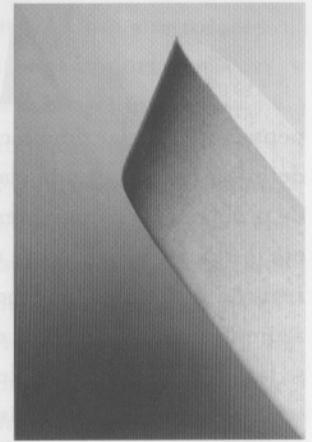


## CAPÍTULO 1

# Introdução



História e design

A natureza do design

---

## História e design

**A**ntes de iniciar qualquer investigação histórica do design, é fundamental que se entenda o que é história e como funciona. Os não-historiadores geralmente pensam a história como o conjunto dos fatos ocorridos no passado, mas esta definição, se for examinada com um mínimo de atenção, esbarra em uma série de problemas. Primeiramente, quais seriam os fatos do passado? Em qualquer dia, em qualquer lugar, ocorre um número incontável de incidentes e quem tentasse registrar todos logo perceberia que a tarefa é impossível. Se a vida de cada um acumula uma multidão de episódios e acontecimentos, a vida de toda uma sociedade se faz infinitamente complexa, tanto mais ao longo de várias gerações. A essa objeção seria possível retrucar: a história trata somente dos fatos importantes, aqueles que afetam a vida de muitas pessoas. Esbarra-se nesse caso em um segundo problema: quem decide quais fatos são importantes, e baseado em quais critérios? Todo leitor já teve a experiência de ver na banca dois ou três jornais do mesmo dia e de descobrir que cada um trazia uma manchete diferente, ou seja, cada jornal dava maior destaque a determinado incidente e não a outro. No caso de se comparar aqueles jornais considerados 'sérios' com os chamados jornais 'populares', percebe-se que varia não somente a ordem das notícias como até mesmo a sua inclusão ou não no jornal. A notícia de primeira página de um nem sequer figura no outro ou então aparece com destaque mínimo. Por mais que se vilipendiam as qualidades jornalísticas desse ou daquele órgão, não há como negar que diferentes leitores têm prioridades diferentes e que essas preferências decorrem de variações nos valores e na visão de mundo de cada um. É cômodo para alguns descontar essas diferenças com base em

distinções sociais e educacionais (p.ex., 'jornal popular não é sério'), mas o quadro muda de figura quando os conflitos são de natureza ideológica como, por exemplo, no contraste entre a cobertura política de um jornal de situação e outro de oposição.

É sintomático que quanto mais um texto histórico se aproxima do presente, menos convincentes se tornam suas generalizações, pois a realidade atual é conhecida demais para se encaixar na visão estreita de uma única pessoa. Tratando-se dos acontecimentos mais próximos, aqueles de ontem ou de hoje, é fácil perceber que não se transmitem fatos mas apenas relatos. Se cada testemunha já tem a sua visão do incidente, matizada pelos seus conceitos e preconceitos individuais, os relatos tendem a se distorcer cada vez mais, à medida que o relator se encontra afastado do episódio original. Ao longo de muitos anos, décadas e séculos, então, os 'fatos' podem ter o seu sentido inteiramente desvirtuado de acordo com a versão contada, como em uma enorme brincadeira de telefone-sem-fio através do tempo. Com a retrospectiva, acontecimentos inicialmente negligenciados podem assumir uma importância enorme; é o caso da famosa máquina de calcular de Charles Babbage, que ficou esquecida durante quase um século para ser redescoberta recentemente como precursora do computador (SPUFFORD & UGLOW, 1996: 266-290). Outros acontecimentos de grande impacto inicial têm a sua importância relativizada com o decorrer do tempo, como é o caso da maioria das conquistas de títulos esportivos, as quais ganham manchetes de primeira página no dia seguinte mas viram apenas estatísticas vinte ou trinta anos depois. Portanto, a ação de escrever a história envolve necessariamente um processo de seleção de fatos e de avaliação da sua importância. Existe frequentemente uma superabundância de fontes e relatos sobre um acontecimento qualquer e cabe ao historiador a tarefa altamente delicada de interpretá-los e construir a sua versão.

