

A CRIAÇÃO COMO LIBERDADE PRATICADA POR MEIO DO JOGO: UM DIÁLOGO ENTRE ARQUITETURA E A FILOSOFIA DE VILÉM FLUSSER

ALMEIDA, Marcela; Doutoranda em Arquitetura e Urbanismo; Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte; Brasil; marcelaalmeida25@gmail.com

RESUMO

Nos anos 1990, o debate sobre as relações entre a arquitetura e as tecnologias digitais se intensificaram e muito se tem discutido a respeito das novas possibilidades inauguradas pelo advento do computador. O filósofo Vilém Flusser indica um caminho para a reflexão por meio de *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação* e da sua *filosofia da fotografia*. Portanto, é possível, a partir da teoria de Flusser, construir uma nova abordagem de investigação sobre a relação entre a arquitetura e a tecnologia digital.

Palavras-chave: Flusser; arquitetura; tecnologia digital; criação; jogar.

ABSTRACT

In the 1990's the debate about the relationship between architecture and digital technologies were intensified and much has been discussed upon the new possibilities inaugurated by the computer. The philosopher Vilém Flusser indicates a way of reflection towards the *Die Kodifizierte Welt (The Codified World)* and the *philosophy of photography*. Therefore, it is possible through Flusser's theory to build a new investigative approach about the relationship between architecture and digital technologies.

Keywords: Flusser; architecture; digital technology; creation; playing.

RESUMEN

En la década de 1990 el debate sobre las relaciones entre la arquitectura y las tecnologías digitales han intensificado y se ha discutido mucho acerca de las nuevas posibilidades abiertas por el advenimiento de las computadoras. El filósofo Vilém Flusser indica una forma de reflejar a través del libro "O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação" y su filosofía de la fotografía. Por lo tanto, es posible desde la teoría de Flusser, construir un nuevo enfoque a la investigación sobre la relación entre la arquitectura y la tecnología digital.

Palabras claves: Vilém Flusser, la arquitectura, la tecnología digital, la creación, jugar.

A CRIAÇÃO COMO LIBERDADE PRATICADA POR MEIO DO JOGO: UM DIÁLOGO ENTRE ARQUITETURA E A FILOSOFIA DE VILÉM FLUSSER

INTRODUÇÃO

O presente artigo propõe colocar questões inerentes à relação entre a arquitetura e as tecnologias digitais ante o pensamento de Vilém Flusser. Como considera Rivka Oxman (2006, p. 230), em seu artigo “Theory and design in the first digital age”, são necessárias novas formulações teóricas adequadas para a conceituação do tema, a fim de possibilitar encaminhamentos para as principais questões do design digital. A autora também destaca que “uma dentre as principais questões é se, de fato, o projeto digital é um fenômeno único – uma nova forma de projeto – em vez de meramente o projeto convencional realizado com uma nova mídia”¹.

Este debate pode ser enriquecido por meio do diálogo com Flusser que, como pensador das novas tecnologias, antecipou enunciados relevantes para o design ante a tecnologia digital. *A filosofia da fotografia*² oferece abertura para a discussão de diversos temas como automação, geração, interação, representação e metodologia do design. Sem o intuito de elaborar definições sobre condição da arquitetura nos dias de hoje, este texto pretende apenas lançar um novo olhar sobre o debate atual do tema.

1. POR UMA FILOSOFIA DA FOTOGRAFIA

Especialmente a partir da obra de Vilém Flusser (1985) *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*, é possível observar que a relação entre a arquitetura e o uso das tecnologias digitais gira especialmente em torno da liberdade. Para entendê-la, retomemos o pensamento do filósofo. Segundo ele, os aparelhos são

¹ Tradução livre do original: “one of these central questions relates to whether, in fact, digital design is a unique phenomenon - a new form of design - rather than merely a conventional design accomplished with new media”.

