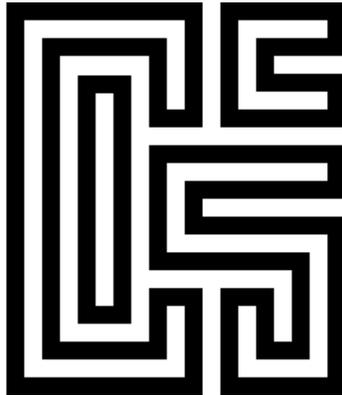


CISC



CENTRO INTERDISCIPLINAR DE SEMIÓTICA DA CULTURA E DA MÍDIA

*Tradução livre feita por **Débora F. Figueiredo Bergamasco** de parte da obra:*

The Shape of Things
A Philosophy of Design
Vilém Flusser

Publicada em inglês pela Reaktion Books Ltda. em 1999
Originalmente a obra foi publicada em alemão em 1993

A Forma das Coisas
Uma Filosofia sobre o Design

Introdução

Vários grupos reivindicam hegemonia sobre o design. Aviões, navios, bombas têm sido vistos como resultado de perícia técnica especializada. Quanto a construções, regras de história da arte, autoridades governamentais, e arquitetos consagrados dividem a obrigação, baseado em julgamento de valor.

Na área de consumo, o design é elaborado por meio de pesquisas e grupos-foco, com a propaganda reforçando o resultado e o poder da manufatura. Quanto a carros, móveis e roupas, está em questão a genialidade individual, que pode parecer bem vinda.

Para Flusser nenhuma dessas definições tem importância. Ele entendia o design como objeto de análise etimológica. Seu insight não vem da experiência profissional, mas da observação empírica. Para Flusser o design não começa com a ciência, não com a apreciação de objetos fabricados, não com a visão dos criadores, mas com o significado das palavras.

A Checoslováquia de Flusser na infância e juventude era um dos centros mais cosmopolitas e *avant-garde* da Europa na arte, na indústria, e no design. Nos anos 30, Praga possuía a mais avançada coleção de edifícios modernos do mundo. Não se sabe se o interesse de Flusser está ligado a essa herança.

Flusser tinha hábitos excêntricos, escrevia na máquina de escrever manual portátil, e nunca mudava seus escritos depois. Ele recusava a máquina elétrica pelo barulho e porque a volta manual da bobina pontuava seu pensamento. Se não gostasse dos originais reescrevia tudo, às vezes em outra língua. Era fluente em checo, alemão, francês, inglês, português, e tinha conhecimento de várias outras línguas, e usava as várias etimologias como ferramenta para mudar e elaborar significados.

Talvez o mais singular e revelador *essay* de sua coleção sobre o design é intitulado “O Submarino”. O Submarino era a metáfora sobre a revolta contra a modernidade e o retorno da realidade para um mundo de abstração intolerável. Morreu em 27 de novembro de 1991 num acidente.

Sobre a Palavra Design

Em inglês é tanto um verbo como um substantivo:

Verbo: simular, desenhar, etc.

Substantivo: intenção, plano, estrutura básica.

Como chegou ao significado atual é uma questão de semântica, que explica talvez o porque esta palavra tem significado acoplado em si, no discurso contemporâneo sobre a cultura. Um design está associado à esperteza e ao engano. Na mesma categoria estão outras palavras como: mecânica e máquina. O grego “*mechos*” significa “engano”, feito para enganar, “armadilha”. Essa palavra deriva de “*magh*”, o inglês “*might*” e “*may*”. Conseqüentemente uma máquina é uma ferramenta desenhada para enganar; uma alavanca trapaceia a gravidade e a mecânica é o truque para trapacear corpos pesados. Outra palavra no mesmo sentido é tecnologia. O grego “*techne*” significa arte e é relacionado ao “*tekton*” – um marceneiro.

A idéia é que a madeira, por exemplo, é um material sem forma o qual o artista, o “técnico”, dá forma, portanto causa a forma aparecer em primeiro lugar. A objeção de Platão para a arte e tecnologia é que eles traem e distorcem formas teoricamente intangíveis (idéias) quando transferem estes ao mundo material. Para ele, artistas e técnicos eram traidores das idéias e trapaceiros porque espertamente seduzem pessoas a perceberem idéias distorcidas.

