de uma confluência entre os campos artísticos e tecnológicos. Trata-se, sobretudo, de um tipo de arte expansiva e experimental, diretamente ligada à aceleração dos meios de produção, que absorve o ambiente que a rodeia criativamente.

#### 4.1. Cinetismo e inutilidade

Etimologicamente, o termo cinético está ligado à idéia de movimento. Encontramos suas origens históricas<sup>114</sup> no *Manifesto Realista* de Antoine Pevsner e Naum Gabo, de 1920, nos escritos de László Moholy-Nagy e também nas páginas revista de arte argentina *Madí*, de 1946. Porém, o termo passa a ser utilizado efetivamente a partir de 1955, graças à exposição *Le Mouvement*, na galeria Denise René, em Paris, com obras de diversos artistas das mais variadas gerações, tais como Marcel Duchamp, Alexander Calder, Vasarely, Jesus Raphael Soto, Yaacov Agam, Jean Tinguely e Pol Bury, entre outros.

<sup>114</sup>Enciclopédia Itaú Cultural de Artes Visuais



De acordo com San Martin<sup>115</sup>, a grande façanha da Arte Cinética consiste precisamente nas obras que se movem. A arte cria então, um similar da máquina, um autêntico maquinismo capaz de ir além de uma simples estética da máquina representada na pintura ou na escultura e, dessa forma, se coloca à altura das circunstâncias: arte tecnológica na era industrial, onde o objeto passa de motivo pictórico, escultórico ou mesmo fotográfico a obra de arte. Sua especificidade consiste em que o movimento é o princípio de sua estruturação, rompendo com a condição estática e apresentando objetos móveis. Obras que não apenas traduzem ou representam o movimento, mas estão em movimento elas mesmas.

Alguns críticos ampliam o sentido do termo abrigoando sob ele um diversificado conjunto de trabalhos, não apenas os que possuem o movimento real, mas também aqueles que trabalham movimentos óticos e também os que estão ligados ao movimento. Nesse sentido, encaixam-se no termo, a *Op Art* e trabalhos que possibilitam a transformação da obra, seja pelo olhar do observador, seja pela manipulação da obra. No Brasil, destacam-se os bichos manipuláveis de Lygia Clarck e as experiências de Sérgio de Camargo com seus relevos óticos, além de Almir Mavignier, Ivan Serpa e Abraham Palatnik.

As máquinas criadas por Guto Lacaz são máquinas inúteis, que não servem para nada, a não ser apontar, revelar e indagar, como ressalta Lagnado<sup>116</sup>. Máquinas que colocam em funcionamento universos complexos que aliam concepção e realização e conseguem penetrar no universo de qualquer espectador. Amaral observa que

*O que o caracteriza é, sobretudo, seu perfil “Professor Pardal”, na invenção de peças utilizando-se de engenhos ou engrenagens de objetos industriais. Seus “pequenos objetos”, verdadeira vinhetas aparentemente sem pretensões de permanência, efêmeras por sua fragilidade física, obedecem, no entanto, a um rigoroso desenho e análise compositiva.<sup>117</sup>*

Constantemente comparado aos dadaístas, em função da parafernália de materiais, engenhocas e propostas insólitas, Guto Lacaz propõe um olhar lúdico e diferente, que se destaca pelo senso de humor. Um olhar que, segundo Amaral<sup>118</sup>, tem uma relação direta com o seu domínio do tempo na realização dos trabalhos: o tom de irreverência e atitude crítica, com os quais o artista pensa e produz, lança uma visão de sua sagacidade na interação com o espaço. Bonfim declara que Guto Lacaz

---

<sup>115</sup> SAN MARTIN, 2000.

<sup>116</sup> LAGNADO, 1987.

<sup>117</sup> AMARAL, 2006, p.216.

<sup>118</sup> AMARAL, 2006.



*lida com os elementos como a religiosidade de um alquimista e o espírito indagador da mecânica quântica. Às vezes é o trovador do castelo perdido; outras, o menino que inventa no fundo do quintal o alçapão para caçar nuvens. Ludicamente leva a vida a sério.*<sup>119</sup>

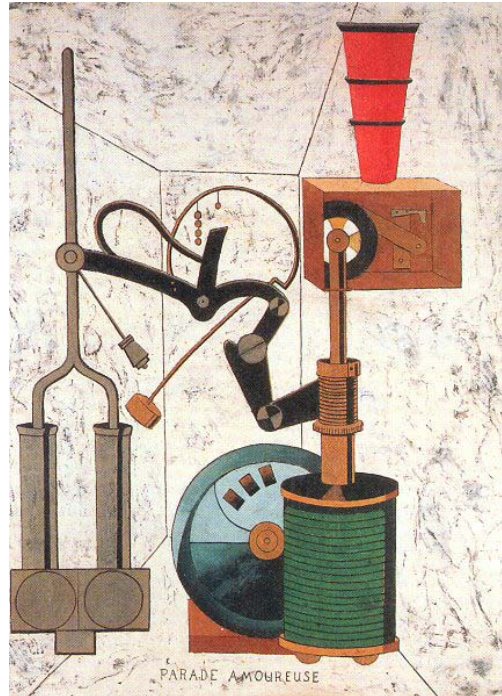


Figura 21 - *Parade Amoureuse*, pintura de Francis Picabia, de 1917.

Suas engenhocas lembram as máquinas irônicas do movimento Dadá, justamente por serem formas mecânicas sem função alguma, como as criadas por Francis Picabia e Jean Tinguely para delatar a irracionalidade do mundo e suas guerras, questionando suas próprias funcionalidades. As máquinas imaginárias retratadas por Francis Picabia (Figura 21) em suas pinturas, entre 1917 e 1919, não servem para nada, não aspiravam à beleza ou integração. Eram apenas uma crítica ao excesso de máquinas presentes na sociedade, um escárnio ao utilitarismo dos mecanismos modernos, paródias sarcásticas que não poderiam funcionar de modo algum. Pinturas provocativas compostas por peças antropomórficas com características sexuais, as quais denominava *Symbolisme Mecanique*.

Jean Tinguely era um dos maiores críticos à sociedade industrializada e consumista, enxergava o mundo como um conjunto de imagens que poderiam ser desmembradas e incorporadas aos seus trabalhos, num desejo de aproximar arte e vida. Suas máquinas-esculturas, em seu constante e ruidoso funcionamento, convocam o espectador a participar de experiências cheias de vitalidade e poesia, onde se destacam o arranjo desajeitado e a visível inutilidade de suas complexas estruturas. Tinguely compôs um

<sup>119</sup>BONFIM, s/d.

conjunto de alegorias da sociedade de consumo, caracterizada pela incoseqüente superprodução de mercadorias. E o futuro dessas sociedades, aos olhos do artista, não seria muito promissor. Tal qual o destino da sua obra mais conhecida, *Homage to New York* (Figura 22), de 1960, que reunia bicicletas, triciclos, carrinhos de bebê, banheiras, pianos, sinos, garrafas e extintores de incêndio em uma complexa rede de engrenagens. Após apenas vinte e sete minutos de funcionamento, a escultura se autodestruiu.

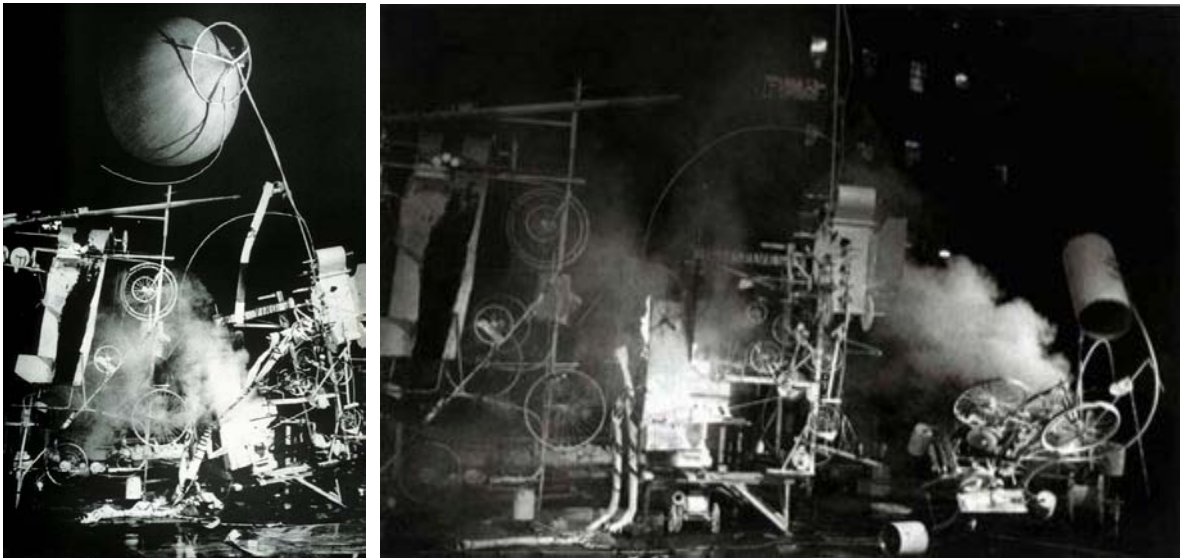


Figura 22 - *Homenage to New York*, de Jean Tinguely, de 1960.

Porém as máquinas de Guto Lacaz não se destroem em função do apelo estético; pelo contrário, são máquinas sutis que têm como principal função divertir o olhar do espectador. Segundo Favaretto, Guto Lacaz

*Reinstala processos e materiais modernos, máquinas, sucatas, objetos de uso justapostos como precisão ou agenciadas pelo acaso, simula rupturas e finge seriedades. Articulado fantasia e imaginação, o imaginário de jogos e brincadeiras, explora as potências do simulacro, propondo o que se chama de arte como pura irrisão, de que não estão ausentes a ironia e o humor.*<sup>120</sup>

Suas máquinas causam inquietações nos espectadores, uma mistura de assombro e entusiasmo. Serão seus trabalhos arte, ciência ou pura tecnologia? Obras de arte ou brincadeira de criança? Trabalhos que impulsionam os sonhos, a leveza de um mundo utópico e irreal.