² Referência ao livro de Vilém Flusser (1985) *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*.

caracterizados pelo programa. Assim, o aparelho fotográfico está programado para produzir fotografia. Cabe ao fotógrafo descobrir as potencialidades contidas no aparelho que ainda não foram descobertas. Essas possibilidades não são determinadas, caso contrário sempre seria obtida a mesma coisa do programa. Outro texto de Flusser (1983), "Nosso Programa", do livro *Pós-história*, ajuda na compreensão do que é o programa: ele não pode ser entendido de maneira causalística, nem de maneira finalística, já que é caracterizado pelo acaso. Além disso, levando-se em consideração a relação das intenções humanas com as do aparelho, o conceito fundamental de programa é "jogo de permutação entre elementos claros e distintos" (FLUSSER, 2008, p.34) que obedece ao acaso que, por sua vez, se torna necessidade. Isso quer dizer que todas as possibilidades inscritas no programa necessariamente se realizarão.

Será que os arquitetos, quando criam, são levados pela causalidade ou pela finalidade? Como a criação pode ser entendida como acaso?

Tanto o pensamento causalístico quanto o finalístico não oferecem liberdade de escolha, pois tudo já se encontra determinado, seja como causa, seja como fim.

Programaticamente, tudo se dá ao acaso e, mais uma vez, onde há espaço para a liberdade? Para responder à questão, Flusser diz que consultando a práxis da fotografia veremos que "liberdade é jogar contra o aparelho" (FLUSSER, 2008, p. 41), ou seja, brincar com o aparelho. O que permite o jogo fazendo do aparelho brinquedo são as virtualidades contidas na regra (software) e não seu aspecto duro (hardware).

O filósofo Pierre Lévy pode auxiliar a entender o que é o virtual no contexto do programa proposto por Flusser. Lévy (1999) diz que a palavra "virtual" pode ser entendida em ao menos três sentidos: o primeiro, técnico, ligado à informática, um segundo corrente e um terceiro filosófico. O sentido filosófico do termo é uma dimensão muito importante da realidade: "[...] é virtual *aquilo que existe apenas em potência e não em ato*, o campo de forças e problemas que tende a resolver-se em uma atualização. O virtual encontra-se antes da concretização efetiva ou formal (a árvore está *virtualmente* presente no grão)" (LÉVY, 1999, p.47, grifo do autor). A metáfora da semente facilita o entendimento do que é o virtual: a semente possui o potencial de se tornar árvore, ela pode vir a ser uma árvore, mesmo que ainda não exista. Para que ocorra a transformação, basta que haja uma

atualização. Mas ela poderá ser atualizada de diversas maneiras, dependendo das condições que a semente encontrar para seu desenvolvimento.

Trazendo a metáfora para o caso da fotografia, é possível dizer que o aparelho fotográfico está programado para produzir fotografias, mas como elas serão dependerá de como o fotógrafo fará uso do aparelho. E, quando ele conseguir “descobrir” algo que ainda não foi explorado no programa, ele produzirá uma nova informação, ou seja, atualizará o programa.

Entender o virtual como possibilidade que foge à regra produzindo novas informações além daquelas contidas no programa contribui para a compreensão do significado de liberdade, a saber: “a possibilidade única e insubstituível que tenho para lançar informações novas contra a estúpida entropia lá fora, possibilidade esta que realizo com os outros” (FLUSSER, 2008, p. 96).

Segundo o pensamento de Flusser, é o *diálogo* que produz novas informações e não o *discurso* que é apenas capaz de transmiti-las³. Baseando-se nessa distinção, é possível afirmar que *o jogo é o diálogo entre o aparelho e o fotógrafo, capaz de produzir nova informação* e, além disso, ele é essencial para o exercício da liberdade.

Não devemos *nem antropomorfizar em [sic] objetivar os aparelhos*. Devemos captá-los em sua concreticidade cética de um funcionamento programado, absurdo. [...] Em suma: o que devemos aprender é assumir o absurdo, se quisermos emancipar-nos do funcionamento. A liberdade é concebível apenas enquanto jogo absurdo com os aparelhos. Enquanto jogo com programas. [...] Depende de se aprenderemos em tempo de sermos tais jogadores, se continuarmos a sermos “homens”, ou se passaremos a ser robôs: se seremos jogadores ou peças de jogo (FLUSSER, 1983, p. 31, grifo do autor).

