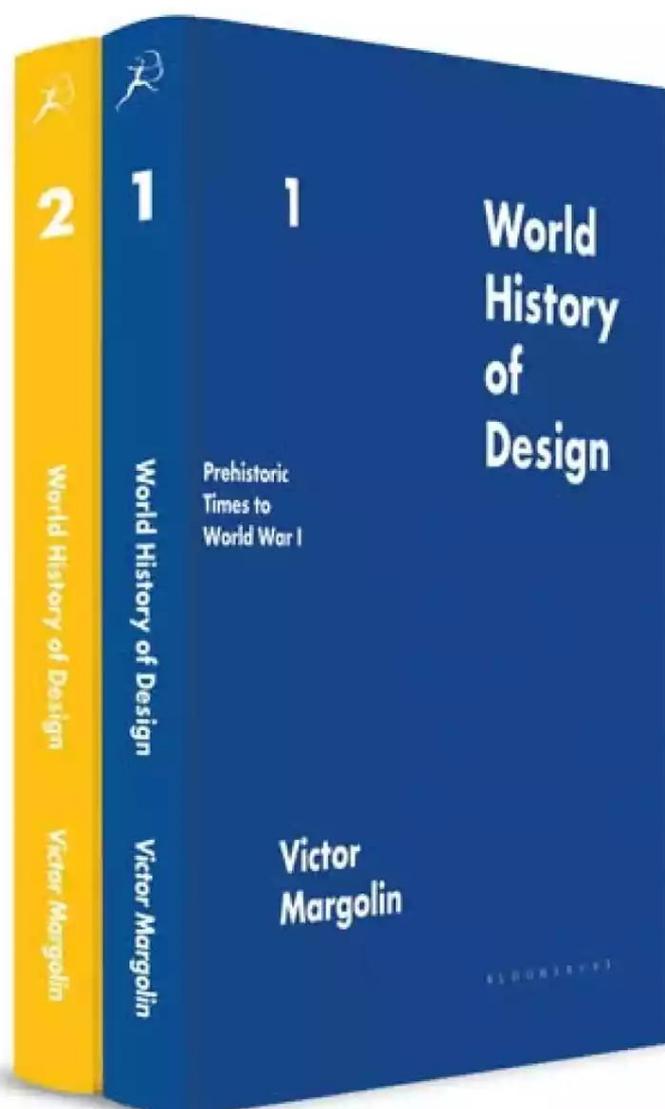


Historia Mundial do Design

Por Félix Beltrán

Entrevista a Victor Margolin em relação ao seu livro «World History of Design», uma obra inigualável onde apresenta a sua extensa pesquisa e opinião sobre o tema.



O que o motivou a uma obra de tamanha importância?

Primeiro, sendo professor de história do Design por muitos anos, me sentia frustrado pela falta de materiais disponíveis para fins acadêmicos que refletissem a diversidade do mundo, assim como a do meu próprio país, EUA. Quase 15 anos atrás eu tive a oportunidade de passar um ano pesquisando os designers afro-americanos de Chicago e encontrei um ambiente rico em gente e material. Desde então tenho incluído esses materiais em vários artigos e também nesta grande história do mundo. Comecei a escrever um livro, mas conforme pesquisava, o livro crescia mais e mais. Percebi que entre a minha curiosidade e meu desejo de ser abrangente, acabaria escrevendo um livro grande. Na verdade, a ideia de produzir um *magnus opus* parecia muito atraente, especialmente nesta fase da minha carreira onde eu teria a oportunidade de usar tudo o que aprendi e todos os contatos feitos com os colegas ao longo de muitos anos.

Que importância tem uma história mundial do design?

O design tornou-se uma atividade global, no entanto, as histórias, pelo menos no idioma inglês até agora, não refletem a sua extensão. Têm se concentrado principalmente nos EUA, Europa (e nem mesmo em toda a Europa) e, em certa medida, no Japão. No entanto, existem muitos países com tradições ricas em design que não são conhecidas. Em países como México, Colômbia, Brasil, Nova Zelândia, China e Espanha, existem histórias em seus respectivos idiomas e algumas dessas histórias são bastante detalhadas e muito bem documentadas. Mas o material é totalmente desconhecido para as pessoas fora desse contexto específico. As histórias em Inglês como História do Design Gráfico por Philip Meggs se tornou o único texto-referência; embora não mencione muitos ou nenhum dos designers dos países em que foram traduzidos.

