



Quero ser Mondrian¹

Damaso Tito da MOTTA NETO²
Maria Aparecida da Silva MATUCK³

Escola Superior de Propaganda e Marketing, ESPM, São Paulo, SP

RESUMO

Proeminente escritor italiano do século XX, Ítalo Calvino deixou como testamento literário suas *Seis propostas - leveza, rapidez, exatidão, visibilidade, multiplicidade e consistência* – virtudes que, segundo ele, apenas a literatura poderia manter para salvar a linguagem de uma crise profunda e crescente. Coube aos alunos da ESPM desenvolver peças visuais relativas a qualquer uma das qualidades colocadas por Calvino, para a confecção da revista *Casa do Vaticano* de 2010, dos Gráficos Burti. Neste trabalho, é apresentado *Quero ser Mondrian*, proposta gráfica relacionada à *multiplicidade*: o conhecimento é infinito e mutável, estando em constante reconfiguração.

PALAVRAS-CHAVE:

Ítalo Calvino; *Multiplicidade*; *Design* gráfico; Mondrian; Revista Casa do Vaticano.

INTRODUÇÃO

Protagonista literário do fim do século XX, Ítalo Calvino (1923-1985) preparou uma série de conferências para a Universidade de Harvard. Nelas, apresenta seis virtudes que a literatura poderia salvar, frente a uma crescente crise da linguagem: *leveza, rapidez, exatidão, visibilidade, multiplicidade, consistência*. Metódico, o escritor elaborou no papel o que desejava apresentar nas palestras com relação às cinco primeiras propostas. A última – *consistência*, que fala sobre “começar e terminar” – ironicamente foi apenas esboçada, devido à sua morte.

Mais do que nortear a atividade literária, essas propostas guiariam gestos da nossa existência. Essa ligação entre vida e arte é apresentada por ele quando cita Carlo Emilio Gadda (1893-1973), escritor italiano que vê o mundo como um “‘sistema de sistemas’, em que cada sistema particular condiciona os demais e é condicionado por eles” (CALVINO,

¹ Trabalho submetido ao XVIII Prêmio Expocom 2011, na Categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade d. Design Gráfico (avulso)

² Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação Social: Publicidade e Propaganda da ESPM, email: dtmneto@hotmail.com.

³ Mestre em *Comunicação*; orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social: Publicidade e Propaganda da ESPM, email: mmatuck@espm.br.



1990, p.121). Seu modo de pensar se reflete em uma literatura enciclopédica, que enlaça as mais complexas relações entre fatos, pessoas e coisas do mundo (idem, 1990). Explorando o potencial sintático e semântico das palavras, e de suas relações com outras palavras, Gadda nos apresenta “relações infinitas, passadas e futuras, reais ou possíveis, que para elas convergem” (ROSCIONI apud CALVINO, 1990, p.121).

Enquanto a ciência vê com suspeita essa excessiva ambição de propósitos, a literatura, para Calvino, só pode viver se se propuser objetivos desmesurados, mesmo que isso represente impossibilidade de realização: “o grande desafio para a literatura é o de saber tecer em conjunto os diversos saberes e os diversos códigos numa visão pluralística e multifacetada do mundo” (CALVINO, 1990, p.127).

Assim é apresentada sua quinta proposta: a *multiplicidade*. Segundo ela, o conhecimento pode ser abordado como uma rede que enlaça fatos, saberes e sistemas reciprocamente condicionantes; os saberes se constituem em um espaço de vozes dissidentes, visões de mundo divergentes, num processo constante de reconfiguração:

[...] quem somos nós, quem é cada um de nós senão uma combinatória de experiências, de informações, de leituras, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis (idem, 1990, p.138).

Fundamentado nessa proposta, um projeto gráfico foi planejado para a *Revista Casa do Vaticano*⁴, dos Gráficos Burti, que, em parceria com a ESPM, solicitou aos alunos de Comunicação Social e *Design* a criação de uma peça visual sobre uma das propostas apresentadas por Calvino. Os desafios e vivências ocorridos em cada momento do processo da criação e elaboração desse trabalho foram resumidamente colocados neste *paper*.

