

Algumas características das imagens contemporâneas

Maria Beatriz Furtado Rahde¹
Flávio Vinicius Cauduro²

Este trabalho busca analisar as representações visuais pós-modernas identificando as características fundamentais que as diferenciam daquelas consideradas modernas, assim como o efeito dessas diferenças nas criações produzidas pelo imaginário dos designers e na ampliação da sua liberdade de criação, graças à natureza inclusivista das novas estéticas que a pós-modernidade inspira.

Palavras-chave: modernismo, pós-modernismo, imagem.

Some characteristics of contemporary images. This paper aims at identifying the main features of postmodernist visual representations that distinguish them from those considered to be modernist. These differences are assumed to increase the freedom of the designers' creation process, thanks to the inclusivistic nature of the new aesthetics inspired by the postmodern condition.

Key words: modernism, postmodernism, image.

Este trabajo intenta analizar las representaciones visuales postmodernas identificando las características fundamentales que las diferencian de las consideradas modernas, así como el efecto de estas diferencias en las creaciones producidas por el imaginario de los diseñadores y en la ampliación de su libertad de creación gracias a la naturaleza inclusiva de las nuevas estéticas que la postmodernidad viene inspirando.

Palabras clave: modernidad, postmodernidad, imagen.

¹ Professora Doutora da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).

² Professor Doutor da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).

Sobre iconografia e imaginário

Desde o início dos tempos, a representação iconográfica tem sido objeto de muitas controvérsias e dela já encontramos referência no Êxodo (20,4) quando Deus diz a Moisés: *Não farás para ti imagem, escultura alguma à semelhança do que há em cima do céu, nem do que há embaixo na terra, nem do que há nas águas embaixo da terra. É de considerar, no entanto, que as imagens teriam sido proibidas devido a duas razões: levavam à adoração de muitos deuses e ao paganismo icônico. Como observa Zilles (1997), isso conduzia à idolatria. No entanto, “a proibição de fazer imagens não era algo tão absoluto como pregadores fundamentalistas pretendem” (Zilles, 1997, p. 9).*

A construção da Arca da Aliança, por exemplo, é assim narrada no Êxodo: *Farás uma arca com madeira de acácia [...]. Tu a revestirás de ouro puro, recobrimdo-a por dentro e por fora [...]. Farás dois querubins de ouro, trabalhando-os em ouro batido e colocando-os nas duas extremidades desta tampa* (Ex 25,10-11.18), para construir uma arca que fosse o receptáculo do Testemunho de Deus.

Zilles propõe-nos então o seguinte questionamento: *Pode o homem pensar sem imagens?* Esta questão é respondida pelo autor ao referir que diversos artistas criaram símbolos, figuras decorativas e imagens que lembravam, por exemplo, a pessoa de Cristo, para que essas imagens pudessem servir de referência e recordação visual da pessoa de Jesus. Desta forma, ao pensarmos em alguém ou em alguma idéia, estabelecemos imediata ligação com sua representação imaginária.

Nos séculos IV e V d. C. desenvolveu-se uma gigantesca iconografia cristã, e os afrescos e as estátuas nas igrejas e basílicas constituíram-se em representações de fácil leitura para os analfabetos, o que Zilles (1997) considera uma utilização pedagógica da imagem. Confirmando esta referência, encontramos na história da arte uma cronologia do desenvolvimento da representação das imagens e uma tipologia funcional na história da civilização:

- o início iconográfico, na pintura rupestre;
- a arte da imortalidade, no Egito;
- a busca do ideal de beleza, na Grécia;
- o realismo nas esculturas humanas, em Roma;
- a religiosidade, na Idade Média;
- o início de uma nova arte no Renascimento e no Barroco, até chegarmos ao século XIX, quando os pintores impressionistas afastaram-se das repre-

sentações do Neoclassicismo, do Romantismo e do Realismo, que imperavam na Europa, dando início a novos estilos gráfico-plásticos, instaurando a modernidade na arte. E as grandes invenções tecnológicas da época, como o cartaz litográfico, a fotografia e o cinema, contribuíram definitivamente para consolidar a presença da imagem na era moderna.

Pela sua onipresença na modernidade, constatamos que a imagem participa ativamente das criações, sejam elas literárias, poéticas, musicais, plásticas ou gráficas. Estas criações são representadas por imagens, sejam elas metafóricas, puramente visuais, simulações – mas todas elas frutos do imaginário.

O mundo é representado cada vez mais pelas imagens, que nos cercam e nos constituem. Mas a classificação tipológica do iconográfico parece ter estacionado no modernismo, com suas várias escolas de representação. Assim, são poucas e dispersas as idéias de mapeamento, em termos de imagem, da condição pós-moderna, que se inicia na metade do século XX e continua no início deste século XXI. Assim, propomo-nos a tipificar as imagens desta condição, que não consideramos constituir um, mas sim vários estilos, gerando uma visualidade nova, inclusivista, que nada rejeita ou exclui.

Na modernidade, ao contrário, as idéias e as representações visuais privilegiadas eram aquelas que seguiam manifestos de determinada escola, utilizando-se de códigos mestres de construção e leitura imagísticas que excluía visões divergentes ou não-canônicas.

