

Processos de criação entre Arte e Design: Guto Lacaz e Estúdio Manus

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 308-311. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: febrero 2021
Versión final: diciembre 2021

Marcus Vinicius Pereira e Cristiane Mesquita (*)

Resumo: Este artigo apresenta uma breve articulação acerca de processos e estratégias de criação. O design apresenta-se como campo propositivo de projetos que solucionem problemas de diversas naturezas, enquanto a arte – na perspectiva construída nesta pesquisa – provoca, problematiza, questiona e dialoga com seu tempo. No contexto do design e da arte, este artigo entende os processos de criação por meio de concepções complexas e críticas, como aqueles que subvertem princípios projetuais racionalistas e tecnicistas, em prol do exercício de procedimentos experimentais que questionam e problematizam as lógicas convencionais. Algumas dessas estratégias incluem procedimentos tais como subversão de materiais, deslocamento de função, produção de sentidos para além da usabilidade e incorporação do acaso ao processo. A título de ilustração, serão apresentadas criações em design do Estúdio Manus e obras do artista Guto Lacaz, no sentido de enfatizar o procedimento de apropriação de objetos cotidianos em criações.

Palavras chave: Processos de criação - Guto Lacaz - Arte - Design.

[Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 310]

Ao longo do século XX, o campo do design consolida uma série de metodologias projetuais baseadas em modelos científicos, distinguindo-se das artes e até mesmo do artesanato. Nesse contexto, é comum o uso dos termos criatividade e criação termos semanticamente semelhantes, mas que podem ser abordados de maneira distinta, em termos de procedimentos.

Ao realizar aproximações entre arte e design, é possível notar uma relação de semelhança entre conceitos e procedimentos que constituem os repertórios e as práticas dessas áreas. Em ambos os campos, é possível notar estratégias de criação, tais como subversão de materiais, deslocamento de função, produção de sentidos para além da usabilidade e incorporação do acaso ao processo. Neste cenário, serão apresentadas algumas criações do artista Guto Lacaz, para iluminar tais procedimentos utilizados no campo da arte.

O brasileiro Guto Lacaz (1948) é arquiteto, artista plástico, designer, ilustrador e performer. Suas obras circulam por diversos meios de expressão: objetos, instalações, performances, desenhos, esculturas, projetos gráficos, entre outros formatos. Segundo Costa Júnior (2009, p. 7) Lacaz “tornou-se um artista destemido e sem limites, que transita livremente pelas mais diversas áreas da criação, articulando poesia e irreverência”.

As criações do artista localizam-se no espaço entre arte e design, instaurando uma área limítrofe entre o objeto de arte e o objeto de uso cotidiano. Usando objetos de diferentes gêneros e funções – “objetos projetados, frutos de uma sociedade industrial, muitas vezes banalizados, subjugados e sem expressividade” (Costa Júnior, 2009, p. 79) - Lacaz exercita estratégias de criação e imprime poéticas. Alguns dos procedimentos utilizados pelo artista são o deslocamento de função, subversão de materiais, a crítica à sociedade de consumo e a produção de sentidos para além da usabilidade.

Na obra *Crushfixo* (1978) - uma garrafa de refrigerante da marca *Crush* presa em um retângulo de gesso - o artista fixa um produto industrializado a uma superfície, e nomeia a obra com título que remete a associações com o principal símbolo do cristianismo e do catolicismo, ironizando os cruzamentos entre religião e consumo.

Em *Relógios para perder a hora* (2000) - uma placa quadrada que possui 24 ponteiros vermelhos distribuídos girando sem parar - Lacaz reinventa o relógio, ressaltando mais o atraso - “perder a hora” - do que propriamente a utilidade deste objeto. Ao inserir vários ponteiros de relógios analógicos em uma base branca que não possui números, fazendo-os girar ao mesmo tempo - cada um em um “horário” diferente - o artista (des)funcionaliza o objeto e subverte seu papel de controlar o tempo, fundamental no campo social.

