

# Design gráfico & pós-modernidade

## RESUMO

Neste artigo é feita uma breve recapitulação das origens e desdobramentos da estética modernista nas artes visuais e no design para ser esboçado após um pequeno histórico do design pós-moderno. Observa-se então que um estilo muito utilizado no design atual lembra a *estética visual do palimpsesto*, pela sobreposição deliberada de várias camadas semi-transparentes de elementos visuais. A intenção dos designers parece ser a de querer pluralizar cada vez mais a leitura de suas peças, propondo a significação como um jogo de ilimitadas possibilidades de realização.

## ABSTRACT

This article presents a brief summary on the origins of the modernist aesthetics in the visual arts and in graphic design in order to sketch, afterwards, a short historical account of postmodern design. It is pointed out then that there is a recurrent postmodern design style which exploits a visual aesthetic which resembles that of palimpsests, for it uses several overlapping, transparent layers of heterogeneous signs in its layouts. The goal of that style seems to be to draw the viewer into a hermeneutic game of unlimited possibilities of interpretation which precludes the possibility of "easy" readings.

## PALAVRAS-CHAVE (KEY WORDS)

- Design gráfico (*graphic design*)
- Pós-modernismo (*postmodernism*)
- Estética visual (*visual aesthetics*)

## Flávio Vinicius Cauduro

PhD em Comunicação Gráfica, University of Reading, UK  
Prof. do Programa de Pós-graduação da FAMECOS/PUCRS

## Introdução

AS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS e de comunicação estão cada vez mais nos habituando a conviver com a pós-modernidade, essa era da pluralidade, da fragmentação, da heterogeneidade, da complexidade, das contradições insolúveis, das incertezas e das indecidibilidades, das simulações, da transitoriedade, da globalidade. E a prática do design gráfico, assim como a das artes visuais, tem apresentado importantes mudanças estéticas, como consequência da relatividade e variedade de estilos das manifestações visuais da nova era, que ironizam e rejeitam razões, prioridades e premissas supostamente universais dos modernistas.

Após pouco mais de um século de propostas gráficas modernistas, começamos a perceber que o pós-modernismo no design não é resultado de decisões tão arbitrárias ou anárquicas como possa parecer, pois também apresenta algumas características estéticas recorrentes, que podem eventualmente nos ajudar a mais facilmente reconhecer e melhor entender suas manifestações.

Como sabemos, o período que vai do Renascimento ao século XIX caracterizou-se pela busca da estética realista nas artes em geral. Com o advento e desenvolvimento da fotografia, as artes visuais entraram em crise, crise esta que deu origem ao modernismo, movimento constituído por uma série de rupturas e inovações que procuraram libertar as artes da retórica do ilusionismo realista. A partir dos impressionistas, os artistas visuais começam a procurar novas possibilidades de representação que não sejam fundadas no naturalismo acadêmico.

A arte em geral rebela-se contra os cânones clássicos, torna-se radicalmente *moderna*, inventiva, estranha às tradições e ao senso comum. Começa a trilhar um novo caminho, que basicamente rejeita a história e as convenções, procurando romper com as normas consolidadas para reinventar constantemente

novas regras, tentando tornar-se uma prática autônoma, individualista e redentora, que valoriza antes de tudo a singularidade do gênio artístico. O artista acredita no progresso, torna-se um incansável pesquisador de possibilidades sempre inéditas de representação, cultivando uma constante insatisfação com o presente e o *status quo* estético de sua época. A arte moderna passa a valorizar a percepção rápida, efêmera, fugaz, e a utilizar vastas manchas de cores, em detrimento da perspectiva e dos volumes definidos (*impressionismo*). Também começa a cultivar o gosto pela assimetria, pela estilização, pela geometrização das formas naturais, pelo decorativo e pelo ritmado (*art nouveau*). Tendo descoberto o prazer da transgressão estética, ao flertar com impulsos subconscientes reprimidos via manifestações cromáticas selvagens (*fauvismo*), as artes plásticas direcionam-se gradualmente à abstração, a transgressão máxima ao realismo.

Alguns de seus artistas embriagam-se com a potência e velocidade das novas tecnologias mecânicas e elétricas, fruindo prazerosamente a caótica mistura de seus ruídos, seus odores, seus movimentos (*futurismo*). As representações visuais tornam-se ilógicas e caóticas, fazendo do deboche ao racionalismo e à ordem acadêmica sua estratégia criativa máxima, chegando a contestar a própria noção de arte como criação excepcional única, quando promoverem objetos seriados do cotidiano à condição de obras artísticas dignas de exibição e admiração em museus (*dadatismo*). Mais tarde as artes visuais tentarão subverter a razão convencional apelando para a imprevisibilidade e produtividade do inconsciente, procurando livres associações de formas, de caráter poético e onírico, e a transgressão deliberada de códigos convencionais de representações ditas civilizadas (*surrealismo*).

A nova arte ultrapassa todos os limites do senso comum, rompe com as molduras, desce dos pedestais e tira partido dos imprevisíveis e acasos do cotidiano fragmentado, através de proposições cada vez mais chocantes para os conservadores. Os idealistas ainda procuram valorizar a razão do ser, seu

gênio criador, o sujeito metafísico que vive trágicamente sua extrema sensibilidade à questões de ordem política, social, sexual e moral, extravasando essa melancolia em composições figurativas místicas e visionárias, de atmosfera densa e carregada, mas que renunciam à toda ilusão tridimensional (*simbolismo* e *expressionismo*).