A palavra design, máquina, tecnologia, arte, estão diretamente relacionadas e todas derivam da mesma visão do mundo. Entretanto esta visão tem sido negada pelo menos desde a Renascença. A cultura burguesa moderna fez uma divisão entre o mundo das artes e o da tecnologia; portanto a cultura foi dividida em duas mutuamente excludentes bancadas: uma científica, quantitativa, “*hard*”, e a outra estética, evolutiva. “*soft*”. Essa divisão se tornou irreversível através do final do século XIX. No meio, a palavra design se tornou uma ponte entre as duas, uma vez que é uma expressão da conexão interna entre a arte e a tecnologia.

Portanto o design indica onde a arte e a tecnologia se juntam como iguais, fazendo uma nova forma de cultura possível...

Entretanto, essa nova forma de cultura é enganosa. A questão é: a quem estamos enganando? O design da alavanca copia o braço humano, é um braço artificial. Essa máquina, este design, esta arte, esta tecnologia, é feita para enganar a gravidade, contrariar as leis da natureza. Este é o design base de todas as culturas: enganar a natureza por meio de tecnologia, substituir o natural pelo artificial e construir uma máquina do qual surgirá um Deus que somos nós mesmos.

Resumindo, o design por trás de todas as culturas tem que ser “enganador” suficiente para tornar meros mamíferos condicionados pela natureza em artistas. Ser um ser humano é um design contra a natureza.

A questão do design substitui a da idéia. Por exemplo, canetas de plástico são designs que não notamos, e são dadas como brindes, não têm valor. As grandes idéias por trás delas são tratadas da mesma maneira que o material (plástico) e trabalho por trás delas. Entretanto, apesar de todos os artefatos perfeitos que fazemos, nós morremos, assim como todos os outros mamíferos.

A palavra design tem tentado reter sua posição central nos discursos cotidianos porque estamos começando a perder a fé na arte e na tecnologia como fontes de valor.

Esse essay teve um design específico em mente: foi feito para expor o lado trapaceiro e enganador da palavra design. Se tivesse perseguido um outro design teria insistido que o *de-sign* está relacionado ao *sign* – sinal. Sinal dos tempos, das coisas por vir, de colaboração. Nesse caso teria dado uma diferente, mas igualmente plausível explicação da situação da palavra hoje. A resposta está aqui. Tudo depende do design.

Forma e Material

Muitas coisas têm sido faladas sobre a palavra imaterial. Mas quando as pessoas falam de “cultura imaterial” não podemos tolerar. Esse essay visa esclarecer o conceito de imaterial.

A palavra material é o resultado da tentativa romana de traduzir o termo grego “hyle” no latim. Hylé originalmente significava madeira, e o fato de que a palavra matéria deve ter significado alguma coisa similar ainda é sugerido pela palavra em espanhol *madeira*. Quando, entretanto, os filósofos gregos pegaram a palavra hylé eles não estavam pensando em madeira no geral, mas a madeira estocada na loja dos carpinteiros. De fato eles estavam preocupados em achar uma palavra que pudesse expressar o oposto da palavra *forma* (morphe em grego). Portanto, hylé é algo amorfo.

A confusão amorfa do fenômeno (o mundo material) é uma ilusão, e a realidade pode ser descoberta por meio de teorias e consiste nas formas por trás da ilusão (o mundo “formal” das formas).

Chegamos perto da oposição *hylé/morphe*. O mundo material é aquele preenchido com formas, dando um enchimento. Isso é muito mais plausível do que a imagem da madeira sendo cortada em “formas”.

Quando eu vejo uma mesa, eu vejo madeira na forma de mesa, seu estado é transitório (será queimada e decomposta na forma amorfa de cinza). A forma da mesa é eterna uma vez que eu posso imaginá-la a qualquer tempo em qualquer lugar. A forma da mesa é real, e o conteúdo é apenas aparente. A tragédia é que os carpinteiros enformam a madeira (impõe a forma de mesa) e também deformam a idéia de mesa (distorcem ela na madeira). A tragédia é que é impossível fazer uma mesa ideal.

Formas não são descobertas nem invenções, nem idéias platônicas, nem ficção, mas contêineres unidos por fenômenos (modelos). A ciência teórica não é nem verdade nem fictícia, mas design (design, modelo).

Se a forma é o oposto da matéria então não existe design que pode ser chamado de material. É sempre “enformar”. E se a forma é o “como” da matéria e

“matéria” é o “que” da forma, o design é um dos métodos de dar forma à matéria, fazendo-a parecer como ela é e não como outra coisa.