<sup>120</sup> FAVARETTO, 1990.

## 4.2. Arte e progresso tecnológico

Machado<sup>121</sup> observa que nas últimas décadas a técnica foi rotulada como algo fundamentalmente estranho ao ser humano. Onde máquinas e procedimentos científicos que as colocam em movimento, seriam algo que o próprio homem produz, que amplia e estende seus sentidos e capacidade de compreensão, mas que, paradoxalmente, é algo que lhe escapa e no qual ele já não pode mais se fazer reconhecer. Fora a linguagem, que não deixa de ser uma tecnologia, todas as demais próteses da ação e da percepção humana seriam encaradas como artificiais, desmerecedoras de valor e excluídas do universo da cultura. De modo que seríamos lançados em uma eterna fuga, da qual somos condenados a reinventar nossa humanidade indefinidamente, onde o estado do homem jamais é alcançado ou conquistado.

Na continuação de seu texto, Machado afirma que houve épocas em que os intelectuais eram responsáveis pela força de ruptura da sociedade, apontando perspectivas renovadoras e empurrando para frente a sociedade em geral, temerosa do progresso e das forças nem sempre controláveis. Porém hoje, o intelectual concorre com a religião para preservar valores canônicos contra o rolo compressor da civilização ou da sociedade de massa. Numa perspectiva mais politizada, essa mesma maneira de pensar reflete sobre a produção artística numa sociedade mediada por máquinas e tecnologias e regida por ideologias capitalistas. No entanto, por mais que se combatam, nas próprias obras, os valores de produção, são eles, em última instância, que determinam os resultados e o produto resulta do mesmo processo industrial. Porém, seria preconceito, comodismo e instinto de autodefesa dizer que as máquinas usurpam as atividades criadoras. Não se pode tomar a moderna civilização das máquinas e das mídias como algo que uniformiza a pluralidade e empastela a diversidade.

De acordo com o autor, a época em que vivemos se caracteriza por enormes progressos no plano tecnológico e, no entanto, estamos estagnados no que diz respeito ao plano cultural. Machado se pergunta se não haveria aí um paradoxo, afinal a técnica também se insere no universo da cultura e sem as técnicas de produção, a história inteira da arte seria impensável.

*A arquitetura, por exemplo, sempre operou na intersecção perfeita da arte com a técnica, desde as pirâmides egípcias, passando pelos templos gregos, pelas basílicas romanas e catedrais góticas da Idade Média, até os modernos edifícios de Le Corbusier e Mies Van der Rohe. Mesmo nas artes artesanais clássicas, os materiais, os instrumentos, as*

---

<sup>121</sup> MACHADO, 2001.

*ferramentas, os procedimentos, as técnicas de produção são fatores condicionantes que interferem substancialmente na forma, nos estilos e – pó que não? – na própria concepção das obras.*<sup>122</sup>

A história da arte não é apenas a história das idéias estéticas, mas também a histórias dos meios que nos permitem dar expressão a essas idéias. Por isso seria impensável a idéia de um avanço tecnológico, sem um florescimento cultural. Arte, ciência e tecnologia caminham entrelaçadas. Observando o trabalho singular de certos criadores, e aqui se destaca Guto Lacaz, não se pode definir com exatidão se são artistas, engenheiros, cientistas ou homens de mídia.

Guto Lacaz é um artista que aproxima recursos tecnológicos utilizados na ciência e na engenharia para efetivar a utilização desses meios, explorando a liberdade de seu imaginário e suas conseqüências estéticas, nos quais a iconografia científica e tecnológica é uma referência constante. Suas obras redefinem a nossa própria maneira de entender e de lidar com esse meio.

Mais que nunca, agora é a máquina que realiza o trabalho físico da obra, cabendo ao artista o trabalho intelectual e a atividade imaginativa. O desafio é conseguir codificar a idéia construtiva de tal modo que a máquina possa entendê-la e executá-la corretamente. Embora as inovações técnicas tenham uma rapidez vertiginosa, ela são inseridas em práticas culturais estabelecidas que obscurecem ou neutralizam seus efeitos desestabilizadores. A máquina não é um simples artefato mecânico, inventar uma máquina significa dar forma material a uma idéia. Uma confluência de arte, ciência, tecnologia e design que representa assim um vasto campo de possibilidades que resulta num novo conceito de arte. A produção artística contemporânea mostra como é cada vez mais difícil fazer uma distinção categórica entre objetos originários da imaginação artística, da investigação científica e da invenção técnico-industrial. Há uma interação de talentos e de investimentos das três áreas.

Em busca de definições satisfatórias, Couto<sup>123</sup> faz uma comparação crítica entre os campos da arte, do design e da ciência. Segundo a autora, design, arte e ciência são campos distintos, mas nos quais coexistem interações construtivas. A tendência em se confundir design com ciência se deve ao fato de existirem algumas analogias entre o processo de projeto e o processo de investigação científica, onde a formulação de uma hipótese científica corresponde, na esfera do projeto, ao anteprojeto, como tradução de determinados requisitos funcionais, tecnológicos, econômicos, sociais e culturais em um projeto de design.

---

<sup>122</sup> MACHADO, 2001, p.11.

<sup>123</sup> COUTO, 1997.

Aprofundando a reflexão sobre a tríade design-arte-ciência, a autora discute as relações entre projetos de engenharia, arte e ciência, assim como as implicações da criatividade sobre a atividade de projeto. Lembrando que as fronteiras entre os vários campos da arte e entre os vários campos da ciência, na maioria das vezes são difusas e em muitos casos os campos se sobrepõem, na qual a dualidade é apenas superficial e, uma maneira conveniente, de classificar partes constitutivas da aparência. A realidade, em qualquer situação, jaz em algum ponto sobre o contínuo entre os dois extremos, que são os conceitos puros de arte e de ciência. Trata-se de uma categorização difusa, tanto em arte como em ciência e design, o que possibilita, justamente, o trânsito entre essas disciplinas.



5.

OBJETOS (DE ARTE)  
COTIDIANOS



Figura 23 - *Coincidências Industriais, ready-mades* de Guto Lacaz.



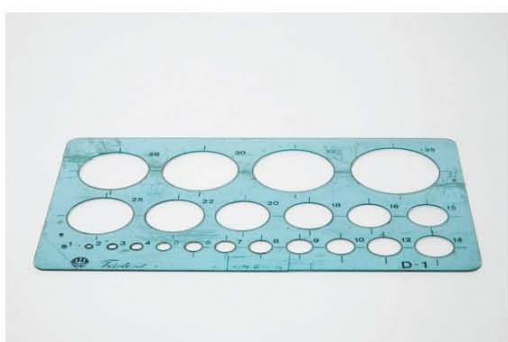


Figura 24 - *Coincidências Industriais*, ready-mades de Guto Lacaz.

Objetos do cotidiano sempre estiveram presentes nas obras de Guto Lacaz. Objetos das mais diferentes categorias e com as diferentes funcionalidades se transformam, pelas mãos do artista, em objetos de arte. Objetos projetados, frutos de uma sociedade industrial, muitas vezes banalizados, subjugados e sem expressividade, passam a ocupar uma nova dimensão estética diante do espectador: *ready-mades* contemporâneos, poéticos e irreverentes.

*Coincidências industriais* (Figuras 23 e 24), obra em constante desenvolvimento, faz parte desse contexto. Trata-se de exploração, observação e aproximação de objetos de diferentes funções e naturezas a fim de criar um novo conjunto estético, que instiga e surpreende o espectador: Um rolo de filme super-8 se encaixa no interior de um rolo de fita adesiva; Dentro do mesmo rolo, cinco bastões de cola são dispostos organizadamente; Um gabarito circulografo se adere à tampa de um pote de tinta nanquim; Por fim, um copo descartável de café, se acopla à circunferência de uma lata de alumínio. Lemos observa que a semelhança visual entre objetos padronizados é uma constante e gratuita coincidência do universo industrial e da sociedade de consumo.

*A falta de sentido nessa evidência dá-lhe então o sinal enigmático importante, em razão dos próprios ritos de usinagem. O uso ou uma nova proposta de aplicação, postos em questão explícita, não fazem por si só coincidir, como acontece na semelhança física apontada. E o humor pode nascer e ficar por aí, tal qual duas pessoas se verem iguais mas sem nenhum parentesco e não deixarem de esboçar um sorriso na revelação do fenômeno. Na verdade, quantos objetos modernos não são ridículos em sua semelhança fatal com os de outra natureza e função totalmente diferenciadas?*<sup>124</sup>

Guto Lacaz constrói suas poéticas exercendo, com total liberdade, a apropriação de objetos de uso diário e também com a construção de peças pautadas, em parâmetros ligados aos objetos do dia-a-dia. Seu trabalho chama atenção para uma área limítrofe que existe entre a produção artística, que em tese teria como única função o deleite estético do observador e o design, que uniria essa a função estética às funções utilitárias.

Nesse sentido, se aproxima a uma série de artistas do início do século XX, como dadaístas e surrealistas, que se utilizaram como estratégia poética a prática de apropriação de objetos do cotidiano, trazendo-os para o campo idealizado da arte. Por meio desse deslocamento físico de objetos comuns, esses artistas contribuíram para a desestabilização da arte dita burguesa, calcada na valorização do objeto único,

---

<sup>124</sup> LEMOS, 1990.

realizado como materiais preciosos e impregnados da aura da manualidade do artista. Dessa maneira, esses artista tentavam romper com os limites que separam o território da arte do ambiente cotidiano.