Com o *cubismo*, o racionalismo geometrizante finaliza a desconstrução da figuração realista, fragmentando-a para depois remontá-la através de uma lógica espaço-temporal relativista. Temas simples e banais do cotidiano são valorizados, para fácil identificação dos vestígios que restam das formas. São também exploradas colagens, que reintroduzem fragmentos da realidade material nas representações artísticas, para mitigar a aridez de suas formas abstratas. Essa corrente analítica continua a procurar formas e cores cada vez mais puras e não-objetivas, como que tentando reconstruir a realidade segundo parâmetros mais científicos, mais matemáticos (*suprematismo* e *construtivismo*). O auge desse puritanismo visual é alcançado com as formas programadas e calculadas das obras dos holandeses modernistas, calcadas no dualismo intrínseco do ângulo reto, no elementarismo da linha reta e na pureza das cores primárias (*neo-plasticismo* e *De Stijl*). Essa arte torna-se dogmática, obcecada com o alinhamento visual, com a precisão geométrica das suas representações, e com a pureza dos espaços em branco, como que procurando penitenciar-se das formas sensuais, luxuriantes e decadentes do barroco de tempos passados.

Na arquitetura, a ornamentação já havia se tornado um crime (*Adolf Loss*) e a simplicidade das formas geométricas passara a ser a sua principal inspiração (*Le Corbusier*).

O ascetismo formal predomina nas artes visuais, e na visão de certos idealistas passa a ter como missão redimir os objetos industriais de seus excessos extravagantes, reprimindo ímpetos decorativos e o paganismo das soluções espontâneas e intuitivas. Sob o pontificado de um inspirado arquiteto (*Walter Gropius*), surge uma nova religião, o *design*, a arte utilitária redentora, que se pro-

põe a civilizar a indústria primitiva, educando-a para a apreciação e produção da boa forma estética.

Ao mesmo tempo, graças à influência dos formalistas russos (*Kandinsky, El Lissitzky, Malevitch, Rodchenko*), as artes visuais atingem rapidamente seu nível mais ótico, mais abstrato, sem referências externas. Os artistas modernos, da segunda década do século em diante, almejam tornar as artes visuais uma ciência da percepção visual (*Mondrian*), desenvolvendo trabalhos ora líricos e metafóricos, como os realizados pela música, ora objetivos e concretos, como os da arquitetura. A arte moderna abstrata passa a valorizar o processo criador mais que as suas obras (*arte concreta, Theo van Doesburg*), abrindo caminho para o surgimento, da segunda metade do século em diante, para a Arte Minimalista, a Op-Art e a Arte Cinética, precursoras da Arte Cibernética e da Arte Digital dos anos 60.

Muitos tendem a ver as artes em geral como sendo simplesmente a resultante da dialética científica entre o impulso formador e as leis da física, procurando resolver os conflitos entre o contínuo e o descontínuo, o preciso e o impreciso, o limitado e o ilimitado, o determinístico e o aleatório (*Albers, Max Bill*). As novas correntes das artes visuais vão adquirindo um caráter cada vez mais pragmático, ao serem exportadas para o continente americano, e onde seus praticantes tentam libertar novamente a visualidade de qualquer cálculo premeditado ou filiação histórica, através do expressionismo intuitivo e subconsciente (*action painting, tachismo*). Tudo é possível, a criação torna-se sinônimo de improvisação, o signo precede seu referente, o ícone inventa seu objeto, e o índice gestual é o que vale, pois é o que garante a autoria.

Foi-se toda e qualquer possibilidade de figuração, a pintura torna-se finalmente uma pura abstração. A produção do sentido da obra artística é responsabilidade delegada agora ao espectador. O artista produz, enquanto o público interpreta e dá sentido ao que sente e vê. Pluralizam-se os significados, aumentam as incertezas e as dúvidas. As artes visuais propõem-se como um jogo semió-

tico que requer a participação constante do público para tornarem-se significantes.

O caráter lúdico nas artes é o que dá início à fase pós-moderna e que, a partir dos anos 60, abriga três principais temas, segundo Frederico Moraes (1977): Objeto, Conceito e Corpo. O *Objeto* de consumo de massa da sociedade industrial, o *objet-trouvé*, o *ready-made*, é o ícone privilegiado pela Pop Art. O *Conceito*, por sua vez, privilegia a idéia como arte, usando meios de comunicação de massa como suporte e mediação, dando origem à arte conceitual (Sol Lewitt). O *Corpo*, por outro lado, torna-se meio de expressão e fundamento de toda expressão simbólica, amalgamando a arte com processos vitais, em performances destinadas à divulgação por impressos, filme e vídeos, revivendo práticas e rituais ancestrais, como a das tatuagens, maquilagens, travestismos e escarificações (*Body-art*).

Os museus e galerias tornam-se obsoletos, seu papel agora é limitado ao registro de eventos e atividades considerados como artísticos e que acontecem geralmente fora de suas sedes (happenings, performances).

As questões que a arte pós-moderna atual propõe estão focalizadas nos modos e meios de representação que constituem as nossas experiências de realidade e formam as nossas identidades. As teorias pós-estruturalistas e desconstrucionistas desestabilizam toda e qualquer definição que ainda pretenda caracterizar a essência do sujeito ou da arte, enquanto que as práticas de representação apoiadas nas novas tecnologias videocinefotográfica e de simulação digital vão ganhando cada vez mais espaço. A realidade se torna cada vez mais virtual, enquanto a identidade do sujeito é considerada agora imaginária, plural, contraditória e cambiante. A geometrização das formas e as *grids* urbanísticas e tipográficas são agora símbolos abominados de dominação ideológica e controle social.

