

HISTÓRIA DA ARTE COMO HISTÓRIA DA CIDADE

GIULIO CARLO ARGAN

USP-FAU
704
AR36HI
E.2

MONOGRAFIAS

HISTORIA DA ARTE COMO HISTORIA DA CIDADE



00029153

TRADUÇÃO
PIER LUIGI CABRA

FUNDAMENTOS SOCIAIS DO DESIGN

Prof. Maria Irene e Prof. Marcos Braga



Martins Fontes

SEMINÁRIO 07

- 10 -

17

A CRISE DO DESIGN

Existe uma crise profunda do *design*. Ela atingiu mais visivelmente o *product design* e a idéia da *gute Form* como resultado da colaboração entre os artistas e os técnicos da indústria. Na realidade, ela diz respeito a toda a esfera do projeto e das metodologias relativas. A crise é explicada, em geral, pela condição atual da economia capitalista, o salto de qualidade da tecnologia industrial, o progresso da cultura de massa simultaneamente com a difusão do consumismo, a contradição entre o rápido desenvolvimento das ciências e das técnicas e a tendência à conservação política. A crise manifesta-se como uma divergência crescente entre programação e projeto. A programação, como preordenação calculada e quase mecânica, tende não mais a preceder o projeto, mas a substituí-lo como procura de soluções dialéticas para as contradições que se vão determinando sucessivamente na sociedade.

O projeto ainda é um processo integrado numa concepção do desenvolvimento da sociedade como devir histórico; a programação, por sua vez, apresenta-se como a superação da história enquanto princípio de ordem da existência social. Toda a cultura ocidental, a partir da Idade Média, colocou o conceito de história como estrutura orgânica de toda sociedade baseada em uma finalidade comum a todos os seus membros. Isto é, a idéia de história está associada a uma concepção teleológica que encontra no ato de projetar seu momento prático. A própria moral, em substância, não é mais do que uma ordem projetista que a humanidade dá à sua existência. A programação, ao contrário, tira dos indivíduos toda escolha e decisão, conferindo-as ao poder. E, como tende à repressão até mesmo violenta de qualquer contradição ao seu sistema, nega à sociedade toda forma de existência histórica. Há, porventura, razões para

crer que a programação constitui um progresso e uma superação do projeto, que o problematismo da história está fechado para sempre e que a perspectiva do futuro é imune a problemas e contradições? É possível pensar que a programação expressa por poucos grupos de poder garante uma condição positiva de existência a toda a humanidade? Enfim, supondo-se que a programação assegure o bem-estar, pode-se aceitar a tese de que a humanidade não tem nem pode ter outro fim a não ser o bem-estar material?

Se a história, como esquema da vida projetada, é a estrutura fundamental da cultura ocidental, a crise do *design* é pelo menos o sintoma de uma crise geral dessa cultura. Ou, então, o eixo de toda a cultura ocidental, estruturalmente dualista, é a distinção e, ao mesmo tempo, o paralelismo, o equilíbrio simétrico entre objeto e sujeito. Não é possível pensar o objeto separadamente do sujeito: o sujeito é sujeito porque coloca a realidade como outra e distinta de si; o objeto é objeto apenas porque é assumido e pensado pelo sujeito. Neste sentido, podemos dizer que a realidade ou um fragmento de realidade tornam-se objeto na medida em que, pensada por um sujeito, adquire a singularidade do sujeito. Da mesma forma, o homem é sujeito porque compreende e faz sua a realidade ou um seu fragmento. Explica-se, assim, o *design* como processo da existência finalística não apenas da sociedade, mas de toda a realidade; é o *design* que promove uma coisa ao grau de objeto e coloca o objeto como perfectível, ou seja, participante do finalismo da existência humana. A presente crise, portanto, é uma crise global; o mundo moderno tende a deixar de ser um mundo de objetos e sujeitos, de coisas pensadas e pessoas pensantes. O mundo de amanhã poderia não ser mais um mundo de projetistas, mas um mundo de programados.

O que se chama de o fim ou a morte da arte não é mais do que a crise do objeto como valor. De fato, desde a sua origem, a arte é modelo da produção, porquanto é a atividade que produz objetos que têm o máximo de valor. A obra de arte é o objeto único, que tem o máximo de qualidade e o mínimo de quantidade. É, portanto, o vértice de uma pirâmide, em cuja base encontramos objetos repetidos e de escasso valor, em que a qualidade é mínima e a quantidade máxima. Sempre existe, todavia, uma relação entre máximo e mínimo ou entre quantidade e qualidade: é a relação entre o único e o múltiplo, que em outros planos constitui a relação básica da agregação social. Em uma sociedade hierárquica, a obra de arte é adquirida e possuída pelas pessoas e pelas classes mais próximas do vértice e que mais exercem funções de comando ou de direção. Se

as obras de arte são “modelos” e se a sociedade é feita de classes dirigentes e classes dirigidas, é lógico que os modelos sejam adotados pelas classes dirigentes, que os comunicam às classes dependentes, trabalhadoras, na medida em que podem imprimir um caráter de qualidade à produção repetitiva ou quantitativa. A obra de arte é atribuído um valor ideal ou espiritual, porque as próprias classes dirigentes afirmam que seu poder tem uma origem espiritual e até mesmo divina. A crise do objeto, como indissolivelmente ligado ao objeto ideal que é a obra de arte, está sem dúvida nenhuma associada à crise das sociedades hierárquicas ou classistas. Ainda não é possível saber (e esta é uma das grandes causas da angústia da nossa época) se a sociedade diferenciada segundo as classes sociais será sucedida por uma sociedade de massa democrática ou por uma sociedade de massa absolutista. A sociedade democrática é a que se autoprojeta, a sociedade absolutista é projetada por grupos de poder que se formam dentro dela por contradições não-resolvidas — a distinção também vale, é óbvio, para os regimes que se dizem socialistas.