O amálgama de idéias e representações visuais do contemporâneo pós-moderno, que tudo inclui e nada exclui, merece reflexão. Em nome da complexidade e da desconstrução, o pós-moderno explora as mais amplas diferenças e suas polissemias na percepção e significação do imaginário humano. A busca da liberdade na construção e na criação das imagens não obedece cegamente aos cânones propostos por escolas e movimentos, como aconteceu na modernidade, mas caminha noutras direções, numa união entre conhecimento (racional) e imaginário (onírico) que traduz, reinterpreta e, por isso mesmo, transforma conceitos estéticos em novas formulações imagísticas complexas (Rahde, 2002).

Essa multidimensionalidade explica por que a hibridação e a mistura, reprimidas pela modernidade, são atributos freqüentes e necessários da imagem pós-moderna, como que recuperando a imagética criativa e o imaginário mitológicos da Antiguidade e da Idade Média (centauros, sereias, Minotauro, Esfinge, os diversos deuses alados assírios, os deuses híbridos egípcios, os grifos e as gárgulas, entre outros), pela combinação do arcaico com

o contemporâneo, através das novas tecnologias de representação, como refere Maffesoli (1996).

Há uma tendência nas imagens pós-modernas de cultivar a ambigüidade, a polissemia, a indeterminação, o que vem gerando uma outra concepção para os mitos contemporâneos. Os mitos sacralizados do passado são revisitados por uma concepção heterogênea na representação iconográfica, devido ao pluralismo transformador dos sonhos de muitas culturas, quase fundidas numa só, frente à globalização dos meios de comunicação. Maffesoli (2001) sustenta, assim, que o imaginário atual é alimentado pela criação coletiva das tribos e pelas novas tecnologias, através da valorização da técnica na existência.

As atuais *tecnologias do imaginário*, como a televisão e o cinema digital, o DVD e as inúmeras possibilidades de novas imagéticas computacionais, que se desenvolveram rapidamente nas últimas décadas, vêm estimulando a poética do imaginário, em que pese a racionalidade dos procedimentos desses meios de comunicação. Os mitos, o sonho, a fantasia, a imaginação poderiam, então, ser considerados a cosmogênese destas culturas. É assim que a metafísica, como forma superior de pensar a vida, dá lugar à ironia e ao popular, nas imagens do contemporâneo, quando então o imaginário cultural se manifesta em fantasias ou manifestações mitopoiéticas. No pós-moderno, na “visão mítico-mágica, uma vez [...] dessacralizada e despojada de poder, a deidade das coisas fica reduzida a mero objeto [...]. As coisas passam a ser vistas como simples criações significadas e não como significações criadoras” (Ruiz, 2003, p. 129).

Esta afirmativa de Ruiz remete àquelas imagens modernistas necessariamente inovadoras, plenas de significações intelectuais, que foram amplamente divulgadas e preservadas pela modernidade. Na pós-modernidade, a manifestação iconográfica apresenta-se desconstruída, “poluída”, como bricolagem de tantas outras imagens já elaboradas, que agora são recriadas e “invadem, de uma maneira desordenada e anárquica, o mundo contemporâneo” (Maffesoli, 1996, p. 135). Em outra ocasião, Maffesoli ainda afirma que, pelo seu relativismo, a imagem se globalizou e que

o próprio da “imagem refletida” é precisamente fazer tomar consciência da pluralidade do real. Podem-se mostrar coerências, estabelecer correlações, mas não é possível fazer sistemas com imagens. Talvez seja isso que tenha tornado menores todas as propostas de pensamento que se apoiaram nela. Pelo contrário, essa união da “própria coisa” é perfeitamente pertinente para descrever um mundo complexo, onde reina como mestre o heterogêneo (Maffesoli, 1995, p. 105).

A idéia de “reflexo da imagem” já aparece no Livro VII da *República* de Platão, na sua alegoria da caverna, onde jaziam alguns homens aprisionados em correntes e voltados para o fundo dessa caverna, sem poder se movimentar. Nesta parede interior, os prisioneiros observavam sombras que se projetavam do exterior e julgavam que elas lhes forneciam o conhecimento do mundo externo e que se constituíam em coisas vivas, sem saber o que se passava por detrás deles. Na pós-modernidade, a multiplicidade torna a imagem um outro reflexo do já existente na simbologia iconográfica, quando, então, o imaginário constrói e se torna presente ao se expressar em imagens simbólicas (Ruiz, 2003).

A imagem pós-moderna se tornou *aparência*, se relativizou, como observa Maffesoli (1995), passando a buscar o ecletismo e combinando diversos estilos ou diferenças, arcaicas ou novas, numa colagem que funde o intelectual com o popular, o racional com o onírico. Passamos então a conviver com imagens de entretenimento, imagens irônicas, híbridas, satíricas, que constroem iconografias de comunicação flexíveis e que não mais procuram determinar o absoluto ou o verdadeiro, mas que se direcionam alternadamente ao encontro de muitas e variadas “verdades”, dando origem a complexos jogos imaginários, alimentados e apoiados nas novas tecnologias.

Nesse panorama, as representações que as mídias constroem se tornam objeto central de investigação da pós-modernidade, porque “a realidade” não é mais definida exclusivamente pelos discursos das instituições e dos pensadores tradicionais, mas é cada vez mais moldada pelas representações e atores dos meios de comunicação.

Como não poderia deixar de ser, essas representações pós-modernas se distinguem das modernas pelas diferentes noções de realidade por elas sustentadas. São essas diferenças que queremos indicar sucintamente neste trabalho, especificamente em relação às representações das mídias visuais, pois é pela nova retórica da inclusividade visual que a pós-modernidade mais tem marcado sua presença.