É no jogo que reside a possibilidade de exercermos a liberdade. Para tanto, devemos agir como jogadores, caso contrário seremos peças manipuladas pelo jogo.

Depois de retomar os principais conceitos do pensamento de Flusser pertinentes a este ensaio, é possível uma incursão sobre a possibilidade de uma “arquitetura pós-histórica

³ Cf. “O que é comunicação” e, *O mundo codificado*: por uma filosofia do design e da comunicação (Flusser, 2007).

flusseriana". A partir dos textos de Flusser conclui-se que descobrir novas possibilidades e produzir nova informação por meio do diálogo é a atividade criativa que ocorre no jogo quando o "funcionário" tenta vencer o aparelho gerando novas informações. Entretanto, não se pode confundir criação com inspiração ou com a ideia de gênio criador que ainda resiste na prática arquitetônica atual. A palavra criação é um termo carregado de significados históricos⁴, e se for conectado diretamente ao pensamento de Flusser incorrerá em erro. Por isso, o termo *jogo*, proposto por ele, é mais adequado, pois não está associado a essa pré-concepção arraigada em nosso imaginário⁵.

Toda a filosofia de Flusser é construída a partir do *aparelho*. O aparelho é produto da sociedade pós-industrial (pós-histórica) e enquanto tal necessita de novas categorias. Na prática arquitetônica é possível entender os meios analógicos de projeto como industriais (quicá pré-industriais, tendo em vista que a atividade de projeto remonta a épocas anteriores a indústria) e os meios digitais como aparelhos pós-industriais. Contudo, não é o aspecto duro que importa, que em arquitetura se associa à técnica e/ou meio para realizar a atividade, mas sim o modo como se entra em diálogo com ele, ou seja, seu aspecto mole, suas virtualidades. Logo, o desafio para os arquitetos jogadores é descobrir virtualidades no programa. Se agirem conforme o previsto ou determinado pelo aparelho (digital ou analogicamente), a liberdade não será praticada e dificilmente será produzida nova informação. A situação também pode ser analisada de outra maneira. Quando técnicas digitais são associadas a técnicas analógicas é possível extrair da relação entre elas um diálogo capaz de produzir algo novo, constituindo, assim, um caminho para a liberdade do arquiteto.

De acordo com o desenvolvimento desse argumento, parece que não importa se a prática ocorre com meios analógicos ou digitais, pois o que liberta é o jogo com o programa. Mas a questão não pode ser assim tão simplificada. Cabe, então, tentar descobrir os meandros que podem levar a uma diferenciação entre o modelo arquitetônico precedente e o atual para que se avance nas discussões. É o que será feito a seguir, e, mais uma vez, a leitura de Flusser pode ser elucidativa.

⁴ Criação como inspiração que imita a atitude do demiurgo.

⁵ Essa questão será mais bem discutida no item "A criatividade".

2. A ABERTURA DO PROGRAMA

A partir dos anos 1990, houve um aumento na discussão teórica sobre o crescente papel das práticas digitais na arquitetura. Em 2003 aconteceu, no Centro Pompidou, em Paris, a exibição *Non-Standard Architectures*⁶. A partir de então, “o conceito de design non-standard, não normativo e não repetitivo tem se tornado um importante foco teórico desse novo fenômeno - reconhecido hoje como design digital”⁷ (OXMAN, 2006, p. 232). Tanto a arquitetura *non-standard* quanto a tipológica, mesmo apresentando resultados formais distintos, são frutos do acaso, pois cada uma tem seu programa. Ocorre que o programa da arquitetura *non-standard* difere da arquitetura normativa (composição formal), desenvolvendo um programa que é direcionado para produzir outro tipo de arquitetura segundo *seu novo programa*. Recai-se então no mesmo ponto de partida: o que diferencia a arquitetura *non-standard*, não normativa, sem repetição da arquitetura anterior (normativa) é o programa, mas não somente isso. O programa anterior foi desenvolvido antes do uso da tecnologia digital na arquitetura (o que não impede que os arquitetos utilizem a tecnologia digital para continuar projetando de acordo com o paradigma normativo). O programa atual foi desenvolvido dentro de uma nova “estrutura” até então sem precedentes. *A diferença sutil entre o modo operante anterior e o atual é a maneira como ocorre o diálogo entre o jogador e o programa do aparelho.*

Para entender como isso é possível, é preciso caracterizar a diferença entre discurso e diálogo. A *comunicação discursiva* tem por objetivo preservar e manter a informação, enquanto a *comunicação dialógica* tenta sintetizar nova informação. “Cada diálogo pode ser considerado uma série de discursos orientados para a troca. E cada discurso pode ser considerado parte de um diálogo” (FLUSSER, 2007, p. 97).

A computação digital se apresenta como um novo meio para o diálogo na arquitetura na medida em que é aberta a indeterminações. Entretanto, não se deve cair no equívoco de confundir indeterminação com acaso. As indeterminações podem ser entendidas como

⁶ O site do Centro George Pompidou (Paris) descreve a exposição como uma apresentação do trabalho e pesquisa de 12 escritórios internacionais de arquitetura sobre as implicações exercidas pelas ferramentas e técnicas digitais e computacionais na arquitetura.

⁷ Tradução livre do original: “[...] *the concept of non-standard, non-normative, non-repetitive design had become a major theoretical focus of this new phenomenon — recognized today as digital design*”.

frestas presentes no programa, que são descobertas pelo jogador enquanto joga. E assim se produz nova informação. *É na interação com a máquina – e toda interação é aberta ao diálogo – que o arquiteto joga e exerce sua liberdade.*

Em algumas análises, os programas computacionais são vistos como predeterminados, já que existe um *default* que limita a liberdade de ação. A programação inscrita nos softwares usados nos processos de projeto também parece predeterminar os resultados, visto que os programas já contêm todas as possibilidades de realização, limitando a “escolha” do arquiteto ao número de categorias inscritas no programa, ou seja, a escolha é programada. Assim, pode-se pensar que determinadas ferramentas de projeto induzem determinados resultados.

Nesse cenário da predeterminação, entretanto, existe uma possibilidade para a prática da liberdade: o jogo. Cabral Filho (2000), ao tomar o jogo como ponto de partida para discussão entre o determinismo e o não determinismo, declara que:

[...] o que está em questão em um jogo é sempre o problema do livre arbítrio. Todos os jogos são essencialmente uma moldura para a incerteza, permitindo a co-existência de determinismo e indeterminismo [...]. Assim, se jogos e suas características probabilísticas forem colocados a trabalhar a nosso favor, isto poderá representar uma resposta para uma metáfora que há muito vem sendo buscada, uma base teórica que poderia permear a cultura contemporânea, permitindo a manutenção da idéia de criatividade num mundo pré-determinado tecnologicamente (CABRAL FILHO, 2000, não paginado).

O excerto do texto de Cabral Filho, em certa medida, vai ao encontro do pensamento de Oxman (2006), que considera que, se, de alguma maneira, o design digital é revolucionário, é pela habilidade de propor alternativas à lógica da repetição⁸. Além disso, a citação introduz um tema que é primordial na discussão arquitetônica: a criatividade.

3. A CRIATIVIDADE

⁸ A repetição pode ser entendida aqui como uma forma de agir dentro da predeterminação da linguagem formal estabelecida previamente, sem jogo proposto por Flusser. A arquitetura normativa e repetitiva seria a expressão do funcionário agindo de acordo com o programa, sem nenhuma tentativa de corrompê-lo.

Flusser (2008), no capítulo "Brincar", de *Universo das imagens técnicas*, procura desmistificar a crença no gênio criador. Ele identifica que

o problema central da sociedade telemática utópica é o da produção de informações novas. Antigamente, rotulava-se esse problema como "criação e criatividade", porque as informações novas, as situações imprevistas, improváveis, aventurosas, parecem surgir como que do nada, "criatio ex nihilo" (FLUSSER, 2008, p. 91).

Diante da revisão do pensamento de Flusser feita até aqui, parece ser legítimo afirmar que a criação é a produção de novas informações. O interessante é observar que Flusser associa a criatividade a situações imprevistas. Ora, o imprevisto ocorre justamente quando o que está determinado de antemão não se realiza. Destarte, essa definição reafirma toda a construção da filosofia da fotografia em que o jogo é espaço que temos para escapar à determinação programática.

No capítulo seguinte, "Criar", o autor considera que o conceito de artista, como gênio criador, que absorve as informações do meio cultural e as processa em diálogo interno e solitário, não é mais possível, já que a produção de novas informações se dá por meio do jogo com as partes disponíveis de informação, que não é possível de ser praticado individualmente. "Esta é precisamente a definição do termo "diálogo": troca de pedaços disponíveis de informação" (FLUSSER, 2008, p. 93). E tudo isso foi possibilitado pela informática.

O leitor atento poderá pensar que há contradições neste texto, pois o item "Abertura do programa" verifica que uma saída para a liberdade é o jogo do funcionário com o aparelho por meio do programa e que tal atitude resultaria em nova informação. Dessa forma, o diálogo ainda permanece solitário, porque ocorre na interação homem-aparelho. Diante disso, poder-se-ia considerar que os dois argumentos entram em conflito quando, num primeiro momento, identifica-se que o jogo entre homem-aparelho produz informação e, posteriormente, declara-se que tal produção não pode ser realizada solitariamente.

O fato é que os dois modos não se encerram em si mesmos. Ou seja, são necessários tanto a troca de informações entre indivíduos quanto o jogo com os aparelhos, uma espécie de redundância dialógica. Nas palavras de Flusser (2008, p. 93):

O método a que recorre nesse jogo não é o de uma “inspiração” qualquer (divina ou anti-divina), mas sim o do diálogo com os outros e consigo mesmo: um diálogo que lhe permita elaborar informação nova junto com informações recebidas ou com informações já armazenadas.

Nesse momento, identifica-se novamente uma conjunção entre o pensamento de Flusser e Lévy. Os pensamentos dos dois filósofos convertem para o fim da autoria, já que, nas palavras Lévy, o saber emerge de devires coletivos, e nas palavras de Flusser, o diálogo (que só ocorre em colaboração) nos liberta da determinação. Tudo isso é proporcionado pela informática, que torna possível a troca de informações entre memórias artificiais e humanas.

Lévy (2000) considera que as “obras abertas” são uma prefiguração do acontecimento coletivo, pois ainda representam o paradigma hermenêutico, já que nelas os receptores são convidados a explorar uma obra preestabelecida pelo artista. Por isso, a noção de autoria continua presente. Ele sugere uma arte da implicação que

não é mais obra, nem mesmo aberta ou indefinida: faz surgir processos, que abrem uma carreira a vidas autônomas, introduz ao crescimento e povoamento de um mundo. Ela nos insere em um ciclo criador, em um meio vivo do qual já somos sempre os co-autores. *Work in progress?* Ela desloca o acento do *work* para o *progress*. Relacionaremos suas manifestações com momentos, lugares, dinâmicas coletivas, mas não mais com pessoas. Trata-se de uma arte sem assinatura (LÉVY, 2000, p. 107).

Os dois filósofos apontam seus discursos para o fim da autoria; entretanto, Lévy propõe o agenciamento em lugar da obra, diferentemente de Flusser, que não aponta para o fim da obra mas reforça a intersubjetividade a partir da abertura do programa. Assim, o objeto está para o discurso e o diálogo, para a intersubjetividade⁹. As duas formas de comunicação são interdependentes, ou seja, uma não existe sem a outra.

Para os arquitetos, o discurso de Flusser se torna mais acolhedor, pelo caráter concreto da arquitetura como objeto construído. A evolução se dá quando o arquiteto é capaz de criar uma obra que seja aberta a indeterminações, transpondo a predeterminação do objeto projetado. Essa concepção fica muito clara no texto *Design: obstáculo para a remoção de obstáculos?* (FLUSSER, 2007b). Quem projeta lança obstáculos no caminho dos outros que

⁹ Cf. “Nossa comunicação”, em *Pós-história* (Flusser, 1983).

têm como responsabilidade fazê-los de modo a não impedir a liberdade, o que para Lévy poderia ser a ampliação do caráter virtual dos objetos.

4. PROGRAMA E REPRESENTAÇÃO

Para Flusser (1985), a história está vinculada ao texto e à linearidade; produz imagens tradicionais que abstraem duas dimensões (a terceira e a quarta) do fenômeno concreto. Elas imaginam o mundo pela relação homem-imagem. Já a pós-história caracteriza-se por imagens técnicas que são produzidas por aparelhos que, por sua vez, são fruto de um texto científico aplicado, por isso são resultado indireto de textos. Elas abstraem uma das dimensões da imagem tradicional para resultar em textos (abstração de segundo grau); imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo, pois a relação homem-imagem é intermediada pelo aparelho.

A arquitetura passou a ser uma atividade relacionada à imagem técnica – superfície – a partir do momento em que o arquiteto estabelece a separação entre a prática do canteiro e o projeto. A sua imaginação deixa de ser transferida diretamente para o objeto, para passar pela mediação da imagem. O processo de codificar-decodificar torna-se a especialidade do arquiteto que domina a linguagem gráfica que abstrai as quatro dimensões da realidade em duas. Esse fato pode ser atribuído a descoberta da perspectiva que torna possível a antecipação do objeto. Podemos dizer que a perspectiva é uma imagem técnica, pois é fruto do desenvolvimento de um aparelho que se propõe a capturar a realidade.

Flusser diz que o caráter aparentemente não simbólico e objetivo das imagens técnicas faz que o observador acredite ver seu significado se afastando das suas características de imagem (elo entre o real e o representado). “Aparentemente, pois, imagem e mundo se encontram no mesmo nível do real: são unidos por cadeia ininterrupta de causa e efeito, de maneira que a imagem parece não ser símbolo e não precisar de deciframento” (FLUSSER, 1985, p.10). Ao equiparar imagem e realidade, as imagens técnicas se preparam para eliminar o texto. A perspectiva é encarada como *a própria realidade* e não como uma mediação. Mas, como bem ressalta Flusser, isso é só aparentemente.

Giorgio de Santillana (1981, p. 39), em *O papel da arte no renascimento científico*, diz que

o sistema que está sendo desenvolvido é parcialmente matemático e parcialmente simbólico e mítico; apresenta-se completo somente nos trabalhos dos artistas. [...] Mas [seu significado] está implícito, e deve ser extraído pois não está formulado em palavras.

É possível entender por meio deste trecho que a perspectiva, apesar de ser uma imagem técnica, e pretender ser a própria expressão da realidade, necessita do tempo mágico da leitura, do qual fala Flusser, ou seja, de deciframento.

A arquitetura continuou – e ainda continua na maioria das vezes – vinculada ao paradigma da perspectiva. Na segunda metade do século XX, com o advento da computação digital, abriu-se uma nova possibilidade: foi criado um aparelho até então sem precedentes. A interferência da informática na disciplina da arquitetura vem sendo explorada desde então, mas as discussões ficaram mais evidentes a partir da década de 1990, o que caracteriza um fenômeno recente se comparado aos séculos em que a perspectiva permaneceu o modelo dominante.

Nesse cenário, podemos identificar arquitetos que propõem uma prática que dialoga com o pensamento de Flusser pela utilização da tecnologia digital. O grupo de arquitetos holandeses NOX trabalha o projeto como processo aberto a indeterminações. Assim, o resultado formal é fruto do acaso na interação do sistema. O sistema é selecionado e estruturado pelo arquiteto, mas o resultado formal final é gerado automaticamente mediante um momento de autoparada (ou seja, estabilização do sistema).

Podemos identificar três fases no processo de projeto do NOX: 1) selecionar as informações – discursos; 2) organizá-las em uma máquina – aparelho; 3) dialogar com a máquina para gerar a forma. Na primeira e na segunda fases, o arquiteto age como programador; já na terceira, ele age como um funcionário que joga com o aparelho.

O programa é feito para se autorrealizar, mas o momento de autoparada ocorre deliberadamente, arbitrariamente, ao acaso, seguindo a lógica do programa. Essa metodologia pode ser considerada um modo de praticar a liberdade na arquitetura, ou seja, produzir nova informação, já que esse método não representa uma realidade exterior, como faz a perspectiva, mas especifica uma por meio do processo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Utilizando os textos de Vilém Flusser como fios condutores para a reflexão do fazer arquitetônico, procurei traçar paralelos, a fim de iluminar as discussões atuais ante uma nova filosofia. O glossário utilizado pelo filósofo enrique o debate a partir do momento que traz novas acepções e relações, permitindo-nos fugir de termos já amplamente utilizados de significados arraigados.

Nesse sentido, esta discussão não inaugura nem soluciona enunciados, apenas problematiza as questões já estabelecidas. Perpassamos ao longo do texto por temas que trazem grandes implicações ao ato de projetar, como a criatividade, a liberdade e o diálogo com aparelhos.

Identificamos também pontos em que é possível relacionar o pensamento de Flusser ao pensamento de Lévy. O tom áspero de Flusser se complementa com o otimismo de Lévy. Na verdade, é possível aproximar os dois filósofos ao tema das influências geradas pelo advento da computação digital, fenômeno de nosso tempo que ousou considerá-lo um momento de inflexão tão importante quanto a descoberta da perspectiva.

Tal “revolução” traz implicações em todos os níveis, como social, tecnológico e disciplinar. Em especial para a arquitetura, modifica a metodologia de projeto e a representação. O computador é a primeira ferramenta aberta à indeterminação, não só porque permite várias funções, mas porque possibilita que as práticas sejam mais abertas. Tal condição potencializa o diálogo como prática da liberdade e da criação.

A problematização instaurada aqui procurou mostrar que toda a prática futura não poderá ser solitária, necessitando do outro para possibilitar a criação e de liberdade. Tal situação pode ser encarada como libertadora na prática arquitetônica, pois exime os arquitetos de agirem como o demiurgo recriando o mundo. A colaboração, o diálogo, a abertura, a indeterminação abrem espaço para práticas que valorizam a intersubjetividade.

Entretanto, todo esse cenário não exime o arquiteto de sua responsabilidade para como o

outro. Nas palavras de Flusser (2007), se ela não se fizer presente, os objetos por nós criados produzirão um mundo cada vez mais objetivo, objetual e problemático.

AGRADECIMENTO

Agradeço à Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais (Fapemig) o apoio a esta pesquisa.

REFERÊNCIAS

CABRAL FILHO, J. S. Horizontes intercambiantes ou a idéia de jogo como redenção. Disponível em: <<http://www.arquitetura.ufmg.br/lagear>> Acesso em: 11 jun. 2010.

FLUSSER, Vilém. Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar. São Paulo: Duas Cidades, 1983.

_____. Filosofia da caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

_____. O que é comunicação? In **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007a, pp.88-100.

_____. Design: obstáculo para a remoção de obstáculos? In **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007b, pp.193-198.

_____. **Universo das imagens técnicas: elogio à superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 2000.

OXMAN, Rivka. Theory and design in the first digital age. *Design Studies*, 2006, Vol. 27 No.3, p. 229-265.

SANTILLANA, Giorgio de. **O papel da arte no renascimento científico**. São Paulo: FAU-USP, 1981.