Para construir um breve trajeto pela abordagem sobre processos de criação, toma-se uma citação de Deleuze e Guattari acerca da arte, realçando as diagonais: “liberar a linha diagonal, traçar a linha em vez de coordenadas, produzir uma diagonal imperceptível, em vez de se agarrar a uma vertical e a uma horizontal mesmo que complicadas ou reformadas” (Deleuze e Guattari, 1997, p.94). Para os autores, os artistas são aqueles que promovem encontros entre diferentes potenciais, ressaltando a criação como “uma espécie proposição que permite a exploração de perspectivas em permanente deslocamento” (Mesquita, 2018, p. 83).

Esta concepção sobre os artistas, colabora para delinear o conceito de processo de criação neste artigo. No design, assim como na arte, considera-se como criação aqueles que se constituem por meio de processos que subvertem modos hegemônicos de funcionamento, por meio de estratégias diversas, tais como a apropriação, o deslocamento, a reinvenção, entre diversos outros.

Na esteira de Deleuze, Brandão (2000) ressalta que “a obra de arte é ato de resistência no sentido em que desobedece sempre, ignora palavras de ordem, não pretende transmitir nada e ainda dilui as informações que a envolvem.” (2000, s/p.).

Em uma conferência realizada em 1987 – O ato de criação, Deleuze compara o trabalho filosófico ao trabalho do artista, afirmando que em nenhum dos casos trata-se de uma criação gratuita. Para o autor, todo criador responde a uma necessidade de criação: “Um criador só faz aquilo de que tem absoluta necessidade” (Deleuze, 1999, p. 06). Esta percepção dialoga com a abordagem de Flusser (2013), ao propor uma perspectiva expandida para o campo do design, explorando semanticamente o termo:

Em inglês, a palavra design funciona como substantivo e também como verbo [...] Como substantivo significa, entre outras coisas, ‘propósito’, ‘plano’, ‘intenção’, ‘meta’, ‘esquema maligno’, ‘conspiração’, ‘forma’, ‘estrutura básica’, e todos esses e outros significados estão relacionados a ‘astúcia’ e a ‘fraude’. Na situação do verbo – to design – significa, entre outras coisas, ‘tramar algo’, ‘simular’, ‘projetar’, ‘esquematar’, ‘configurar’, ‘proceder de modo estratégico’ (Flusser, 2013, p. 181).

Aproximando as analogias realizadas entre os verbos *to design* e “tramar algo”; entre o substantivo “design” e o termo “conspiração”, o autor aponta uma perspectiva de compreensão na qual “a palavra design ocorre num contexto de traições e mentiras” (Ibid., p.182). O design pode ser entendido como um meio capaz de maquinar estratégias que subvertam concepções tradicionais, em um caráter funcional, prático e estético, propondo a ideia de um design poético (Mesquita, 2018).

Para Deleuze “criar não escolhe profissão, não exige talento especial não oferece formação específica e não concede nenhuma “aura” para o autor” (Deleuze apud. Mesquita e Santos, 2016, p. 226), neste ponto de vista o criador, difere-se do criativo visto que rompe com métodos tradicionais e configura perspectivas que problematizam os modos de subjetivação hegemônicos. Neste sentido, pode-se afirmar que processos de criação envolvem deslocamentos dos modos de vida convencionais, instaurando outros modos de olhar o que se configura como a chamada realidade. Seja realizados por artistas ou designers, ou até mesmo por um leigo, “desde que aponte para a capacidade de criar questões – concretas, imaginárias ou poéticas – sobre as palavras de ordem de determinado contexto, sobre os modos de subjetivação vigentes e ainda sobre o próprio campo no qual se engendra” (Mesquita e Santos, 2016, p. 226).

De acordo com Salles (1998) a criação envolve processos que se encontram em constante metamorfose, colocando a prova o conceito de obra acabada. Nas palavras da autora:

Estamos sempre diante de uma realidade em mobilidade. Isto nos permite falar, sob o ponto de vista do artista, em uma estética em criação. Para o crítico genético seria, (...) a poética dos rascunhos.

De uma maneira mais ampla, falaríamos em estética do movimento criador. Ao emoldurar o transitório, o olhar tem de se adaptar às formas provisórias, aos enfrentamentos de erros, às correções e aos ajustes. De uma maneira bem geral, poder-se-ia dizer que o movimento criativo é a convivência de mundos possíveis. O artista vai levantando hipóteses e testando-as permanentemente. Como consequência, há, em muitos momentos, diferentes possibilidades de obra habitando o mesmo teto. Convive-se com possíveis obras: criações em permanente processo (SALLES, 1998, p. 26).

Assim, a criação pode ser entendida como um processo contínuo e impossível de ser delineado com nitidez o instante inicial o momento final, portanto em constante desdobramento. Pode ser entendido a todo momento como um objeto “potência” visto que carrega a potência de estado final e ao mesmo tempo potências do objeto em processo. “Tudo, a qualquer momento, é perfectível. A obra está sempre em estado de provável mutação, assim como há possíveis obras nas metamorfoses que os documentos preservam” (Salles, 1998, p. 26).

Retoma-se aqui a proposição semântica concebida por Flusser (2013) acerca do termo design, visto que suas colocações podem não ser bem vistas dentro de perspectivas assépticas e mercadológicas. Porém, quando transversalizado com campos como a arte e a filosofia, o design toma proporções que vão além dos principais parâmetros racionalistas de projeto, criando explícitas aproximações com questões poéticas, possibilitando a realização de expansões conceituais e multiplicação de saberes e experiências.

Tomando o design como uma área que visa dar respostas à problemas de diversas naturezas, é possível listar inúmeras obras e autores que buscam tornar essas soluções mais criativas. Para Martinez “criar é antes de tudo organizar, desenhar limites onde as coisas estão emaranhadas, misturadas. Dando, assim, nova forma, clara e ordenada, a algo já existente” (Martinez, 2010, p. 29-30). Guimaráes (1995) propõe que a criatividade pode ser vista como algo subjetivo ao ser humano, passível de ser estimulado e convertido para algo além da simples habilidade adquirida, mas sim de mover processos facilitadores de problemas. Outro autor que corrobora com esse conceito de criatividade é Lobach (2001), afirmando que a criatividade se manifesta quando o indivíduo toma partido de suas vivências, e é capaz de estabelecer novas relações entre elas e propor soluções inéditas. Nas palavras do autor:

A criatividade do designer industrial se manifesta quando, baseando-se em seus conhecimentos e experiências, ele for capaz de associar determinadas informações com um problema, estabelecendo novas relações entre elas. Para isto é necessário observar fatos conhecidos sob novos pontos de vista, abandonando-se a segurança daquilo que é conhecido e comprovado, por uma postura crítica em busca de novas respostas a antigos problemas (Lobach, 2001, p. 139).

Quanto à criatividade – entendida aqui como um termo que se difere da criação - um autor clássico que trabalha o processo criativo em design é Munari (2015) afirmando que “criatividade não significa improvisação sem método (...) A série de operações do método projetual é feita de valores objetivos que se tornam instrumentos de trabalho nas mãos do projetista criativo” (Munari, 2015, p.21). Desta forma, o autor coloca o método projetual como um auxiliar do designer, estimulando-o a descobrir novas maneiras que futuramente serão úteis a outros. Neste contexto, serão apresentadas algumas criações do Estúdio Manus, objetos que se aproximam do que aqui chamamos de design poético.

O Estúdio Manus é formado pela dupla de brasileiros Caio Medeiros (cenógrafo) e Daniela Scorza (arquiteta). Seus produtos privilegiam “processos manuais e referências pessoais e a experimentação, buscando inspiração em objetos antigos e acervos particulares, como também em pesquisas e em viagens ao redor do mundo” (Barbosa, 2018, p.88). Dentre as diversas criações do estúdio se destacam as cerâmicas industrializadas e a apropriação e ressignificação de objetos.