2 OBJETIVO

O trabalho proposto para os alunos do Curso de Comunicação Social, com ênfase em Publicidade e Propaganda, da optativa de Criação, e para os alunos do curso de *Design*, consistiu na elaboração de um projeto gráfico para a *Revista Casa do Vaticano*, dos Gráficos Burti, correspondente a uma das propostas de Calvino em sua obra anteriormente citada.

O objetivo de *Quero ser Mondrian*, resultado desse pedido, é permitir de forma visual ao leitor que modifique indefinidamente esse trabalho – que é, portanto, interativo -

⁴ A revista *Casa do Vaticano*, iniciada em 1999, é uma espécie de catálogo sofisticado da capacidade de execução dos Gráficos Burti: até sua décima edição, profissionais renomados criaram para a revista imagens fundamentadas em determinado tema. As duas últimas edições, no entanto, foram realizadas em parceria com a ESPM.

produzindo à sua vontade novas e infinitas obras diferentes, a fim de que a quinta proposta literária colocada pelo escritor italiano seja efetivamente apresentada em linguagem gráfica.

3 JUSTIFICATIVA

Forma e conteúdo são os componentes básicos de qualquer manifestação comunicacional – música, pintura, arquitetura, cinema etc. – mas, no caso específico da linguagem visual, os dois nunca aparecem dissociados: o conteúdo

muda sutilmente de um meio a outro e de um formato a outro, adaptando-se às circunstâncias de cada um. [...] (ele) pode ser basicamente o mesmo, mas deve corresponder a sua configuração, e, ao fazê-lo, proceder a modificações menores em seu caráter elementar e compositivo (DONDIS, 2007, p.131).

Tanto na natureza quanto no *design*, o resultado final de qualquer experiência visual reside nas interações entre polaridades: primeiro, tem-se a relação entre conteúdo (mensagem e significado) e forma (meio, *design* e ordenação compositiva), na qual um influencia o outro, o que ocorre, da mesma forma, com a segunda polaridade: articulador – artista, *designer* etc. - e receptor (idem, 2007).

Nunca essas relações foram tão intensas quanto atualmente. Isso porque o contexto social contemporâneo, denominado pós-moderno, pode ser caracterizado – entre outros fatores – por um enfraquecimento crescente entre a vida cotidiana e as manifestações artísticas e culturais, que deixam de se diferenciar em alta ou baixa cultura, e pela ocorrência de uma promiscuidade lúdica de signos e significados. Essas características reforçam um nivelamento de hierarquias simbólicas (FEATHERSTONE, 1995), assim como estimulam – juntamente com o avanço da tecnologia - maior interatividade entre produtor e receptor de conteúdos. Vivemos em um período no qual públicos deixam de receber passivamente peças de comunicação, para, cada vez mais efetivamente, participar da elaboração da mensagem, fenômeno denominado por Henry Jenkins (2008) como *cultura participativa*.

Refletindo uma cultura como a atual, as manifestações visuais tornam-se também mais interativas. Relacionando esse raciocínio com a ideia de *multiplicidade* proposta por Calvino, percebe-se que nunca antes o conhecimento esteve tão aberto à participação e modificação pelas mais diferentes pessoas, dos mais diferentes grupos sociais, quanto atualmente (CALVINO, 1990). Desta forma, a peça *Quero ser Mondrian* mostra-se alinhada com sua quinta proposta e com a sociedade atual, por permitir que o receptor – cada vez mais desejoso por interatividade, modifique o projeto gráfico indefinidamente, reconfigurando-o conforme sua vontade, em um processo aberto e contínuo. Portanto, a



peça permite, de forma lúdica, que o leitor elabore “sua obra de arte”, a partir de outra obra (uma reprodução da original de Mondrian, modificada pelo autor desse texto), que pode ser novamente modificada por esse receptor ou por qualquer outra pessoa, quantas vezes for possível: a peça convida visualmente o público não apenas a “se divertir” em momentos lúdicos de montar e desmontar uma série de elementos gráficos, mas também o instiga a pensar nossa sociedade de uma forma mais leve e, de certa forma, descontraída.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O pedido do trabalho deu-se com uma série de palestras de professores da ESPM⁵, elucidando de formas diferentes e relacionadas às suas disciplinas o trabalho de Calvino, a fim de facilitar a compreensão dos estudantes desta que é uma obra complexa, assim como para facilitar seu entendimento para as possíveis relações entre as propostas – que, originalmente foram colocadas para a linguagem literária – junto a diferentes linguagens artísticas/ visuais: cinema, pintura, teatro, propaganda.