Na minha história mundial tentei abarcar todas as suas partes. Consultei muitos livros em Espanhol, Português, Francês, Alemão, Italiano e Inglês. Usei também histórias e reportagens sobre economia, tecnologia e negócios, que contêm muito material relacionado com o design. A internet também é uma grande e boa fonte de informações sobre design e os designers de vários países. Na verdade, fui constantemente surpreendido pela quantidade de informações na net, especialmente biografias e datas de nascimento e morte de designers de vários países.

No que respeita a sua obra supera o anteriormente publicado sobre design?

As últimas histórias como mencionei, raramente trazem materiais fora do cânone convencional americano, europeu, e até certo ponto, japonês. Eu tenho tentado ser amplamente inclusivo, abrangendo até mesmo países como a Tailândia e Grécia, onde a atividade do design é pouco conhecida. Acontece que há estudantes e estudiosos de todo o mundo que estão investigando o design em seus próprios países. Por exemplo, eu tenho recebido muita ajuda de duas estudiosas gregas do design grego. Uma delas escreveu uma coletânea de ensaios sobre o assunto e a outra uma tese de doutorado em Inglês sobre o design gráfico grego pós-guerra.

Parte da razão pela qual eu escrevi uma história tão ampla é que aproveitei a rede de estudiosos e designers de todo o mundo que encontrei em minhas viagens e como editor acadêmico do *Design Issues*. Ao longo dos anos temos procurado publicar artigos sobre a história do design em lugares que não foram previamente bem documentados. Agora me encontrei usando muitos dos artigos que publicamos como materiais de referência para a minha pesquisa.

Qual seria a consequência de não existir uma história mundial do design?

Sem uma história mundial do Design não teríamos a documentação que reconhece as contribuições que os designers de todo o mundo fizeram nessa história particular. Resumindo, não nós entenderíamos como um mundo no qual muitas pessoas diferentes têm contribuído significativamente. Imagine uma história do mundo, que não inclui a Ásia ou África. Seria apenas uma visão parcial do que somos. Resumindo, como cidadãos de um mundo global não entenderíamos a relação do / de «tudo» o que foi contribuído por muitas pessoas diferentes. Haveria uma falsa sensação de superioridade das pessoas cujas contribuições foram reconhecidas, enquanto outras seriam relegadas.

Uma verdadeira história mundial do Design ou de qualquer outra forma de produção cultural reconhece todos que são significativos em seu próprio ambiente, e, ao mesmo tempo, fazem parte de uma história maior.

Qual foi o método aplicado para a elaboração deste trabalho?

Baseei a estrutura narrativa nas histórias globais que já foram escritas. Começando com os primeiros seres humanos e passando para as grandes civilizações, nacionalismo, colonialismo, pós-colonialismo, para o mundo global. Conto a história, primeiro em termos de civilizações, e depois nações e regiões. Então, há capítulos sobre a América Latina, com seções sobre países específicos; igualmente com a África, Ásia e Oriente Médio. Eu faço o mesmo com a Europa, embora alguns países têm seus próprios capítulos, pelas suas histórias de design particularmente ricas. Eu também incluo capítulos - em ambos volumes - sobre os países da *Commonwealth* Britânica, que nunca são mencionados nas histórias de design.

Desde qual perspectiva você partiu para a interpretação da história do design?

Minha perspectiva inicial foi baseada em três conceitos de design:

1. Design com "d" minúscula que tem acontecido em todo o mundo e a todo momento. As pessoas têm feito artefatos que necessitam para viver e também inventaram meios de comunicação para interagir uns com os outros;
2. Design com "D" maiúsculo é a história do design, desde a Revolução Industrial, incluindo as origens da produção em massa, ainda que tenha acontecido antes da

Revolução Industrial e a comunicação em massa;

3. Design moderno que se enraizou em todo o mundo desde o fim da II Guerra Mundial.
4. Eu mesmo não tenho uma ideia rígida do Design e a mantenho fluida para contar a história de como as pessoas têm produzido artefatos que precisam para a sua vida diária.

