

SANDY & PROUST

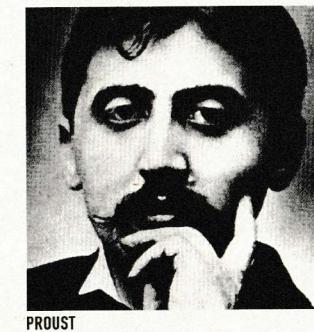
“Da mesma forma, num dos quadros que eu tinha visto em Balbec, o hospital, tão belo sob o céu de lápis-lazúli como a própria catedral, parecia, mais atrevido que Elstir teórico que Elstir homem de gosto e enamorado da Idade Média clamar: ‘Não há gótico, não há obra-prima, o hospital sem estilo vale o glorioso portal’. Da mesma forma eu ouvia: ‘A dama um tanto vulgar que um dilettante em passeio evitaria olhar, excluiria do quadro poético que a natureza compõe diante dele, essa mulher é bela também, seu vestido recebe a mesma luz que a vela do barco, e não há coisas mais ou menos preciosas, o vestido comum e a vela por si mesma linda são espelhos do mesmo reflexo; todo valor está no olhar do pintor.’”

Marcel Proust, O Caminho de Guermantes

Na catedral que é *Em Busca do Tempo Perdido* de Marcel Proust,¹ o papel da arte como única chave possível para a “recuperação do tempo” (ao contrário de leituras mais afoitas do livro, que destinam esse papel à *madeleine* mergulhada no chá ou às três revelações sucessivas do narrador no Hôtel de Guermantes) faz com que o autor formule teorias essenciais sobre o processo de produção e compreensão da arte.

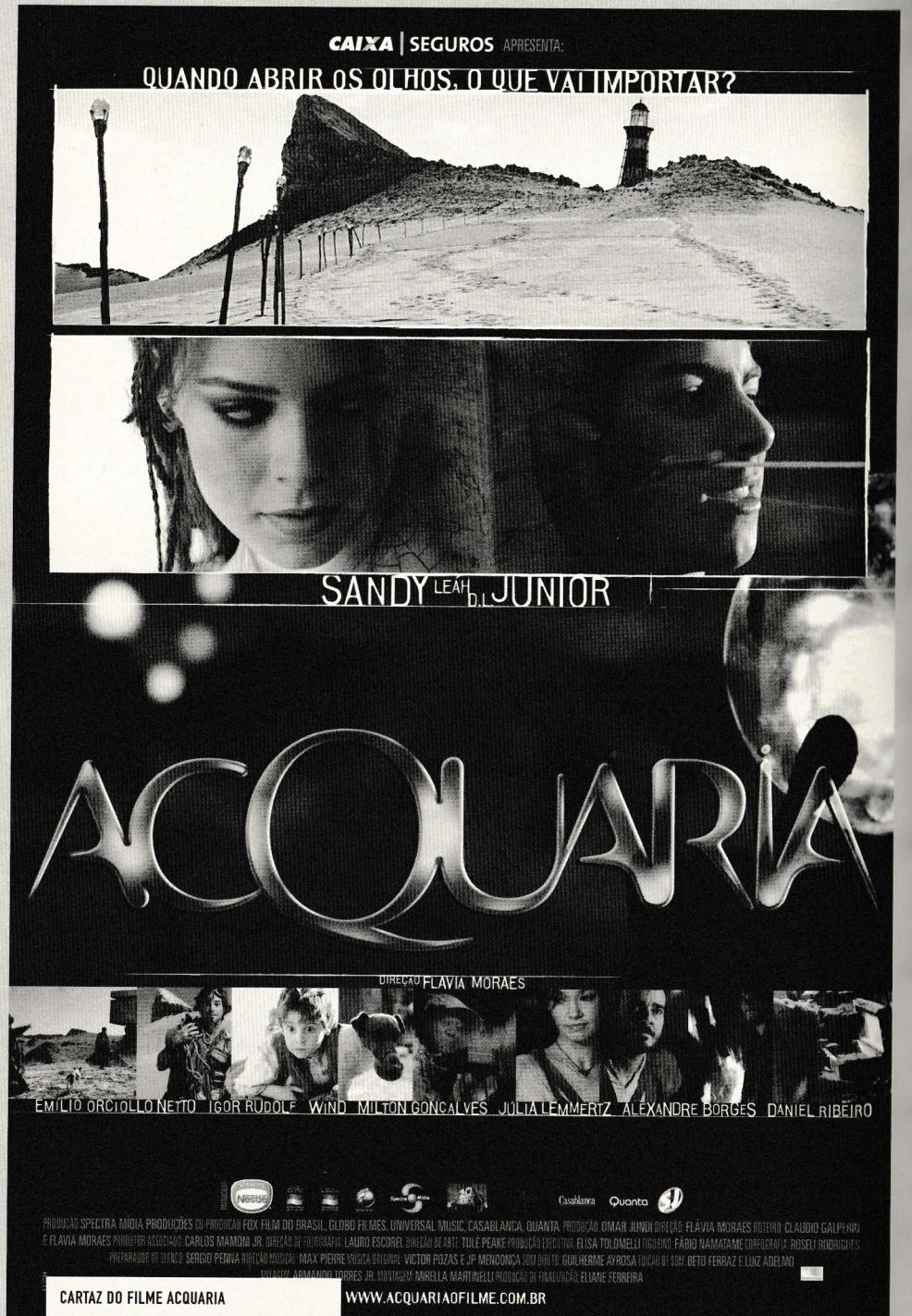
No trecho destacado, o narrador descreve uma conversa sua com o pintor Elstir. Personagem fictício cujos modelos foram, entre outros, os impressionistas Claude Monet e Paul Vuillard (este último amigo do escritor), Elstir esboça a visão artística no segundo e terceiro volume da obra (*À Sombra das Raparigas em Flor* e *O Caminho de Guermantes*) que se tornará no último volume (*O Tempo Redescoberto*) a visão cristalizada pelo narrador, da mesma forma que o amor de Swann por Odette é um esboço do amor a ser vivido entre o narrador Marcel e Albertine.