Após o conhecimento do pedido, que poderia ser realizado individualmente ou em duplas, o autor deste trabalho efetuou algumas leituras recomendadas pelos professores, assim como assistiu a filmes, para obter repertório relacionado com a tarefa. Da mesma forma, inevitavelmente, *As seis propostas* foram cuidadosamente lidas, para uma melhor compreensão do contexto e significado de cada uma delas.

Realizadas as leituras, ocorreram *brainstorming*⁶, iniciando-se assim o processo de criação propriamente dito: ideias de projetos gráficos foram colocadas no papel indefinidamente, para todas as propostas possíveis. Ou seja, nesse momento, ainda não havia sido decidido qual proposta seria utilizada para a criação visual, que foi simplesmente acontecendo de forma indiscriminada. Algumas das ideias obtidas foram:

- Ilustração de pavão, correspondente à *leveza*: essa ave, devido à beleza de sua cauda, não pode voar; no entanto, justamente nesse “defeito” está a graça e sofisticação do pavão. Calvino, ao explicar sua primeira proposta – a *leveza* – mostra que essa só pode existir em contraste com seu oposto – o *peso*. Portanto, o pavão representaria ao mesmo tempo leveza e peso, complementando-se um ao outro.

⁵ Professores: Dr. Celso Alves Cruz, de Língua Portuguesa III e Redação II; Dr. João Carlos Gonçalves, de Teoria da Comunicação II; Dra. Silvana Novaes Ferreira, de História da Arte; Msc. Maria Matuck, de Criação de Promoção, *Merchandising* e Eventos I; todos do Curso de Comunicação Social: Publicidade e Propaganda, da ESPM.

⁶ Literalmente “tempestade cerebral”, trata-se de um método criativo no qual colocam-se ideias no papel de forma quase que indiscriminada, buscando dirimir temporariamente bloqueios por parte dos participantes. Ou seja, seu princípio básico está na ausência – enquanto a técnica ocorre – de julgamentos e críticas (PREDEBON, 2005).

- Caveiras mexicanas para o dia dos mortos, correspondente à *leveza*: os mexicanos literalmente comemoram, com festas e brincadeiras, seu Dia de Finados (que ocorre nos dias 1 e 2 de novembro). Essa forma de homenagem aos mortos é fruto de sincretismo entre o catolicismo popular e religiões muito antigas, existentes entre os povos que habitaram o México antes da chegada dos espanhóis (<http://colunistas.ig.br/toquesdealma/2008/11/02>, acesso em 20/3/2011). Trata-se de uma forma *leve* de abordar um tema tradicionalmente colocado de forma *pesada* por outros povos (como o brasileiro), daí servindo como inspiração para a peça gráfica.

- Obra interativa, correspondente à *multiplicidade*: uma ilustração produzida pelo autor seria colada em pedaços com cola permanente (que permite colar e descolar continuamente a mesma figura) sobre a página da revista, e o leitor poderia, ao retirar e colar esses pedaços de outra forma, construir e desconstruir livremente a imagem original.

Com o auxílio da profa. Maria Matuck, essa última ideia foi a aprovada, com a seguinte modificação: em vez de ser utilizada uma ilustração produzida pelo aluno, a peça final teria maior efeito se fosse utilizada uma obra de artista reconhecido, já que o leitor modificaria uma obra respeitada e conhecida. Iniciou-se aí outro momento de pesquisa, a fim de que uma obra interessante e adequada pudesse ser utilizada. Outro fator relevante que guiou esse processo de busca é a viabilidade da execução da peça: como ela deveria ser disposta em pedaços sobre o papel da revista, isso significaria a demanda de diferentes figuras a serem produzidas. Desta forma, quanto mais detalhada a imagem, mais dispendiosa seria a execução da peça (apesar de estarmos falando de ideias, que não necessariamente seriam realizadas).