É claro que uma cultura de massa, sejam quais forem suas premissas ideológicas, não pode aceitar que os valores essenciais à existência sejam subtraídos à coletividade, monopolizados por grupos de indivíduos, subministrados à coletividade apenas na medida em que isso é útil para a classe dirigente. Como poderia ser de massa uma sociedade dividida entre classes dirigentes e classes heterodirigidas? A tentativa de alguns grupos para hegemonizar e administrar em seu interesse a cultura de massa é, sem dúvida, uma das grandes causas de inquietação e de perigo do mundo moderno.

O pensamento ocidental, estruturalmente objetivador, objetiva as coisas, as pessoas, a realidade inteira. Além da crise do objeto e do sujeito, há, portanto, a crise da cidade, como agregação histórica da sociedade, e a crise da natureza como configuração histórica da realidade.

Crise do objeto significa crise do produto. A tentativa de passar do produto de interesse individual ao produto de interesse coletivo, ou seja, do produto artesanal ao produto industrial, foi realizada no fim do século passado e no início do nosso. As duas grandes premissas eram: 1) o valor de qualquer produto da técnica resulta da quantificação mais ou menos ampla da qualidade do *unicum*-arte assumido como modelo; 2) identificando a qualidade ao valor estético, as técnicas da arte e do artesanato têm a finalidade de produzir valor estético, ou seja, ligar uma experiência estética, ainda que em grau diverso, a todas as coisas de que nos servi-

mos na vida. A produção industrial devia, portanto, ser posta em condição de produzir objetos de valor estético, mas, como colocava em circulação séries ilimitadas de objetos idênticos, estes não podiam mais ser qualitativamente distintos segundo as classes sociais que os utilizavam. Em outras palavras, o industrialismo, em sua ideologia-utopia original, teria podido transformar a velha sociedade vertical, classista, hierárquica, em uma nova sociedade, horizontal, sem classes, funcional. Essa perspectiva reformista estava na base da tentativa mais orgânica de transformação da sociedade através da uniformização de sua cultura material, realizada no outro pós-guerra. A Bauhaus de Gropius não queria ser apenas um lugar de estudo das metodologias de projeto, mas o modelo de uma sociedade-escola, ou seja, de uma sociedade que, projetando seu próprio ambiente, projetava a sua reforma. Na ideologia da Bauhaus, o objeto era apenas um número na série e, portanto, tinha um caráter quantitativo, mas recebia um valor de qualidade do projeto-modelo de que era a repetição. Melhor dizendo, a rigor, o objeto não era mais do que a imagem do projeto, e o que ele comunicava ao usuário, ou seja, à sociedade, era justamente a ordem do processo de projeção. Através dos objetos de uso cotidiano, a sociedade aprendia que cada ato moralmente válido é um projeto, ou seja, um passo em direção à realização da ideologia em cuja perspectiva fora concebido.

Depois da Segunda Guerra Mundial, a atividade projetista deveria ter-se dado como finalidade a reconstrução de uma Europa devastada. Por essa razão, procurou-se dar vida a uma segunda Bauhaus, com a *Hochschule für Gestaltung* de Ulm. O malogro da tentativa deveu-se, em parte, à relutância da grande indústria em funcionar de acordo com finalidades sociais em vez de buscar o lucro imediato; deveu-se também ao fato de ter-se proposto a máxima padronização do objeto, quando, no contexto geral da cultura, o conceito de objeto (e, simetricamente, de sujeito) já não se podia mais propor.

Além do ideal superado da *gute Form*, podia-se pensar ainda na presença de fatores estéticos no âmbito de uma cultura de massa? Convencionalmente, desde a época romântica, estética significava criatividade; mas uma cultura desde então radicalmente leiga não podia modelar o seu conceito de criatividade pela criatividade divina, que tem como efeito (e, ao mesmo tempo, como limite) a criação do mundo. Acaso é concebível uma criatividade sem princípio nem fim, que seja simplesmente uma qualidade do ser e que não se quantifique na criação de alguma coisa real? No campo da arte, em que especialmente se refletem as idéias relativas ao criar, afirma-se

de maneira cada vez mais explícita (com Duchamp, por exemplo) que o artista não tem como fim a criação de obras de arte e que sua criatividade pode ser consumada experimentando esteticamente, ou seja, de forma livre e criativa, a realidade do ambiente. Assim, a função social e didática dos artistas seria comunicar a todos a capacidade ou a atitude de conceber a realidade do ambiente vital não como um *so-sein*, mas como um *werden*, sob o estímulo de impulsos criativos não mais divinos, mas humanos. Para que não fosse uma evolução automática e mecânica, era necessário que o *werden* partisse de uma crítica da realidade social de fato e da vontade de mudá-la. Para ser criativa, a evolução da sociedade deveria ter sido substancialmente revolucionária. Aliás, a imagem da história na era da indústria era justamente a de uma sucessão dramática de impulsos revolucionários progressistas e de impulsos contrários, repressivos ou conservadores. Os movimentos artísticos de vanguarda que se haviam desenvolvido no fim da primeira década do século haviam sido superados pelo espírito difuso de conservação que se seguiu à Primeira Guerra Mundial, com exceção, porém, da Rússia, onde a vanguarda cultural recebera o incentivo da revolução social em curso. Como, porém, na Rússia, a revolução coincidia com o processo de industrialização, que no Ocidente já estava muito avançado e não podia mais ter caráter revolucionário, na cultura centro-européia entre as duas guerras as correntes progressistas (como, justamente, a Bauhaus) assumiram um caráter mais reformista do que revolucionário, mais social-democrata do que marxista. Convém não esquecer que foram De Stijl e Bauhaus que fizeram conhecer na Europa a novidade da vanguarda soviética e que as veleidades revolucionárias e reformistas foram duramente reprimidas, ao mesmo tempo, como burguesas na União Soviética e como bolchevistas pelo nazismo e pelo fascismo.