O design, como toda expressão cultural ilustra que o material não aparece (não é aparente), a não ser que seja “informado”, e uma vez enformado começa a aparecer (se torna fenômeno). Portanto material é design, é a forma como a forma aparece.

Há duas formas de ver o material e o imaterial que resulta em dois tipos de design. O material que resulta em representações (pinturas de animais nas cavernas, por exemplo). O de forma que resulta em modelos (designes para irrigação de canais na Mesopotâmia). O primeiro enfatiza o aparente em forma; o segundo enfatiza a forma na aparência. No passado era uma questão de formalizar um mundo *“taken for granted”*, mas agora é uma questão de realizar as formas designadas para produzir mundos alternativos. Isso significa a cultura “imaterial”, mas deveria ser chamada de *“materializing culture”*.

O ponto central é o conceito de enformar. Ou seja, impor formas aos materiais. No passado era uma questão de distinção entre o verdadeiro e o falso. A informação verdadeira era quando as formas eram descobertas e desenhadas, e as falsas quando as formas eram ficção. Essa discussão se tornou sem sentido uma vez que vemos as formas nem como descoberta, nem como ficção, mas como modelos.

O que quer que “material” possa significar, não significa o oposto de “imaterial”, ou melhor, a forma, é que faz o material aparecer. A aparência do material é a forma. E isso é o curso do apelo pós-moderno.

Guerra e o Estado das Coisas

Goeth recomenda que o homem seja nobre, generoso e bom. Poderíamos substituir e atualizar essa frase substituindo nobre por elegante, generoso por “*user friendly*”, mas a dificuldade seria substituir o bom. Até porque não mais podemos generalizar a palavra homem.

Vamos trazer ao design. Para um cortador de papel, a noção de bom é problemática. A faca pode ser tão boa porque corta não somente o papel, mas também o dedo o usuário.

Vamos pegar o exemplo das bombas. Não há dúvidas que os designers desses objetos são homens nobres, as bombas são elegantes e podem ser consideradas “arte contemporânea”, Também não há dúvidas que os designers são generosos. Podemos dizer que os designers são tão bons porque esses objetos não somente matam pessoas mas também ativam outras bombas. O fato é desafiador. Desenharam bombas que mataram os matadores dos primeiros matadores a serem mortos. Isso é progresso. Não há lugar para argumentar contra a melhora progressiva do design como resultado da guerra, mas se nossos ancestrais não tivessem guerreado com arco e flecha, estaríamos provavelmente lutando com nossos dentes e unhas. Há pessoas contra a guerra, são antidesigners.

A recomendação de Goeth seria algo assim: o homem deve ser nobre, generoso e mais ou menos bom, e então com o tempo menos e menos nobre e generoso.

Desde que engenheiros tiveram que se desculpar aos Nazistas porque as câmaras de gás não eram boas o suficiente (não matavam rápido o suficiente), mais uma vez percebemos exatamente o que está por trás da noção de bom. Isso não nos faz parar de querer objetos elegantes e convenientes. Investimos que o design deve ser nobre, generoso e bom.

Sobre Formas e Formulae

O Deus eterno criou o mundo do caos, e de acordo com a bíblia “sem forma, vazio”. Os neurofisiologistas o desafiaram e hoje os designers são capazes de fazer e copiar melhor do que Ele. Deus criou a forma do firmamento e impôs sobre o caos no primeiro dia de criação. Então o paraíso foi criado. Pessoas como Pitágoras descobriram as formas de Deus por trás do fenômeno. São círculos e epcírculos; isso é chamado de pesquisa: descobrir o design de Deus por trás do fenômeno.

Desde a Renascença estamos diante do fato indigesto que o firmamento pode ser formulado e formalizado nos círculos ptolemáticos e epcírculos, ainda melhor nos círculos de Copérnico e elipses de Keplerian. Como isso é possível? Deus o criador usou círculos , epcírculos e elipses no primeiro dia da criação? Ou foram os mestres da astronomia, não Deus, que fizeram essas formas? São as formas do Homem e não de Deus? O que é realmente difícil de digerir é que o firmamento (como todos os aspectos da natureza) não pode ser formalizado em nenhum aspecto. Por quê os planetas seguem órbitas circulares, elípticas e não quadradas ou triangulares? Por quê podemos formular as leis da natureza de várias formas não como queremos?

A Maneira de ver o Design

Um religioso alemão dizia “a alma tem dois olhos: um olhando para dentro e o outro para a eternidade.” O primeiro teve vários avanços desde a invenção de telescópio e do microscópio. Mas o segundo olhar somente nos últimos anos é que começamos a dar os primeiros passos em busca da perfeição técnica. A possibilidade de olharmos para a eternidade e representa-la tornou-se relevante somente desde o terceiro milênio. Era naquela época que as pessoas ficavam no alto das montanhas da Mesopotâmia observando os rios e podiam prever enchentes. Naquela época essas pessoas eram vistas como profetas, mas podemos chamá-las de designers. Desde os tempos dos filósofos gregos (entre as pessoas mais ou menos educadas) a opinião é que esse segundo olhar vê a eternidade e não o futuro. Não o curso futuro do Eufrates, mas a forma de todos os cursos de água. Não a trajetória de uma rocha, mas as formas das trajetórias nos quais os corpos movem nos campos gravitacionais. Formas eternas. Nós hoje pensamos que não descobrimos os triângulos, mas que o inventamos. Galileu não descobriu a fórmula da queda livre, ele inventou. Ele tentou uma fórmula atrás da outra até que funcionasse. Então a teoria da geometria é um design que forçamos sobre um fenômeno para os possuir.

Se as leis da natureza são nossas invenções, porque as rochas do Eufrates mantêm-se como são e não em outras formas e fórmulas que são tão boas quanto. Por outro lado não há dúvidas que as formas, descobertas ou inventadas, feitas divinamente ou por homens, são eternas, livres do tempo e do espaço. A soma dos ângulos do triângulo é sempre 180 graus, tanto sendo descobertos no paraíso ou num quadro de escrever. Mesmo triângulos euclidianos cujas somas são diferentes de 180 graus, também são eternos. A maneira de ver do designer, tanto humano quanto divino, corresponde ao segundo olho da alma. Como então é a eternidade? Como um triângulo? Uma equação? Ou algo diferente? Pode parecer como quiser, obrigado à geometria analítica. Sempre podemos reduzir a equações.

Todas as formas eternas, todas as idéias imutáveis, podem ser formuladas como equações, e essas podem ser traduzidas em códigos numéricos e em códigos de computador. O computador mostra os algoritmos como linhas, áreas, volumes e hologramas, que podem gerar imagens artificiais numericamente geradas. Então o que é visto pelo primeiro olho da alma é exatamente o que é percebido pelo segundo olho da alma. Mas o segundo olho continua olhando a eternidade, mas agora uma eternidade que se pode manipular.

Essa é a maneira de ver do designer. Ele tem um tipo de olhar (como o do computador) que permite perceber e controlar eternidades. Na Mesopotâmia ele era chamado de Profeta mas merece o nome de Deus. Mas obrigada Deus ele não está atento a isso e se vê como um técnico astuta. Permita Deus preservá-lo em sua Crença.

A Fábrica

O termo que nos denomina, o homo sapiens sapiens, expressa a opinião que temos que nos distinguir dos que nos precederam, por uma dose dupla de sabedoria. Isso é questionável. Por outro lado, o homo faber também é menos ideológico, significa que pertencemos a um grupo que fabrica algo.

Estudar a maneira como fabricavam ajudou a descobrir como o homem neolítico vivia, pensava, sentia, se comportava, sofria, tudo, em particular a ciência, a política, as artes, a religião da sociedade daquele tempo, pode ser traçado a partir do feitiço fabril. O mesmo vale para todos os períodos.

Portanto, quem quer saber nosso passado deveria escavar nas ruínas das fábricas. Quem quiser saber sobre o futuro deve pensar como serão as fábricas no futuro. Se vemos então a história da humanidade como a história da manufatura, os períodos podem ser descritos como: mãos, ferramentas, máquinas e robôs. Manufatura significa tornar o que está disponível no ambiente para vantagem de alguém, fazendo algo para ser usado. Porque as mãos são capazes de transformar e máquinas são simulacros das mãos aumentando a quantidade de informação herdada e adquirida, ou seja, informação cultural.

Ferramentas são empíricas, máquinas mecânicas, e robôs neurofisiológicos e biológicos. É mais uma questão de acrescentar informação genética. A relação entre o homem e o robô se torna clara. Um não pode funcionar sem o outro. O robô faz apenas o que o homem quer, mas o homem pode querer apenas o que o robô pode fazer. É um novo método: o homem é uma funcionalidade do robô que funciona como uma função dele.