Portanto, chegou-se à conclusão que, devido a uma típica “simplicidade” de execução – se comparada com obras figurativas -, a arte abstrata seria mais adequada para o projeto gráfico. Nesse tipo de manifestação artística, “a qualidade cinestésica de um fato visual (é) reduzido aos seus componentes visuais básicos e elementares, enfatizando os meios mais diretos, emocionais e mesmo primitivos da criação de mensagens” (DONDIS, 2007, p.85). Escolhido o estilo, ainda faltava a escolha do artista e da obra. Devido sua fama e “simplicidade” na execução da linguagem artística, Kandinsky e Mondrian foram colocados como os possíveis artistas que seriam utilizados no trabalho. Mas, afinal, qual dos dois escolher?

Wassily Kandinsky (1866-1944), artista russo de caráter místico, detestava os valores da ciência e do progresso e colocava seus anseios e inquietações em uma arte intimista, que viabilizasse a comunhão entre espíritos. Esse estímulo o fez criar “música

cromática”, que desembocou no que denominamos “arte abstrata” (GOMBRICH, 2000, p.570). Produziu obras vibrantes e visionárias, no entanto, a grande utilização de linhas e formas – várias delas irregulares, como em sua célebre *Amarelo, vermelho, azul* (1925) – apesar de sua grande força visual, seria de difícil (senão inviável) execução.



Figura 1- *Amarelo, vermelho, azul*, de Kandinsky (1925)
Fonte: <http://artepoeticaencontros.blogspot.com/2010>

O holandês Piet Mondrian (1872-1944) foi um dos líderes do movimento *De Stijl* (que, literalmente significa “O Estilo”), que muito influenciou o *design* no século XX. É caracterizado pelo uso de soluções extremamente simples, com rigorosa divisão espacial; assimetria geradora de tensão e equilíbrio; uso criativo de formas básicas e cores primárias. Os *designers* do grupo criaram o termo *Neoplasticismo* para representar sua concepção de pintura bidimensional; termo esse que acabou se tornando sinônimo do *De Stijl* (HURLBURT, 2002).

Assim como Kandinsky, Mondrian tinha algo de místico, mas ansiava por uma arte clara e rigorosa, que revelasse “as realidades imutáveis subjacentes nas formas em permanente mudança da aparência subjetiva” (GOMBRICH, 2000, p.582). Considerar sua obra como rígida e excessivamente geométrica representa uma visão superficial, tanto para o trabalho original quanto para o potencial criativo que há na aplicação desse estilo no *design* da página impressa. É comum destacarmos em sua obra a competência utilizada para dispor espacialmente suas marcantes barras negras, no entanto, a pureza e simplicidade com as quais tratou a superfície bidimensional são características ainda mais relevantes para a compreensão de seu trabalho (HURLBURT, 2002).

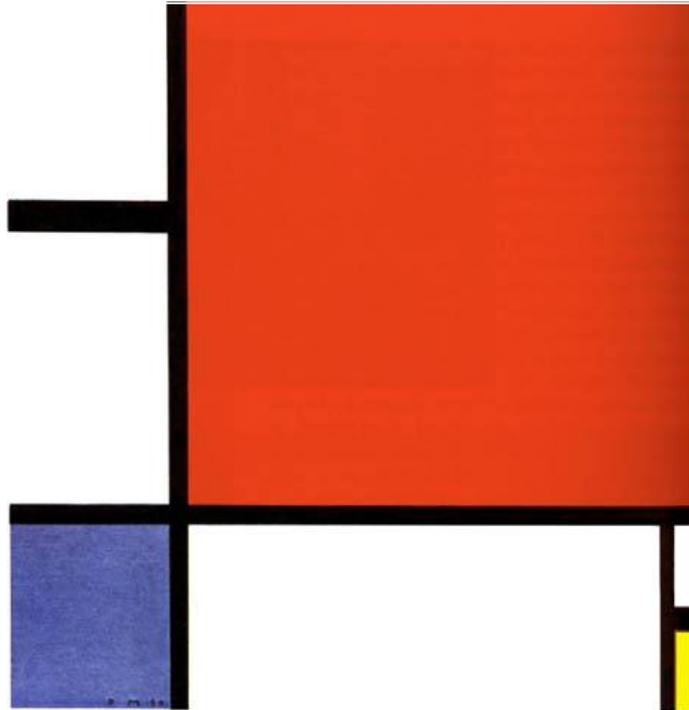


Figura 1- *Composição com vermelho, amarelo e azul* (1930)

