

UMA BREVE DISCUSSÃO SOBRE O Esvaziamento das Referências no Design Pós-Moderno

ALICE ANDRADE KOSBY¹; ANA DA ROSA BANDEIRA²;

¹Universidade Federal de Pelotas – alicekosby@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – anaband@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

As referências visuais são uma parte importante na dinâmica projetual, ferramentas como *moodboards* e painéis semânticos usam a imagem como veículo para traduzir conceitos abstratos e transformá-los em criações concretas. O design sempre inspirou-se em imagens das artes visuais e da cultura popular para se comunicar, afinal repertório visual é um diferencial de um “bom designer”. Porém, no contexto pós-moderno, a apropriação de referências foi usada demasiadamente e de maneira controversa, levando ao esvaziamento do significado dessas imagens expropriadas e descontextualizadas (POYNOR, 2010).

Partindo dessa premissa, o presente trabalho tem como objetivo discutir a forma como o design pós-moderno se relaciona com as referências, propondo um olhar crítico sobre a prática do design. O estudo irá analisar dois casos específicos que exemplificam o esvaziamento destas em momentos distintos do pós-modernismo, um no final da década de 1970 e o outro no contexto atual (em 2025). Serão articulados conceitos como pastiche de Fredric Jameson (1985), a compressão do tempo-espaço de David Harvey (1992), a aceleração da informação de Paul Virilio (2015) e a superficialidade da cultura visual contemporânea de Jonathan Crary (2016) com o intuito de demonstrar a intensificação da diluição das referências ao longo do tempo.

2. METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, que busca compreender o tema do esvaziamento do significado das referências na prática do design. Foi realizada através de uma discussão fundamentada em uma revisão bibliográfica centrada nos autores Poynor (2010) e Vieira (2019). A partir de tal abordagem, foi feita uma pesquisa documental baseada na análise de três obras de design e de uma plataforma de busca por referências.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na transição entre o design moderno e pós-moderno houve uma mudança significativa no pensamento e nos objetivos do design. Nesse período, a originalidade, o “fazer o novo” deixou de ser o foco dos designers como era no modernismo, e passou a ser a exploração de múltiplas interpretações e significados. A abordagem de mistura de estilos popularizou-se pela percepção de que inovações estilísticas eram impossíveis e tudo já havia sido inventado. Se, de um lado, isso desencadeou designs plurais e ecléticos que questionavam os

cânones e rompiam com a tradição, de outro lado, também gerou uma proliferação de reciclagens e pastiches (POYNOR, 2010).

Pastiche é a imitação de um estilo característico de um autor, época ou gênero que não contesta ou agrega significado à obra original, como em uma paródia, por exemplo. Consiste na repetição inexpressiva que banaliza a referência, segundo Jameson “é o colocar de uma máscara linguística, é falar em uma linguagem morta.” (1985 *apud* VIEIRA, 2019). Para exemplificar, apresenta-se na imagem à esquerda a capa de um disco da banda Buzzcocks assinada pelo designer Malcolm Garrett que claramente tem como referência o cartaz construtivismo russo de El Lissitzky demonstrado na imagem à direita.



Figura 1: “A Different Kind of Tension” (GARRETT, 1979) (esq.) e “Vence os Brancos com a Cunha Vermelha” (LISSITZKY, 1920), à direita

Fonte: Rolling Stone UK¹ e The Art Story²

Garrett adota como “máscara linguística” o estilo construtivista de uma forma superficial, sem nenhuma conexão com o contexto original que é imbuído de política, sendo este um poster propaganda dos bolcheviques na Guerra Civil Russa. A obra original evoca uma ideologia progressiva e radical, o disco de Garrett se beneficia dessa característica transgressora visual e a aplica em uma embalagem que beneficia-se dessa característica transgressora visual e a aplica em uma embalagem de produto, 50 anos depois da criação da obra original. Com essa alteração de contexto o significado é escoado, a linguagem perde sua carga cultural e emocional e ao ser repetida sem o seu entendimento original (POYNOR 2010).

Jon Savage no texto “The Age of Plunder” publicado na revista *The Face* em 1983 comenta que a tendência resgatista de estilos passados adaptam suas características à semelhança do presente, empobrecendo sua essência e construindo uma percepção temporal de continuidade sem rupturas. Transforma o passado em um objeto de consumo descartável que ignora tudo o que a história poderia ensinar.

¹ Disponível em: <https://encurtador.com.br/jPQsb>. Acesso em: 10 out. 2024.

² Disponível em: <https://www.theartstory.org/artist/lissitzky-el>. Acesso em: 10 out. 2024.

Esses fatores culturais discutidos na década de 80 e 90 mantêm-se relevantes hoje, observa-se que a dinâmica não mudou, até mesmo intensificou-se e agora convive com novos aspectos da sociedade contemporânea (POYNOR, 2010). A alteração da percepção tempo-espaço já observada só aumenta com a conectividade e a instantaneidade proporcionada pelas tecnologias digitais (HARVEY, 1992 *apud* VIEIRA, 2019). Essa velocidade que, junto com a mudança dos instrumentos projetuais manuais para digitais, fazem com que a dinâmica atual exija uma entrega mais ágil.