A nova visualidade pós-moderna é cada vez mais heterogênea e complexa pela liberalidade e profusão dos pontos de vista dos discursos artísticos atuais, acrescidos dos novos meios de comunicação audiovisuais, de alcance global, e das novas tecnologias digitais de representação visual, que estabeleceram em definitivo a cultura da simulação e da cópia sem limite das obras criadas em computador, causando assim o conseqüente fim da *aura artística*, como se conclui dos novos gêneros de representação visual.

Uma nova visualidade

A condição pós-moderna, que a Europa e as Américas vivenciam atualmente, é caracterizada pelo ceticismo cada vez maior dos intelectuais em relação à universalidade e totalização do conhecimento humano. Sua descrença em relação às grandes narrativas religiosas e às doutrinas políticas redentoras, torna insustentáveis as utopias da modernidade sobre o progresso humano, nas ciências e nas artes, principalmente as construídas pelo pensamento racionalista nos últimos quatro séculos.

Para investigar as diferenças mais notáveis entre as representações visuais modernas e as pós-modernas, precisamos esquematizar inicialmente os pressupostos históricos e os valores sociais e culturais que ambas incorporam.

O modernismo, um conjunto de movimentos estéticos gerados e amparados nos valores da modernidade dos últimos dois séculos (XIX e XX), se caracterizou antes de tudo pela crença no progresso em todos os setores de atividade humana, inclusive nas instituições sociais e nas artes, devido principalmente às novas *descobertas científicas* e às novas *invenções tecnológicas* que se sucediam naquele período (Harvey, 1992). Não é de admirar, por isso, que o modernismo tivesse em alta consideração e como estratégia de ação preferencial a *experimentação visando à inovação e a originalidade*. Por outro lado, essa excessiva valorização do *novo* fazia do *futuro* a terra prometida e da ruptura do *status quo* o meio para chegar cada vez mais perto da verdade no futuro. A fotografia e o cinema se esforçavam para ser cada vez mais *objetivos*, enquanto outras artes visuais se empenhavam em valorizar a *subjetividade* particular de cada artista, segundo os princípios modernos estabelecidos por cada escola. Essa missão redentora, autodesignada pelos próprios modernistas, não poderia deixar de ambicionar tornar-se *universal*, o que fez a maior parte de seus movimentos artísticos terem alcance e influência *internacional*. Para isso muito contribuiu a mudança das características visuais introduzidas pelas escolas modernistas racionalistas do período 1880-1930: As formas orgânicas, fantasiosas, fragmentadas, improvisadas e dinâmicas da *Art Nouveau*, do Impressionismo, do Expressionismo, do Fovismo, do Futurismo, do Dadaísmo e do Surrealismo começaram a ceder lugar para as formas geométricas universais e calculadas do Cubismo, do Suprematismo, do Construtivismo, da *Op Art*, do Minimalismo e do Hiper-Realismo, a partir de 1930. Dessa época em diante são mais valorizados o racional, o cálculo, a economia de formas e cores, a simplicidade, a precisão e a legibilidade imagísticas.

Os modernistas se viam como verdadeiros e heróicos revolucionários em luta constante para mudar o *status quo* e chegar cada vez mais perto das verdades estético-científicas que anteviam. Por isso, não podiam apreciar o velho, a rotina e a relativização de suas próprias posições, o que explica sua ojeriza ao *passado* e às *tradições*, obstáculos ao progresso trazido supostamente pelo novo. Mas, após duas guerras mundiais, a destruição maciça de vidas por duas bombas atômicas, acrescidas de várias outras guerras, que vêm se sucedendo periodicamente, parecem secundárias e insignificantes as conquistas espaciais, embasadas nas várias ciências e materializadas pela tecnologia espacial. Os problemas causados pela fome, pela miséria e pela violência, esses problemas a modernidade “progressista” não conseguiu resolver. E a concepção do artista moderno como um heróico Prometeu ou como um genial Leonardo, lutando pelo avanço do conhecimento humano, começou a perder credibilidade e relevância.

O pós-modernismo, essa mistura inclusivista de estilos visuais que caracteriza a pós-modernidade, tenta ser uma revisão dos pressupostos tradicionais e modernos sobre o papel das artes, face às representações dos meios de comunicação da contemporaneidade. O artista passa a ser visto agora como um intertextualizador de fragmentos e soluções estéticas de vários períodos, não mais como um descobridor de novas e mais sublimes soluções estéticas; e a mídia deixa de ser considerada um espelho objetivo e neutro da realidade social. Agora não existem mais fatos a registrar, mas somente versões mais ou menos prováveis a relatar, mais ou menos contraditórias entre si. O pós-moderno não é considerado um movimento porque não surgiu de nenhum manifesto, nem tampouco uma teoria ou estilo, pois não tem mais sentido para o pós-modernismo seguir cânones, regras ou metanarrativas.

Assim, o ponto central do pós-modernismo é a realidade vista como uma construção social que combina as representações dos meios de comunicação com os da cultura e das artes populares e ainda agrega a vivência particular de cada sujeito. A realidade compartilhada é aquela oferecida pela mídia e pela cultura, mas ela costuma ser apresentada em várias versões. Portanto, a idéia de que os fatos e os objetos tenham uma *essência* e uma *única interpretação* não mais se sustenta. A *aparência* é o que se destaca cada vez mais (Maffesoli, 1996), tornando o design, a embalagem, a publicidade, enfim, a imagem de um produto, serviço ou evento extremamente sedutores. Somos agora, antes de mais nada, consumidores de signos, objetos de desejo. A diferença passa a ser mais valorizada que a uniformidade, o excesso mais que a economia de elementos.

O nivelamento da cultura de elite com a popular, em termos de valor, faz com que as tentativas de contestação do *establishment* pelos movimentos jovens sejam logo absorvidas como novas modas e estilos pelo *mainstream*, depois de popularizadas e domesticadas pela publicidade. É o que sucedeu com a *Pop Art*, com sua valorização da estética dos produtos industriais mais banais de consumo de massa, e com a estética *hippie*, que reviveu as formas orgânicas e os processos semi-artesanais de impressão para exaltar os valores tribais antigos sob o lema “paz & amor,” opondo-se aos que eram a favor da intervenção americana no Vietnã.

Os filmes de ficção científica se tornam sombrios e pessimistas, misturando no seu enredo avanços tecnológicos espetaculares com uma acentuada degradação social das grandes cidades, como *Blade Runner*. Os efeitos especiais, o espetacular e a ação constante se sobrepõem à linearidade da narrativa, à identidade fixa dos personagens e à pureza do gênero filmico. Predominam a mistura, a heterogeneidade, a hibridação de recursos e de características.

A arquitetura descobre o vernacular, o estilo regional popular e as preferências *kitsch* das várias classes sociais, como Venturi já propugnara no seu livro *Learning from Las Vegas* (Venturi *et al.*, 1972) e constataria sua presença mais tarde com referência aos parques temáticos de Disney. Ao contrário do cientificismo árido modernista, a arquitetura pós-moderna investe na ornamentação, na fantasia, no jogo interpretativo, na cor e no ecletismo estilístico. Mas, sendo inclusivista, o pós-modernismo não exclui a possibilidade de utilizar elementos modernistas quando lhe convier, assim como não privilegia períodos ou escolas históricas.

A publicidade, por sua vez, começa a deixar de lado a argumentação lógica, racional, que exalta a performance dos produtos, passando a investir na construção de imagens emocionais para marcas e produtos. E como elemento de mudança do moderno para o pós-moderno é que encontramos a imagem contemporânea com novas características.

Imagens de pós-modernidade

As características das imagens, que constituem representações de pós-modernidade na arquitetura, no design, na fotografia, no cinema, na publicidade, na internet e nas artes visuais, têm apresentado certos traços e estratégias de figuração que eram interditas ou simplesmente inimagináveis frente às regras, valores e normas das escolas

racionalistas e clássicas de representação, das quais o modernismo é a versão mais recente.

É possível observar que as imagens pós-modernas estão recuperando valores como a inclusividade, a emoção, os estereótipos e símbolos históricos, o ecletismo, a ironia, o jogo, a relatividade das interpretações e a participação ativa do espectador na produção de sentido das suas representações. Essas possibilidades ou eram consideradas aberrantes e irracionais pelo modernismo aurático consolidado dos artistas e designers reducionistas da pureza e da lógica, ou eram simplesmente consideradas inexistentes e ignoradas pelo léxico das suas opções imagísticas. Os modernistas da racionalidade estavam na verdade reprimindo o modernismo passional da primeira fase, em que os dadaístas e expressionistas despontavam como os inimigos maiores da lógica e do racionalismo.

O formulador de imagens pós-modernas está perfeitamente consciente da inevitável relatividade dos significados dos discursos visuais que constrói. E por isso esses discursos geralmente propõem jogos interativos e interpretativos às suas audiências, reconhecendo que os sentidos produzidos tendem a ser cada vez mais circunstanciais e instáveis, sendo, em consequência, inevitável o aparecimento de certas ambigüidades e paradoxos. A rejeição da superioridade da interpretação e intenções do “autor” sobre as demais nivela e põe em disputa os vários sentidos produzidos, acarretando a aceitação do imprevisível e do casual, o que dá espaço para a incorporação de eventuais traços do azar e de outras manifestações materiais aleatórias e indecíveis (propositais? erráticas?), como “ruídos”, “impurezas” e “falhas”, que continuam sendo inaceitáveis à ideologia purista dos racionalistas.

Para os designers pós-modernos, a lógica dessas inclusões é mais ampla na sua pragmaticidade: se o sujeito contemporâneo é um sujeito de identidade cambiante, descentrada, fragmentada e contraditória, nada mais natural que esses sintomas também apareçam nas representações visuais que ele/ela produz e consome. Mesmo assim, nessa mistura de estilos que caracteriza a pós-modernidade, continuam a aparecer representações que são soluções modernistas, pois o pós-modernismo não as exclui ou privilegia *a priori*. O estilo moderno continua sendo uma opção válida momentaneamente, embora não mais como uma estratégia ou opção estilística única de representação. Então, atualmente se valorizam certas características que na modernidade seriam consideradas defeitos e falhas inadmissíveis: em vez da linearidade, o desejável é a complexidade; em vez da certeza, a dúvida; em vez da constância, a variação; em vez da permanência, a efemeridade; e, mais que tudo, em vez da mesmice, o diferente – seja ele belo, regular ou feio.

Imagens da contemporaneidade

Para entender a nova visualidade do contemporâneo, podemos tentar identificar as características das representações visuais que foram adotadas pelas mídias dos centros culturais mundiais mais inovadores e que parecem ser típicas e sintomáticas dessa condição pós-moderna. Analisando as imagens que essas mídias propagam regularmente, podemos observar certas diferenças importantes entre a imagística modernista, que ainda é a preponderante, e a pós-modernista, menos freqüente, mas em ascensão constante.

Fazendo uma análise cuidadosa das diferenças mais recorrentes entre as filosofias modernistas e pós-modernistas de representação visual, torna-se possível propor uma série de indícios para a tipificação das imagens que o imaginário do final do século XX e início desse século XXI inspira.

Hibridação e heterogeneidade

Assim, pela nossa perspectiva, a visualidade característica da pós-modernidade apresenta-se através de representações *híbridas* e também *heterogêneas*, por serem frutos do inclusivismo e da valorização da diferença. Essas imagens são naturalmente propensas à mistura e à combinação das mais desconstruídas possibilidades expressivas visuais numa única representação (ex: mixagem de fotos, com desenhos, com impressos, com gravuras, com tipografia, com escritos manuais, com pintura, com filmes, com videogravações, com esculturas, com objetos tridimensionais, e assim por diante). Elas também costumam hibridar ou combinar simultaneamente estímulos sensoriais distintos dos visuais (sonoros, táteis, olfativos, gustativos, cinestésicos). Ao mesmo tempo, mistura ou hibridação de gêneros podem ser encontradas nessas imagens (desenho animado intercalado ou fundido com filmagem normal, jornal com vídeo, pintura com fotografia, tipografia com desenho, etc.) ou de processos antagônicos de produção (analogico & digital, por exemplo, como nos trabalhos de Chuck Close, ou configurações tipográficas na forma de rostos, como na campanha da UNISINOS em 2004 – vide Fig. 1 e Fig. 2). Como se percebe de imediato, essas hibridações e heterogeneidades são típicas de *sites* inovadores na Web, o que nos permite conceber a tela dos computadores como o suporte, por excelência, de representações pós-modernis-

tas, pois o computador gráfico é híbrido (multimídia) por construção. É possível, ao mesmo tempo, encontrarmos muitas representações que misturam ou hibridizam diferentes estilos históricos, diferentes narrativas e diferentes fantasias, como nos parques temáticos de Disney e nos cassinos de Las Vegas. São imagens também referidas como ecléticas.

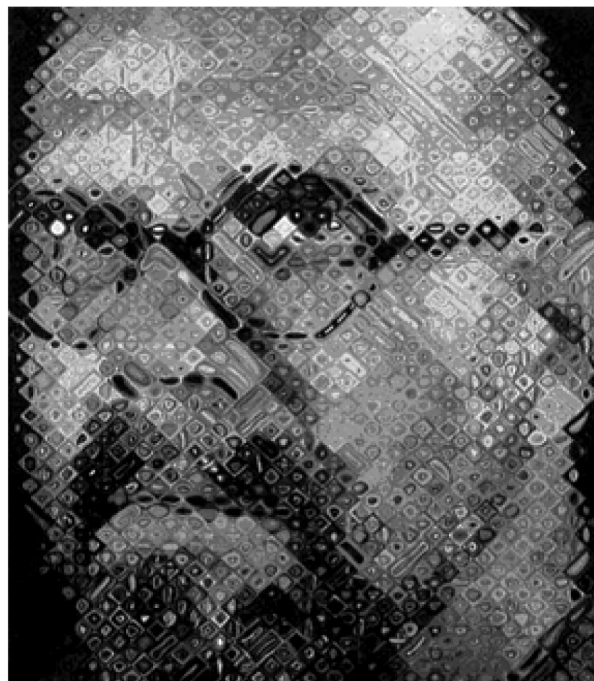


Figura 1. Chuck Close. *Self portrait*. 2000. 120 Color Screeprint 65 x 54½ inches. Edition/80.



Figura 2. Campanha para *Vestibular 2004/2* da Unisinos/RS. Desenho de uma série de cinco produzidos com linhas tipográficas.

Participação e interatividade

Ao mesmo tempo constatamos a *participação* e a *interatividade* na representação visual po-mo, por não privilegiarem nenhum significado em particular, pois atualmente a significação é considerada sempre em aberto e conotativa. Ainda como consequência de sua natureza inclusivista, muitas imagens do contemporâneo procuram a participação ativa de seus espectadores na produção de seus possíveis sentidos (caso das participações interpretativas), permitindo-lhes, em certos casos, atuar como co-autores das representações, pela introdução de mudanças provisórias em sua sintaxe (caso das interações transformativas). Podemos citar, por exemplo, as representações participativas dos *Testartes* (1974-1976, Fig. 3) de Vera Chaves Barcellos (Rahde e Cauduro, 2003) e as *interfaces* icônico-verbais interativas dos atuais PCs e seus *softwares*.

Excesso e indefinição

O *excesso* e a *indefinição*, por outro ângulo, também agem como contraponto às imagens modernistas, que costumam seguir o lema minimalista do *less is more*. Atualmente é possível observar que certas representações visuais estão favorecendo a abundância de elementos constitutivos, muitos deles com propósito decorativo ou cumulativo apenas, propondo uma retórica neobarroca do *more is more, less is a bore*. Por isso, muitas dessas imagens produzem facilmente significados ambíguos, contraditórios, efêmeros e de sentido geral indefinido, o que faz com que os espectadores sejam induzidos a participar de um jogo hermenêutico, visando a obter uma significação razoavelmente estável para essas representações. Esse jogo de *caça ao sentido*, nos casos mais simples, é obtido por uma montagem ou colagem de imagens por simples proximidade, sem uma conexão lógica entre si, ou visando a explorar incongruências factuais (ironizando a “objetividade” e o “realismo” da representação fotográfica ou explorando o duplo sentido verbal ou visual, articulando uma espécie de neo-surrealismo). É o que se pode observar em muitos anúncios enigmáticos dos anos 1980 e 1990 (campanhas dos cigarros *Benson & Hedge* (Fig. 4), *Silk Cut* e *Carlton*, por exemplo). Noutros casos, esse mesmo efeito é obtido devido a um número excessivo de significantes visuais e outros no espaço e/ou no tempo, que resultam em representações visuais, verbais e mistas sobrepostas, surgindo uma estética chamada de



Figura 3. Da série Testartes. Proposições fotográficas em aberto. Vera Chaves Barcellos. 1974 -1976.

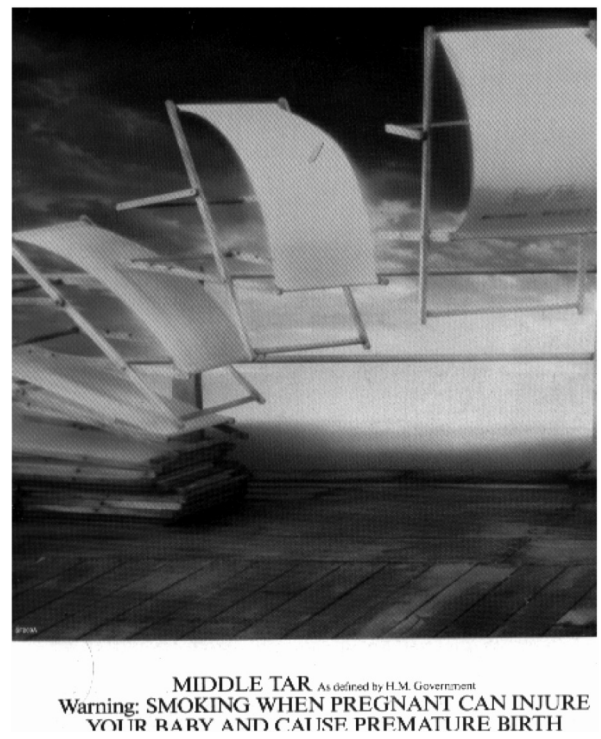


Figura 4. Anúncio dos cigarros Benson & Hedges. 1989.

palimpsestica (Cauduro 2000). Rauschenberg, Wolfgang Weingart, artistas da publicidade e certos designers de vinhetas de TV e cinema, por exemplo, são produtores típicos dessa modalidade visual po-mo.

Poluição e imperfeição

Mais ainda, a natureza inclusivista das imagens pós-modernas não discrimina a presença de significantes casuais e acidentais produzidos pelo acaso ou como *byproducts* do processo de formação e/ou de pós-produção da representação. Essas interferências e ruídos, geralmente considerados *poluição* e/ou *imperfeição*, são geralmente bem-vindos, pois são imprevisíveis, expandem as possibilidades de significação e produzem conotações contraditórias que desconcertam os leitores. Mas, ao mesmo tempo, os “ruídos”, os “resíduos”, as “falhas” e as “decomposições” intencionais permitem ao designer ou ao artista da representação expressar a fragilidade da vida e das criações humanas pela interferência de agentes temporais. Através desses traços de falibilidade e imperfeição, normalmente reprimidos pelos modernistas racionalistas, a imagem pós-moderna chama nossa atenção para a duração efêmera das suas representações (e quanto mais efêmeras mais cuidadosamente devemos preservá-las) e para a relatividade e provisoriade de nossas significações, como que enfatizando a necessidade de sermos tolerantes com as diferenças (“defeitos”) dos *outros* e de nós mesmos. No entanto, chama a nossa atenção o valor estético dessas interferências do tempo e do acaso. Essas imagens resultam muitas vezes da manifestação do efêmero, do transitório, do descartável, quando transformadas aleatoriamente pela ação de agentes da natureza (descoloração pela luz solar, oxidação por ar úmido, decomposição pelo calor, etc.) ou pela interferência humana casual (rasgos, pichações, superposições, fragmentações, demolições – Fig. 5). Passamos, assim, da modernidade monótona à pós-modernidade entrópica, que geralmente costuma produzir resultados muito mais interessantes, pela imprevisibilidade e descontrole de sua atuação (Cauduro, 2003).

Cambiamentos e metamorfoses

Por reconhecer a provisionalidade das representações e das suas significações, que incluem a própria iden-



Figura 5. *Estate*. Robert Rauschenberg. 1963.