Não é difícil compreender como, para todas as correntes artísticas de vanguarda, a problemática do objeto de arte, aliás do objeto *tout court*, se tenha estendido à cidade: a cidade está para a sociedade assim como o objeto está para o indivíduo. A sociedade se reconhece na cidade como o indivíduo no objeto; a cidade, portanto, é um objeto de uso coletivo. Não só isso, a cidade também é identificável com a arte porquanto resulta objetivamente da convergência de todas as técnicas artísticas na formação de um ambiente tanto mais vital quanto mais rico em valores estéticos. Quando se fala em crise da arte, fala-se, na realidade, em crise da cidade; e a crise da cidade é um dos fenômenos mais graves e perigosos do mundo moderno.

A cidade é um acúmulo de riqueza e um lugar de máxima in-

tensidade da economia; no entanto, como organismo econômico, é em toda parte nitidamente passiva. Uma grande cidade custa muito mais do que rende; o custo dos serviços públicos aumenta em proporção geométrica ao número dos habitantes e há cidades em que é extremamente difícil atender com serviços adequados às necessidades dos cidadãos. Além disso, nas grandes cidades desenvolvem-se muitos fenômenos socialmente patológicos (terrorismo, vandalismo, violência, drogas, etc.) que só podem ser explicados como formas de rejeição do ambiente alienante da cidade. Tenho razões para crer que as dificuldades de vida são muito maiores na cidade de fundação antiga, não só porque as velhas estruturas urbanas são obviamente inadequadas para o tráfego automobilístico, mas também porque a população, formada em grande parte por imigrantes, se sente estranha à velha comunidade citadina e não quer formar uma nova. A hipótese de cidades puramente industriais, em que as pessoas encontram no trabalho da fábrica o espírito comunitário das cidades medievais, não foi confirmada pela realidade. De fato, o peso das atividades industriais continua oprimindo as velhas e frágeis estruturas urbanas e, cedo ou tarde, acabará esmagando-as. Em toda parte, lamenta-se o predomínio do moderno sobre o antigo e há instituições públicas e privadas para a salvação dos chamados centros históricos. Mas o desejo de salvá-los não depende apenas do seu valor histórico e artístico, depende também da autoridade e do prestígio que dão à função moderna da cidade. Embora os espaços e os canais de comunicação das velhas cidades sejam inadequados e inadaptáveis ao volume e à velocidade do tráfego de uma cidade moderna, os núcleos administrativos tendem a situar-se nas cidades históricas, como se, com isso, se quisesse perpetuar a tradição da centralidade do poder e de sua profunda raiz histórica. Por outro lado, se fossem dadas a esses núcleos sedes menos prestigiosas e mais funcionais, as cidades históricas perderiam toda função e morreriam de paralisia, ou seriam conservadas como complexos arqueológicos.

Há uma razão mais profunda pela qual a cidade é uma entidade histórica e como tal deve ser conservada. A grande cidade é uma concentração de valores culturais: monumentos, museus, bibliotecas, arquivos, etc. Esses valores ainda constituem uma base insubstituível da pesquisa cultural moderna, inclusive em seus ramos mais especificamente científicos. É ainda do interesse geral da cultura que as universidades estejam intimamente ligadas a esses grandes depósitos de cultura, muitos dos quais ainda estão em parte inexplorados. A própria pesquisa científica mais avançada deve poder se enquadrar em sistemas de referência que a unam à cultura geral, à di-

vulgação, aos canais da informação. Parece, portanto, necessário que as universidades em que se fazem pesquisas avançadas estejam situadas nas grandes cidades e, enquanto utilizam seu grande potencial cultural, ajam como incentivadoras da cultura moderna. O mesmo se pode dizer a respeito das vanguardas culturais (arte, teatro, música, etc.), que são o complemento necessário da alta pesquisa científica.

Há, porém, impulsos em direção contrária, que visam a descentralização do ensino universitário e da pesquisa científica através da disseminação de institutos universitários em pequenos centros ou até mesmo fora de qualquer núcleo urbano. Procura-se justificar a multiplicação das universidades e o conseqüente rebaixamento do nível da pesquisa científica afirmando que as metodologias modernas não são historicistas e, portanto, não precisam reportar-se aos documentos históricos — a função que outrora era da história agora pertenceria à estatística. É provável, sem dúvida, que a estrutura geral da cultura esteja se transformando de diacrônica, como era na época do historicismo, em sincrônica, do que certamente resultará uma predominância dos fatores contingentes sobre os universais. Mas, se quisermos evitar uma degradação geral da cultura, é preciso que a pesquisa científica que tenha como finalidade a aplicação industrial não elimine a pesquisa científica pura. E esta só pode ser realizada no complexo sistema de valores culturais da grande cidade.