Fonte: <http://ellenismos.blogspot.com/2009/10/geotudosgrafia.html>

Calvino (1990, p.133) nos diz que, entre os valores de que gostaria que fossem passados para a literatura do terceiro milênio estão o gosto pela exatidão e pela ordem intelectual; a inteligência da poesia juntamente com a da ciência e da filosofia. Para ele, a multiplicidade, ou o “modelo das redes dos possíveis”, é demonstrada de forma literária pela “escrita breve”, de “estrutura acumulativa, modular, combinatória” (idem, 1990, p.134). Desta forma, uma das obras de Mondrian, devido à sua marcante simplicidade de execução, não obstante a complexidade conceitual de seu trabalho, foi escolhida para ser trabalhada na proposta gráfica designada para a revista *Casa do Vaticano*: sua *Composição com azul e amarelo* (1932).

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Escolhida a obra que nortearia o projeto, ainda faltava a execução da peça, que consistiu na separação de cada elemento do quadro de Mondrian – linhas, quadrados e retângulos – em partes separadas umas das outras. Lembrando que o trabalho não foi executado fisicamente, mas apenas produzido de forma virtual, resultando em *layouts*⁷, a produção desse projeto se deu com a utilização dos programas *Photoshop* e *Indesign* – de manipulação de imagens e de diagramação, respectivamente.

⁷ Esboço de peça de propaganda (ou peça gráfica), a ser apresentado ao cliente (PREDEBON, 2005). No caso deste trabalho, aos professores.

No entanto, se o projeto fosse executado realmente, cada um dos elementos seriam dispostos unidos sobre fundo branco – a página da revista – simulando a obra do pintor holandês. A frente de cada elemento teria camada de verniz - para os destacar frente à página da revista, assim como para os proteger, já que cada parte poderia ser livremente manuseada -, enquanto o verso, como já apresentado, seria completamente preenchido por cola permanente – que gruda e desgruda inúmeras vezes. O papel utilizado para os elementos deve ser seja maleável e resistente, uma vez que os componentes foram planejados para serem manipulados. Portanto, o papel couché seria uma opção interessante.

Forma-se assim um “novo” quadro, que, como não é uma peça única, mas um conjunto de partes menores, separadas e “coladas” sobre o fundo, deixa completamente possível para o receptor tirar um dos elementos, colocando-o onde quiser, montando um outro “quadro”. Daí o título do trabalho: Mondrian deixa de ser um artista para ser “observado” e passa a se tornar o iniciador de um processo constante de mutação de uma da forma e do conteúdo de uma obra de arte, e, dessa forma, de seu significado, por um público interativo e multifacetado.

Tem-se, portanto, que uma mesma obra (o quadro de Mondrian) pode ser montada e desmontada, construída e desconstruída indefinidamente, revelando graficamente o que foi dito no texto de Calvino e apresentado no início desta defesa: que o conhecimento é múltiplo e mutável, estando em contante reconfiguração.

6 CONSIDERAÇÕES

Primeiramente, deve-se ressaltar esse trabalho como primeira oportunidade para o estabelecimento mais efetivo – mesmo que academicamente – de uma interação com disciplinas e metodologias relacionadas com o *design* gráfico, área diferente da do estudante autor deste trabalho.

Conhecer e relacionar diferentes métodos de pensamento em áreas diferentes das quais o autor estava acostumado revelou-se algo ainda mais interessante: integrar diferentes áreas de conhecimento e abordagens metodológicas para a solução gráfica de um problema literário mostrou-se um desafio sofisticado e enriquecedor, por permitir a obtenção de novos repertórios, utilizados na idealização do trabalho apresentado neste texto, que, certamente, serão utilizados para a criação e produção de outros produtos visuais.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura do consumo e pós-modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

GOMBRICH, Ernst H. J. **A História da Arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2000.

HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Nobel, 2002.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

PREDEBON, José. **Criatividade: abrindo o lado inovador da mente**. São Paulo: Atlas, 2005.

VILLAS-BOAS, André. **O que é e o que nunca foi design gráfico**. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

REFERÊNCIA ELETRÔNICA

Portal ig, disponível em: <<http://colunistas.ig.com.br/toquesdealma/2008/11/02/dia-dos-mortos-no-mexico-dia-de-festa/>>, acesso em 20/03/2011.