O shopping center e a experiência do consumo de massa tornam-se referentes privilegiados da arte da simulação, do espaço fabricado da fantasia, seja ele físico ou digital (Disney, Las Vegas, Internet). Consumir é sinônimo agora de lazer, uma atividade esca-

pista prazerosa. Somos todos *voyeurs* e turistas do contemporâneo, professando a religião do consumo incessante (nem que seja apenas pelos olhos). O desejo nos mantém em movimento e sequiosos por novidades, mas, como ele nunca é satisfeito, nos mantém reféns das comodidades que instaladas em nossos imaginários.

Não admira, portanto, que as estratégias retóricas assumidas pela arte de resistência sejam a pluralidade, a ironia, o pastiche, a paródia, o plágio, a heterogeneidade, a fragmentação, o excesso, o jogo, a interatividade e a participação, a intertextualidade, a bricolagem, o kitsch.

Acabaram-se as metanarrativas, os cânones, as utopias compartilhadas, os valores tradicionais. Sobraram as realidades simuladas do virtual digital, as fantasias alucinantes do imaginário, o mundo das representações segmentadas, onde tudo tende a ser personalizado, possível e reversível, e cada vez menos consensual, interdito ou linear. É claro que todas essas mudanças de perspectiva que experimentamos atualmente estão transformando, os valores e as estéticas que informam nossas vidas assim como a prática atual do design.

## O design modernista

A Bauhaus, como sabemos, foi o movimento artístico que mais influência teve na sociedade moderna, em termos de abrangência e duração, ao pregar a estetização calculada dos objetos produzidos em escala industrial. A Bauhaus se propôs a absolver o consumo de massa, consagrando-o como uma atividade lógica de fruição artística e intrínseca à sociabilidade moderna. Naquela escola, subsidiada pelo Estado alemão, predominavam o cultivo à ordem e ao racionalismo, à clareza e à harmonia, como um contraponto à emoção, à anarquia, ao caos e à desestabilização do *status quo*, que eram estimulados pelos movimentos sociais revolucionários surgidos durante e após a I Guerra Mundial.

A escola suíça, que viria a suceder a

Bauhaus após a II Guerra, refinou e reprimiu mais ainda quaisquer subjetivismos, regionalismos ou 'estilismos kitsch' que ameaçassem contaminar as formas ascéticas do design propagadas pelos racionalistas alemães.

O trabalho de muitos designers tipográficos europeus, por exemplo, é caracterizado ainda hoje por manipulações mínimas de tamanho, cor, textura e posições espaciais nos impressos. Porque, segundo a tradição minimalista, *menos é sempre mais*. Sendo modernistas e suíços exemplares (precisos e dogmáticos) seus designers maiores (Emil Ruder, Armin Hoffman, Josef Müller-Brockman) pregavam a superioridade universal de suas soluções gráficas restritivas, rigidamente controladas pelo *grid system* e vestidas uniformemente pelas famílias Futura, Helvetica e Univers. Este estilo veio a ser conhecido nos anos 60 e 70 sob a denominação de *International Style*, sendo adotado por quase todas as grandes empresas multinacionais, em seus programas de identidade visual corporativa, assim como por grandes editoras de livros científicos, técnicos e artísticos.

Essas soluções minimalistas dos funcionalistas suíços eram repetidas incessantemente, tornando-se em breve uma fórmula facilmente copiada por qualquer designer, independentemente de seu talento, gosto ou preferências. Em breve, as 'programações visuais' que essas fórmulas mecanicistas geravam tornaram-se muito facilmente previsíveis, aborrecidas e desinteressantes, sendo praticamente invisíveis após algum tempo. Isso era, na verdade, a consequência lógica e inevitável do seu princípio maior: *form follows function*. Se a função de um determinado gênero de impresso é basicamente sempre a mesma, segue-se que não há porque fazer maiores alterações nas formas já consagradas para aquele gênero - como no caso de programas de sinalização visual ambiental ou de programação visual de embalagens farmacêuticas, por exemplo.

Embora um dia pudessem ter sido inéditas e não-redundantes, essas soluções padronizadas e repetitivas eram camisas de força para designers criativos. A hegemonia do estilo internacional, devida à sua divulgação

programada em todas e quaisquer peças de comunicação das grandes corporações, propagadas incessantemente e em escala global, desestimulava a emergência de estilos alternativos. Era muito fácil, comoda e rentável a adoção desse estilo suíço, e os clientes sentiam-se muito seguros em segui-lo. Qualquer empresa, por menor que fosse, podia igualar-se a IBM ou a Bayer, em termos da aparência visual de seus impressos ou embalagens.

Para os modernos funcionalistas, portanto, a tipografia continuava a ser uma modalidade de escrita, um processo de codificação da fala, otimizado para a fácil produção e difusão de impressos em larga escala de informações alfanuméricas. Para isso ela utilizava o alfabeto greco-romano simplificado, seus símbolos sendo realizados no característico estilo 'sem serifa' e 'monolinear'. A tipografia idealizada por eles materializava os critérios maiores de legibilidade, uniformidade de traço, discrição e redundância de forma.

### **As vertentes do design pós-moderno**

A monotonia e pasteurização do design ocidental só vai começar a ser contestada a partir da metade dos anos 60, quando alguns jovens designers suíços, como Odermatt & Tissi em Zurique, Wolfgang Weingart em Basle, entre outros, começam a propor alternativas não-dogmáticas, mais descontraídas (retorno à ornamentação, ao simbolismo, ao humor e à improvisação) para fugir da esterilidade das formas modernistas.