A verdadeira crise da cidade manifesta-se não apenas em uma diminuição do seu nível cultural, mas também na perda do seu caráter original de organismo cultural. Essa queda de valor é determinada pelo fato de que a cidade não é mais um bem e um instrumento da comunidade, cujo esforço tendente a uma finalidade comum facilita, mas um objeto de exploração por parte de uma minoria privilegiada. Com uma aceleração assustadoramente crescente, a especulação fundiária assumiu, quase sem impedimento, o comando das cidades, cuja população se ia rapidamente multiplicando devido ao industrialismo em ascensão. Como, devido à especulação, os solos e os imóveis valem exclusivamente em termos de preço, os valores de qualidade (que se identificavam com os valores de historicidade) foram sendo excluídos pelos valores puramente quantitativos.

Ao redor dos centros históricos, conservados apenas em parte, cresceram, sem outro princípio a não ser a máxima densidade de população, enormes periferias superpopulosas; e, como a especulação tendia à exploração integral dos solos, não é raro que as periferias estejam escassamente dotadas de serviços, pesando, portanto, sobre as frágeis estruturas do centro. O prejuízo foi mais grave em

países como a Itália, onde, por muito tempo, governos moderados e conservadores protegeram e privilegiaram a propriedade privada e a especulação. Roma, que, talvez, entre as cidades européias, era dotada do patrimônio cultural mais antigo e mais alto, foi a cidade mais gravemente prejudicada; a especulação colocou-a em uma situação de extrema dificuldade, que põe em sério perigo a sua sobrevivência. A defesa simultânea da historicidade e da funcionalidade da cidade, que as leis urbanísticas tornaram possível em diversos países da Europa setentrional, em especial na Holanda, teriam sido e ainda seriam consideradas na Itália perigosamente destrutivas. A única lei finalmente promulgada na Itália para disciplinar a exploração dos solos foi revogada, depois de alguns meses, pela magistratura, como inconstitucional. Embora as leis existentes sejam nitidamente conservadoras, para os especuladores imobiliários são demasiado liberais e eles fazem de tudo para não as observar: atrapalham e retardaram o estudo dos planos diretores, condicionaram-nos em grande parte e, no entanto, violam-nos sistematicamente. Na Itália, a especulação encontra seu complemento natural no abuso da construção. Em Roma, um terço da população vive em edifícios construídos de modo abusivo, sem um plano, tornando assim extremamente difíceis, às vezes impossíveis, as obras de urbanização. A violência e o abuso contra a cidade têm como conseqüência o afastamento dos urbanistas dos cargos de maior responsabilidade. Quem dispõe da cidade são os donos das áreas e, como os urbanistas levam necessariamente em conta os valores históricos e estéticos, negando-lhes qualquer faculdade de decisão, aumenta o caráter não-histórico e não-artístico da cidade.

O de Roma é um caso limite, seja porque seu caráter histórico e estético é máximo, seja porque a especulação imobiliária agiu, até há poucos anos, sem um controle real por parte dos organismos governamentais e municipais responsáveis. Mas a crise urbana, em Roma mais aguda do que em outros lugares, é o sintoma de uma crise grave e generalizada da instituição urbana. Em todo o mundo, hoje, a grande cidade é um organismo economicamente passivo e politicamente ingovernável, perigoso para a saúde física e psicológica dos habitantes. A grande disparidade do teor de vida das diversas classes torna-se exclusão dos menos favorecidos do usufruto do bem cultural que a cidade representa. Dentro das grandes cidades, portanto, verificam-se impulsos antiurbanos, ou melhor, verdadeiras crises de rejeição que se manifestam na violência, na malandragem, no vandalismo contra o bem comum, na neurose, nas drogas. A cidade, ponto máximo de agregação social, é também o ponto da po-

lução máxima do ambiente. Hoje, o problema da cidade não é mais apenas urbanístico, mas também ecológico.

Para combater a degradação da cidade devida ao industrialismo, à especulação, ao crescimento demográfico descontrolado, os grandes arquitetos do racionalismo conceberam esquemas de cidade em que a ordem e a distribuição dos espaços correspondiam à ordem e à distribuição das funções. Mas os modelos de Le Corbusier, Gropius e Wright só tiveram raras e incompletas realizações experimentais; depois, foram postos de lado como utópicos. Não eram: partiam da esperança de que a sociedade burguesa, desenvolvendo-se em conformidade com suas premissas iluministas, teria progredido no caminho da democracia até a eliminação da hierarquia das classes, até uma distribuição equitativa da riqueza, até a cooperação pacífica numa obra comum de civilização. Se, hoje, o que eram hipóteses assentadas em bases sólidas parecem utopias abstratas é porque a sociedade burguesa, em vez de desenvolver-se de acordo com suas próprias premissas iluministas, rejeitou-as com violência, instaurando regimes duramente reacionários que só podiam conduzir, como conduziram, à guerra. E, como os regimes reacionários, pela lógica das coisas, são inimigos da cultura, a cidade como entidade cultural foi sobrepujada pela cidade como instrumento político. A cidade-sociedade acabou substituída pela cidade-Estado.