Quais as dificuldades que enfrentou na pesquisa e coleta do extenso material para esta história?

Há materiais em idiomas que eu não entendo. Posso usar materiais em Inglês, Espanhol, Português, Francês, Alemão e Italiano e com um pouco de acesso ao Holandês. Mas há muitos materiais em muitas outras línguas, que não são acessíveis para mim. Felizmente eu encontrei bastante material em línguas que eu entendo e por isso que a história global do Design não é deficiente.

Também é extremamente difícil conseguir as imagens. Embora existam muitas imagens de baixa resolução na Internet, encontrar fotos em alta resolução e obter permissão para usá-los é uma tarefa difícil. Tenho trabalhado com um pesquisador de imagens para os dois primeiros volumes e temos encontrado muitos obstáculos intransponíveis, seja porque não foi possível encontrar a fonte da imagem que queríamos, ou porque os proprietários da imagem exigiam um pagamento alto para o seu uso. No entanto, em geral, já há muito material escrito, tanto em versão impressa como na web, que eu tenho usado. Também recebi ajuda de vários colegas no exterior que têm sugerido materiais ou já leram minhas seções ou capítulos fornecendo correções valiosas. Os serviços da biblioteca da minha universidade (UIC) tem sido incrível para obter materiais de outras bibliotecas em nossa região (meio oeste) e de outras partes dos Estados Unidos e, por vezes, no exterior. Eles também foram capazes de rastrear os artigos que eu estava procurando.

De um modo geral, como você definiria o design?

Essa é uma pergunta difícil e que ao mesmo tempo não me preocupa muito. No meu livro eu considero o Design de forma muito abrangente como toda a gama de artefatos e imagens e até sistemas não materiais que as pessoas criaram para viver. Inclui artesanato, no que se refere à produção de objetos de uso, mas não como uma forma de arte; e eu também incluo engenharia e outras formas de tecnologia, quando o resultado foi de máquinas e aparelhos que são úteis. No entanto, considere o uso de forma muito mais ampla. Eu escrevo sobre a história das armas e os artefatos que as pessoas usam no cotidiano. Acredito que no geral Design é concebido como algo que tem como finalidade «a invenção ou formulação de um produto», seja ele material ou imaterial.

Como história desde quando surge o design gráfico?

Semelhante ao Meggs, eu começo com as primeiras imagens que os seres humanos conceberam para a sua comunicação; ou seja, as pinturas de pontos e gravuras nas cavernas de Lascaux e África do Sul. Eu escrevo sobre o início da história da escrita e da transformação da escrita cuneiforme e hieróglifos em alfabetos fonéticos. Na medida do possível, falo dos alfabetos e sistemas de signos das diferentes culturas: os alfabetos coreanos, chinês, japonês, árabe, hebraico e romano. A imprensa surgiu em mais de uma cultura, tal como a reprodução de imagens em massa. Ao longo do tempo, a impressão moderna de livros, publicidade, revistas, ocorreu em todas as partes do mundo.

Até que ponto uma crítica pertinente ao Design influi para que ele possa elevar suas contribuições sociais?

É difícil saber. Por enquanto, o mundo está passando por uma série de crises políticas, sociais e ambientais. O design pode ter um papel importante nessa crise global. Hoje é maior do que antes o número de designers que pensam como contribuir ; mas ainda há o problema de como financiar o trabalho dos designers que querem trabalhar para causas sociais.

Num sentido amplo, quais as áreas do Design que considera ter mais resultados em contribuições sociais?