Felizmente tenho plena consciência de minhas limitações e não vou estender-me na confecção de uma análise rasteira sobre Proust (afinal de contas elas já existem em número suficiente). Mas não consigo resistir à tentação de tecer paralelos



PROUST

¹ Marcel Proust (1870-1922) De saúde frágil e tendo passado a juventude nos salões mundanos de Paris, o escritor francês praticamente não saiu de casa por quase vinte anos – até sua própria morte – escrevendo os sete volumes que compõe sua obra máxima, *Em busca do tempo perdido*.



entre o trecho acima e uma questão fundamental do design gráfico, a relação entre o projeto e o objeto ao qual ele se destina.

No final de 2003 desenvolvemos na Rex todo o projeto de identidade para o filme *Acquaria*, uma ficção científica estrelada pela dupla Sandy & Junior. Desde o início do projeto fiquei surpreso com a grande reação que este causou entre a maioria dos designers e estagiários de lá, apesar de todos estarem perfeitamente habituados a lidar com produtos que fazem parte de seu dia a dia. Como ainda não estávamos contratando designers na faixa de seis a doze anos, a dupla não era o hit do momento nos iTunes. Mas eu não esperava que toda discussão ou conversa sobre o assunto que ouvi lá dentro nunca abordasse o projeto em si: se falava apenas das celebridades Sandy e Junior. “Ele é gay?”, “Ela é virgem?”, “Você conheceu eles?” e por aí afora. Sentindo haver um tema interessante para discussão, passei a incluir o projeto de *Acquaria* no slide show usado para as palestras da Rex. Posicionei-o estrategicamente na sequência imediata a alguns trabalhos cujos objetos são empresas ou produtos sofisticados. Qualquer que fosse a composição da platéia, a reação imediata à aparição do slide com o cartaz do filme era assustadoramente invariável: risadinhas e mais risadinhas. O porquê das risadinhas? A resposta vem fácil:

porque pessoas minimamente cultas não gostam de Sandy & Junior, eles fazem pop descartável, são filhos do Xororó e etc. Mas o quê importa gostar ou não de Sandy & Junior se estamos falando de design gráfico e não de música pop? Será que a qualificação de um projeto de design gráfico está no objeto ao qual ele se destina? Será que o designer gráfico precisa projetar para objetos sofisticados para se sentir sofisticado também?

Na esquina das risadinhas irônicas dirigidas a Sandy & Junior, o beco sem saída: como reclamar da baixa difusão do design gráfico se muitos designers gráficos não conseguem vê-lo como uma linguagem auto-suficiente? O design não estabelece seu discurso através do objeto sobre o qual ele é projetado, mas sim através da linguagem gráfica utilizada para projetar sobre tal objeto. Para saber ver design gráfico, o objeto — seja Sandy & Junior, um clássico da literatura ou um sabonete — deve ser considerado apenas como o principal elemento condicionante da solução adotada. O valor deste objeto em si não deve qualificar o valor do projeto gráfico que ele traz consigo.

É um engano fatal crer que para um projeto ser bem-sucedido, nossa identificação com o objeto deste é pré-requisito fundamental. Quando projetei duas capas de livro para a Editora Martins Fontes, há alguns anos, tive uma experiência que forjou boa

parte de minha visão sobre o assunto. Ambos os livros se tratavam de reedições, *Quadrinhos e Arte Sequencial*, do quadrinista Will Eisner, criador do Spirit e *Esculpir o Tempo* do cineasta russo Andrei Tarkóvski. Minha relação pessoal com os dois objetos não poderia ser mais distinta: se eu nunca havia assistido a um filme sequer de Tarkóvski, quando em meus quinze anos sonhava em me tornar quadrinista, *Quadrinhos e Arte Seqüencial* era um dos meus livros de cabeceira. Nada mais natural, fiquei empolgadíssimo ao receber a encomenda da capa de algo com o qual eu tinha um vínculo afetivo tão grande. Durante o processo de projeto me surpreendi ao perceber que a empolgação inicial com o livro de Eisner não se traduziu em uma “empolgação de projeto” vinculada a minha relação emocional com o livro. Se havia uma empolgação, ela existia em função do projeto em si e tinha a mesma intensidade da empolgação experimentada projetando a capa de *Esculpir o Tempo*. A dúvida surgida no processo se transformou em certeza quando veio o resultado final. A capa de *Esculpir o Tempo* foi publicada em nosso portfólio, em revistas nacionais e internacionais de design e selecionada para diversas mostras. Até hoje é um de meus trabalhos preferidos. Já a de *Quadrinhos e Arte Sequencial* passou bem longe dos holofotes e deve estar arquivada em algum

TARKOVSKI ESCULPIR O TEMPO

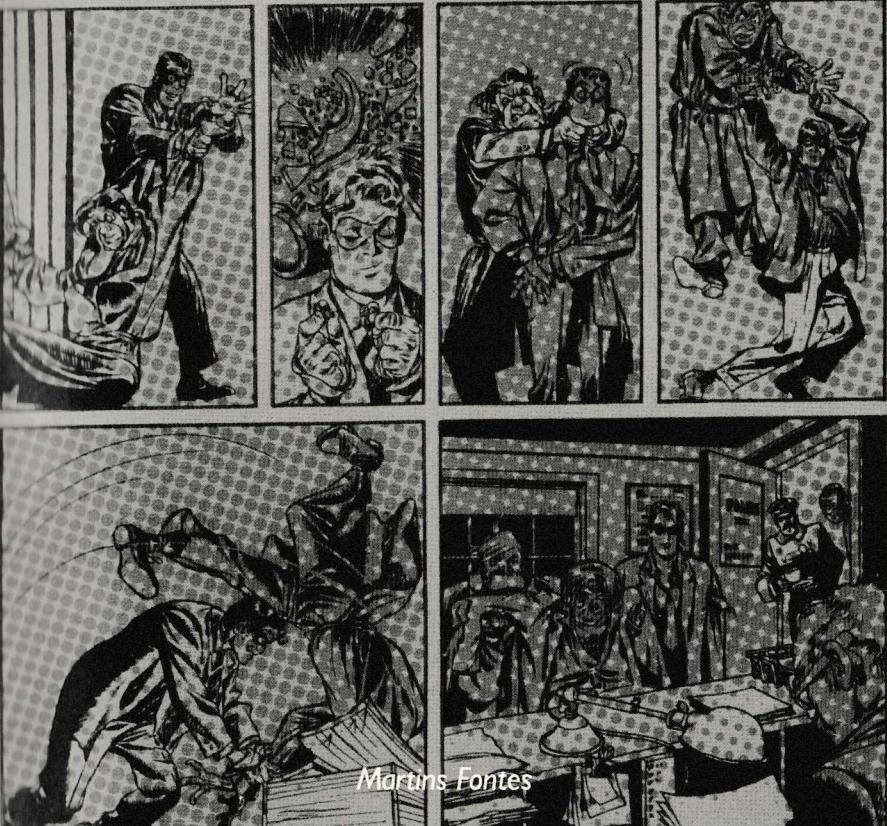


Martins Fontes

CAPA DE ESCULPIR O TEMPO

Quadrinhos e Arte Seqüencial

will eisner



Martins Fontes

CAPA DE QUADRINHOS E ARTE SEQÜENCIAL

armário do depósito da Rex. Os meus diferentes graus de identificação com os livros não foram, portanto, fatores determinantes da qualidade do projeto.

Em design gráfico é inegável a relação diretamente proporcional existente entre a sofisticação que um objeto traz em si e a possibilidade de se trabalhar graficamente uma linguagem visual mais inventiva. Também é inegável que (pelo menos em tese) designers gráficos são seres visualmente sofisticados. Logo, um processo de identificação entre esses objetos e as próprias referências do designer se torna bastante provável. Isso é facilmente perceptível observando trabalhos acadêmicos de identidade visual feitos por estudantes. Quando podem escolher a empresa a ser repaginada, a porcentagem de empresas escolhidas das quais eles mesmo são consumidores/usuários é altíssima. Grifes descolladas e lugares da moda parecem garantir por si só a contemporaneidade do projeto a ser feito e nem o fato de boa parte dos resultados obtidos serem apenas emulações de cacoetes moderninhos parece importar. O erro ultrapassa as salas de aula e é frequente ouvirmos um elogio a algum designer por causa das marcas com as quais ele trabalha, e não pela possível qualidade dos projetos desenvolvidos para essas marcas.

A análise de um projeto gráfico será um exer-

80

cício primário se levar em conta o valor — seja qual for — do objeto. Quase um ser vivo para o designer gráfico atento, o objeto sempre aponta as direções para qual deve se encaminhar o projeto gráfico ao qual servirá de suporte. Essas direções tanto podem ser de sintaxe quanto de significado e é a compreensão daquilo que o designer faz com elas, independente de respeitar o percurso apresentado ou de desviar-se por caminhos insuspeitos, o verdadeiro norte para a elaboração de análises mais consistentes.

“*Não há coisas mais ou menos preciosas [...] todo valor está no olhar do pintor.*” Marcel Proust sabe tudo.

81