Quanto mais complexas as ferramentas, mais abstratas. Para fazer uso de ferramentas, o fabricante tinha que obter informação empiricamente. Mas, as máquinas também precisam de informação teórica e isso explica a necessidade de educação universal. Escola elementar para usar máquinas, escola secundária para aprender a mantê-las, e universidades para manter novas máquinas. Robôs precisam de muito mais informação e aprendizado abstrato.

As fábricas do futuro serão como escolas. Haverá lugares onde homens aprenderão como funcionam os robôs, e então os robôs podem livrar o homem da tarefa de transformar natureza em cultura.

Mas, a única coisa crucial sobre a fábrica do futuro é que terá que ser o lugar onde o homo faber se torna homo sapiens sapiens, porque percebeu que a fábrica significa a mesma coisa que aprender: adquirir, produzir e transmitir informação. Parece utopia, mas é uma tendência: as escolas fábricas e as fábricas escolas estão aparecendo em todo lugar...

Abrigos, Proteções e Tendas

Estamos rodeados e objetos estúpidos, mas no caso de guarda-chuvas devem estar entre os mais estúpidos. Os guarda-chuvas são objetos que teimam em não funcionar quando são necessários, eles não protegem adequadamente, são inconvenientes de carregar e são perigosos para os olhos dos outros. Não houve evolução. Quando vemos a rapidez que as tendas de circos são erguidas e desmontadas, podemos achar que fizemos um bom trabalho. Quando consideramos parachutes também, quando pulamos de um avião o vento automaticamente abre o chute, mas quando você volta para o chão, tem um trabalho desgraçado para dobrá-lo novamente. Isso ilustra a estupidez das tendas e abrigos. Desde os egípcios, os arquitetos (e os designers de tendas) não se atêm ao fato que estão lidando com o vento e não com a gravidade. O problema não está em desmontar, e sim ser arrancado pelo vento. Isso vai mudar quando as pessoas pensarem mais imaterialmente.

A tenda como proteção tenta resistir ao vento, mas a tenda como vela aproveita-se do poder do vento. A vela é tão inteligente quanto a tenda é estúpida. Antes de pensarmos em paredes, temos que pensar no vento. O fato de que podemos ouvir, sentir, mas não ver o vento e só as conseqüências, parece muito imaterial.

No caso de uma parede de proteção: tanto fincada no chão como no caso do circo, presa em uma haste como no guarda-chuva, flutuar como parachute ou mesmo navegar, é uma parede de vento. Uma parede sólida, não importando sua forma, quantas janelas e quantas portas ela tem, é uma parede de rocha. Portanto, a casa, como as cavernas, é um segredo escuro, e a tenda, como um ninho na árvore, é um lugar onde as pessoas se unem e se dispersam. É uma casa onde coisas são possuídas, é uma propriedade, e definida por paredes. Desde os tempos das cavernas, as paredes armazenam imagens, a parede de proteção coleta experiências, processa e dissemina, e deve agradecer ao fato de que a tenda é um “ninho criativo”.

Design: Obstáculo para Remoção de Obstáculos

Um objeto de uso é um objeto para tirar os outros objetos do caminho. Um obstáculo para remover um obstáculo. Essa contradição é chamada “dialeto interno da cultura”. Eu encontro alguns obstáculos no caminho (pelo mundo objetivo, substancial e problemático) eu supero alguns dos obstáculos (transformo-os em objetos de uso, cultura) para poder continuar, e os objetos provam ser obstáculos por si só. O mais eu continuo, o mais eu sou obstruído por objetos de uso (na forma de carros, máquinas). Estou de fato duplamente obstruído. Primeiro porque uso para continuar, segundo porque eles aparecem no caminho. Ou seja, o mais eu continuo, mais objetivo, substancial e problemático se torna a cultura. Esse é o ponto central.

No caso de objetivos que eu visio, lido com objetos desenhados por outros. Esses objetos são então mediações (mídia) entre mim e a outra pessoa, não apenas objetos. Não são apenas objetivos, mas intersubjetivos também, não apenas problemático, mas dialógico também. A questão de criar coisas pode ser formulada assim: posso dar forma aos meus designs de uma forma que a comunicabilidade, intersubjetividade, são mais fortemente enfatizados do que o objetivo, o substancial e o problemático.

Quem projeta designs para objetos de uso joga obstáculos no caminho das pessoas. Quanto à criação de objetos deve lidar com a questão da responsabilidade, isto é que torna possível falar sobre liberdade em relação à cultura. A atual situação da cultura é caracterizada por objetos de uso os quais os designs foram criados irresponsavelmente, com atenção voltada ao objeto.

Entretanto estamos livrando o termo objeto do termo matéria, e ao projetar objetos de uso material como programas de computador. Isso é pra não dizer que uma cultura imaterial crescendo dessa forma seria menos obstruiva. Provavelmente restringe a liberdade mais do que a cultura material...Isso não é suficiente para esperarmos uma cultura mais responsável no futuro. Mas há razões para otimismo. Objetos de uso são antes de tudo obstruções necessárias para o progresso e quanto mais eu preciso deles mais eu os uso.

Porque as Máquinas de Escrever “Estalam” – Go Click

Estalar é mais fácil que escorregar. Máquinas são como gogos mesmo quando parecem deslizar. Por quê, por que tudo no mundo gagueja? Mas isso só ficou claro quando as pessoas começaram a contar. Tudo se tornou pequenos bits. Mas não são os números que correspondem o mundo: nós fizemos o mundo de uma forma correspondente ao nosso código de números. Esses pensamentos são difíceis de estabelecer porque levam à seguinte conclusão: o mundo é um conjunto de partículas porque é como o colocamos na nossa calculadora. Antes disso o mundo era descrito alfabeticamente. Somente desde quando calculamos é que temos máquinas, e não poderíamos viver sem elas, somos forçados a calcular mais do que a escrever. Quando escrevemos, fazemos um movimento linear, quando calculamos, pegamos pequenos bits dentro de um montão e agrupamos em um movimento pontual. Ou seja, o cálculo é direcionado à síntese, a escrita não. O cálculo é o ato de transformar em coisas que nunca existiram. Tem pessoas que vêem o cálculo como questão de números. São incapazes de perceber a beleza e profundidade filosófica de algumas equações. Mas agora que podemos recodificar os números nas formas de cores, forma e sons, a beleza do cálculo está para todos. O excitante sobre o cálculo não é que coloca todos juntos (a escrita também pode fazer isso), mas é capaz de projetar outros mundos para todos sentirem. Podemos calcular o mundo como o nosso coração deseja. As pessoas deveriam pelo menos aprender aritmética.

Ética do Design Industrial

Há algum tempo atrás essa era uma questão desnecessária. As facas tinham que cortar bem incluindo a cabeça do inimigo. O ideal do designer era pragmático, funcional. As normas morais eram decididas pelo público, sob forma de alguma autoridade ou consenso. E os designers, assim como os que usavam os produtos, estavam sujeitos às normas sob ameaça de punição, nesta ou na próxima vida. A questão da moralidade, responsabilidade moral e política do designer tomou um novo significado. Há pelo menos três razões para isso. Primeiro não existem mais normas públicas (apesar de haver autoridades religiosas, políticas, morais), mas as regras já não são de confiança pública. A única autoridade mais ou menos intacta é a ciência, mas esta produz normas técnicas, e não normas morais. Segundo, a produção industrial incluindo design, se desenvolveu em uma rede complexa que faz uso de informação de várias fontes. A massa individual de informação que recebemos é muito além da capacidade individual de memória. Ou seja, temos que atuar como time, combinando componentes humanos e artificiais. Os resultados não podem ser de um único autor. O processo de design é de extrema cooperação. Uma pessoa não pode ser responsável. Terceiro, no passado a responsabilidade moral por um produto era da pessoa que o usava. Não é mais o caso. Muitos processos industriais são automatizados e seria absurdo culpar os robôs pelo uso de produtos. Quem seria o responsável de o robô matar alguém? Quem construiu? Quem fez a faca? Quem fez o programa de computador? Não poderia ser igualmente possível atribuir a responsabilidade moral a um erro de construção, programação ou produção? Ou talvez essa responsabilidade seja de todo o complexo industrial inclusive a quem esse sistema pertence. Em outras palavras: uma situação onde o designer não atribui a si essas questões pode levar a uma total falta de responsabilidade.

