

# 1 Introdução

“Causa pouca surpresa que a relação do artista com a história (...) tenha mudado, que, na era da televisão de massa, tenha surgido um apego antes às superfícies do que às raízes, à colagem em vez do trabalho em profundidade, a imagens citadas superpostas e não às superfícies trabalhadas, a um sentido de tempo e de espaço decaído em lugar do artefato cultural solidamente realizado. E todos esses elementos são aspectos vitais da prática artística da condição pós-moderna” (HARVEY, 1989, p.63).

A cultura pós-moderna, com suas características, suas condições de surgimento e suas implicações éticas e estéticas, é um dos assuntos que mais suscita discussões no âmbito acadêmico na atualidade. Os aspectos que são creditados por diferentes autores a esta cultura, como a multiplicidade, o pastiche, a efemeridade, a fragmentação, o consumismo, o resgate do passado, a descartabilidade, a descontinuidade, dentre outras, refletiu-se nas mais diversas áreas econômicas, artísticas e sociais, incluindo o design.

Porém, uma das áreas de atuação do design mais privilegiada em expressar essa influência advinda da cultura pós-moderna seria o videodesign, que representa o design gráfico voltado para o vídeo, principalmente para a televisão, tendo como um dos melhores exemplos a criação de vinhetas televisivas. Algumas características peculiares ao videodesign contribuiriam para que houvesse tal privilégio de expressão.

Uma delas seria o fato do videodesign surgir quase simultaneamente à emergência da pós-modernidade, que teria ocorrido entre os anos 60 e 70, juntamente com as inovações tecnológicas que apareceram na mesma época, como advento da computação gráfica. Além disso, o ambiente de criação do videodesigner, que utiliza o computador de forma maciça, através de programas de edição e manipulação de imagens, faria com que esse profissional fosse ao mesmo tempo produto e reproduzidor da cultura pós-moderna. As tecnologias computacionais inerentes ao seu trabalho, que geram recursos como edição não-linear e modificação digital de imagens, comporiam o ambiente ideal para permitir que o videodesigner consiga expressar graficamente as manifestações pós-modernas presentes a sua volta, através da criação de imagens em movimento.

A linguagem visual da Music Television (MTV), um canal de televisão voltado para música e entretenimento, também assumiria um lugar de destaque na reprodução da cultura pós-moderna, já que a emissora, como meio de comunicação de massa, é parte integrante da indústria cultural, proclamada por Adorno e Horkheimer, fazendo uso dos principais artifícios atribuídos a esta indústria para gerar lucros e prender a atenção de sua jovem audiência. As vinhetas da MTV aparecem como um dos principais elementos representativos da linguagem da emissora e por isso exprimiriam graficamente aspectos da cultura pós-moderna incorporados pela MTV. Além disso, o alto grau de experimentação associado às vinhetas da emissora incentivaria ainda mais a tradução de aspectos que rondam o mundo pós-moderno, como a fragmentação e a transitoriedade.

A partir do rápido panorama descrito acima sobre os elementos que serviram como escopo desta dissertação, o principal objetivo desta pesquisa foi mostrar a relação existente entre o videodesign e a cultura pós-moderna, tendo como foco de estudo a linguagem visual das vinhetas da MTV, que foram objeto de uma análise específica relatada no capítulo cinco. A linguagem visual da emissora, incluindo programação, VJs, videoclipes, cenários, dentre outros, recebeu atenção especial, antes das vinhetas serem propriamente analisadas, uma vez que a linguagem gráfica dessas peças audiovisuais está inserida no sistema visual praticado pela MTV em todas os seus departamentos. Para entender melhor como a linguagem visual das vinhetas se constitui, foi importante conhecer primeiro o universo no qual essa linguagem está imersa, estando repleto de mecanismos que se referem à cultura pós-moderna.

Essa pesquisa também visou aprofundar o saber teórico do designer acerca da influência do pós-moderno sobre seus trabalhos, principalmente no campo do vídeo, que é uma área de atuação muito vasta, porém ainda pouco estudada e explorada. Através desse conhecimento, o designer que já atua nessa área ou pretende atuar pode assumir um papel mais seguro e consciente sobre a matéria-prima utilizada nas suas criações digitais, aprimorando seus julgamentos e escolhas.

O segundo capítulo traz um panorama histórico da MTV, desde sua inauguração nos Estados Unidos, em 1981, até a chegada no Brasil quase dez anos mais tarde. Alguns dos fatos mais importantes relativos à emissora, que tem filiais espalhadas pelo mundo inteiro e que se constitui um dos meios de comunicação de

massa mais influentes em nível global, principalmente em relação ao público jovem, serão mencionados durante o capítulo, incluindo as diferentes etapas experimentadas pela filial brasileira ao longo de seus já quinze anos de existência. Esse resumo histórico servirá para situar o leitor sobre a função da MTV no universo musical e cultural, expondo fatos de sua história que contribuíram para que a emissora se transformasse em uma influente ferramenta midiática da indústria cultural.