O pós-modernismo no design é uma reação intuitiva da nova geração de designers aos excessos racionalistas e positivistas dos programadores visuais dos pós-guerra. Influenciados pelas novas e espontâneas formas de viver pregada pelos existencialistas e *beatniks* dos anos 50, e pelos hippies dos anos 60, que enfatizam costumes e modos de vida ainda mais radicais, pregando a vida em comunidades rurais, a prática do amor livre e o consumo de drogas leves, surge o movimento *psicodélico* no design americano de contra-

cultura. Esse estilo poderia ser considerado como uma apropriação e radicalização da *Op Art* da época pelos jovens rebeldes. Ao mesmo tempo, estilos antigos de vestimentas e penteados são revividos, a história passa a ser reciclada, e o progresso material e financeiro é desprezado.

Esse clima de descontração e euforia dos anos 60 acaba por solapar o ascetismo racionalista herdado dos funcionalistas Bauhausianos, valorizando cada vez mais o inconformismo, a intuição e o subjetivismo.

O *Push Pin Studio*, de Milton Glazer e Seymour Chwast, em New York, marca época com o revivalismo dos estilos Vitoriano, Art Nouveau e Art Déco agregados a um estilo psicodélico e eclético. Ao mesmo tempo, o estilo tipográfico autoproclamado expressionista de Herb Lubalin passa a fundir tipos com pictogramas, em suas soluções metafóricas inspiradas no vernacular norteamericano.

Philip Meggs, na 2a. edição de seu conhecido livro *A History of Graphic Design* (1992), vê quatro principais vertentes alimentando a corrente pós-modernista no design gráfico, a saber:

- a) a rebeldia da *New Wave Typography* dos novos designers suíços, liderados por Wolfgang Weingart. Rosemarie Tissi e Siegfried Odermatt, que procuravam reintroduzir mais conotações simbólicas, subjetividade e acaso nos trabalhos neutralistas da escola suíça, e que, através dos trabalhos de April Greiman e Dan Friedman, ex-alunos da Escola de Design de Basel, teve rápida e ampla divulgação nos EUA, a partir dos anos 70;
- b) os maneirismos exuberantes e as idiosincrasias exóticas dos designers do Grupo Memphis de Milão, de William Longhouser na costa leste dos EUA, e dos designers da costa oeste dos EUA, principalmente de San Francisco, a partir da década de 80;
- c) o movimento *Retro*, que através de um estilo eclético e excêntrico, revive ou reinventa soluções vernaculares e modernistas européias e norteamericanas do período entre-

guerras (baseadas em grande parte na *Art Década* daquele período), como se observa nos trabalhos de Neville Brody para as revistas *The Face* e *Arena*, também na década de 80;

d) e a revolução digital, originada pelo aparecimento do computador gráfico pessoal Mcintosh, a partir de 1984, que reviveu o construtivismo no design e que passou a re-interpretar todos os outros estilos da época através dos bitmaps e das curvas vetoriais, tendo como figuras de destaque os próprios designers da interface da Apple, Susan Kare e Bill Adkins, a dupla da *Émigré*, Zuzana Licko e Rudy VanderLans, e, novamente, April Greiman.

Merece ainda menção a radicalização do design gráfico proposta pelos trabalhos “irracionais” de David Carson, na década de 90, através de revistas de *surf* e de *rock music*, e que parece querer fundamentar a prática do design no fim do milênio em bases dadaístas e anarquistas.

Essa corrente mais recente, que deriva de Carson, parece ser ainda a tendência dominante atual, pois se observa que uma das características recorrentes do design de ponta produzido nas Américas e na Europa, é o ressurgimento de trabalhos mais “artísticos”, isto é, mais ambíguos e paradoxais, com mais ruídos e interferências, menos “neutros”, menos “funcionalistas”, em suma, menos óbvios, o que é conseguido através da utilização de layouts mais complexos, heterogêneos e espontâneos.

Essa mudança ideológica no design nos últimos 25 anos (e que vai do racionalismo mais extremado ao caos mais radical) parece ter sido devido também, conforme relatam Ellen Lupton & J. Abott Miller (1996: 8), à gradual popularização nas escolas de design americanas das teorias pós-estruturalistas de significação (Derrida, Barthes, Lacan) em conjunto com as teorizações sobre a arquitetura vernacular americana, de origem comercial, propostas por Robert Venturi e Denise Scott-Brown, em *Learning from Las Vegas* (1972) assim como devida aos trabalhos visuais do movi-

mento Pop Art (Andy Warhol, Roy Lichtenstein e Robert Rauschenberg, entre outros).

O encontro do espírito de rebeldia da época com as teorias desconstrucionistas produziu então os primeiros teóricos do design pós-moderno nos EUA, na Cranbrook Academy of Art, em Michigan. A partir de 1978, sob a liderança de Katherine McCoy, os designers que lá estudam começaram a propagar as novas tendências desconstrucionistas através de posters e catálogos que confundiam propositadamente a clássica distinção entre texto e ilustração, procurando produzir, por estratégias visuais sutis, uma leitura ambígua dos traços impressos. Ao mesmo tempo, a *grid* foi flexibilizada ou até ignorada, e o uso de elementos gráficos ‘inúteis’ foi incentivado, visando o enriquecimento das possibilidades expressivas e interpretativas tanto dos designers como dos leitores (Lupton & Miller 1996: 7-9).

