

O design como herança

Por Rique Nitzsche



A arqueologia depende dos vestígios de design gerados pelas nossas intervenções na natureza.

Êxodo é um colapso dos empreendimentos humanos, um ponto de divergência radical que obriga um povo a emigrar em massa. No ciclo contínuo cósmico de emergência-divergência-convergência, que é permanente, a humanidade já passou por incontáveis eventos semelhantes.

O que você talvez não saiba é que os exemplos são muito mais frequentes do que imaginamos. Aqui perto, no Peru, Machu Picchu é uma pequena cidade pré-colombiana a 2.400 metros de

altitude, construída no século XV e abandonada depois da destruição do Império Inca pelos espanhóis. Nenhum invasor da época a conheceu. Ela se transformou em uma lenda até ser descoberta em 1867 por um empresário alemão que, por sua vez, vendeu tudo o que encontrara a colecionadores europeus e norte-americanos. Em 1911, a Cidade Perdida dos Incas foi oficialmente redescoberta pelo professor Hiram Bingham. Depois de 100 anos, Machu Picchu é uma atração turística bem cuidada e Patrimônio Mundial da Unesco.

O motivo dessa história é iluminar a importância do legado do design para a humanidade. Ainda existem diversas teorias sobre a finalidade da existência de Machu Picchu: abrigo secreto para o soberano, supervisão da economia ou universidade de astronomia e de técnicas agrícolas. Mas as únicas certezas vêm do estudo da herança da arquitetura e dos objetos encontrados, frutos do design inca.

Esse é um exemplo conhecido, perto e recente. Poucas pessoas conhecem o assentamento neolítico de 6.700 aC em Çatalhüyük, na Anatólia, Turquia. Os estudiosos ainda não sabem porque o êxodo dos habitantes aconteceu. Mas através do design encontrado sabemos que eles entravam em suas casas pelo teto, por uma escada móvel de madeira. Não haviam ruas e o trânsito era por cima dos telhados planos. Paredes pintadas, esculturas e objetos de uso diário foram deixados para trás. As casas e estábulos eram construídos de tijolos de barro e os mortos eram enterrados dentro de casa. Existia um culto à um deus em formato de touro. As estátuas femininas eram cuidadosas e em maior número do que as masculinas.

A história continua, vai sendo escrita a cada descoberta do design abandonado. A comunidade de 3.100 aC em Skara Brae, na gelida Orkney, Escócia, foi descoberta em 1850, depois de uma tempestade. Um estudioso afirma que os habitantes abandonaram suas casas de forma repentina, abandonando utensílios e adornos valiosos. O que aconteceu? Ninguém sabe ainda, mas o design daqueles pescadores e agricultores pode contar.

Mohenjo Daro, no Paquistão entrou em colapso a partir de 2.000 aC. Os habitantes de Anasazi, Mesa Verde, nos Estados Unidos, estão desaparecidos desde 1.200 aC. A fantástica Ajanta, em Maharashtra na Índia foi abandonada no séc. II aC e redescoberta em 1819. Tik'al, na Guatemala desapareceu há mais de mil anos. Copán, em Honduras começou a ser sepultada na selva a partir do século IX. Ambas as cidades não foram descobertas pelos invasores espanhóis, tal a sua absorção pela mata tropical. Angkor Vat, no Camboja foi construída no início do séc IX, abandonada no séc XV e redescoberta no séc XIX.

Mergulhando no tempo, uma história em particular me comove. Em Sunghir, na Rússia, um homem foi enterrado com 2 mil adereços de marfim e outros materiais, há 28 mil anos atrás. Imagino a importância do homem que mereceu tal honraria. Em uma época em que a expectativa de vida não passava dos 30 anos, na qual não existiam avós, esse personagem deve ter sido um protagonista honorável. A fala e os hábitos daquela tribo ficaram perdidos no tempo, mas o design dos rituais da morte permaneceu como uma mensagem para o futuro ou uma conexão com outra dimensão. Em outro túmulo próximo, uma menina, também adornada, possuía um chapéu de contas e um alfinete de marfim que calcula-se ter sido o prendedor do seu manto.

Vamos ao lugar mais isolado do planeta. Rapa Nui, redescoberta na Polinésia em 1722 pelo explorador holandês Jacob Roggeveen. Na época, era uma ilha com vegetação rasteira e pobre em

fauna, habitada por índios canibais que comiam ratos, com canoas rudimentares e uma agricultura pobre. Mas havia algo a mais que surpreendeu os europeus: quase 900 estonteantes moais, esculturas de até 20 metros de altura espalhados pela ilha. De onde vinha aquela magnífica manifestação de design? Certamente, não daquelas criaturas insignificantes sem tecnologia mínima!

Na história reescrita, os cientistas indicam que a ilha era habitada por pássaros e cardumes de peixes, além de ser coberta por florestas de árvores grossas e palmeiras gigantes. Os primeiros polinésios lá chegaram por volta de 900 dC. Os moais foram produzidos entre os anos 1000 e 1400. O desmatamento coincidiu com a agricultura, que permitiu o aumento da população. Em 1200 já havia 30 mil habitantes e as florestas começaram a diminuir. Em 1400, as florestas morreram. Os habitantes ficaram sem árvores, sem canoas, sem peixe, sem comida. Em 1650, o canibalismo e os ratos viraram fonte de proteína. A fome e a guerra deixaram 2 mil pessoas quase à morte.

Nessa triste história, não houve êxodo. O povo rapanui quase desapareceu e quase matou a própria ilha. Essa é uma metáfora poderosa, se fizermos uma comparação com a ilha Terra. Será que algum dia seremos redescobertos e estudados pelo nosso design?

Publicado em 28/11/2014

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/pt/artigos/o-design-como-heranca>

