

Design artesanal como meta

Vanessa Guerreiro

revista *Design Gráfico* ano 3 nº 18 Market Press Editora 1998

No estúdio de Guto Lacaz, 50, é possível encontrar artes-finais de logotipos em paste-up. Seus projetos conservam o charme de quem aprendeu a pensar com lápis e papel, sem perder a qualidade técnica e a precisão que os trabalhos gráficos têm atualmente. Guto Lacaz é paulistano e formou-se em arquitetura, em 1974, pela Faculdade de Arquitetura de São José dos Campos. Começou a vida profissional fazendo ilustrações para o *Jornal da Tarde* paulistano e editoras de livros. Ostenta dois prêmios Abril de Jornalismo em Ilustração. Os primeiros projetos de Lacaz aconteceram de forma lenta e quase amadora: “Eu tinha alguns amigos que estavam montando empresas e fui fazer o logotipo para eles”.

Lacaz faz parte de uma geração de profissionais que se tornaram designers por destino e vocação. “Até eu me formar, não se ouvia falar em escolas de design gráfico, só a ESDI (Escola Superior de Desenho Industrial) do Rio. As pessoas que faziam gráfica, ou faziam de uma forma autodidata ou vinham da arquitetura, um curso que oferece várias especialidades”, justifica. Ele conta que, na época em que estudou arquitetura, o currículo abrangia cinema, fotografia, música, desenho artístico, comunicação visual, desenho industrial, arquitetura e planejamento urbano. “Você podia desenhar uma cidade ou uma colherzinha de café. O estudante tinha capacidade de projetar em qualquer área da criação”. Como não apareceu trabalho em arquitetura e gostava de desenhar, Lacaz acabou entrando para a área gráfica.

Em 1979, Lacaz conheceu Ricardo Van Steen e Rafic Farah. Juntou os dois ao já amigo Mário Cafiero. “Sempre gosto do trabalho deles. É por onde me oriento”, conta. Porém, Guto Lacaz firmou-se como profissional autônomo. Ao mesmo tempo em que são amigos, são egos fortes. “Sempre houve troca e estímulo entre nós, mas trabalhar em um mesmo projeto só dava certo quando separávamos as funções e o Farah dizia: Steen, quero que você faça esse pedaço. Guto, faça a ilustração”, revela. Outras influências para a vida profissional de Lacaz vieram da Bauhaus e do trabalho de Neville Brody. “Eu ficava surpreso como ele estava na frente, como foi uma referência para tanta gente”.

Entre outros trabalhos, ele fez o livro *Personagens*, de Vânia Toledo, e refez o projeto gráfico da revista *Junguiana*, da Sociedade Brasileira de Psicologia Analítica, quebrando a tradição do texto acadêmico com imagens. A *Junguiana* foi considerada a revista mais bonita em um congresso internacional. “Sempre tentei dar uma solução original para as coisas. Gosto de fazer livros para criança, com desenhos tipo cartoon. Só que faço pouco, gostaria de fazer mais”.

Lacaz ensina que sempre começa a desenhar livremente. A maioria de seus clientes são diretos, sem o intermédio de uma agência, o que, do ponto de vista comercial, é ótimo. Às vezes, só o nome da empresa basta. Outras, ele gosta de visitar e de saber o que a empresa faz. “Depende do problema”. Acontece com frequência de os trabalhos intermediados por agências não darem certo. “Eu gosto de ver a pessoa, saber o que ela quer. Rabisco o papel até aparecer um conjunto de idéias”.

Embora não tenha exercido a arquitetura, é fácil encontrar resquícios de sua formação. “Eu sou de construir: pegar esquadro, fazer os traços certos e geométricos”. Quando tem tempo, ele gosta de pensar em uma solução que considera a melhor e, dentro de seu raciocínio, discutir outras soluções diferentes. “Não adianta fazer uma coisa bonita, mas que incomoda a pessoa que vai ter de conviver com aquilo. Ela precisa de conforto”, reflete. Na maioria dos casos, cliente e designer combinam no gosto, mas quando isso não acontece, o profissional tem de se adaptar. Uma vez, Lacaz fez uma marca em que predominava o vermelho e o cliente pediu que fosse usado o azul. Meio a contragosto, acabou trocando a cor. Hoje ele não consegue mais ver a marca vermelha. “Às vezes, os designers insistem em uma solução que nem é a melhor, talvez por um apego que está vivendo no momento. A meta do bom profissional é o cliente satisfeito”, completa.

Guto Lacaz considera a profissão de designer financeiramente compensadora. “Tem certos projetos que são trabalhosos e não pagam bem. Ilustração é um deles: você tem de fazer muitos desenhos para chegar onde quer e não ganha mais do que 2 mil reais. Já marca paga bem e não é tão trabalhoso. Por ser uma peça que o designer vai vender para uma empresa, tem um preço de mercado bom. Às vezes você faz um livro que tem 16 ilustrações e ganha 2 mil reais e faz apenas uma marca e ganha 5 mil reais”, conta. Segundo ele, marcas e cartazes são os trabalhos que pagam melhor. “Eu fico surpreso de estar vivendo até hoje disso”, conclui. Lacaz adotou o computador há dez anos. Para a maioria de

seus projetos, usa o Illustrator, da Adobe, e agora está aprendendo a usar o Photoshop. “Coisas que eu gostava de construir com régua, no computador ficaram absolutas, com vértices agudos bem definidos”. Desenvolveu marcas para vários clientes, como Arnaldo Pappalardo Estúdio Fotográfico, Academia de Filmes, Baobá Tecidos Artesanais e Tony Mareei, entre outras.

Tipografia é um capítulo à parte na história de Lacaz. “Acontece de você fazer uma marca, virar o catálogo inteiro e não achar uma fonte que encaixe direito. Então você acaba criando uma”, diz. Ele desenhou a fonte Nardja Zulpério, para a peça teatral homônima de Regina Casé, influenciado por Rafic Farah. A fonte Nikabob, também sua, segue um tipo conhecido como Streamline, inspirado nos automóveis da década de 1950, que tinha uma linha embaixo da palavra ligando uma letra à outra. “Esse é todo um passado que foi feito na base do compasso”, esclarece. Lacaz adora desenhar fontes, mas diz não ter a articulação necessária para lucrar com isso. “Tem coisas que eu gostaria de fazer, mas precisaria de alguém que fizesse a parte burocrática por mim. Se eu tiver de descobrir o endereço do cara que faz fonte, eu já não quero mais desenhar”, confessa.

Lacaz se incomoda com a pouca diversidade dos trabalhos na área; para ele todos estão com a mesma cara. Nesse ponto, atribui a culpa ao computador. “Um ou outro faz bem feito, mas a maioria copia a solução e vira um estereótipo”. Lacaz vê muita tipografia encavalada em anúncios e diagramação de revistas. Também há muita informação sobreposta sem um conceito, o que dificulta a leitura. “Sou a favor de ter uma idéia que comande o trabalho, mesmo que ela não fique clara para quem vai ver, mas que o designer ao desenhar saiba justificar aquilo que fez”, finaliza.

Vanessa Guerreiro

revista *Design Gráfico* ano 3 nº 18 Market Press Editora 1998