À crise do *design* do objeto, cuja qualidade só interessava aos produtores nos limites da quantidade do lucro, acrescentava-se a crise do *design* desse objeto coletivo que é a cidade. Os que se iludiram achando que as partes modernas se acrescentariam às antigas, como por uma passagem lógica do antigo empirismo ao moderno espírito científico, ficaram decepcionados: as partes modernas distinguem-se das antigas, dos chamados centros históricos, pela confusão e pela desordem. Nos últimos anos, então, foi preciso reconhecer, não sem apreensão, que a avidez de exploração que levava à crise do objeto e à crise da cidade punha seriamente em perigo os recursos naturais e ameaçava até envenenar a humanidade. Com razão, Richard Neutra falava do *design* como a única esperança de sobrevivência; hoje, o problema coloca-se em termos ainda mais radicais. Ao menos no plano das metodologias de análise e de projeto, o *design* do produto evolui para o *design* urbanístico e o *design* urbanístico para o *design* ecológico. O grande dilema que teremos de enfrentar em um futuro já próximo é o da escolha entre projeto e não-projeto, *design* e não-*design*, urbanismo de planejamento e urbanismo de simples — mas em geral tardio — controle sobre os desenvolvimentos espontâneos da cidade.

Muita importância, inclusive pragmática, adquiriu, nestas últimas décadas, o conceito de “centro histórico”. Em termos muito genéricos, ele indica o que se deve ou se quer conservar da cidade antiga. Houve uma época em que se queriam conservar apenas os monumentos, outra em que se queriam conservar apenas os documentos de certos períodos históricos — grande parte da arquitetura medieval foi destruída porque era considerada o documento de uma época de não-cultura. Na realidade, cada época conservou do passado apenas o que considerava “histórico”, e “histórico” era tudo e tão-só o que demonstrava a estabilidade, ou, até mesmo, o caráter carismático do poder religioso ou político. Quando se começou a considerar “históricos” não só os fatos dos “grandes”, mas também os do povo, ou seja, os fatos da economia, do trabalho, das artes, o valor de historicidade de uma cidade não pôde mais limitar-se aos monumentos, mas estendeu-se a todo o tecido urbano. Também os termos cronológicos foram mudados: por que a história deveria ter parado no século XVIII ou XIX, como se os fatos contemporâneos não pudessem ser objeto de reflexão e de avaliação históricas?

O conceito de “centro histórico” pode ter uma utilidade pragmática, mas é um falso conceito. Por que algumas partes da cidade deveriam ser “históricas” e outras “não-históricas”? A cidade é, *in toto*, uma construção histórica. As próprias deformações e malformações urbanas devidas à gestão capitalista são fatos, apesar de não gloriosos, da história da nossa época. Mas também está obviamente incluída na história da nossa época a tentativa de mudar a gestão da cidade e o sistema no qual se enquadra.

Na prática, entende-se por “centro histórico” a parte da cidade que não se pode ou não se deve mudar. Em outras palavras, a parte da cidade que não pode ser utilizada para fins radicalmente diversos daqueles a que estava destinada no passado. A condição de uma conservação integral é que os núcleos administrativos das atividades atuais da cidade sejam situados nos bairros modernos, ou mudados para lá. Para poder descentralizar as funções que se acumulam nos centros históricos ou os paralisam, é preciso pôr as zonas periféricas em condições de recebê-las. Isso não é possível, porque as periferias foram concebidas pela especulação como um amontoado informe de construções. Com uma operação em profundidade (que, porém, exigiria uma política urbanística mais aberta por parte dos poderes públicos) elas ainda podem ser resgatadas, ao menos em parte, para funções sociais mais dinâmicas: bastaria conseguir espaços para grandes artérias de tráfego, estacionamentos periféricos, serviços sociais, instituições culturais, verde público. Po-

rém, se não quisermos que a cidade perca qualquer unidade orgânica, é preciso que a própria metodologia de projeto possa ser aplicada à conservação dos tecidos antigos e ao saneamento dos novos. Hoje, é sem dúvida mais importante tratar das cidades enfermas do que imaginar as cidades do futuro. A perspectiva de uma “recuperação do existente” pode parecer demasiado redutiva, até mesmo minimalista. Mas a recuperação não é necessariamente um remédio empírico, deve, aliás, ser rigorosamente científica e os projetos deverão ser precedidos de um severo processo de análise e crítica das situações de fato. O trabalho dos urbanistas acabará, assim, enquadrando-se na mais razoável e construtiva das perspectivas políticas: análise e crítica da involução da burguesia; recuperação dos motivos ideológicos das classes trabalhadoras reprimidos pela hegemonia do capitalismo; resgate das conquistas democráticas anuladas pelos regimes totalitários; reafirmação da vontade construtiva contra as libidos destrutivas.

A cultura de massa não tem, em si, uma qualificação política; é a única cultura possível em um mundo fortemente industrializado, que, por necessidades econômicas e tecnológicas, tem em vista um máximo de padronização ou de uniformidade dos produtos. É sabido que a cultura de massa se efetua através do sistema de informação e dos seus canais de comunicação. Estes, como simples aparatos técnicos, podem favorecer tanto os processos progressistas como os processos retrógrados da sociedade. Evidentemente, é progressista todo processo de avanço cultural; retrógrado, ou, ao menos, conservador, todo processo de difusão acrítica de uma cultura dada. Em consequência, a positividade ou a negatividade do sistema é avaliada pela novidade ou não-novidade da informação. O princípio da novidade não contradiz o da serialidade porque, não se dando mais a singularidade dos objetos, não pode haver novidade senão com a mudança de série, ou seja, com a passagem de um padrão a outro.