tidade do sujeito, as imagens pós-modernas são meios para *cambiamentos* e *metamorfoses* das aparências, e não instrumentos de fixação de características de individuação. Essas características de mutabilidade podem ser observadas com clareza no programa de identidade corporativa da MTV, que desde o seu início, ao redor dos anos 1980, cultivou o processo de construção/desconstrução permanente de sua logomarca, pela mutação camaleônica de seus atributos visuais (forma, cor, textura, etc. – Fig. 6). Esse processo de *constante mudança* também encontramos nas imagens fotográficas de Cindy Sherman, em que ela se representa segundo vários estereótipos femininos, sem que sua “verdadeira” personalidade jamais apareça. Em ambos os casos, observamos que os representados estabelecem um entretenimento nas suas próprias representações, como que enfatizando a teatralidade e o artificialismo de suas *personas* sociais e o jogo incessante de mudança das aparências. Essa atitude irônica em relação às representações (tudo se resume a um jogo camaleônico entre pseudoverdades) é um aliado importante das minorias e dos marginais sociais, pois permite desafiar a “veracidade” dos estereótipos e preconceitos culturais, pela construção e comunicação de representações divergentes ou contraditórias. Como exemplo, recolhemos uma observação de Gerbase (2003) sobre o filme *Os Idiotas* (1998) de Lars Von Trier, no qual

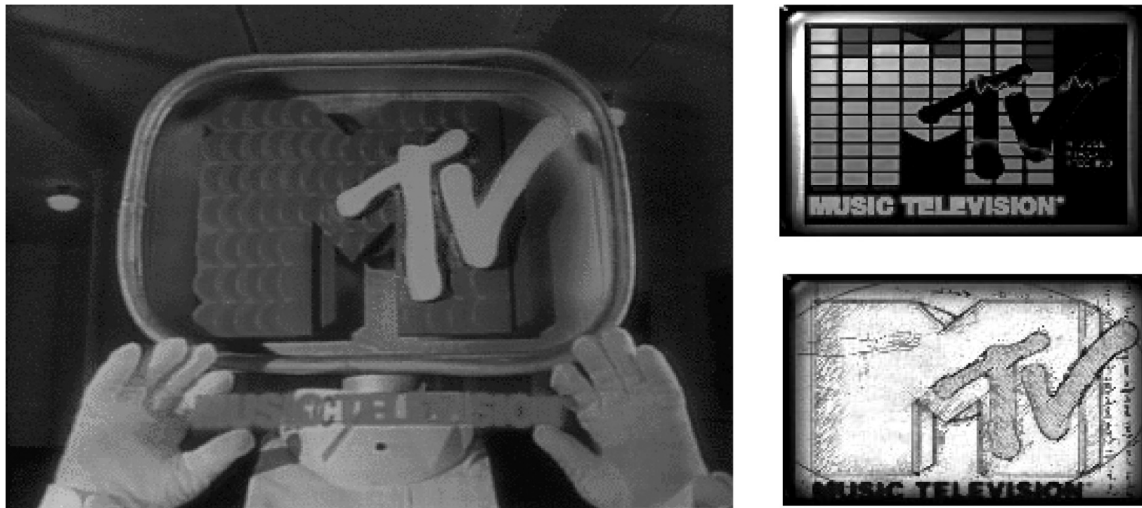


Figura 6. MTV. Logo mutante, três exemplos. Cerca 2000.

um bando de loucos é filmado nas ruas de uma cidade da Dinamarca, numa narrativa tão louca quanto os seus personagens, e esta “minoría social” tem a oportunidade de apresentar sua visão do mundo e, mais importante ainda, sua interação com esse mundo, que reage de forma convencional e mostra também sua “idiotia” (p. 92).

Vernaculares e vulgares

Muitas das imagens pós-modernas resgatam formas e processos populares (nativos, *vernaculares*) de representação que são de conhecimento geral, mas considerados de baixo valor estético. Essas formas populares – algumas consideradas de mau gosto, como as consideradas *vulgares* ou então *kitsch* (pela ótica dos modernistas) – podemos encontrar, por exemplo, em fontes tipográficas “criadas” por designers amadores e disponibilizadas gratuitamente em *sites* da Web, pois são fontes que se inspiram em elementos gráficos anedóticos da literatura e da arte popular, do folclore, assim como em métodos populares de escrita e em impressos de dispositivos gráficos de baixa qualidade tipográfica (rotuladores, xeroxes, faxes, carimbos, tipos xilogravados, tipos de antigas máquinas de datilografia, tipos pintados, escritos a giz, caligrafados, etc.) (Cauduro, 2003).

Essa valorização das representações cotidianas derivadas de *baixas tecnologias* também conduz à valorização das representações idiossincráticas de sujeitos comuns específicos: o que elas se propõem é enfatizar a espontanei-

dade e a singularidade das formas utilizadas na comunicação visual, como que afirmando a possibilidade de qualquer um poder ser um designer, por exemplo, um criador de fontes que simulam a escrita manual bonita, regular ou feia de alguém que pode ser um *designer* ou outra pessoa qualquer. São fontes informais, espontâneas, baseadas na escrita à mão livre, expressando um gosto ou estilo muito específico, pouco ortodoxo ou canônico (Cauduro, 2002). São criações que os modernistas consideram *vulgares* e sem valor estético algum (Fig. 7).



Figura 7. Los Angeles meets Tokyo. Design vernacular. Montagem de fotos de Mike e Joachim (Typebox.com). 2002.

Nostálgicas e retrôs

Finalmente essas representações não se preocupam com a sua “impureza estilística” ou com o fato de não serem inéditas e originais, pois no contemporâneo considera-se que essas representações *nostálgicas* ou *retrôs* incorporam características ou detalhes que são intertextualizações, citações, emulações de signos de outras épocas e lugares (Fig. 8). No design tipográfico, encontramos, por exemplo, fontes inspiradas em releituras de fontes que já foram populares em outras épocas, mas são difíceis de encontrar na contemporaneidade. São geralmente pastiches de baixa qualidade, que não se preocupam muito com a exatidão da citação, pois o design é “aproximadamente o mesmo” da fonte original, numa exploração da nostalgia e do saudosismo dos leitores mais velhos (Cauduro, 2002).