Toda versão histórica é uma construção e, portanto, nenhuma delas é definitiva. A história não é tanto um conjunto de fatos, mas um processo contínuo de interpretar e repensar velhos e novos relatos, constatação esta que leva a uma indagação de fundamental importância para a história do design: repensar o passado para quê? Cabe questionar a velha máxima de que quem não conhece a história está condenado a repeti-la. Se a história não é um conjunto de fatos, mas um processo de construção, em que sentido seria possível repeti-la? A resposta reside na conclusão inescapável de que, embora tratando do passado, toda versão histórica é escrita no presente. Todo historiador escreve em um contexto específico, para um público atual, e, conseqüentemente, a interpretação do passado apresentada terá impacto no presente. Pode ser que o passado não mude, mas uma mudança na sua interpretação

pode alterar completamente a visão, não somente do presente como também do futuro. Um bom exemplo está na velha interpretação, amplamente aceita até algumas décadas atrás, de que o Brasil seria um país fadado a dar errado por ter sua população constituída a partir de uma mistura de raças 'inferiores'. A rejeição subsequente dessa versão racista acarretou grandes mudanças na sociedade, inclusive passando em alguns casos a uma valorização exagerada de elementos antes considerados negativos. Mesmo que a transformação nem sempre seja tão radical, toda nova interpretação do passado implica em uma necessidade de repensar também o presente.

A obrigatoriedade do historiador de olhar o passado do ponto de vista presente leva a outro problema da análise histórica: a consciência prévia do que veio depois. Todo historiador que escreve sobre a Segunda Guerra Mundial sabe que os americanos venceram os alemães e este dado norteará as suas conclusões sobre os acontecimentos. Ao analisar a política industrial de cada país durante a guerra, por exemplo, torna-se quase impossível fugir da tentação de avaliar os meios em função do resultado final, o que pode levar a enganos. O bom historiador sempre se esforça ao máximo para interpretar as informações a partir do contexto em que foram geradas, ou seja, para situar o material em termos históricos. Senão, corre-se o perigo de entender sempre o passado apenas pelo crivo dos resultados mais óbvios, atropelando não somente as conseqüências sutis como também aquelas alternativas que, por uma razão ou outra, não conseguiram vingar. Mesmo quando é possível, quase nunca é desejável impor um sentido fixo ao relato histórico — transformar a história em estória — porque a coerência narrativa que se ganha vem quase sempre ao custo de uma perda considerável da complexidade e da densidade que marcam a realidade vivida. O erro de explicar o passado apenas em termos do presente, chamado de historicismo, tem sido um dos grandes obstáculos para uma compreensão adequada da história do design.

O estudo da história do design é um fenômeno relativamente recente. Os primeiros ensaios datam da década de 1920, mas pode-se dizer que a área só começou a atingir a sua maturidade acadêmica nos últimos vinte anos (DENIS, 1998: 318-322). Como em toda profissão nova, a primeira geração de historiadores do design teve como prioridades a delimitação da abrangência do campo e a consagração das práticas e dos praticantes preferidos na época. Sempre que um grupo toma consciência da sua identidade profissional, passa a se diferenciar pela inclusão de uns e pela exclusão de outros, e uma maneira muito eficaz de justificar esta separação é através da construção de genealogias históricas que determinem os herdeiros legítimos de uma tradição,

relegando quem fica de fora à ilegitimidade. As primeiras histórias do design, escritas durante o período modernista, tendem a impor uma série de normas e restrições ao leitor, do tipo 'isto é design e aquilo não', 'este é designer e aquele não', preocupações estas muito distantes das intenções do presente livro. A história do design deve ter como prioridade não a transmissão de dogmas que restrinjam a atuação do designer, mas a abertura de novas possibilidades que ampliem os seus horizontes, sugerindo a partir da riqueza de exemplos do passado formas criativas e conscientes de se proceder no presente. Se é verdade, como dizem alguns, que o passado é outro país, cumpre ao historiador o papel de guia amigo, indicando as atrações e chamando atenção para os perigos, e não de guardião sisudo, sempre repetindo que o horário de visita já está encerrado ou que é proibido pisar no gramado.