Não é certo que uma sociedade de massa é necessariamente uma sociedade de consumo. A mudança de uma série de produtos é sempre determinada pelo desgaste do produto, mas este desgaste pode ter motivos objetivos ou subjetivos. Se a pesquisa projetista, através da crítica de um produto de série, determina um novo produto preferível ao primeiro, porque corresponde mais exatamente à finalidade, ou tem um espectro mais vasto de aplicações, ou tem as mesmas características do precedente, mas custa menos e pode ser mais amplamente difundido, tem-se uma resposta a uma necessidade objetiva ou consegue-se um progresso objetivo. Se, em vez dis-

so, a mudança da série tem a finalidade de desgastar o tipo na psicologia dos usuários e incentivar o descarte dos produtos antes que tenham esgotado a duração prevista pelo projeto, a mudança ocorre por motivos subjetivos sobre os quais é possível influir do exterior com vários meios, o mais freqüente dos quais é a publicidade. Enquanto, no primeiro caso, temos um consumo proporcionado, no segundo temos um consumo desproporcionado à necessidade. Nessa desproporção, tem início a espiral sem fim do consumismo. É sabido que se suscitam necessidades não motivadas agindo sobre o inconsciente, ou seja, incentivando uma *libido* que tem como último resultado a violência, o assalto, a guerra, em uma palavra, o consumo irracional.

O processo deformado e vicioso de projeto que leva a projetar tendo como única finalidade o consumo máximo e, portanto, o lucro máximo dos empreendedores tomou o nome de *styling* e consiste no exagero dos fatores que tornam mais apetecível ou “comestível” o produto. O *styling*, em substância, é o *kitsch* industrial. A publicidade exagera a qualidade apetecível do produto, o produto repete a sua imagem publicitária e, como tal, tem uma obsolescência tanto mais rápida quanto mais traumatizante foi a “notícia” deformada pela publicidade. Provocando necessidades fictícias e inconscientes, eliminando qualquer interesse de crítica e de escolha consciente, o consumismo configura-se como uma sujeição servil da massa aos interesses do poder capitalista. Tem, portanto, uma faceta política manifestamente reacionária porque dá lugar, em política, à obediência servil a uma propaganda que, assim como a publicidade comercial, recorre de bom grado a *slogans* carentes de sentido. O fato mais grave é que, provocando impulsos que não encontram — aliás, não devem encontrar — uma resposta nos produtos, o consumismo gera um sentimento contínuo, patológico, frustrante de insatisfação: a sociedade de consumo, que gosta de apresentar-se como uma sociedade do bem-estar, é, na realidade, uma sociedade irremediavelmente infeliz. É difícil comprovar que o consumismo seja um fenômeno paralelo ao da especulação imobiliária. Da mesma forma que os mercados neocapitalistas regurgitam de produtos que suscitam necessidades angustiantes que jamais serão satisfeitas, também não poucas metrópoles estão cheias de casas destinadas a permanecer desabitadas e de pessoas que precisam desesperadamente de uma casa que jamais terão.

Desde que se formou uma teoria do *design*, esta teve como objetivo o bem-estar social, afirmando, porém, não ser bem-estar moral e politicamente legítimo aquele que algumas classes privilegiadas as-

seguram para si mediante a exploração dos outros. Hoje, não é possível propor a hipótese de uma sociedade do bem-estar, não só porque ela se demonstrou objetivamente irrealizável, mas, sobretudo, porque os próprios aparatos técnicos que a deviam executar obtêm efeitos contrários. Sem entrar em detalhes, já ficou demonstrado que a espiral do consumismo conduzirá, em um tempo relativamente breve, ao empobrecimento até mesmo dos recursos biológicos. Ao mesmo tempo, vão-se produzindo sem cessar as causas que poderão levar a uma guerra pavorosamente destruidora.

A recuperação de um equilíbrio econômico no sentido de uma relação proporcional entre necessidades e produção só pode ser tornada possível por uma nova maneira de projetar a existência, ou seja, por um *design* que não estará mais em função do bem-estar, mas das necessidades. Não seria possível, em hipótese alguma, deter o processo de transformação da cultura de classe em cultura de massa, não conceber a cultura de massa a não ser como um sistema global da informação; portanto, é evidente que uma metodologia moderna de projeto só pode concernir à cultura de massa e ao sistema da informação. A crise do objeto, identificando-se com a consciência dos limites já superados de uma cultura ocidental, não é reversível; portanto, não pode mais haver um *design* dos objetos, ou um *product design*, seja qual for sua escala de grandeza, mas apenas um *design* dos circuitos de informação. Não poderá mais haver um projeto industrial a não ser na medida em que os produtos, tendo perdido o antigo *status* de objetos, adquiriram o *status* de notícia. Ao *design* caberá a tarefa de evitar igualmente a penúria e o desperdício, a insuficiência e a redundância da informação. A chamada austeridade não será um sacrifício imposto pelas circunstâncias, mas o Grundbegriff de um novo equilíbrio ou de uma nova economia na utilização social da riqueza, da cultura, do ambiente, do espaço e do tempo.