Recentemente a Guerra do Golfo ilustra este tipo de problema. O pedágio da morte era um soldado aliado para cada 1000 iraquianos. Essa estatística só foi possível por um brilhante design industrial. Impressionante pela sua eficiência,

precisão científica e, sem dúvida uma conquista estética. Se não gerenciarmos – indo além de ideologias – e encontrarmos um caminho para solucionar problemas éticos do design, o Nazismo, a Guerra do Golfo, e eventos similares vão ocorrer na história como meros estágios de autodestruição. O fato de estarmos pensando nisso já nos dá razão para termos esperança.

Paredes Despidas

Falamos de paredes despidas, assim como falamos de corpos despidos, como coisas que devem ser cobertas. É preciso ter coragem para mostrar o corpo como é: nu. Esta é uma tradição cristã, onde o despido significa natureza, e a natureza existe para ser alterada pelo homem. É aquilo que não damos valor e que tem que ser transformada pelo homem: ou seja, transformada em cultura.

As paredes foram construídas pelo homem. Para o homem da caverna as paredes da caverna não tinham valor e ele se opôs pintando e expressando seus desejos em oposição à natureza. Nossas paredes descendem das paredes das cavernas. Apesar de as paredes serem feitas pelo homem elas são tidas como “dadas” para aqueles que vivem dentro delas. É um erro dizer que a cultura é feita por seres humanos e, portanto, a salvação da liberdade humana. Para todos, em uma cultura, a cultura é também “*taken for granted*” assim como a natureza, e as paredes também são “*taken for granted*” até mesmo por quem as constrói.

Mas a diferença é que somos criaturas de especulação e reflexão. Podemos fazer algo que o homem da caverna não podia, desenvolver uma filosofia da cultura. Como viver entre paredes faz parte da condição humana, de um ponto de vista estético as paredes são as bordas de um palco onde a tragédia do homem na luta pela beleza é encenada.

Com Tantos Buracos como um Queijo Suíço

Casas são feitas de telhados, paredes, portas e outras partes. Os telhados nos fazem subservientes: sobre ele podemos nos acovardar e nos esconder. Sobre o telhado de alguém as leis são válidas somente até certo ponto. As paredes são para nos defender do mundo exterior. No caso das paredes sem telhado (como no Muro de Berlim e a Muralha da China) esta função se torna clara. O externo é político, o interno secreto, e as paredes têm que proteger os lugares secretos do coração de serem visitados por espíritos maus. Qualquer um que não pode suportar segredos deveria derrubar paredes.

Mas até os monges têm que fazer buracos na parede, janelas, portas. Olhando para fora de dentro, pode-se ver a chuva e não se milhar. Os gregos chamavam esse tipo de visão de teoria, percepção sem perigo e sem experimentar nada. A questão fenomenológica que surge é: Os experimentos teóricos feitos através de janelas são válidos? Ou temos que ir para fora para experimentar coisas?

As portas são buracos para entrar e sair. Os telhados, portas, janelas e paredes não fazem mais o seu papel e isso explica porque nos sentimos “sem teto”. Como não podemos voltar às cavernas, para melhor ou pior, temos que projetar novos tipos de casas.

De fato, já começamos. No telhado há fios telefônicos, a televisão toma o lugar da janela, a casa se torna ruína com o vento das comunicações. O que é necessário é um novo tipo de arquitetura, um novo design. A Terra não é mais vista como uma localização geográfica no sistema solar, mas como um corpo no sistema gravitacional do sol. Isso é como a nova casa deve parecer: um corpo na esfera interpessoal através da qual as relações são atraídas.

No pior dos cenários as casas seriam links para um totalitarismo imaginário. Arquitetos e designers têm que criar networks de cabos reversíveis. Esse método seria uma revolução tecnológica que iria além da competência da arquitetura e do design. A falta de telhado poderia alterar a natureza da existência. As pessoas não

teriam mais onde se acovardar para se esconder ou se cobrir. Tudo que poderiam fazer é estender a mão uns aos outros.

O terremoto que estamos testemunhando nos força a embarcar nessa aventura. Mas se formos bem sucedidos poderemos viver novamente, processar barulho em informação e experimentar algo. Se não embarcarmos na aventura, pelo futuro previsto serremos destinados a ficar entre quatro paredes e um telhado cheio de buracos na frente da televisão, ou dirigir nossos carros pelas ruas e experimentar NADA.

Débora F. Figueiredo Bergamasco é doutoranda do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.