Um dos produtos, *O Vaso Filhote* – assemblagem de três moldes, um vaso grande, um vaso pequeno e o um par de asas confeccionados em porcelana fosca – a dupla realiza uma referência à maternidade ao inserir um vaso menor acoplado a outro maior, conferindo ludicidade e poética a uma peça de uso cotidiano. Outra estratégia utilizada é a polissemia, ao dar multiplicidade de sentidos a “asa” do objeto, que ganha a materialidade de asas de anjos (Barbosa, 2018). Ainda na linha de vasos, *O Vaso Aleatório* – vaso em porcelana fosca em diferentes graus de deformação natural causada pelo calor do forno de alta temperatura – o nome “Aleatório” se dá devido ao fato de cada um dos vasos ser único. A exclusividade da peça se dá graças a estratégia da dupla em incorporar a experimentação e o acaso ao objeto, obtendo “resultados não são totalmente controlados, ganhando caráter arbitrário e casual. O *Vaso Aleatório* também possui pegadas acopladas, provenientes de outro molde, resultando num objeto estranho, insólito e único” (Barbosa, 2018, p.91). Nas Luminárias *Alice* – produzidas em ferro oxidado, soquetes de latão, figuras de animais e humanas e outros objetos agregados – o estúdio propõe uma ilusão ao livro *Alice no país das maravilhas* do inglês Lewis Carroll (1832-1898). A estratégia de recontextualizar as figuras e objetos agregadas à base da luminária, brincam com as escalas e criam a ilusão de estarem se equilibrando, assim como os personagens do conto *nonsense*, formando um conjunto incomum, capaz de tocar em memórias afetivas e promover poéticas.

Retomando objeto do nosso trajeto entre arte e design vale destacar que *Crushfixo*, *Relógio para perder as horas*, *Vaso Filhote* e *Aleatório* e as *Luminárias Alice* ilustram processos de criação nas áreas do design e da arte pois subvertem objetos cotidianos, desafiando suas condições funcionais e promovem surpresas que levam o usuário a complexificar o sentido funcional dos objetos.

Em ambos casos exemplificados neste artigo, é possível notar como as estratégias aplicadas no processo de criação – entendido aqui como aquele que apropria, desloca,

reinventa e reinterpreta a condição atual do objeto, podendo continuar em constante deslocamento – podem atribuir novas poéticas, problematizando os campos do design e da arte e possibilitando expansões conceituais.

Referências

- Barbosa, V. C. (2018). *Design Fora de Série – Percursos da Produção Contemporânea em São Paulo: Estudo Manus e .ovo*. Dissertação (Dissertação de Mestrado, Universidade Anhembi Morumbi, Programa de Pós-Graduação em Design) Recuperado a <https://ppgdesign.anhembi.br/wp-content/uploads/2018-Dissertacao-Valeria-Cilene-Barbosa-compressed.pdf>
- Brandão, L. (2000). Aspectos de uma estética deleuziana. *Arquitextos*, 005.07. Recuperado a <https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/01.005/973>
- Costa Júnior, H. G. (2009). *Entre Arte e Design: Sobre afectos e afecções na obra de Guto Lacaz*. Dissertação (Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Artes) Recuperado a <http://www.gutolacaz.com.br/artes/textos/ArteDesign.pdf>
- Deleuze, G. (1999, 27 junho). O ato de criação. *Folha de São Paulo*, Mais.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1997). *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. vol 4*. Trad. Suely Rolnik. São Paulo: Editora 34
- Flusser, V. (2013). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify.
- Guimarães, M. M. (1995). *Criatividade na concepção do produto*. Dissertação (Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção) Recuperado a <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/76335/99777.pdf?sequence=1>
- Löbach, B. (2001). *Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Edgar Blücher.
- Mesquita, C. (2018). Proyecto I L H A: procesos de creación entre Literatura, Arte, Filosofía y Diseño. *Diseño en Síntesis: Reflexiones sobre la Cultura del Diseño*, 59, 78-89.
- Mesquita, C. & Santos, R. (2016). Design e conspiração: gambiarras, subversões e outras desobediências. In *Anais, Designa 2016 Conferência Internacional de Investigação em Design* (pp. 221-229). Covilhã: Serviços Gráficos da UBI.
- Martinez, M. (2010). *Tive uma ideia! O que é criatividade e como desenvolvê-la*. São Paulo: Paulinas.
- Munari, B. (2015). *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Martins Fontes.
- Salles, C. A. (1998). *Gesto Inacabado: Processo de criação artística*. São Paulo: Annablume.

Abstract: This article presents a brief articulation about creation processes and strategies. Design presents itself as a field that proposes projects that solve problems of various natures, while art - in the perspective constructed in this research - provokes, problematizes, questions and dialogues with its time. In the context of design and art, this article understands the processes of creation through complex and critical conceptions, as those that subvert rationalist and technicist design principles, in favor of the exercise of experimental procedures that question and problematize conventional logics. Some of these strategies include procedures such as subversion of materials,

displacement of function, production of meaning beyond usability, and incorporation of chance into the process. As an illustration, we will present design creations from Manus Studio and work by the artist Guto Lacaz, in order to focus on the procedure of appropriation of everyday objects in creations.