Acho que todas as áreas do Design têm a contribuir. É verdade que a arquitetura desempenha um papel importante, especialmente no design de estruturas temporárias de habitação após desastres naturais e nos campos de refugiados. O trabalho de Shigeru Ban é um bom exemplo, como todas as habitações sociais sendo construídas por grupos como Architecture for Humanity. Os designers gráficos e web-designers podem ajudar a comunicar informações importantes sobre a situação do mundo, para grandes audiências; e os designers podem criar produtos, ferramentas, aplicativos em redes sociais como o Kickstarter, que permitem que as pessoas financiem, conheçam e compartilhem projetos socialmente benéficos. Precisamos também de computadores baratos e dispositivos móveis, para garantir que mais pessoas tenham acesso a todo este tipo de informação.

Qual você considera o principal defeito da prática do design em termos de suas consequências sociais?

Há ainda muitos designers e seus clientes que percebem o Design principalmente como uma ferramenta de vendas; seja para criação de um aplicativo para *smartphone* ou anunciando um novo prédio. O design continua sendo uma atividade secundária, que tende a obedecer às instruções de outros que não são designers. Poderíamos ter mais autonomia, principalmente, para os designers que concebem valiosos projetos sociais, e, em seguida, encontrar maneiras de torná-los realidade.

Por que a ênfase no design gráfico?

Na verdade não enfatizo o design gráfico. Dou cobertura igual ao design produto desde xícaras de chá até mísseis guiados.

Desde que perspectiva é valorizada a história do design nas suas contribuições sociais?

O design é o meio que temos para organizar recursos, a fim de atender às necessidades humanas. A verdadeira questão é como podemos definir o que as pessoas precisam ou simplesmente desejam. Não quero ser muito específico nessa distinção, mas apenas dizer que temos grandes quantidades de «excedentes» no mundo, com produtos que ninguém precisa ou não quer.

Nós também estamos em um ciclo acelerado de atualização tecnológica que cria grandes fluxos de descartáveis, como telefones, computadores, tablets e outros dispositivos obsoletos. Um problema deste fluxo de desperdício é que muitos desses produtos contêm mercúrio ou outros materiais que não são facilmente descartados; e já temos também um enorme problema com resíduos. Seria muito melhor se pudéssemos encontrar maneiras de conservar nossos produtos básicos e simplesmente os atualizáramos com um novo software, mas não acho que isso seja possível, dada a rapidez da evolução tecnológica. No entanto, ainda precisamos de um sistema melhor que o atual para a introdução de novos artefatos.

Nessa história mundial estão bem representados os países periféricos?

Totalmente. Tentei ser o mais abrangente, como pode ser alguém que escreve uma história global do design.

Que bases usa para avaliar o design dos países da periferia?

Eu vejo o Design de qualquer país em termos do que fazia sentido lá, em um dado momento histórico. Embora poucos países tinham avançadas escolas de design como *Bauhaus* ou a *Hochschule für Gestaltung* em Ulm, a maioria dos países desenvolveu escolas de arte nas quais muitos designers foram treinados. As ideias avançadas do design não chegaram a muitos países até depois da Segunda Guerra Mundial, mas antes disso, já havia muitos desenvolvimentos nas artes decorativas e comerciais, impressionantes em um sentido global e não apenas local. Infelizmente, muitos países eram colônias ou eram economicamente dependentes até a Segunda Guerra Mundial, mas como colônias também desenvolveram estratégias para a criação de objetos e design visual.

Você acha que os efeitos do design têm a suas origens na educação?

Educação é crucial para treinar designers. A escola de design é o lugar onde você deve expor os alunos para as possibilidades de suas profissões e aprender sobre o futuro e como agir no presente. Há designers que aprendem por conta própria, mas um programa de estudos é

essencial para o «entender» dos alunos em suas profissões de design. Neste sentido, é importante ter um programa que prepara os alunos para fazer uma contribuição significativa em um mundo extremamente complexo.

Você gostaria de atualizar a sua história mundial do design no futuro?

Ainda não pensei sobre isso. Na verdade, gostaria de terminar o terceiro volume, no qual eu estou trabalhando atualmente e, em seguida, prosseguir com outros projetos. Eu não tenho certeza do que planeja o editor quanto a atualização dos volumes; mas eu preciso completar o terceiro volume e então verei o que fazer a seguir.

Publicado em 05/02/2015



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/pt/artigos/historia-mundial-do-design>