Então, a partir da década de 70, a comunicação visual praticada nos EUA passou a ser encarada pelos designers cada vez menos como uma prática tecnicista de “transmissão de sentido”, para ser cada vez mais concebida como um jogo, como uma prática retórica, probabilística e estimulante de formulação de mensagens hipoteticamente eficazes (Cauduro 1990). Com isso os projetos de design passaram a ser menos calculistas e mais instintivos, muitas vezes irônicos, quase sempre provocantes e muito criativos. Essa tendência foi gradualmente se espalhando pelo mundo ocidental, principalmente por permitir um maior flexibilidade de estilo, um melhor aproveitamento da cultura visual local e uma maior contribuição da improvisação do designer, características estas que eram reprimidas pelo estilo modernista até então dominante (Cauduro 1998).

Segundo o novo paradigma da semiótica pós-estruturalista, a recepção de mensagens passa a ser um jogo hermenêutico, cujos resultados poderão ser profetizados apenas com sofrível grau de acerto, pois os sentidos produzidos sempre variam de acordo com as idiosincrasias e particularidades do sujeito predicante.

Caberia, pois, ao designer, descobrir estratégias que permitissem suas audiências participar desse constante jogo interpretativo de uma maneira prazerosa e cativante, sem que a abertura dessas leituras resultasse numa anarquia semântica ou total relativismo de sentido.

Investigando essa hipótese com mais atenção, tenho observado que uma das estratégias que o design pós-moderno utiliza (conscientemente ou não) para induzir o sujeito a participar desse jogo interpretativo, é a utilização do que tenho chamado de “estética visual do palimpsesto” na articulação dos significantes das mensagens visuais (Fig.1). Esse recurso não permite que se esgotem as possibilidades de geração de sentido, e assim mantém prês a atenção dos sujeitos interpretantes por muito tempo (mesmo que o designer procure privilegiar a produção de certos sentidos mais que de outros).

## Palimpsestos

Pela definição do dicionário Aurélio, *palimpsesto* é um “antigo material de escrita ... usado, em razão de sua escassez ou alto preço, duas ou três vezes, mediante raspagem do texto anterior”, ou ainda, manuscrito “sob cujo texto se descobre ... a escrita ou escritas anteriores” (Fig. 2).

O American Heritage Dictionary acrescenta, na sua definição, que o palimpsesto é um documento sobre cuja superfície se escreveu várias vezes, “muitas vezes deixando visíveis traços imperfeitamente apagados de escritos anteriores, que se constituem em importante fonte de recuperação de obras literárias perdidas da antigüidade clássica”.

Segundo o historiador Wilson Martins (1996: 59-68), os primeiros suportes utilizados pela escrita humana foram de origem **mineral**: a *pedra* (desenhos pré-históricos em cavernas, as tábuas dos 10 Mandamentos, as inscrições Maias), o *mármore* (inscrições tumulares e cívicas Greco-Romanas), a *argila* (tabuinhas gravadas e cozidas das bibliotecas da Mesopotâmia) e diversos *metais* (bronze e



Fig 1: Detalhe de anúncio dos cigarros FREE (1995)

chumbo, em algumas ocasiões excepcionais ouro e prata, gravados por estiletos ou fundidos). Esses suportes são utilizados ainda hoje, em aplicações desde as mais banais até as mais nobres. Muitas vezes esses suportes apresentam sobreposição de mensagens, por estarem em locais privilegiados e muito disputados, dando origem a palimpsestos que se apresentam como verdadeiros murais.

Lembremos aqui a prática tão atual dos *graffitti* - escritas em muros, em paredes de edifícios, em vagões de metrô e em outros veículos públicos, realizadas através de pintura spray ou a pincel, ou mesmo riscadas ou entalhadas, e que, ao compartilharem mensagens diversas, dão origem a *palimpsestos vernaculares* muito interessantes, já documentados por várias publicações que enfatizam sua rica plasticidade e originalidade.

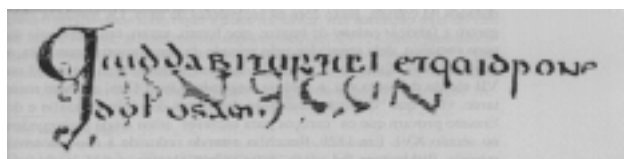


Fig. 2: Detalhe de palimpsesto do século IV (Martins 1996: 67)

Temos também as pinturas murais planejadas com muito cuidado, do tipo *tromp l'oeil*, presentes notadamente em Los Angeles e Londres, e que geralmente se constituem em casos extremos de escrita palimpsestica, pois visam a apresentação de mensagens deliberadamente ambíguas e paradoxais aos espectadores, por confundirem habilmente figura e fundo e problematizarem a diferença entre representação e suporte em suas imagens.

Nesses casos, uma das escritas é gerada pelas formas, aberturas e texturas originais do suporte utilizado (muro, fachada, parede), a outra sendo uma pintura, geralmente hiper-realista, superposta ao suporte. Dependendo da distância entre o observador e o suporte, predominará a leitura da pintura ou do seu suporte (Fig. 3).



Fig. 3: Steve McQueen, Kent Twitchell, Los Angeles, 1971, (Levick & Young 1988: 113)

Do reino **vegetal**, foram e ainda são utilizadas *madeiras*, sob a forma de tabletas entalhadas, ou recobertas por fina camada de cêra para serem riscadas por estiletos; também foram utilizadas *folhas de palmeiras*, *folhas de oliveira*, o *papiro*, assim como, até hoje, também são empregados *panos*, *sedas* e o familiar *papel*.

Um tipo de palimpsesto vegetal corriqueiro, gerado sobre papel diariamente nas gráficas, são as chamadas *maculaturas*, provas de várias impressões diferentes, sobrepostas, obtidas quando se efetuam ajustes de posição e de entintamento de chapas litográficas, utilizando várias vezes as mesmas folhas de papel. Dependendo da sorte, das cores e das formas dos elementos gráficos presentes nas artefinais, os resultados podem ser muito interessantes (Fig. 4).



Fig. 4: Um exemplo de *maculatura* onde se sobrepõem tipos e fotos (detalhe).

Vários designers já tiraram partido da riqueza plástica gerada ao acaso por essas folhas de ajuste (que podem até justificar o estilo neo-dadaísta de muitos designers atuais).

Outro tipo interessante de palimpsesto



que se pode observar em papel é aquele resultante da sobreposição de vários cartazes rasgados, ou de seus resíduos, em muros e outdoors, efeito esse explorado nos anos 60 pelo artista pop italiano Mimmo Rotella, assim como por muitos fotógrafos (Fig. 5). Também poderíamos considerar certos batisks tingidos mais de uma vez, assim como moldes de costura com vários feitos superpostos, outros tantos exemplos atuais de palimpsestos do tipo vegetal.



Fig. 5: Marilyn, décollage, Mimmo Rotella, 1963.

Na pintura também podemos ter o “efeito palimpsesto”, chamado de *velatura*, e que é produzido de maneira intencional, recobrando figuras ou manchas já pintadas com uma leve mão de tinta de outra cor, de maneira a deixar transparecer o que está por baixo – efeito de véu, onde formas e cores são mais sugeridas do que mostradas abertamente).

Para substituir o papiro, raro e caro, foi inventado o *pergaminho*, um pouco mais eco-

nômico, do reino *animal*, e que foi o suporte mais empregado na escrita, tanto na Antiguidade como na Idade Média. Era uma membrana produzida a partir de *peles de vitela, cabra, carneiro* ou *ovelha*. Essas peles eram amolecidas em cal, raspadas e polidas até apresentarem uma superfície fina, lisa e sem falhas, resistente ao manuseio, que fosse adequada para ser utilizada como suporte para manuscritos ou para encadernações. Mais tarde o pergaminho de pele animal passou a ser substituído pelo *pergaminho vegetal* obtido com a celulose pura (*pergaminho-papel*), bem mais barato.

O pergaminho, até a invenção do papel, era o suporte mais adequado para a escrita de documentos filosóficos, legais ou religiosos, por ser muito durável, mas era um bem que foi se tornando progressivamente escasso, com a proliferação das cópias de manuscritos importantes pelos mosteiros. Essa circunstância deu origem ao aparecimento dos *palimpsestos* propriamente ditos, como já observamos, e que resultavam da tentativa de reaproveitamento de antigos pergaminhos considerados de menor importância.

O *palimpsesto*, que significa “raspado de novo” em grego, era portanto um pergaminho *reciclado*. O processo de apagamento, por descoloramento e raspagem da escrita anterior, geralmente não se dava perfeitamente e ela reaparecia, ainda que mais fraca, sob a nova escrita, como uma escrita fantasma. Esclarece ainda Martins que:

“Pensou-se durante muito tempo que esse hábito [de reciclar pergaminhos] resultava das intenções piedosas dos monges copistas, que apagavam textos pagãos para inscrever em lugar deles orações e meditações religiosas. Mas, verificou-se posteriormente que não só o palimpsesto existe desde a mais remota antiguidade, como ainda inúmeras orações e trechos religiosos tinham sido raspados em benefício da literatura profana... . Em qualquer dos casos, é possível ler, com o auxílio de recursos modernos, o texto primitivo

[ou textos anteriores], que se destaca[m] com maior ou menor clareza sob a ação de reagentes químicos.” (Martins 1996: 67)

Alguns palimpsestos foram reciclados mais de uma vez, acumulando vestígios de escritas de várias épocas, o que os tornam ainda mais valiosos. Muitos manuscritos importantes, como os dos Evangelhos, da *Ilíada*, e mesmo científicos, tem sido recuperados de palimpsestos mal apagados. Um palimpsesto que se tornou muito famoso foi aquele achado em Constantinopla em 1906, e que continha sob uma coleção de orações o texto completo em grego de diversos e importantes escritos matemáticos de Arquimedes (Quinion 1998).

### **A metáfora do palimpsesto na significação**

Na semiótica pós-estruturalista, o conceito do palimpsesto está presente na noção da escrita mental (*arche-écriture*), desenvolvida por Derrida e inspirada em Freud – escrita essa que alimenta a produção de sentido através da diferenciação espacial e temporal entre seus traços mnemônicos e cujo estudo Derrida chamou de *gramatologia* (Derrida 1967/1976).

Harland (1987) nos oferece a seguinte versão para a *gramatologia* de Derrida, e que poderá ser bastante útil para entender a metáfora do palimpsesto implícita naquela teoria:

“Derrida deriva sua teoria da ‘arque-escrita’ a partir de Freud, especialmente do ensaio de Freud intitulado ‘Nota sobre o Tablete de Escrita Mágico’ [“A note upon the ‘Mystic Writing Pad’”, em Freud 1925/1984: 429-434]. Neste ensaio, Freud compara o aparato psíquico ao Tablete de Escrita Místico (ou Mágico), que ainda hoje é vendido como um brinquedo novidade para crianças. O tablete é feito de uma folha transparente de celulóide

que recobre uma folha de papel não-absorvente que por sua vez recobre uma base encerada. Um estilete, ao pressionar o celulóide, pressiona o papel contra a base encerada, e esse último contato faz com que a cor escura da base transpareça como uma escrita no papel levemente colorido de cima. Tal escrita não está realmente depositada no papel, e pode ser feita desaparecer simplesmente levantando e separando o papel da base. Contudo, como observou Freud, a base encerada ainda retém a marca inscrita pelo estilete, mesmo quando o escrito já não é mais visível. Nesse aspecto, a base pode ser comparada ao inconsciente da mente, que retém o que ele não percebe, e o papel (com o celulóide) pode ser comparado ao sistema de consciência-percepção, que por sua vez transmite [e conscientiza] aquilo que não retém.”

Por sua vez, David Harvey (1989/1998: 53) nota que o pensamento pós-estruturalista de Derrida, ao contrário do consensualista/modernista de Saussure, considera instável a ligação entre o significante (ou meio) e o significado (ou mensagem), isto é, em contínua *différance* ou scorregamento. Por isso, diz Harvey, o movimento desconstrucionista é um poderoso estímulo para os modos de pensar pós-modernos: a vida cultural é vista como uma série de textos em intersecção com outros textos, produzindo mais textos. Assim, continua Harvey, não se pode dominar o sentido de um texto, porque o perpétuo entretecer de textos e sentidos está fora do nosso controle (porque produzida no inconsciente) – a significação opera através de nós, em ambos os sentidos da palavra.

Não admira portanto, continua Harvey (1989/1998: 55), que Derrida considere a colagem/montagem a modalidade primária do discurso pós-moderno. A heterogeneidade que caracteriza as produções pós-modernistas estimula os receptores de um texto ou imagem a produzir significações instáveis, o

que faz com que a produção de sentidos subjetivos para os artefatos culturais seja atribuição tanto de autores/produtores como de leitores/consumidores:

“... o produtor cultural só cria matérias primas (fragmentos e elementos), deixando aberta aos consumidores a recombinação desses elementos da maneira que eles quiserem.” (Harvey 1989/1998: 55)

Portanto, não é por acidente que a estética do palimpsesto é privilegiada pelas artes e pelo design na era pós-moderna. Eles se alimentam da anarquia, da fragmentação, da instabilidade, da heterogeneidade, da reciclagem de memórias e textos descontextualizados, descontínuos – traços típicos da escrita palimpsestica – procurando uma maior riqueza nas significações geradas nas interpretações das audiências, que procuram fazer sentido (*signum facere*) dessas combinações “irracionais”. Esse tipo de visualidade pós-moderna estaria como que procurando emular os modos primários de significação do inconsciente, o *deslocamento* e a *condensação*, identificados por Freud em sonhos e chistos.

O termo *palimpsesto* também aparece atualmente para designar *fragmentos* ou *ruínas* arquitetônicas que mostram traços de uma configuração ou estrutura anterior (e que ainda pode ser detectada), por estar imersa em um contexto visual mais recente e completamente diverso. O termo se aplica ao modo típico de estruturação do tecido urbano contemporâneo, porque aí encontramos com frequência “formas passadas superpostas umas às outras” (Harvey 1989/1998: 69).

### **A estética do palimpsesto na visualidade recente**

Podemos identificar a *estética visual do palimpsesto* claramente cultivada nos trabalhos serigráficos de Robert Rauschenberg realizados a partir de 1962, após sua fase tridimensional de *combine painting* (Lippard 1966:24). Coinci-

dentemente, ele é considerado por muitos críticos como sendo um dos principais expoentes da *pop art* e um dos precursores mais notáveis do pós-modernismo (Harland 1989/1998: 58). Entre os seus primeiros trabalhos seguindo essa linha estética, destacamos *Estate* e *Overdrive*, ambos de 1963, em óleo e serigrafia fotográfica sobre tela, e os notórios *Persimon* e *Tracer*, na mesma técnica, ambos de 1964, e com muitos elementos figurativos em comum.



Fig. 6: *Estate*, Robert Rauschenberg, 1963.

Para David Harvey, Rauschenberg, “um dos pioneiros do movimento pós-moderno”, se destaca por reproduzir, em vez de produzir suas imagens através do “confisco, citação, retirada, acumulação e repetição de imagens já existentes”, o que faz com que “a aura modernista do artista como produtor é dispensada” (Harvey 1998: 58). Ou seja, ele inaugura a era das *assemblages* visuais, utilizando elementos figurativos pré-existentes (de maneira análoga às montagens dos *ready-made* de Duchamp). Significativamente, Rauschenberg continua utilizando ainda hoje a mesma estética do palimpsesto em seus tra-

balhos, agora aliando fotografia com processamento digital de imagens, como na série de trabalhos de 1996 intitulada *Anagram*.

A estética visual do palimpsesto também é encontrada na arquitetura pós-moderna. Segundo Harvey, “o desconstrutivismo ... concebe o prédio não como um todo unificado, mas como ‘textos’ e partes disparatados que permanecem distintos e não alinhados, sem adquirir sentido de unidade, e que são, portanto, suscetíveis de várias leituras ‘assimétricas e irreconciliáveis’ ” (p. 95), o que reforça a idéia de que “a ... [nossa] situação Pós-Moderna permite... [nossa] sensibilidade ser uma composição de sensibilidades prévias, um palimpsesto ...” como poderíamos acrescentar, citando Jenks (1987: 56).

Margot Lovejoy, por sua vez, afirma que o pós-modernismo levou os artistas a começarem a ver o mundo como “uma experiência de seqüências continuamente cambiantes, juxtaposições e deposições em camadas, como parte de uma estrutura decentrada [sem lógica] de associações”(Lovejoy 1997: 69), o que também é uma outra maneira, perfeitamente adequada, de caracterizar a presença da *estética visual do palimpsesto* nas artes visuais.