Como salienta D'Ambrosio<sup>125</sup>, sua forma de tomar os objetos e dar-lhes novas funções está vinculada à forma de ver o mundo com total liberdade. De maneira habilidosa e muito característica, Guto Lacaz brinca com o *nonsense*, cria novas alegorias e fornece novas funções aos objetos. Com genialidade e simplicidade desloca-os de seu contexto, criando poesia.

*Mais do que uma simples transferência de contexto, Guto Lacaz investe contra o uso estereotipado de objetos domésticos. Em suas pesquisas, elabora uma recriação desses materiais, num jogo lúdico e divertido.*<sup>126</sup>

Freqüentemente comparado aos dadaístas e, principalmente, a Marcel Duchamp devido à utilização de objetos do cotidiano, Guto Lacaz, vai além do movimento de vanguarda: não tem a intenção de chocar e muito menos questionar o valor da arte. A atitude dadá defendia uma completa revolução cultural da qual as primeiras conseqüências foram o testemunho da crise histórica em que viviam naquele momento. O incontestável caráter iconoclasta, niilista e provocativo com que o grupo inicial Dadá se expressou e o fenômeno de suas múltiplas e imediatas segregações no mundo ocidental aparecem habitualmente como os dados mais tópicos com que se define este decisivo movimento vanguardista.

Em comum com o movimento, Guto Lacaz traz consigo o *nonsense* e, principalmente o humor e a ironia. Em oposição a outros estilos, o Dadá não possuía características formais uniformes. O que o diferenciava de outros movimentos e de outras vanguardas era uma nova maneira de encarar a arte. Enquanto o Futurismo dirigia-se contra o passado e o Expressionismo se preparava para a destruição do mundo e para o caos, os dadaístas não se preocupavam com o passado e tampouco com o futuro. Para eles só havia a guerra, o nada, restando ao artista produzir uma anti-arte, uma anti-literatura. Segundo Richter,

*Dadá não significou um movimento artístico no sentido tradicional: foi uma tempestade que desabou sobre a arte daquela época como uma guerra se abate sobre os povos. Esta tempestade descarregou sem aviso prévio, numa atmosfera abafada de saciedade... e deixou atrás de si um novo, no qual as energias que se concentravam no Dadá e dele emanavam se documentavam em formas novas, materiais novos, idéias novas, direções novas, assim como se dirigiam a pessoas novas.*<sup>127</sup>

---

<sup>125</sup> D'AMBROSIO, 2008.

<sup>126</sup> ASSUNÇÃO, 1987, s/p.

<sup>127</sup> RICHTER, 1993, p. 3.

Enquanto as manifestações dadaístas eram deliberadamente desordenadas, desconexas e espalhafatosas, caracterizando-se pela improvisação e pela oposição a qualquer tipo de equilíbrio, o trabalho de Guto Lacaz é extremamente ordenado e organizado. Como observa Lagnado<sup>128</sup>, tudo se inicia com croquis e projetos, que vão tomando forma a partir da reciclagem e da recriação de objetos industriais.

Até mesmo as inevitáveis comparações com Marcel Duchamp e seus *ready-mades* são questionáveis. Enquanto a preocupação de Duchamp nas escolhas de seus *ready-mades* baseava-se na indiferença visual de objetos sem o menor apelo ao prazer estético, Guto Lacaz é um observador atento, que estabelece uma relação de total cumplicidade com seus objetos: guarda “tudo aquilo que possa render futuros projetos, mesmo que no momento não saiba exatamente o que será”<sup>129</sup>. Em comum, o fato de seduzidos ou indiferentes, a coleta sensorial e a vigília criativa estão presentes no processo de criação dos dois artistas.

*Em seu processo de criação, Lacaz vale-se do colecionismo, levando para o ateliê vários objetos e observando algumas de suas produções para posterior reedição de idéias. Um olhar em vigília e não em vigilância, um corpo sensorial atento, observador e crítico, que anota idéias e pensa projetos futuros, que não se intimida frente a problemas apresentados na execução de algumas de suas obras, mas confessa-se angustiado com o aparecimento deles.*<sup>130</sup>

Para Duchamp os *ready-mades* eram a dedução lógica a que ele havia chegado a partir da recusa dos empreendimentos comerciais com a arte e da incerteza quanto a um sentido da vida<sup>131</sup>. Ao transitar e experimentar novas formas de uso dos objetos, Guto Lacaz enriquece seus meios de expressão artística, bem como a linguagem do próprio objeto, estabelecendo assim, uma forte ligação entre arte e design. Objetos colhidos e acolhidos pelo artista, que após um período de estudo, observação e experimentação se transformam em objetos de arte numa junção de invenção, criação e readaptação, onde a subversão de Guto Lacaz é destruir as funções utilitárias desses objetos e sua serialidade, transpondo-os para uma outra dimensão.

*Compro e falo: um dia eu vou usar.(...) se tem uma primeira sedução do objeto, assim uma atração, aí eu tenho que comprar, e aí eu faço uma convivência lúdica com ele. E tem*

<sup>128</sup> LAGNADO, 1987.

<sup>129</sup> Documentário *O Mundo das artes: as máquinas de Guto Lacaz*, STV, sem data.

<sup>130</sup> TINOCO, 2006, p. 6 e 7.

<sup>131</sup> Marcel Duchamp, catálogo Fundação Bienal de São Paulo, 1987

*coisas que eu compro e até hoje eu não matei a charada. Eu falo: ah, isso aqui vai dar uma cena! Mas, eu fico olhando para ele, ele fica olhando para mim, mas não vem direto.*<sup>132</sup>

Talvez a maior semelhança entre Duchamp e Guto Lacaz resida no componente irônico de suas propostas, que, de acordo com Beutenmuller<sup>133</sup>, cria a metaironia, que é a junção de mecanismo e delírio, método e demência, um trocadilho mental que evoca Raymond Roussel.

*No caso de Roussel, escritor teatral, ela confrontava duas palavras de sons semelhantes, mas de sentidos diferentes, encontrando entre elas uma ponte verbal. Duchamp procurou realizar a metaironia, após ter abandonado a pintura. Guto Lacaz é um discípulo que acrescenta, embora, tal qual o mestre, cometa ready-mades como, por exemplo, o ferro de passar roupa colocado ao contrário em uma mesa, com um ovo frito sob a superfície metálica.*<sup>134</sup>

Na obra de Duchamp trocadilhos e brincadeiras levantam sérias questões a respeito das fronteiras da arte. O artista francês gostava de jogar com as palavras, cativando e, ao mesmo tempo, confundindo as pessoas, com trocadilhos espirituosos e, por vezes, terríveis, como na simples reprodução da Mona Lisa acrescida de um bigode e legenda *LHOOQ*, que, se lida em voz alta, soa como *elle a chaud au cul*, em português pode ser traduzido por *ela tem fogo no rabo*.

Guto Lacaz é perspicaz, cria e alia aos trocadilhos verbais, trocadilhos visuais. Em *High-Tegg*, um trocadilho com alta tecnologia, um ferro de passar roupas é invertido e colocado com sua base metálica voltada para cima, onde se encontra um ovo frito. Assunção<sup>135</sup> ressalta o fato de que, mais que uma simples transferência de contexto, Guto Lacaz investe contra a utilização estereotipada dos objetos. Assim, os objetos são deslocados de sua função primordial, abrindo novos caminhos e colocando-o sob uma nova perspectiva, com uma nova aplicação.

Guto Lacaz mantém o deslumbramento de uma criança ao brincar com os objetos. Deixa de lado a função primeira de cada um deles, condicionada pelo social, despe-se dos bloqueios do certo e do errado, e os coloca nas mais diversas situações. Podem ser inusitadas ou divertidas, mas são, acima de tudo, resultado da prazerosa manutenção da fidelidade ao seu sonho de nunca parar de brincar com aquilo que vê.<sup>136</sup>

<sup>132</sup> Documentário *O Mundo das artes: as máquinas de Guto Lacaz*, STV, sem data.

<sup>133</sup> BEUTENMULLER, 1987.

<sup>134</sup> BEUTENMULLER, 1987, s/p.

<sup>135</sup> ASSUNÇÃO, 1987.

<sup>136</sup> D'AMBROSIO, 2008, s/p.

Amaral<sup>137</sup> ressalta que Guto Lacaz pertence a uma linhagem de artistas paulistas tipicamente urbanos, da qual se incluem Nelson Leirner e sua vivência como industrial, Waldemar Cordeiro e seu abstracionismo geométrico, Marcelo Cípis e também Artur Lescher. Uma de suas principais características é a utilização de objetos industriais. Peças aparentemente efêmeras e desprezíveis, mas que obedecem a um rigoroso estudo compositivo e estético, pseudo-designs bem humorados, que tecem comentários sobre a contemporaneidade: “este criador-inventor é um exemplo da tentativa de integração da arte/cultura com a vida, tão corrente na segunda metade do século XX”<sup>138</sup>.

### 5.1. Objetos em cena

Na obra de Guto Lacaz, destacam-se também as performances, meio pelo qual o artista impõe uma nova realidade funcional às mais diversas categorias de objetos. Em seu repertório, destacam-se as performances onde o artista se utiliza do absurdo, do deslocamento e da subversão para propor, com humor e irreverência, novas e inusitadas propostas para conhecidos objetos e máquinas do cotidiano do homem contemporâneo.

As máquinas estão quase presentes e são os principais personagens do jogo lúdico que Guto Lacaz propõe a seus espectadores: aqui, arte, ciência e tecnologia se encontram e são reinventadas a todo o momento. Manipulador irônico e engenhoso, Guto Lacaz brinca de forma consciente com os aparatos que o rodeiam, causando estranhamento e provocando o riso. Uma cadeira é empurrada por locomotivas de brinquedo; um guarda-chuva é aberto por uma máquina de escrever que foi acionada por uma pistola de brinquedo; uma vassoura é acoplada a uma furadeira elétrica e se torna uma máquina de varrer. Guto Lacaz é um grande experimentador, que revigora e amplia as possibilidades dos objetos e máquinas com os quais trabalha.