Reflexões finais

Sem obedecer aos cânones determinados pela visão exclusivista moderna, ou sem buscar uma universalidade totalizante que o modernismo preconizava, o pós-moderno vem perseguindo “o desejo de liberdade” (Bauman, 1998) nas suas manifestações visuais, em que pese, muitas vezes, a denúncia de cultivar o anárquico. O excêntrico, as incertezas, os jogos do acaso, que podem ser aparentes na condição pós-moderna, tornam-se alimento de uma liberdade de ação frente ao estabelecido, uma liberdade de expressão frente ao convencional, e, principalmente, uma liberdade de pensamento e criação em que o imaginário se manifesta com toda sua força, conduzindo o sujeito pós-moderno a questionar as próprias raízes de sua existência. Não há mais o individualismo genial da imaginação, pois a inovação se faz presente agora pelo compartilhamento social do imagi-



Figura 8. Swatch. Poster comercial. O original, à esquerda, é de Herbert Matter (circa 1930), e sua citação, à direita, pela designer americana Paula Scher, é de 1985.

nário de uma sociedade, de um grupo, de uma tribo, que participam ativamente de um contexto sociocultural.

Se estamos em busca da lógica convencional, não a encontraremos no pós-moderno. De certa maneira, a ruptura da linha de construção imagística, que deu origem aos impressionistas, que passaram a pintar *como viam* e não *como deveriam ver*, e aos pintores expressionistas, que pintavam *não o que viam*, mas *o que sentiam*, era um posicionamento impensável para os que estavam presos nas tradições clássicas da obra de arte. Rompendo com essas tradições, o impressionismo – e a arte modernista que se seguiu – foi o arauto de “verdades” subjetivas, frente à grande ruptura ocorrida nas representações, que perpassou o século XIX e parte do século XX, generalizando e relativizando verdades esposadas por concepções positivistas e racionalistas. O cientificismo começou a ser valorizado como uma dentre várias opções (Seurat), ainda que muitos o considerassem a versão mais próxima de uma “verdade”. Acreditamos, no entanto, que a palavra “verdade” pode ser substituída nos tempos atuais por “liberdade”:

Uma vez que a liberdade toma o lugar da ordem e do consenso como critério de qualidade de vida, a arte pós-moderna ganha muitos pontos. Ela acentua a liberdade por manter a imaginação desperta e, assim, manter as possibilidades vivas e jovens. Também acentua a liberdade ao manter os princípios fluidos, de modo que não se petrificassem na morte e nas certezas engeguecedoras (Bauman, 1998, p. 136).

É por essas e outras tantas razões já discutidas neste trabalho que consideramos que, tanto para o designer quanto para o comunicador visual, é muito relevante o conhecimento da história das idéias e da história das imagens, para que possam entender e contribuir para o desenvolvimento de novas visualidades, que visem à experimentação, releituras e renovações do iconográfico. Na ânsia de liberdade que o pós-modernismo desperta, estão implícitos riscos a correr e a assumir. Mas, neste arriscar-se e assumir, pressupõe-se uma consciência crítica frente às tantas incertezas do “ser liberto”.

Referências

- BAUMAN, Z. 1998. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro, Zahar, 262 p.
- BÍBLIA: Mensagem de Deus. 2002. São Paulo, Santuário-Loyola, 1.324 p.
- CAUDURO, F.V. 2000. Design gráfico & pós-modernidade. *Revista FAMECOS: Mídia, Cultura e Tecnologia*, 13:127-139.
- CAUDURO, F.V. 2002. O imaginário tipográfico pós-moderno. In: P&D DESIGN 2002. *Anais do P&D 2002*. Brasília, DF. CD-ROM.
- CAUDURO, F.V. 2003. Design gráfico: do monótono ao entrópico. In: 1º Congresso Internacional da Sociedade Brasileira da Informação, Recife, 2003. *Anais da SBDi*. Recife, PE. CD-ROM.
- GERBASE, C. 2003. *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre, Edipucrs, 193 p.
- HARVEY, D. 1992. *Condição pós-moderna*. São Paulo, Loyola, 349 p.
- MAFFESOLI, M. 2001. O imaginário é uma realidade. *Revista FAMECOS: Mídia, Cultura e Tecnologia*, 15:74-81.
- MAFFESOLI, M. 1996. *No fundo das aparências*. Petrópolis, Vozes, 350 p.
- MAFFESOLI, M. 1995. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre, Artes e Ofícios, 168 p.
- RAHDE, M. B. F. 2002. Iconografia e comunicação: a construção de imagens míticas. *Logos. Comunicação e Universidade*, 9(17):19-29.
- RAHDE, M. B. F. e CAUDURO, F. V. 2003. Testartes: imagens de pós-modernidade. *Revista FAMECOS: Mídia, Cultura e Tecnologia*, 21:135-143.
- RUIZ, C. B. 2003. *Os paradoxos do imaginário*. São Leopoldo, UNISINOS, 267 p.
- VENTURI, R.; BROWN, D. S. and IZENOUR, S. 1972. *Learning from Las Vegas*. Cambridge, MIT Press, 228 p.
- ZILLES, U. 1997. *Adorar ou venerar imagens?* Porto Alegre, EDIPUCRS, 26 p.