No primeiro estágio do *design*, o da Bauhaus de Gropius, o objetivo era criar objetos cujo valor não dependesse mais da matéria, e sim da forma, e que fossem utilizáveis também por classes economicamente não-privilegiadas. Contudo, embora a posse e a utilização de produtos bem desenhados já não exigissem uma riqueza material, exigiam, entretanto, um elevado nível cultural. Os termos fundamentais do problema continuam e, provavelmente, continuarão os mesmos, só que a cultura exigida para a utilização do novo *design* não será mais uma cultura de classe, mas uma cultura de massa. Esta cultura será produzida, obviamente, pelo próprio *design*.

A cultura de massa, que não será suscetível de qualquer estratificação em termos de valor, poderá ser apenas inteiramente inte-

grante e libertadora ou inteiramente repressiva e alienante. *Tertium non datur*. Será repressiva, porque impedirá a reflexão e o critério; será libertadora porque será não só um produto, mas também um instrumento de pensamento. Isto é, não deverá apresentar-se como um aparelho de difusão, mas como um processo de estruturação da cultura e, para realizar uma autonomia disciplinar própria, deverá dispor de uma metodologia própria, de um projeto próprio e de um *design* próprio. Enfim, o *design* deverá organizar os circuitos da informação, começando, naturalmente, pela cidade e pelo ambiente, e deverá procurar definir de modo novo sua relação com a ciência, a economia, a política. Em suma, deverá ser o *design* que determinará não apenas a forma e o espaço, mas também o ritmo ou o tempo da vida associada.

O campo operacional do *design* pobre, de massa, não mais preocupado em conferir aos produtos qualidades estéticas traduzíveis de imediato em quantidades de custos e de preços, é infinitamente mais extenso. Na ordem máxima de grandeza não estará mais o edifício, nem a cidade, que ainda pertencem à categoria dos objetos: estará o território, a conurbação, em última instância, todo o mundo habitado. Aliás, já existem projetos concebidos em função de sua repetibilidade em lugares diversos e de sua utilização em diversas funções. Por exemplo, as cúpulas geodésicas de Buckminster Fuller, as construções ilimitadas e modulares de Wachsmann, toda a gama dos "infláveis", os tendões de Frei Otto. Logo abaixo, estão as habitações econômicas em série que os governos e os municípios são obrigados a construir porque uma das características negativas da megalópole é não permitir que as classes mais pobres escolham e decidam suas habitações, obrigando-as, aliás, não só a receber, como até a implorar dos poderes públicos o elementar instrumento de vida que é a habitação. Há, depois, o *design* dos meios de transporte, que são as verdadeiras arquiteturas móveis do mundo contemporâneo e que, cedo ou tarde, será preciso reduzir a formas mais correspondentes à sua verdadeira função, que é a do deslocamento de lugar a lugar, e não das loucas velocidades nas auto-estradas. Depois, há todo o aparelhamento e o equipamento dos transportes públicos, da sinalização, da publicidade. Não parece que alguém tenha pensado que os circuitos e os meios de transporte constituem, em seu conjunto, um sistema de informação e comunicação a ser utilizado racionalmente, e não apenas concedendo algum espaço a uma publicidade ocasional. E que dizer do equipamento urbano, da iluminação, da publicidade das ruas, que constitui o rosto efêmero, porém mais vivo e mais aproveitado da cidade que hoje quer ser, ela própria, efêmera?

Quanto ao *design* dos grandes circuitos da produção industrial, é claro que está estritamente ligado aos novos materiais sintéticos, às novas formas, às novas cores que eles permitem, aos baixos custos, à extrema facilidade de substituição. O alto nível de padronização, determinado pelo fato de que a matéria não tem uma morfologia própria, mas forma-se no curso do próprio ciclo industrial que produz as coisas, confere ao produto um grau de integridade formal jamais alcançado. Tudo leva a crer que serão justamente esses produtos efêmeros, leves, coloridos, fáceis de manejar, fáceis de trocar, que constituirão a mutável e vivacíssima morfologia do ambiente, e teremos como uma nova natureza fabricada pelo homem e sobreposta à primeira. Resta, enfim, o grande problema dos verdadeiros circuitos de informação e comunicação: a televisão, o rádio, o cinema, o teatro, a imprensa, o esporte. O novo *design* não deveria por certo consistir em impor a essas atividades, que utilizam amplamente os meios de comunicação visual, uma certa dignidade formal — ao *design* dos objetos deve suceder, portanto, o *design* das imagens. A indústria põe em circulação uma enorme massa de imagens. Se pensarmos que, em substância, reduziu os objetos às suas imagens, podemos até dizer que produz e introduz nos mercados apenas imagens. Ora, se para liquidar os superabundantes produtos da história contarmos com a sugestão e com a breve duração das imagens, é claro que não seria utópico, mas apenas ingênuo, esperar fazer o consumo corresponder à resposta lógica, às necessidades. Mas é possível evitar que a informação e a comunicação de massa, como fatores essenciais do consumo, ajam sobre a imaginação e não sobre o inconsciente. O bombardeio de imagens a que as pessoas estão expostas, principalmente nas cidades, tem por consequência a paralisação da imaginação como faculdade produtora de imagens. Essa falta de emissão de imagens tem por consequência a aceitação passiva das imagens que formam o ambiente efêmero, mas real, da existência. Isso significa falta de reação ativa, de interesse, de participação. Não é outra coisa senão o que chamamos de alienação. E sabemos que a alienação, a falta de integração ao ambiente, a paralisação da imaginação são a origem da patologia urbana, da violência, do vandalismo, das drogas, da neurose coletiva. Em suma, é preciso conseguir que a informação e a comunicação de massa não sejam em mão única e, acima de tudo, não impeçam a comunicação dos indivíduos entre si e com o ambiente.