*Aí o humor salta: o que é isto, uma séria operação artística ou pura besteira? Absurdo das significações, não senso das designações, os interruptores de Guto Lacaz desapropriam as profundidades em função das superfícies, das singularidades, do aleatório, dos*

---

<sup>137</sup> AMARAL, 2006, p. 215.

<sup>138</sup> AMARAL, 2006, p. 220.

*deslocamentos. Suspendendo as significações, o humor privilegia o acontecimento e preside a cena: simulação da arte.*<sup>139</sup>

Amaral<sup>140</sup> ressalta que há em Guto Lacaz uma permanência no universo infantil, característica presente também em outros artistas da chamada Geração 80, como Leda Catunda, Luiz Zerbini e Jorge Barrão. É um artista que joga com os sentidos dos objetos e propõe uma nova realidade, cheia de liberdade.

*Guto Lacaz mantém o deslumbramento de uma criança ao brincar com os objetos. Deixa de lado a função primeira de cada um deles, condicionada pelo social, despe-se dos bloqueios do certo e do errado, e os coloca nas mais diversas situações. Podem ser inusitadas ou divertidas, mas são, acima de tudo, resultado da prazerosa manutenção da fidelidade ao seu sonho de nunca parar de brincar com aquilo que vê.*<sup>141</sup>

Sua primeira performance foi realizada a partir de um convite de Ivald Granato em 1982, na qual, durante um minuto ele atravessava o palco do teatro calmamente, segurando uma bandeja com um toca discos, sobre o qual havia um prato com gelo seco. A partir de então, Guto Lacaz não se afastou mais do gênero e vieram *Estranha Descoberta Acidental* e *Eletro Performance*, em 1985, *Máquinas e Motores na Sociedade*, de 1992, *Máquinas II* em 1999, *Máquinas III*, *Eletroperformance II* e *IOU – a Fábula do Cubo e do Cavalo* em 2008, e *Máquinas IV* e *Máquinas V* em 2009.



Figura 25 - *Estranha Descoberta Acidental*, performance de Guto Lacaz, de 1985.

<sup>139</sup> FAVARETTO, 1990, s/p.

<sup>140</sup> AMARAL, 2006.

<sup>141</sup> D'AMBROSIO, 2008, s/p.

Em *Estranha Descoberta Acidental* (Figura 25), performance de 30 minutos, Guto Lacaz encarna um arqueólogo que em meio a suas investigações e pesquisas, encontra uma escultura hipermoderna em um deserto. O encontro proporciona situações singulares, repletas de humor e inventividade.

Em *Eletro Performance*, Guto Lacaz e Cristina Mutarelli se baseiam na mistura e síntese das mais diversas mídias, conectando vinhetas de rádio, cinema, vídeo, poesia, objetos óticos, arte cinética, iluminação e cibernética. Retira objetos de uso cotidiano de seu habitual cenário, colocando-os em outro contexto e assim provocando rupturas e atritos. A performance é dividida em 14 quadros, cada um, tendo como base um aparelho elétrico, onde vestidos de avental branco e óculos escuros, tais como dois cientistas que demonstram seus experimentos. Segundo Cohen<sup>142</sup>, trata-se de uma performance que trabalha com a dialética tempo-espaço ficcional e tempo-espaço real, onde o jogo com esses dois tempos, faz dessa performance um trabalho conceitual, centrado em uma cenotécnica eletrônica.

*Máquinas e Motores na Sociedade* reúne doze performances em seqüências, nas quais Amaral<sup>143</sup> ressalta que o *timing* flui sem vazios e a poética se articula com a ação, onde as idéias do artista se comunicam com a platéia com grande empatia. O fio condutor de suas ações é a manipulação de inusitados aparelhos elétricos em um espetáculo multimídia repleto de efeitos especiais e plasticidade.



Figura 26 - *Máquinas II*, espetáculo de performances de Guto Lacaz, de 1999.

*Máquinas* (Figura 26), em suas versões II, III, IV e V, são a continuação de *Máquinas e Motores na Sociedade*, onde a cada versão são incorporados novos quadros e novos objetos. Sempre em busca do

<sup>142</sup> COHEN, 2007.

<sup>143</sup> AMARAL, 2006.



efeito estético, logrado através da atribuição de novas funcionalidades aos mais diversos aparatos e a partir das relações que estabelece entre eles. Salomão<sup>144</sup> ressalta que seria inútil se não fosse belo, seria tolo se não fosse cômico, pois Guto Lacaz une seu lado inventor ao de um típico vendedor do *american way of life*. São cenas que discutem a relação entre homens e máquinas e sua integração no cotidiano, de onde o artista extrai do inusitado, humor e poesia.

*Não é novo esse procedimento porque, de fato, há décadas as várias linguagens artísticas desafiam a função racional dos artefatos. Há objetos rebelados nos filmes de Charlie Chaplin como há também a inesquecível transformação banal em sublime nos dois pãezinhos que, acoplados a um garfo dançam sobre uma mesa. Mecanismos e objetos produzidos para um uso repetido são desviados da rota e tornam-se, além de objetos diferentes, um sinal de que a arte transforma qualquer forma e qualquer hábito.*<sup>145</sup>

A citação de Marx, realizada por Guto Lacaz em sua exposição *Muamba*, de 1987, ganha fôlego e parece permear suas performances:

*Cada coisa útil, como ferro, papel, etc, deve ser encarada sob duplo ponto de vista: segundo a qualidade e quantidade. Cada uma dessas coisas é um todo de muitas propriedades e pode por tanto ser útil sob diversos aspectos. Descobrir esses diversos aspectos e portanto os múltiplos modos de usar as coisas é um ato histórico.*<sup>146</sup>

São trabalhos que trazem à tona o debate sobre a funcionalidade da arte, a estetização industrial e principalmente a aplicação de critérios técnicos e científicos à arte. Guto Lacaz quebra com a suposição de que existiriam certos tipos de objetos especiais merecedores de consideração estética, enquanto a grande maioria não mereceria esse tipo de apreciação. Há uma inserção social em suas obras, onde os objetos são difusores de cultura estética e sua ação é o resultado de um conhecimento científico que encontrou na técnica seu campo de operação e na tecnologia seus meios e vias de chegar à sociedade.

Assim, Guto Lacaz procura com suas performances descobrir esses diversos e múltiplos aspectos de cada objeto que utiliza, transformando essa descoberta em um fazer artístico. Guto observa os objetos com liberdade, a ponto de descobrir seus segredos, e faz com que esses mesmos objetos sejam vistos sob uma nova e ousada perspectiva, expandindo suas ações para representar atos triviais. São cenas que perseguem no espectador uma resposta emocional, um questionamento, reflexão e, principalmente a revisão

---

<sup>144</sup> SALOMÃO, 2000.

<sup>145</sup> LIMA, 1999, s/p.

<sup>146</sup> MARX, 2006, p. 57

sobre seu entorno e sua relação com os objetos e o mundo. Suas performances não são respostas concretas, são dominadas pelo ambíguo, de forma a propor uma maior disparidade de interpretações.



6.

POESIA E ALEGRIA

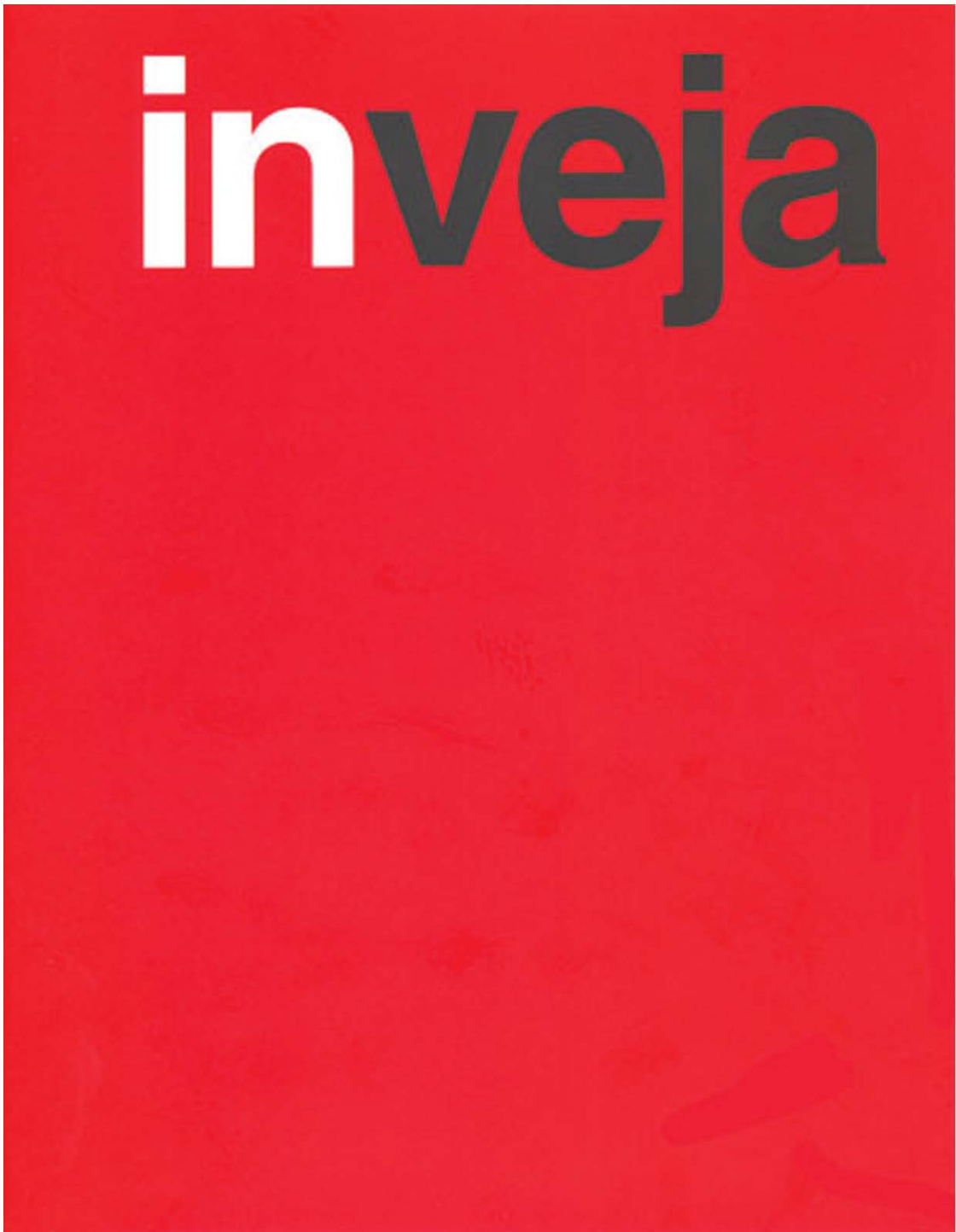


Figura 27 - *Inveja*, publicação de Guto Lacaz, de 2007.