O presente livro oferece uma introdução à evolução histórica do design, no Brasil e no mundo. A tarefa é grande e cabe enfatizar que constitui uma abordagem apenas inicial, uma introdução a uma área de estudos vasta e ainda pouco explorada. Cada capítulo e cada tópico dariam (como já deram alguns) outros tantos livros e nenhum volume poderia dar conta de todos os aspectos de um tema tão rico, complexo e variado. Conforme se afirmou acima, toda história é uma construção e, ao construir, é necessário escolher os materiais a serem empregados e rejeitar outros. Optou-se aqui por privilegiar as grandes tendências sociais e culturais que condicionaram o desenvolvimento do design, e não as biografias dos designers mais famosos. Trata-se, nesse sentido, de uma história social do design. Seria um contrassenso, porém, falar de design sem mostrar os objetos que gera. Outro elemento importante na construção deste livro é a cultura material (ou seja, os próprios artefatos) gerada pelo design, principalmente no Brasil. O leitor pode constatar que existem pelo menos dois níveis de discurso que se desenrolam em paralelo ao longo deste estudo: o texto, que busca explicar causas gerais, e as imagens, que demonstram resultados concretos. Apesar da relativa escassez de imagens, seria um erro grave imaginar que o primeiro tipo de discurso se sobrepõe ao segundo: a fecundidade do diálogo entre verbal e visual é uma das características que distinguem o design como área de conhecimento. Ao contrário de outros tipos de história, em que as imagens podem servir apenas de ilustração ou ponto de apoio para o texto, o argumento iconográfico deve ser entendido aqui como tão significativo quanto o escrito. São nas imagens que o leitor encontrará janelas que abrem para outras narrativas bem como pistas em direção a uma compreensão mais apurada da história do design do que é possível oferecer dentro das limitações do presente volume.

## A natureza do design

Não se pode fugir, em um livro como este, da tarefa pouco grata de delimitar parâmetros para o objeto de estudo. Até para evitar confusões, existe uma necessidade de esclarecer os termos da discussão. Não faltam no meio profissional definições para o design, e essa preocupação definidora tem suscitado debates infundáveis e geralmente maçantes. Eles se reportam, com certa frequência, à etimologia da palavra, principalmente no Brasil, onde design é um vocábulo de importação relativamente recente e sujeito a confusões e desconfianças. A origem imediata da palavra está na língua inglesa, na qual o substantivo *design* se refere tanto à idéia de plano, desígnio, intenção, quanto à de configuração, arranjo, estrutura (e não apenas de objetos de fabricação humana, pois é perfeitamente aceitável, em inglês, falar do design do universo ou de uma molécula). A origem mais remota da palavra está no latim *designare*, verbo que abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar. Percebe-se que, do ponto de vista etimológico, o termo já contém nas suas origens uma ambigüidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/ projetar/atribuir e outro concreto de registrar/configurar/formar.

A maioria das definições concorda em que o design opera a junção desses dois níveis, atribuindo forma material a conceitos intelectuais. Trata-se portanto de uma atividade que gera projetos, no sentido objetivo de planos, esboços ou modelos. Diferentemente de outras atividades ditas projetuais (termo que será empregado sem aspas ou itálico ao longo deste livro), como a arquitetura e a engenharia, o design costuma projetar determinados tipos de artefatos móveis, se bem que as três atividades sejam limítrofes e se misturem às vezes na prática.

A distinção entre design e outras atividades que geram artefatos móveis, como artesanato, artes plásticas e artes gráficas, tem sido outra preocupação constante para os forjadores de definições, e o anseio de alguns designers de se distanciarem do fazer artesanal ou artístico tem engendrado prescrições extremamente rígidas e preconceituosas. Na verdade, a idéia que fazemos atualmente de artesanato, como um tipo de trabalho diferenciado e especial, é fruto da industrialização, pois essa distinção faria pouco ou nenhum sentido antes da Revolução Industrial. Design, arte e artesanato têm muito em comum e hoje, quando o design já atingiu uma certa maturidade institucional, muitos designers começam a perceber o valor de resgatar as antigas relações com o fazer manual. Historicamente, porém, a passagem de um tipo de fabricação, em que o mesmo indivíduo concebe e executa o artefato, para um outro, em que existe uma separação nítida entre projetar e fabricar, constitui um dos marcos fundamentais para a caracterização do design. Segundo a conceituação tradicional, a diferença entre design e artesanato reside justamente no fato de que o designer se limita a projetar o objeto para ser fabricado por outras mãos ou, de preferência, por meios mecânicos. Boa parte dos debates em torno da definição do design acaba se voltando, portanto, para a tarefa de precisar o momento histórico em que teria ocorrido essa transição.

A principal dificuldade para a aplicação do modelo tradicional que define o design, como 'a elaboração de projetos para a produção em série de objetos por meios mecânicos', reside no fato de que a transição para este tipo de fabricação não ocorreu de forma simples ou uniforme. Diferentes tipos de artefatos e diferentes regiões geográficas passaram por esse processo em momentos muito díspares. Já eram utilizadas na Antigüidade, por exemplo, técnicas básicas de produção em série como a moldagem de cerâmicas e a fundição de metais, as quais permitem a produção mais ou menos padronizada em larga escala (LUCIE-SMITH, 1984: 33-59). O momento exato de inserção de meios mecânicos no processo produtivo é discutível, mas certamente já fazem parte da equação ao tratar-se da imprensa com tipos móveis, inovação introduzida na Europa no século 15. Os impressos produzidos nessa época já cumprem todos os quesitos propostos pelo modelo citado acima: objetos fabricados em série por meios mecânicos com etapas distintas de projeto e execução, e ainda uma perfeita padronização do produto final. Os exemplos se multiplicam a partir da fabricação mecanizada de peças para relógios no final do século 17, e o século 18 testemunhou a introdução de um alto grau de divisão do trabalho (distribuição entre vários indivíduos das etapas

envolvidas na fabricação de um único objeto) e de uma incipiente mecanização em diversas indústrias (LANDES, 1983: 135, 231). Não por acaso o primeiro emprego da palavra *designer* registrado pelo *Oxford English Dictionary* data do século 17.