Fig. 7: Página da *Razorfish Subnetwork*, por Thomas Mueller, em <http://www.rsub.com> (acessado em janeiro 2000).

No design gráfico, propriamente dito, também podemos encontrar esta *estética visual do palimpsesto* sendo empregada, desde há algum tempo, nos trabalhos de Wolfgang Weingart, April Greiman, Neville Brody, Stu-

dio Dumbar, David Carson, só para citar os nomes dos pioneiros mais conhecidos.

Também vamos encontrar essa estética presente em sites de designers, de artistas e de empresas de comunicação visual, como podemos constatar pelas ilustrações do livro *Web Design: The Next Generation* (1998).

Poderíamos alongar ainda mais o presente estudo, mostrando a presença da estética visual pós-moderna do palimpsesto em outras práticas visuais, tais como fotografia, história em quadrinhos, videocliques e filmes, para confirmar que essa é uma estética típica e onipresente da visualidade pós-moderna. Mas o importante, nos parece, é termos podido identificar essa nova estética, que está enriquecendo nossa percepção visual e, tomara, valorizando cada vez mais nosso imaginário, por estimular significativamente nossa participação na construção da realidade ■

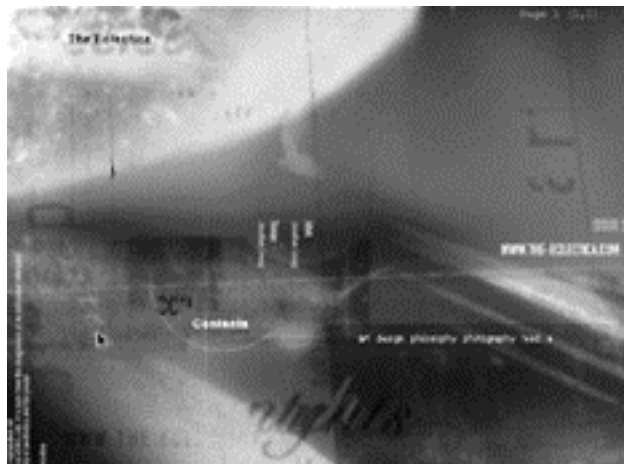


Fig. 8: Página de Jonathan Leong para seu portfolio, em <http://www.the-eclectica.com/>.

## Referências

- Cauduro, F V (1990) 'Semiotics and Design: For an intertextualized dialogical praxis', PhD thesis, Department of Typography & Graphic Communication, University of Reading.
- Cauduro, F V (1998) 'Desconstrução e Tipografia digital', in *Revista Arcos*, vol.1, nº1, Rio de Janeiro: ESDI, 23-31.

- 
- Derrida, J (1967/1976) *Of Grammatology*, traduzido por Gayatri Spivak, Baltimore, Maryland: The John Hopkins University Press (First published in 1967 as *De la Grammatologie*, Paris: Les Éditions de Minuit).
- Derrida, J (1967/1978) *Writing and Difference*, traduzido por Alan Bass, London: Routledge & Kegan Paul.
- Derrida, J (1972/1982) *Margins of Philosophy*, traduzido por Alan Bass, Chicago: Chicago University Press.
- Freud, S (1925/1984) *On Metapsychology: The Theory of Psychoanalysis. Beyond the Pleasure Principle, the Ego and the Id, and other works*, The Pelican Freud Library, Vol 11, trad. do alemão sob a supervisão de James Strachey, volume compilado e editado por Angela Richards, London: Penguin Books.
- Harland, R (1987) *Superstructuralism, New Accents*, ed.T Hawkes, London: Methuen
- Harvey, D (1989/1998) *Condição pós-moderna*, 7a. edição, trad. de Adail U. Sobral & Maria S. Gonçalves, São Paulo: Edições Loyola (publicado originalmente em inglês em 1989 como *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change* por Basil Blackwell Ltd, Oxford, England).
- Jenks, C (1987) *What is Post-Modernism?*, 2a. ed., New York: St. Martin's Press.
- Keep, C & McLaughlin, T (1995) "The Mystic Writing Pad", in *The Electronic Labyrinth*, <http://jefferson.village.virginia.edu/elab/hfl0257.html>
- Keep, C & McLaughlin, T (1995) "Palimpsest", in *The Electronic Labyrinth*, <http://jefferson.village.virginia.edu/elab/hfl0243.html>
- Levick, M & Young, S (1988) *The Big Picture: Murals of Los Angeles*, London: Thames and Hudson.
- Lippard, L R (1966) *Pop Art* (with contributions by Lawrence Alloway, Nancy Marmer and Nicolas Cals), New York: Frederick A. Praeger.
- Lovejoy, M (1997) *Postmodern currents: art and artists in the age of electronic media*, 2nd edition, Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall.
- Lupton, Ellen, & Miller, J. Abbott (1996) *Design Writing Research: Writing on Graphic Design*, New York: Princeton Architectural Press.
- Martins, Wilson (1996) *A palavra escrita: História do livro, da imprensa e da biblioteca. Com um capítulo referente à propriedade literária*, 2a. edição, Vol. 49, São Paulo: Editora Ática.
- Meggs, Philip B. (1992) *A History of Graphic Design*, 2a. ed., New York: Van Nostrand Reinhold.
- Morais, Frederico (1977) *Arte Moderna, Arte Pós-moderna*, cartaz, 4a. ed., Rio de Janeiro.
- Quinion, M B (1998) "Palimpsest", in *Weird Words*, <http://quinion.com/words/weirdwords/ww-pal1.htm>.
-