O humor e a irônia tão característicos na obra de Guto Lacaz são, segundo o próprio artista, herança de família: “na minha família sempre houve pessoas muito engraçadas, tios que poderiam ter sido ótimos comediantes, mas eram médicos e engenheiros”<sup>147</sup>. Guto Lacaz é um artista que diverte e se diverte com seu próprio trabalho, um *humorista plástico*<sup>148</sup>, como se autodefine.

A alegria é uma das principais características de sua produção e está presente também na série de edições que vem publicando ao longo de sua carreira. Com a mesma inventividade com que brinca e subverte as funções de objetos e máquinas, Guto Lacaz cria poemas com imagens e palavras. Poesias despreziosas, onde o artista potencializa o lúdico, joga com o absurdo e a irreverência. Seus poemas estão sedimentados na alegria da redescoberta, na revalorização da simplicidade e no despertar de uma nova sensibilidade.

*Inveja* (Figura 27), publicação de 2007, é um pequeno livro que se aproxima do chamado Livro de Artista. Nesse trabalho Guto Lacaz abusa de trocadilhos, a começar pelo próprio título que faz alusão à *Revista Veja*, faz referências e reverências da Antoine de Saint-Exupéry, Monteiro Lobato e Lewis Carroll, cria anagramas e palíndromos e se utiliza da mídia para criar poesia. É um livro de percepção, que se assume como objeto de arte ao nos aproximar da produção de Guto Lacaz.

*Inveja* pode ser considerado um livro de artista subvertido, um livro de artista reproduzível tecnicamente. Afinal é um livro inteiramente idealizado e realizado por Guto Lacaz, no qual o artista dá forma ao trabalho através de suas idéias, não se prende a padrões e rompe com as fronteiras comumente atribuídas aos livros de leitura. É também diferente de um livro ilustrado, no qual o escrito ou mesmo o editor convoca um artista ou ilustrador para dar visualidade a seus textos. *Inveja* é um suporte de representação que abriga as idéias, os conceitos de Guto Lacaz. Silveira ressalta que

*O livro de artista é um produto da arte contemporânea, construído deliberadamente a partir de um suporte preexistente, o livro, que é o seu protótipo, e ao qual louva ou faz contraposição crítica. A página e a estrutura podem ser enaltecidas ou sofrer todas as possibilidades de injúria e objeção, até alcançarem o estatuto da escultura e abandonarem a condição objetiva de livro. O autor propõe que as gradações percebidas não só podem como devem ser instrumentos da conceitualização e caracterização da obra e da categoria*

---

<sup>147</sup> Entrevista ao autor em 11 de julho de 2009.

<sup>148</sup> VISIONI, 1993.

na qual ela se insere, desde certos exemplares do livro ilustrado até todo e qualquer livro-objeto.<sup>149</sup>

Nas páginas do livreto, palavras se tornam imagens e as imagens brincam com as palavras, em uma articulação gráfica que busca ao mesmo tempo a multiplicidade e a condensação dos sentidos. Apoiado na Poesia Concreta, Guto Lacaz toma a palavra como unidade mínima de sentido e a distribui no espaço gráfico, observando e comparando a similaridade verbal, vocal e principalmente visual.



Figura 28 – Mágica e O pequeno Príncipe, páginas de *Inveja*, de Guto Lacaz.



Figura 29 - Eu te Omo e ALICEMILIA, páginas de *Inveja*, de Guto Lacaz.

<sup>149</sup> SILVEIRA, 2001, p. 75.

Em uma das páginas, *mágica*, o acento agudo e o pingo da letra *i*, suspensos e distanciados de suas posições usuais, parecem levitar com leveza sobre as letras, o que é intensificado pela redução dos elementos e cores: página branca, tipografia sem serifa e ausência de cores. Na página ao lado, completamente negra, estrelas formam o universo visto da ótica do solitário *Pequeno Príncipe* de Antoine de Saint-Exupéry.

A embalagem de Sabão em pó se torna uma delicada e discreta declaração de amor: *Eu te amo*. Mídia, consumo e poesia juntos em um mesmo espaço gráfico. Em outra página o país das maravilhas se depara com o sítio do pica-pau amarelo: Alice e Emília se encontram no anagrama *ALICEMILIA / EMILIALICE*, onde o artista estabelece um diálogo visual entre as personagens de Lewis Carroll e Monteiro Lobado, através das ilustrações de Andre Le Blanc e Sir John Tenniel: relações entre palavras e imagens que são articuladas graficamente e dinamizam o poema.



Figura 30 - FREUD EU FREUD REU, páginas de *Inveja*, de Guto Lacaz.

Em *FREUD EU / FREUD REU*, Guto Lacaz brinca com a psicanálise a partir da repetição das letras do nome daquele que é considerado o pai de tal ciência. Do eu, ego, centro da consciência e a soma total dos pensamentos, idéias, sentimentos, lembranças e percepções sensoriais, ao banco dos réus: culpado ou inocente?



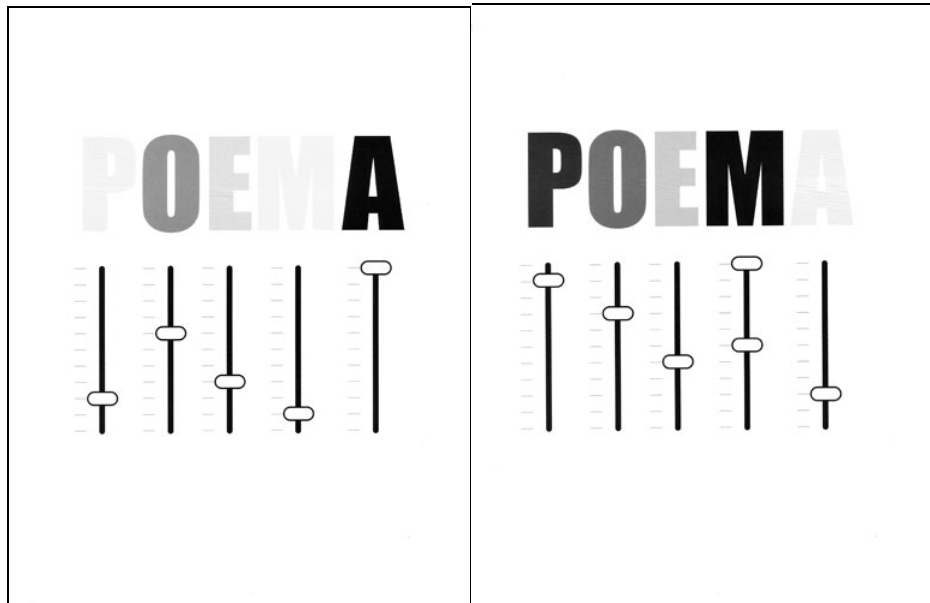


Figura 31 - Poema, páginas de *Inveja*, de Guto Lacaz.

Graficamente, Guto Lacaz equaliza sua poesia em *Poema*. Onde os “botões deslizantes” definem a intensidade de cada uma das letras. Novamente as máquinas se fazem presentes na poética do artista, desta vez, representações gráficas que criam um novo código visual.



Figura 32 – ojevejo, páginas de *Inveja*, de Guto Lacaz.

Em *Ojevejo*, Guto Lacaz cria palíndromos verbais e visuais. Construções verbais que podem ser lidas em dois sentidos, da esquerda para direita e da direita para a esquerda, ganham uma nova forma de leitura visual: palíndromos em positivo e negativo.

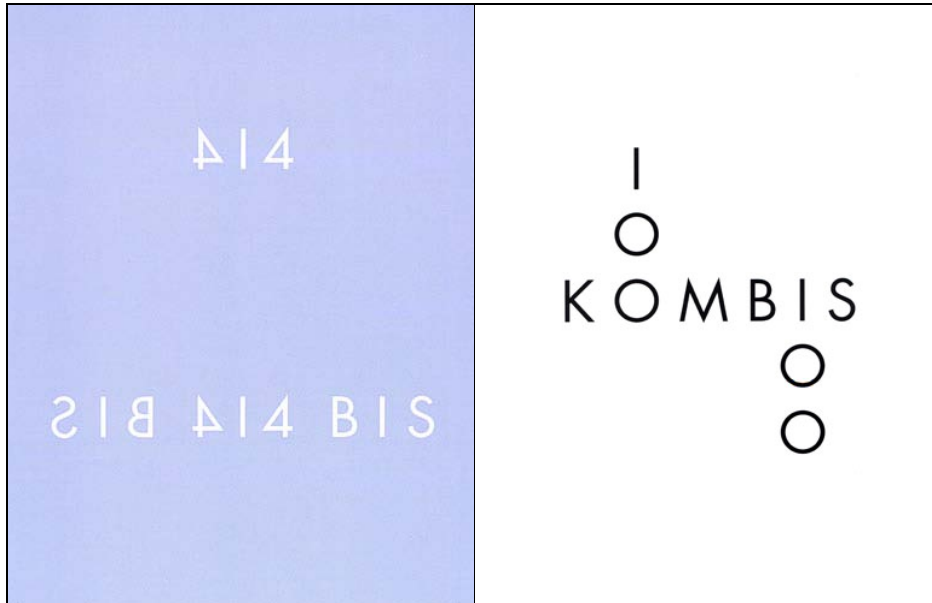


Figura 33 - 14 BIS e 100 Kombis, páginas de *Inveja*, de Guto Lacaz.