Se é difícil precisar a data em que teve início a separação entre projeto e execução, é bem mais fácil determinar a época em que o termo *designer* passou a ser de uso corrente como denominação profissional. O emprego da palavra permaneceu infreqüente até o início do século 19, quando surge primeiramente na Inglaterra e logo depois em outros países europeus um número considerável de trabalhadores que já se intitulavam *designers*, ligados principalmente mas não exclusivamente à confecção de padrões ornamentais na indústria têxtil (DENIS, 1996: 62). Esse período corresponde à generalização da divisão intensiva de trabalho, que é uma das características mais importantes da primeira Revolução Industrial, sugerindo que a necessidade de estabelecer o design como uma etapa específica do processo produtivo e de encarregá-la a um trabalhador especializado faz parte da implantação de qualquer sistema industrial de fabricação. Tanto do ponto de vista lógico quanto do empírico, não resta dúvida de que a existência de atividades ligadas ao design antecede a aparição da figura do *designer*. Os primeiros *designers*, os quais têm permanecido geralmente anônimos, tenderam a emergir de dentro do processo produtivo e eram aqueles operários promovidos por quesitos de experiência ou habilidade a uma posição de controle e concepção, em relação às outras etapas da divisão de trabalho. A transformação dessa figura de origens operárias em um profissional liberal, divorciado da experiência produtiva de uma indústria específica e habilitado a gerar projetos de maneira genérica, corresponde a um longo processo evolutivo que teve seu início na organização das primeiras escolas de design no século 19 e que continuou com a institucionalização do campo ao longo do século 20. Para alguns intérpretes da história do design, só é digno da denominação *designer* o profissional formado em nível superior, mas tal interpretação se deve mais a questões de ideologia e de corporativismo do que a qualquer fundamento empírico. Sugerir que o design e o *designer* sejam produtos exclusivos de uma ou outra escola, do movimento modernista ou até mesmo do século 20, são posições que não suportam minimamente o confronto com as fontes históricas disponíveis.

O design é fruto de três grandes processos históricos que ocorreram de modo interligado e concomitante, em escala mundial, entre os séculos 19 e 20. O primeiro destes é a industrialização: a reorganização da fabricação e distribuição de bens para abranger um leque cada vez maior e mais diversificado de produtos

e consumidores. O segundo é a urbanização moderna: a ampliação e adequação das concentrações de população em grandes metrópoles, acima de um milhão de habitantes. O terceiro pode ser chamado de globalização: a integração de redes de comércio, transportes e comunicação, assim como dos sistemas financeiro e jurídico que regulam o funcionamento das mesmas. Todos os três processos passam pelo desafio de organizar um grande número de elementos díspares — pessoas, veículos, máquinas, moradias, lojas, fábricas, malhas viárias, estados, legislações, códigos e tratados — em relações harmoniosas e dinâmicas. Conjuntamente, esse grande meta-processo histórico pode ser entendido como um movimento para integrar tudo com tudo. Na concepção mais ampla do termo “design”, as várias ramificações do campo surgiram para preencher os intervalos e separações entre as partes, suprimindo lacunas com projeto e interstícios com interfaces.

Um exemplo concreto pode ajudar a dimensionar a magnitude e a abrangência do design. Hoje, poucos param para pensar no desafio logístico que está por trás de uma ação tão corriqueira quanto a de preparar uma xícara de café, principalmente em países que não produzem esse insumo agrícola. Depois de plantado, colhido e ensacado, o café precisa ser transportado para um local onde será beneficiado: secado, torrado, moído e, possivelmente, submetido a congelamento rápido e secagem a vácuo (*freeze-drying*), processo pelo qual se fabrica o café instantâneo. Em seguida, recebe a embalagem final, e é distribuído para o comércio de varejo, só aí chegando às mãos do consumidor. Essa cadeia de produção e distribuição pode envolver grandes distâncias, uma ou mais unidades de beneficiamento e pelo menos três instâncias de transporte (do campo para o porto, do porto para a fábrica, da fábrica para o comércio). Cada um dos elos da cadeia requer alto grau de organização interna e coordenação com os outros, não somente em termos de engenharia de produção e de transportes, como também de sinalização, identidade visual e planejamento de interfaces. Para culminar o aspecto distributivo, acrescentam-se ainda as demandas ligadas à confecção de rótulos e embalagens, assim como ao dimensionamento de campanhas de publicidade e marketing. O resultado final é uma série longa e extremamente complexa de decisões de planejamento e projeto, sem as quais seria impossível para um cidadão europeu ou americano tomar sua canequinha de Nescafé pela manhã. Ao considerar que, duzentos anos atrás, nada disso existia — nem os trens, nem os rótulos, muito menos os anúncios comerciais —, tem-se uma justa dimensão de quanto o mundo mudou, e de quanto o design contribuiu para viabilizar essas mudanças.