Keywords: Creation processes - Guto Lacaz - Art - Design.

Resumen: Este artículo presenta una breve articulación sobre los procesos y estrategias de creación. El diseño se presenta como un campo que propone proyectos que resuelven problemas de diversa índole, mientras que el arte -en la perspectiva construida en esta investigación- provoca, problematiza, cuestiona y dialoga con su tiempo. En el contexto del diseño y el arte, este artículo entiende los procesos de creación a través de concepciones complejas y críticas, como aquellas que subvierten los principios racionalistas y tecnicistas del diseño, a favor del ejercicio de procedimientos experimentales que cuestionan y problematizan las lógicas convencionales. Algunas de estas estrategias incluyen procedimientos como la subversión de los materiales, el desplazamiento de la función, la producción de significado más allá de la usabilidad y la incorporación del azar al proceso. A modo de ilustración, presentaremos creaciones de diseño

de Manus Studio y obras del artista Guto Lacaz, para centrarnos en el procedimiento de apropiación de objetos cotidianos en las creaciones.

Palabras clave: Procesos de creación - Guto Lacaz - Arte - Diseño.

(* **Marcus Vinicius Pereira:** Arquitecto, especialista em Design de Interiores, mestre e doutorando em Design pela Universidade Anhembí Morumbi. Docente na graduação e especialização dos cursos da área de Arquitetura e Design da Universidade Anhembí Morumbi. Suas pesquisas fazem conexões entre as áreas da arquitetura, design, arte e filosofia, abordando conceitos como efemeridade, deslocamento e processos de criação. **Cristiane Mesquita:** Psicanalista. Mestre e Doutora em Psicologia pelo Núcleo de Estudos da Subjetividade (PUC-SP). Pós-Doutorado no Departamento de Artes da Goldsmiths University of London (UK). Professora do PPG Design da Universidade Anhembí Morumbi (SP). Coordena os Projetos de pesquisa Design e cuidado de si: processos de subjetivação e dispositivos para uma clínica ampliada e Design e conspiração: processos de criação, micropolíticas de resistência e cuidado e o GEzz: Grupo de Estudos zigzague: Transversalidade e Design.

Data Analytics al alcance de todos. Desafíos para la enseñanza académica

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 311-314. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: febrero 2021
Versión final: diciembre 2021

María Nanton y Martín Valenzuela (*)

Resumen: La enseñanza de técnicas y herramientas de data analytics en el marco de la enseñanza presenta desafíos que requieren un abordaje innovador. La necesidad de alentar la formación profesional de los alumnos en procedimientos de almacenamiento y análisis de datos masivos, obliga a los docentes a formular estrategias didácticas originales, sin descuidar la rigurosidad de la especialidad. En esta conferencia se proponen desarrollar una serie de metodologías para la enseñanza de Data Analytics en el entorno académico, con ejemplos que ilustran de manera lúdica y cercana la incorporación de la recolección, limpieza y análisis de datos orientados al diseño y evaluación de acciones de comunicación.

Palabras clave: Data Analytics - Enseñanza - Estrategias didácticas - Diseño - Comunicación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 314]

En la actualidad la importancia de la analítica y visualización de datos en el campo de la comunicación toma cada día más relevancia. La inscripción de buena parte de nuestras actividades cotidianas en entornos digitales ha generado un crecimiento exponencial del volumen de información disponible: en cada minuto del año 2019 se realizaron más de 4 millones de búsquedas de Google, se enviaron casi 200 mil emails, se publicaron medio millón de tweets y los usuarios de Netflix visualizaron medio millón de horas de contenido.

Los profesionales que tengan las herramientas idóneas para procesar grandes volúmenes de información estarán capacitados para extraer *insights* que resulten claves a la hora de hacer llegar los mensajes al público y diseñar productos digitales que se destaquen por su UX o experiencia de usuario.

El crecimiento de la bibliografía sobre la temática (Pavlisca, 2015, Hay, 2017, King, Churchill y Tan, 2018, entre otros) y de herramientas disponibles para tales fines crece paralelamente a los puestos vinculados a comunicación