Em 14 BIS, através de anagramas espelhados, Guto Lacaz recria de forma gráfica e extremamente simples, utilizando apenas de tipografia, o famoso avião de Santos Dumont. A cor azul, que domina o fundo da composição, completa o poema: temos a clara visão de que não se trata apenas do 14 BIS, mas sim do 14 BIS em pleno voo, em um claro e limpo. Em 100 Kombis, o artista cria um jogo de repetição, onde se vê um anagrama visual, um quase ambigrama, composto pela repetição e disposição ordenada dos caracteres.

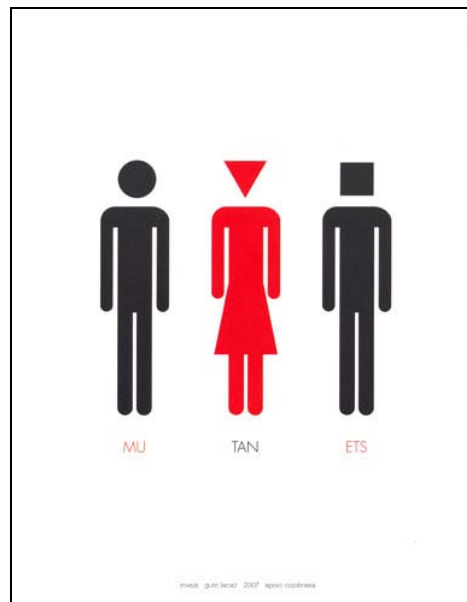


Figura 34 - MU TAN ETS, página de *Inveja*, de Guto Lacaz.

Finalizando o livreto, a composição MU TAN ETS explora o jogo lúdico entre caracteres e formas gráficas, onde pictogramas de seres humanos são reestilizados e nomeados. A junção dos caracteres em

conjunto com as figuras faz uma divertida referência a seres mitológicos, meio homem, meio animal e aqui também a extraterrestres.

*Inveja* pode ser considerada um desdobramento, ou mesmo releitura, da Poesia Concreta na obra de Guto Lacaz. Ao integrar o som, a visualidade e o sentido das palavras, a Poesia Concreta sugeriu novos modos de fazer poesia, visando a uma arte geral da palavra; propunha uma operação gestáltica e ordenadora do caos frente à instabilidade do estético, a fragmentação do discurso. Desse modo, Guto Lacaz mantém como foco o verbal, tomando a palavra como unidade mínima de sentido e a ordenada no espaço gráfico, levando em consideração a similaridade verbal, vocal e visual.

Em sua efervescência, nas décadas de 1950 e 1960, a Poesia Concreta, filiada à linhagem construtiva, levou a cabo o desenvolvimento de uma metodologia vinculada ao design gráfico, realizando assim uma série de operações estéticas fundamentais para a arte moderna e para a comunicação. Pignatari observa que

*Todas as manifestações visuais a interessam: desde as inconscientes descobertas na fachada de uma tinturaria popular, ou desde um anúncio luminoso, até à extraordinária sabedoria pictórica de um Volpi, ao poema máximo de Mallarmé ou às maçanetas desenhadas por Max Bill, na Hochschule Für Gestaltung, em Ulm.*<sup>150</sup>

A noção de design, que foi de grande importância para os movimentos vanguardistas da década de 1920 e se preocupava com a inserção de objetos artísticos no mundo das máquinas, é recobrada pela Poesia Concreta como a forma que atravessa o heterogêneo (Mallarmé, Volpi, Bill e também os anúncios luminosos e a fachada de um estabelecimento comercial). O design adequava, a grosso modo, a quantidade de motivos que diferenciava o movimento, tais como o contexto moderno, a possibilidade de uma linguagem universal, a reflexão sobre a forma e, principalmente, a ordenação frente ao caos surrealista.

*O poema deixa de ser um discurso que admite qualquer versão tipográfica ou reprodutiva, e passa a ser um objeto que ocupa um lugar no espaço e que visualiza uma série de relações estruturais. Como tal, a noção de design permite pensar seu processo de composição e sua inserção social.*<sup>151</sup>

No que diz respeito à composição trata-se da defesa de protótipos poéticos e de uma produção na qual o fator mecânico desloca o expressivo. Quanto à sua inserção social, diz respeito à função e utilidade do mesmo: o poema se transforma em um objeto útil, consumível, um objeto plástico.

<sup>150</sup> PIGNATARI Apud AGUILAR, 2005, p.76.

<sup>151</sup> AGUILAR, 2005, p.77.

Em *Inveja*, Guto Lacaz explora a racionalização da forma, objetivando tanto sua reprodução, como a materialidade da palavra. A partir da exploração da relação entre expressão lingüística e design, eleva a linguagem ao campo da visualidade, dinamizando o poema e explorando a visualidade e o espaço ocupado por ela.

### 6.1. Alegria do encontro

*Inveja* é uma criação que fala da alegria. Um bom encontro entre arte, poesia e design. Alegria que é uma das características mais fortes da produção de Guto Lacaz e permeia toda sua obra e tornou-se marca registrada do artista, juntamente com o humor e a ironia. Bergson associa a alegria ao ato de criação: “toda alegria é criação, toda criação é alegre”<sup>152</sup>. Alegria que, segundo Lins<sup>153</sup>, é o próprio sentindo da existência, uma prática que se desembaraça de toda razão e se realiza na arte, no riso e no sagrado. Alegria que é correspondente ao desejo que define o sujeito e que é também conhecimento.

Espinosa em seu livro *Ética*, define essa mesma alegria como um aumento de potência aliada à realização de um desejo (*conatus*), a passagem de um estado de perfeição inferior para um estado de perfeição superior. Como completa Lins,

*A alegria é uma força revolucionária, é uma espécie de beatitude ou de viver, é o pensamento fundamental em torno do qual se estabelecem os outros, sempre pelo meio, rizomático, intermezzo. A força da beatitude é uma forma de alegria soberana que gera um grande sentimento de deleitação.*<sup>154</sup>

Uma força embriagadora, estado de graça e encantação. Deleuze<sup>155</sup> define alegria como tudo aquilo que preenche uma potência. A alegria se faz presente quando se efetua uma potência. Nesse sentido, *Inveja* é um bloco de intensidade, puro desejo de potência ou *conatus*. Uma obra impregnada da alegria que ultrapassa a razão, um encontro de poesia, inutilidade e loucura não psiquiátrica.

---

<sup>152</sup> Apud FURTADO; LINS, 2008.

<sup>153</sup> In FURTADO; LINS, 2008.

<sup>154</sup> In FURTADO; LINS, 2008, p. 48 e 49.

<sup>155</sup> DELEUZE; PARNET, 1998.

Um bom encontro repleto de experimentação e onde não há julgamentos de valores. Alegria gerada a partir de um bom encontro que acontece quando um corpo compõe diretamente com outro e a força que recebeu o outro aumenta; diferente de um mau encontro que ocorre quando um corpo decompõe a relação com outro e se enfraquece. Um bom encontro aumenta a potência, enquanto o mau encontro a debilita. A alegria do encontro é precisamente a composição de dois corpos em um corpo mais poderoso.

Espinosa<sup>156</sup>, do ponto de vista ético, quer as paixões alegres, as idéias adequadas e em proveito da alegria, e ataca as paixões tristes. A idéia de que o bom aumenta a potência de ação e o mal diminui a potência de agir é vinculada diretamente ao conceito de potência em Nietzsche no que diz respeito à elevar-se à enésima potência do ser.

Em sua obra, Guto Lacaz, aumenta a potência e produz paixões alegres. Muitas dessas paixões são originadas quando o artista leva a arte ao encontro do design e o design ao encontro da arte. Um encontro, que em sua obra, convêm e compõem. Ele parece seguir os escritos de Deleuze<sup>157</sup>, que incentiva que evitemos as paixões tristes e vivamos com alegria para tirar o máximo proveito de nossas potências. Seus trabalhos ludicamente reinventam o cotidiano, ironicamente deslocam objetos e funções reinventando processos, estabelecem trocadilhos visuais e verbais que atraem e fascinam, criando novas e absurdas possibilidades que nos fazem pensar e refletir sobre os artefatos que estão ao nosso redor.

---

<sup>156</sup> DELEUZE; GUATTARI, 1997.

<sup>157</sup> DELEUZE; PARNET, 1998.

**ARTE**

**DESIGN**

**ARTE**

**DESIGN**

# **ARTE DESIGN**



**ARTE**  
POESIA + ALEGRIA  
**DESIGN**

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

Guto Lacaz é um criador nômade, desterritorializado, que transita livremente pelo intermezzo que há entre a arte o design. O conjunto de sua obra é múltiplo e rizomático, mesclado de inter-relações: para ele não há matéria fixa, imutável, tudo é possível e/ou se torna possível. Suas criações estão em constantes metamorfoses, são hibridizadas com outros meios e as mais diversas formas de expressão artística. São trabalhos fortemente marcados pela mobilidade e pela diversidade. Qualquer objeto ou forma pode se tornar matéria prima de suas criações, alcançando através das mãos do artista novos significados, novas configurações e novo status.