Tem mais: a informação e a comunicação de massa são instâneas; antes que se possa exercer sobre as notícias um mínimo de reflexão e de avaliação, já passaram, já foram substituídas por outras. Assim como a retórica vulgar da publicidade sufoca qualquer

pensamento a respeito da qualidade do produto e da necessidade de consumi-lo, também a informação de massa, inclusive a informação política, elimina qualquer possibilidade de reflexão e de critério. Tudo termina com o consumo da notícia-imagem.

Não se pode aceitar a identificação de inconsciente com imagem. Como foi demonstrado pela pesquisa psicológica, de Arnheim especialmente, a imaginação é um tipo de pensamento que tem suas estruturas e suas finalidades cognitivas e operativas. Desde o século XVII, reconheceu-se que a imaginação pode, em sentido religioso, salvar ou perder; melhor, sem a imaginação ninguém se salva, nem se perde, porque não pode haver vida moral. Até mesmo uma experiência superficial da comunicação de massa comprova que ela exerce sua influência sobre os instintos, e é justamente isso que procuram todos os que querem que o consumo não seja a resposta lógica a uma necessidade, mas o desabafo de um instinto de violência, de posse, de distração.

A imaginação é a faculdade que nos permite pensar em nós mesmos de forma diferente do que somos e, portanto, propor uma finalidade além da situação presente. Sem imaginação pode haver cálculo, mas não projeto. O projeto não é mais do que a predisposição dos meios operacionais para pôr em prática os progressos imaginados. A imaginação ética e politicamente intencionada é a ideologia, e não pode haver projeto sem ideologia.

A imaginação é diferente da lógica e da ciência porque não tem por finalidade o conhecimento abstrato, mas um conhecimento indissolúvelmente ligado ao fazer e, portanto, à técnica. Em toda a sua história, a arte não foi mais do que imaginação dinâmica, ativa, produtiva. É compreensível que a crise da imaginação tenha determinado a crise da arte, e a crise da arte, a crise da cidade como criação histórica e instituição política. Essa crise, que já tem aspectos assustadores, pode tornar-se a crise final das agregações sociais baseadas em interesses comuns, tradições comuns, orientações ideológicas comuns, responsabilidades administrativas comuns.

Entretanto, seria um erro considerar a informação de massa, inclusive a informação sonora e visual, como irremediavelmente negativa, alienante, repressiva. Temos exemplos de publicidade de bom nível estético; exemplos de novos produtos cujo emprego não é mais opressivo ou repulsivo; sistemas de sinalização que dirigem (quando observados) o uso correto da cidade. A reportagem fotográfica já é um primeiro instrumento para fazer a história da realidade contemporânea. O fato de que a informação visual e sonora tem tempos muito rápidos não deve ser considerado, *a priori*, paralisador da avaliação que, porém, deverá adaptar-se a seu ritmo.

O *design* tradicional, criado pela Bauhaus no primeiro pós-guerra, estava estreitamente ligado à pesquisa dos artistas do construtivismo, isto é, tinha em vista tornar melhor, mais racional, mais eficiente, mais legível, mais agradável, o ambiente da vida cotidiana. Ocupava-se, porém, ainda e apenas, do objeto, sem considerar que o problema do objeto implica o do sujeito e vice-versa.

Na história da arte do nosso século, há uma outra corrente que, com a mesma exclusividade, se ocupa apenas do sujeito: a que, partindo de Duchamp, indica como próprio da arte não a produção de objetos de valor estético, mas tratar como estético qualquer objeto que a arte extraia do seu contexto e indique como estético. O ambiente em si não é nem positivo, nem negativo, nem integrante, nem alienante: depende de quem o vive experimentá-lo positiva ou negativamente. A relação dialética, só aparentemente de antítese, envolve, hoje, também a grande problemática urbanística: Le Corbusier ou Lynch, Gropius ou Robert Venturi? É justamente no plano do urbanismo que o problema se coloca em termos de extrema urgência, porque as cidades deformadas pela especulação fundiária não poderão sobreviver por muito tempo. É um problema cuja extensão nem sequer se pode indicar aqui, mas que seguramente não terá outra solução, a não ser através de uma crítica rigorosa e de uma melhoria ou uma reestruturação do existente. Também neste campo é preciso renunciar tanto à aceitação passiva do fato consumado como à utopia das cidades ideais modernas. Trata-se de um programa redutivo, minimalista, mas é o único que corresponde à situação real das cidades e é, no plano urbanístico, um programa que coincide com o do *design*, pobre ou austero, no plano da produção.

Que instrumentos poderiam servir para a realização do que parece ser o único programa do *design*? Um só, mas em níveis e com ramificações diversas: a escola. É quase incrível que a perspectiva de uma cultura de massa não tenha ainda influído de maneira relevante sobre o sistema escolar, em nenhum país do mundo. A escola continua sendo um aparelho de classe que tem por objetivo conservar a hierarquia das classes. Considera, sem dúvida, a necessidade objetiva de uma cultura de massa, mas apenas como aparelho de difusão da cultura institucionalizada, que é justamente uma cultura de classe. Supor uma sociedade de massa como dilatação quantitativa da cultura de classe, evitar que às estruturas dos sistemas de informação e de comunicação corresponda uma mudança qualitativa ou substancial da estrutura da cultura — eis o que parece um dos absurdos mais grosseiros e perigosos do mundo de hoje.