A cultura pós-moderna é o tema do capítulo três, que apresenta uma parte dos aspectos que são atribuídos a esta cultura, principalmente aqueles que se referem à produção de imagens, à sociedade do espetáculo e à indústria cultural, além de outros que guardam estreita relação com a linguagem visual exibida pela MTV. Neste capítulo são definidos os autores que nortearam as discussões empreendidas ao longo da dissertação, em torno de algumas das mais importantes expressões pós-modernas. No início deste capítulo também são discutidas as diferenças que existem entre os diferentes termos que foram empregados durante a pesquisa, como pós-modernidade, pós-modernismo e cultura pós-moderna, de acordo com as teorias dos autores que são analisados.

A lógica econômica que permearia a cultura pós-moderna foi abordada em uma sintética exposição sobre a emergência da acumulação flexível de capital em função da “crise da modernidade”, que teria uma relação indissociável com as práticas culturais da contemporaneidade. A cultura seria uma das principais áreas responsáveis pela expansão e manutenção do capitalismo avançado. Várias mercadorias seriam geradas a partir do âmbito cultural, sustentando a nova indústria de bens de serviço “instantâneos”, baseados na descartabilidade. Com isso, o consumismo que domina a sociedade atual também seria incentivado pelas performances, *happenings* e outros eventos transitórios que geram mercadorias, sendo muito apropriada a expressão “sociedade do espetáculo” para defini-la.

O capítulo quatro expõe a relação existente entre a linguagem visual da MTV e a cultura pós-moderna, discutindo se a emissora seria realmente uma representante dos aspectos simbólicos de tal cultura ou seria apenas *avant-garde* e provocadora, sem qualquer tipo de compromisso com a indústria cultural. Os principais elementos concernentes à linguagem visual da emissora, incluindo videoclipes, programas, cenários, comerciais e VJs são abordados neste capítulo sob a ótica das manifestações da cultura pós-moderna.

O principal objeto de estudo da pesquisa, as vinhetas da MTV, ocupa as reflexões relatadas no capítulo cinco. Porém, antes da análise das vinhetas selecionadas, são enumeradas as principais características peculiares ao videodesign, incluindo os mais importantes fatos ao longo de sua história que contribuíram para que essa recente área de atuação fosse realmente estabelecida e delimitada. O ambiente de criação do videodesigner também é discutido, defendendo-se que esse ambiente seria propício para captar parte das manifestações creditadas à cultura pós-moderna. É abordada também a relação existente entre o videodesign e o design pós-moderno. Em seguida, são analisados legítimos produtos do videodesign: as vinhetas da MTV, que foram selecionadas a partir da programação da emissora, de acordo com critério estabelecido na introdução deste capítulo. Dessa forma, poderá ser percebido como as vinhetas da emissora expressam graficamente diversos aspectos da cultura pós-moderna, que foram discutidos ao longo da dissertação.

Em relação à metodologia da pesquisa, não foi aplicada uma metodologia previamente estabelecida, mas houve a construção de um procedimento metodológico no decorrer da própria pesquisa. Ao mesmo tempo em que realizava a pesquisa bibliográfica sobre as teorias e os autores que discutem a pós-modernidade, busquei apreender as características sensíveis que permeiam a cultura pós-moderna, como a fragmentação, a efemeridade, o pastiche e outras que já foram indicadas no início desta introdução. De maneira gradativa, observei que estas características correspondiam a determinados processos e efeitos utilizados e obtidos na produção de videoclipes e nas criações do videodesign, podendo ser citadas a colagem, a superposição de imagens, a quebra da narrativa, dentre outros. A partir disso, procurei evidenciar através da análise das vinhetas da MTV, a presença desses processos e destes efeitos, relacionando-os com as características da cultura pós-moderna anteriormente mencionadas.

A pesquisa conta com uma extensa bibliografia, que não inclui apenas obras de autores que falam sobre o pós-moderno, mas também teóricos que discutem outros assuntos importantes relacionados a este trabalho, como a comunicação e a história do design. Além disso, vários artigos e matérias publicados em revistas, jornais e anais de eventos compõem o material bibliográfico. A dissertação também se baseou em entrevistas e depoimentos com profissionais vinculados à MTV Brasil ou que já trabalharam para o canal, e em

uma pesquisa de campo na própria MTV Brasil, que permitiu um conhecimento mais apurado do ambiente de criação das vinhetas da emissora. A MTV Brasil inclusive forneceu parte das peças audiovisuais que foram analisadas no capítulo cinco. Outras vinhetas foram captadas através de recursos próprios, via computador ou VHS.

É importante também dizer que engendrar uma pesquisa sobre a relação entre a cultura pós-moderna e o design em uma de suas formas mais contemporâneas, representada pelo videodesign, significa permitir que o comunicador visual consiga entender e conhecer melhor como sua participação ocorre nesse processo.

“Assim como já imaginava na década de 50 o designer holandês Wim Crowel, os meios eletrônicos alteraram profundamente a maneira de os indivíduos entenderem e atuarem na sociedade. Logo, o design gráfico teria que dar conta de tais transformações na sensibilidade do público” (JACQUES, 1998, p.8).

Através da delimitação temática traduzida pela análise pontual de vinhetas selecionadas a partir da programação da MTV desde sua inauguração, o reconhecimento das peças gráficas geradas pelo videodesign como expressão gráfica de signos visuais referentes à cultura pós-moderna pode ganhar forma e legitimidade.