Entre arte e design, os limites são tênues e difusos: espaços-tempos onde esses dois campos coexistem, se comunicam, se penetram, estabelecem trocas e aumentam suas potencialidades. O espaço do desejo, habitado por afectos e acontecimentos, repleto de multiplicidades. Espaço no qual Guto Lacaz intervém e faz dele poética. Uma poética livre de códigos pré-estabelecidos, de regras rígidas ou imposições. A poética da liberdade de quem transita sem medo pelos mais diversos espaços, sejam eles físicos ou imaginários. E nestes espaços o artista cria seus próprios trajetos e faz deles a base para suas criações. Deleuze fala que o trajeto do nômade está sempre entre dois pontos. Em Guto Lacaz, o entre-dois tornou-se consistência e ganhou autonomia, bem como direções próprias: "a vida do nômade é *intermezzo*"<sup>158</sup>. É nesse entre-dois que sua produção artística pode ser entendida como rizomática, composta de inter-relações onde potencialidades são desenvolvidas.

Assim como um rizoma que possibilita uma série de comunicações transversais, a obra de Guto Lacaz parece não ter começo ou fim, ela se encontra no meio, entre a arte e o design. Trata-se de uma obra com entradas múltiplas, transdisciplinar e em constante expansão. É nesse meio que sua obra ganha força e se faz presente. Qualquer ponto de sua obra pode ser conectada a qualquer outro, sem fixar pontos nem ordens, onde não há um sistema hierárquico. Aqui, arte e design, são multiplicidades que mudam de natureza ao se conectarem uma a outra. Multiplicidades que atuam como movimento de desterritorialização e também de reterritorialização e, no entanto, permanecem contendo um ponto do qual partiram. Multiplicidades que não constituem um sujeito ou objeto, mas apenas dimensões.

Dimensões que são produzidas por meio de relações afectos e afecções entre arte e design: corpos que, na obra de Guto Lacaz, exercem simultaneamente ações um sobre o outro, se misturam e reciprocamente são influenciados. Dessas interrelações surgem novos devires, passagens e ascensões.

---

<sup>158</sup> DELEUZE, 1997, p.46.

Relações intensivas de movimento e transição que potencializam suas criações: é pelos afectos que a obra de Guto Lacaz se desenvolve e progride.

São afectos ativos, que surgem de idéias adequadas: a compatibilidade entre arte e design gera, em suas criações, afectos passionais, paixões alegres que aumentam a potência de ambas áreas de conhecimento. Mais que uma simples troca, trata-se de uma transcodificação de corpos em um plano rítmico, lugar de passagens onde eles se compõem. Uma zona de indeterminação que proporciona devires.

A multiplicidade da obra de Guto Lacaz permite as mais diferentes leituras e interpretações, dos mais diversos pontos de vista. A dissertação aqui apresentada é uma dessas leituras, realizada a partir das relações entre arte e design e desdobramentos em seus trabalhos. As diferentes facetas de seu trabalho permitem análises dos mais diversos níveis. Pode-se, por exemplo, traçar uma análise de seu trabalho a partir da ótica pré-modernista do colecionismo proposta por Benjamin ou ainda pelas características surrealistas de alguns trabalhos, para citar alguns exemplos. As obras relacionadas e analisadas são apenas uma pequena amostra de toda a produção criativa e inventiva do artista. Como afirma Amaral “são tantas as inspirações e invenções, o vocabulário e o repertório de Guto Lacaz que, para contato com sua obra, seria necessária uma publicação, devidamente ilustrada, em ordem alfabética”<sup>159</sup>.

De modo que, torna-se praticamente impossível, em uma dissertação de mestrado, analisar a riqueza e pluraridade de toda suas criações. A sensação, enquanto pesquisador, é de impotência diante de tantas obras, tantas possibilidades e meios utilizados. Permanece, porém, a necessidade de continuar o percurso e descobrir novos caminhos, novos olhares e novas possibilidades na obra de Guto Lacaz. Sua inventividade parece não ter fim, a cada nova criação, novas estruturas se organizam e novas análises podem ser feitas, permitindo assim um olhar rizomático, múltiplo e em constante movimento.

---

159 AMARAL, 2006, p.218.

ADG - Associação dos Designers Gráficos.

<<http://www.adg.org.br>>. Acesso em 20 de abril de 2008.

AGUILAR, Gonzalo. *Poesia Concreta Brasileira: As Vanguardas na Encruzilhada Modernista*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2005.

ALLIEZ, Eric. *Gilles Deleuze: uma Vida Filosófica*. São Paulo: Editora 34, 2000.

AMARAL, Aracy. *Textos do Trópico de Capricórnio: artigos e ensaios (1980-2005). Vol. 3: Bienais e artistas contemporâneos no Brasil*. São Paulo: Editora 34, 2006.

ARAÚJO, Olívio Tavares. Um Espanto. Literalmente: jamais se viu coisa igual. Revista Veja, Nº 522, 1978. Disponível em <<http://www.veja.com.br/acervodigital/>>. Acesso em Agosto de 2009.

ARBEX, Márcia (org.). *Poéticas do visível: ensaios sobre a escrita e a imagem*. Belo Horizonte: Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, Faculdade de Letras da UFMG, 2006.

ARCHER, Michael. *Arte contemporânea: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos*. São Paulo: Cia das Letras, 1992.

ARGAN, Giulio Carlo. *Projeto e Destino*. São Paulo: Ática, 2000.

ASSUNÇÃO, Ademir. Sem título, 1987.

Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.

BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas. Volume I*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BEUTENMULLER, Alberto. No território da loucura sadia. Revista Visão, 1987.

Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.

BONFIM, Paulo. Enciclopédia Itaú Cultural de Artes Visuais.

<<http://www.itaucultural.org.br>>. Acesso em 16 de junho de 2009.

BRITO, Ronaldo. *Neoconcretismo. Vértice e ruptura do projeto construtivo brasileiro*. São Paulo: Cosac & Naify, 1999.

BÜRDEK, Bernhard E. *História, teoria e prática do design de produtos*. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

CAMARA, Rogério. *Grafo-sintaxe concreta: o projeto Noigrandes*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2000.

CAMPOS, Augusto de; PIGNATARI, Décio; CAMPOS, Haroldo de. *Teoria da poesia concreta*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006.

# REFERÊNCIAS

CARDOSO, Rafael. *Design, cultura material e fetichismo dos objetos. Arco-design, cultura material e visualidade*. Rio de Janeiro: ESDI, nº 1 (único), out. 1998, pp.15-39.

\_\_\_\_\_. Dois ramos do mesmo tronco – arte e design na obra de Eliseu Visconti. In Catálogo da Exposição Eliseu Visconti – Arte e Design. São Paulo: 2008.

\_\_\_\_\_. (org.). *O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

\_\_\_\_\_. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.

CHIARELLI, Tadeu. *Do objeto impossível à possibilidade do objeto*. In Catálogo da Exposição Entre a arte e o Design: acervo do MAM. São Paulo, sem data.

COELHO, Luiz Antônio (org.). *Conceitos-chave em design*. Rio de Janeiro: Editora Puc Rio, 2008.

COHEN, Renato. *Performance Como Linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

COMPAGNON, Antoine. *Os Cinco Paradoxos da modernidade*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996.

CONDURU, Roberto. *Willys de Castro*. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

CONNOR, Steven. *Cultura Pós-Moderna. Introdução à teorias do contemporâneo*. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

COUTO, Rita Maria de Souza. *Movimento Interdisciplinar de Designers Brasileiros em Busca de Educação Avançada*. Rio de Janeiro, 1997. Tese (Doutoramento) – Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

D'AMBRÓSIO, Oscar. *Guto Lacaz: A alegria e o prazer de brincar*. Setembro de 2008. Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.

DANTO, Arthur C. *A transfiguração do lugar-comum: uma filosofia da arte*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

DARRAS, Bernad. *Artists and Designers – Can the divide be overcome?* Anais do 7º Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design. Curitiba, 2006.

\_\_\_\_\_. *De l'éducation artistique à l'éducation culturelle*. Conférence mondiale sur l'éducation artistique. Lisboa, 2007.

DELEUZE, Gilles. *Crítica e clínica*. São Paulo: Editora 34, 1997.

\_\_\_\_\_. *Espinosa: Filosofia Prática*. São Paulo: Escuta, 2002.

\_\_\_\_\_. *Spinoza et le problème de l'expression*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1968.

DELEUZE, Gilles. *Palestra de 1987* – Edição brasileira: Folha de São Paulo, 27/06/1999.  
<[http://www.dossie\\_deleuze.blogspot.com.br/index.html](http://www.dossie_deleuze.blogspot.com.br/index.html)> Acesso em 01 de fevereiro de 2009.

DELEUZE, Gilles. *Cursos de Gilles Deleuze (1981)* – trad. Emanuel Fragoso e Hélio Cardoso Jr.  
<[http://www.webdeleuze.com/php/liste\\_texte.php?groupe=Spinoza](http://www.webdeleuze.com/php/liste_texte.php?groupe=Spinoza)> Acesso em 01 de fevereiro de 2009.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs capitalismo e esquizofrenia*. Vol.1. São Paulo: Editora 34, 1995a.

\_\_\_\_\_. *Mil platôs capitalismo e esquizofrenia*. Vol.2. São Paulo: Editora 34, 1995b.

\_\_\_\_\_. *Mil platôs capitalismo e esquizofrenia*. Vol.3. São Paulo: Editora 34, 1996.

\_\_\_\_\_. *Mil platôs capitalismo e esquizofrenia*. Vol.4. São Paulo: Editora 34, 1997a.

\_\_\_\_\_. *Mil platôs capitalismo e esquizofrenia*. Vol.5. São Paulo: Editora 34, 1997b.

\_\_\_\_\_. *O que é a filosofia?*. São Paulo: Editora 34, 1992.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *Diálogos*. São Paulo: Escuta, 1998.

DERDYK, Edith (org.). *Disegno. Desenho. Desígnio*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

DORFLES, Gillo. *Introdução ao desenho industrial*. Lisboa: Edições 70, 1990.

\_\_\_\_\_. *O devir das artes*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

ECO, Umberto. *A Definição da Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1980.

EFLAND, Arthur D. Cultura, sociedade, arte e educação num mundo pósmoderno. In: GUINSBURG, Jacó; BARBOSA, Ana Mae (Org.) *O Pós-modernismo*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL DE ARTES VISUAIS.  
<<http://www.itaucultural.org.br>>. Acesso ao logo de 2008/2009.

ESCOREL, Ana Luisa. *O efeito multiplicador de design*. São Paulo: SENAC, 2000.

FAVARETTO, Celso F. *Guto Lacaz, Contemporâneo*. 1990.  
Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.

FERRARA, Lucrécia D'Alessio. *Arte em Design*. IN CAÑIZAL, Eduardo Peñuela; CAETANO, Katia Eliana. *O olhar à deriva: mídia, significação e cultura*. São Paulo: Annablume, 2004

FLÜSSER, Vilém. *O Mundo Codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FORMAGGIO, Dino. *Arte*. Lisboa: Editorial Presença, 1985.



- FORTY, Adrian. *Objeto de Desejo – design e sociedade desde 1750*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FURTADO, Beatriz; LINS, Daniel. *Fazendo Rizoma: pensamentos contemporâneos*. São Paulo: Hedra, 2008.
- FRIDMAN, Luis Carlos. *Vertigens pós-modernas: configurações institucionais contemporâneas*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000.
- GALLARDO, Jorge Blasco. Escena, objeto e cibernética. *Lápiz – Revista Internacional de Arte*, Espanha, Vol. 22, N. 193, páginas 50 a 57, Maio de 2003.
- GALVÃO, João Candido. *Máquinas de Rir*. Revista Veja, 1987.  
Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.
- GOMES, Luiz Vidal Negreiros. *Dibuxos*. Santa Maria: Editora UFSM, 1997.
- GRÁFICA: Guto Lacaz. Catálogo da exposição. São Paulo, 2007.
- GUERREIRO, Vanessa. Design artesanal como meta. *Revista Design Gráfico*, Nº 18, 1998.  
Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009
- HARRISON, Charles; FRASCINA, Francis; PERRY, Gill. *Primitivismo, cubismo, abstração*. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 1998.
- HELLER, Steven. *Linguagens do design: compreendendo o design gráfico*. Tradução Juliana Saad. São Paulo: Edições Rosari, 2007.
- HESKETT, John. *Desenho Industrial*. Tradução Fábio Fernandes. 2ª Ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.
- HOLLIS, Richard. *Design Gráfico: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- HOUAISS, A. (Org). *Dicionário Eletrônico Houaiss da língua portuguesa*. São Paulo: Editora Objetiva, 2001.  
CD – ROM.
- HUYSEN, Andreas. *Memórias do Modernismo*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1996.
- IDÉIAS MODERNAS: Guto Lacaz. Catálogo de exposição. Poço de Caldas, 1993.
- JENCKS, Charles. *What is post-modernism?* 4. Ed. Bafins Lane: Academy, 1996.
- KOOP, Rudinei. *Design gráfico cambiante*. 2ª Edição. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004.
- LACAZ, Guto. *Inveja*. São Paulo, 2007.
- LAGNADO, Lisette. *Luta contra a gravidade*. Revista Caos, 1987.  
Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.

- LE BOT, Marc. "Arte / design". *Malasartes*, Rio de Janeiro, no 3, abril / maio de 1976, pp. 20:24.
- LEMOS, Fernando. Arte Sobreumana Humor em São Paulo. Colóquio Artes, setembro de 1990. Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.
- LIMA, Edna Lucia Cunha. "Sobre design e designers". *Estudos em Design / Anais P&D*. Rio de Janeiro: v. 2, nº 2, nov. 1994, pp. 21:V27
- LIMA, Mariângela. *Guto Lacaz extrai o novo do banal*. Estado de São Paulo, 22 de julho de 1999. Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.
- LINS, Daniel. *Nietzche/Deleuze: arte, resistência: Simpósio Internacional de Filosofia*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.
- LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.
- MACHADO, Alvaro. *Guto Lacaz leva suas máquinas ao Crowne*. Folha de São Paulo, 16 de junho de 1992. Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EDUSP, 2001.
- MAGALHÃES, Eliane (org.). *Pensando Design*. Porto Alegre: UniRitter Ed., 2004.
- MALDONATO, Tomás. *Design industrial*. Lisboa: Ed. 70, 1999.
- Marcel Duchamp, catálogo Fundação Bienal de São Paulo, 1987
- MARTINS, Luiz Geraldo Ferrari. *A etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua de origem e em quatro de seus provicianismos: desenho como forma de pensamento e de conhecimento*. [http://www4.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/FAU/Publicacoes/PDF\\_IIIForum\\_a/MACK\\_III\\_FORUM\\_LUIZ\\_MARTINS\\_2.pdf](http://www4.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/FAU/Publicacoes/PDF_IIIForum_a/MACK_III_FORUM_LUIZ_MARTINS_2.pdf) . Acesso em 15 de maio de 2009.
- MARINETTI, Filippo T. *Les Mots en Liberté Futuristes*. Lausanne: L'Âge d'Homme, 1987.
- MARX, Karl. *O capital, crítica da economia política*. Livro I, Vol I. São Paulo: Civilização Brasileira, 2006
- MEGGS, Philip B. *A history of graphic design*. 3. ed. New york: John Wiley & Sons, 1998.
- MONACHESI, Juliana. *Guto Lacaz faz performances insólitas*. Folha de São Paulo, 22 de julho de 2009. Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.
- MORAES, Anamaria de. "O projeto ergonômico de espaços de trabalho". *Anais do Encontro nacional de Conforto no ambiente construído*. Florianópolis: 1993.
- MORAES, Carlos. *Guto Lacaz, o humorista plástico*. Revista Transbrasil, Ano 3, N. 15, 1990.

- MOTTA, F. Desenho e emancipação. In: Desenho industrial e comunicação visual. São Paulo: FAU-USP, 1970.
- MOURA, Mônica (Org.). *Faces do Design 2: ensaios sobre arte, cultura visual, design gráfico e as novas mídias*. São Paulo: Edições Rosari, 2009.
- MUNARI, Bruno. *Artista e designer*. Lisboa: Presença, 1984
- \_\_\_\_\_. *Design e Comunicação Visual*. Lisboa: Martins Fontes,
- NIEMEYER, Lucy. *Design no Brasil: Origens e instalação*. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.
- NUNES, Benedito. *Introdução à filosofia da arte*. São Paulo: Ática, 1989.
- O Mundo das artes: as máquinas de Guto Lacaz, Documentário da STV, sem data. Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.
- OSTERWOLD, Tilman. *Pop Art*. Lisboa: Taschen, 1994.
- PAIVA, Marcelo Rubens. Guto Lacaz Ritualiza a Vida Doméstica. Folha de São Paulo, 22 de julho de 1999. Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.
- PANOFSKY, Erwin. *Significado nas artes visuais*. Trad. Maria Clara F. Kneese e J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- PEDROSA, João. *Arguto e Sagaz. Guia das Artes*. São Paulo, Casa Editorial Paulista, 1897.
- PEQUENAS GRANDES AÇÕES: Guto Lacaz. Catálogo de exposição. São Paulo / Belo Horizonte, 2003.
- PEVSNER, Nikolaus. *Origens da arquitetura moderna e do design*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- PLATÃO. *A República*. 8. ed. Trad., introd. e notas Maria Helena da Rocha Pereira. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1996.
- RICHTER, Hans. *Dadá: arte e antiarte*. Tradução Marion Fleischer. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- RICARD, André. Algunas reflexiones sobre el diseño. *Temas de La academia: diseño: estética Del siglo XX?*, v. 1, n. 1, outubro de 1999.
- SALOMÃO, Marici. A mais nova provocação de Guto Lacaz. Estado de São Paulo, 07 de julho de 2000. Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.
- SAN MARTÍN, Francisco Javier. La obra de arte em La época de su producción técnica. *Lápiz – Revista Internacional de Arte*, Espanha, Vol. 19, N. 165, páginas 65 a 71, 2000.

SATUÉ, Enric. *El Diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza Editorial, 1995.

SILVEIRA, Paulo. *A página violada; da ternura à injúria na construção do Livro de Artista*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2001.

SOLANS, Piedad. El entorno utópico. *Lápiz – Revista Internacional de Arte*, Espanha, Vol. 21, N. 189, páginas 60 a 62, Janeiro de 2002.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. *Notas para uma história do design*. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

SPINOZA, B. *Ética; demonstrada à maneira dos geômetras*. São Paulo: Editora Afiliada, 2003.

TAVARES, Olívio. Primeira Mostra do Móvel e Objeto Inusitado. *Revista Veja*, n. 522, 6 de setembro de 1978. Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.

TINOCO, Fátima Vieira. *As máquinas de Guto Lacaz*. São Paulo: Instituto Arte na Escola, 2006.

URIBE, Basilio. La contribución del diseño industrial a la estética Del siglo XX. *Temas de La academia: diseño: estética Del siglo XX?*, v. 1, n. 1, outubro de 1999.

VATTIMO, Gianni. El diseño y El arte de Babel. *Temas de La academia: diseño: estética Del siglo XX?*, v. 1, n. 1, outubro de 1999.

VELASCO, Marion. *Ao mestre com carinho: Guto Lacaz no mundo das coisas maravilhosas*. Sem Data. Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.

VILLAS-BOAS, André. *O que é [e o que nunca foi] design gráfico*. 6ª Edição. Rio de Janeiro, 2AB, 2007.

VISIONI, Claudia. Guto Lacaz, um biruta em órbita. *Revista ELLE*, novembro de 1993. Disponível em <[www.gutolacaz.com.br](http://www.gutolacaz.com.br)>. Acesso em julho de 2009.