Ao tentar acompanhar essa demanda de velocidade, designers delegam funções reflexivas que requerem tempo de pesquisa, como a busca por referências, para repositórios de imagens de mecanismo algoritmo e incerto. (VIEIRA, 2019). A discussão acerca dessas plataformas levantam alguns pontos, um deles é a vasta quantidade de informações visuais disponíveis, onde em um contexto de velocidade desestimula a observação. A relação entre o sujeito e a imagem é esterilizada, ocasionando em um déficit de interpretação visual onde o designer torna-se mais espectador do que observador (CRARY, 2016 *apud* VIEIRA, 2019). O segundo ponto é a organização dessas imagens por descrições na linguagem escrita, muitas vezes equivocadas, que ao invés das imagens serem compreendidas visualmente e esteticamente elas são catalogadas e reduzidas a representações de ideias já existentes, deixando-nos distantes de seu significado essencial (VIEIRA, 2019). O último ponto é que um fator comum dessas plataformas é a falta de informações das imagens, a falta de arquivo banaliza os direitos autorais dos criadores e acentua a diluição das referências quando perde-se a fonte originária de uma tendência, por exemplo.

Na Figura 2 pode-se observar as opções que surgem ao pesquisar poster psicodélico em inglês no site “Designspiration” e um cartaz de Wes Wilson, um dos precursores desse estilo.

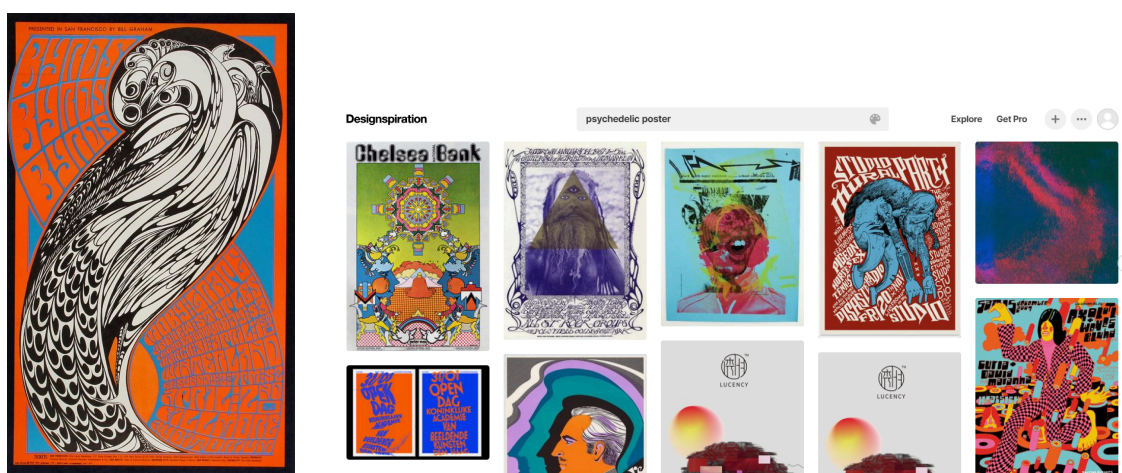


Figura 2: cartaz para o “Fillmore Auditorium” (WILSON, 1967) (esq.) e print do site Designspiration ao pesquisar por “psychedelic design”. (dir.)

Fonte: Fine Arts Museum of San Francisco³ e imagem capturada pela autora.

³ Disponível em: <https://digitalstories.famsf.org/summer-of-love/#posters>. Acesso em: 10 out. 2024.

Aqui, vê-se a distância em que os designs catalogados como psicodélicos estão esteticamente da origem do estilo. Este é diluído cada vez mais ao ser resgatado, ao ponto de tornar-se irreconhecível, a repetição desse estilo após ele ser esvaziado, como diz Jameson, é falar em uma linguagem morta.

4. CONCLUSÕES

Através do que foi exposto, conclui-se que é de extrema relevância o pensamento crítico na prática projetual do design. O designer que pensa na longevidade de seu projeto e no mecanismo em que este está inserido reconhece a importância das imagens geradas além das tendências passageiras. Seu trabalho provavelmente irá se tornar uma referência disponível e poderá ser compreendido com maior relevância se projetado com criticidade e reflexão.

A tendência retrô e revival não é um fenômeno apenas do design, mas também de outras áreas criativas como a moda e o cinema. Esse fenômeno é interessante pois ao ser modificada tantas vezes e perder sua essência, a não ser que o sujeito tivesse vivenciado a origem de determinada estética, não há como saber como ela era originalmente. Cria-se uma necessidade de consumo de um produto nostálgico de uma época que nunca existiu realmente.

Esse tema tem inúmeras possibilidades de desdobramento que não tem como serem abordados por uma questão de espaço, mas a discussão pode ser estendida para o advento da inteligência artificial, que irá acentuar ainda mais a falta de conhecimento da referência original.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

POYNOR, R. **Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

Test pressing. **The Face: The Age of Plunder**. Disponível em: <https://www.testpressing.org/archive/the-facethe-age-of-plunder/> Acesso em: 10 out. 2024.

VIEIRA, V. **A genealogia das referências**: Um estudo sobre a formação da subjetividade do designer/ilustrador na relação com Google Imagens, Pinterest e Instagram. 2019. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Design Gráfico) - Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas.