

Uma nova possibilidade arquitetônica para além da desmaterialização

A new architectural possibility beyond dematerialization

Profa. Marcia Maria Cavalieri

Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix

Resumo

A arquitetura sempre foi vista dentro de uma cadeia linear-causal, ou seja: a criação que leva à representação, a representação que leva à construção e a construção à habitação. Porém a partir do momento em que a ciência e o mundo não se justificam através deste binômio causa-efeito, o questionamento é inevitável: a arquitetura deve ser ainda concebida e vista desta maneira? Na tentativa de responder esta indagação este artigo pretende apontar novos caminhos para a disciplina através de novas práticas arquitetônicas criadas em função de uma nova interação entre arquiteto, máquina e usuário. Assim diminuindo a importância da forma material das construções em favor das experiências relativas ao processo arquitetônico.

Palavras-chave: Desmaterialização; Arquitetura; Imaterialidade.

Introdução

O fato de começarmos a desprezar o tamanho e a interessar-nos por pontos (a concentrar o interesse na ponta dos dedos e a desprezar o resto do corpo) é precisamente o que apontei ao dizer que nossos netos vão ser cérebros de corpos atrofiados, ou formigas que se concentram nas antenas. O universo das imagens técnicas emerge desse gesto: de antenas que negam o universo dos objetos. O novo interesse emerge da negação do campo precedente de interesse. Por certo, para nós, os predecessores, tal inversão de interesse é terrificante, como o é tudo que emerge. Não obstante, a inversão é fascinante. Porque 'inversão' é negação, e negação é sinônimo de liberdade. (FLÜSSER, 2008, p.190)

Quando nos deparamos com o texto do filósofo escrito em 1985, respiramos em parte aliviados, por não termos corpos atrofiados, mas em compensação assustados com tamanha precisão de suas previsões, pois somos nós nascidos nas décadas de 1970 e 1980 os netos que ele citava. Sem dúvida, estamos imersos neste mundo de imagens e de variadas informações que possuímos a partir de um simples toque. Mesmo acostumados aos avanços dos aparelhos produtores de imagens, que nos possibilitam a liberdade, mergulhamos em um universo cada vez mais complexo e imprevisível, muito diferente da corrente anterior do pensamento moderno.

A visão moderna de mundo promovia uma separação entre o ser humano e a natureza, provocando uma diminuição na sua complexidade, o que o torna previsível: “[...] um conhecimento baseado na formulação de leis tendo como pressuposto a noção de ordem e de estabilidade no mundo, sugerindo a ideia de que o passado se repete no futuro; o conhecimento garantia a previsibilidade dos acontecimentos.” (CRUZ JÚNIOR; GRILLO, 2010, p.13). O binômio causa-efeito sustenta esta teoria da ciência moderna, construindo assim o conceito de linearidade.

Exemplo desta teoria é a arquitetura, mesmo que esta não se realize de forma plena nesta cadeia linear-causal¹. Ela é vista basicamente através desta linearidade: a criação que leva à representação, a representação que leva à construção e a construção à habitação. Objetivando assim sempre a construção de um objeto arquitetônico, de origem sólida, sobretudo se a tomarmos por uma definição simples como: “[...] qualquer intervenção no meio ambiente criando novos espaços, quase sempre com determinada intenção plástica, para atender a necessidades imediatas, ou as expectativas programadas [...]” (LEMOS, 1979, p.9). Ou ainda, definida pelos elementos da tríade arquitetônica vitruviana²: *firmitas*, que se refere à estrutura e a estabilidade construtiva; *utilitas*, que remete a função e a comodidade e *venustas*, que se verifica através da beleza. Comprovando assim que esta sempre esteve associada ao espaço construído.

Porém este pensamento na sociedade contemporânea ocidental tem-se modificado, pois diariamente é comum cair verdades e certezas que sustentavam a visão de mundo vigente durante a modernidade, destruindo vários paradigmas enraizados em nossa civilização. Seja pelas suas fragilidades, pelo avanço da tecnologia ou pela mudança no comportamento humano, estamos abarcados, conforme o citado Flüsser no início do ensaio, neste novo universo de pensamento.

Uma nova materialidade para a Arquitetura

No artigo *Arquitetura Líquida* de Solà-Morales (2002), o autor define este novo tempo na arquitetura, começada no final do século XX, que substitui a firmeza pela fluidez, gerando o termo líquido. Terminologia também usada pelo sociólogo Zygmunt Bauman (2001), que acredita que esta pós-modernidade é líquida, pois ela vem diluindo

¹ Pois conforme Cabral Filho (2009, p.4) aponta: “[...] essa idealização é desmentida pelos ‘ruídos’ que aparecem nessa cadeia, que vão desde os erros na comunicação do projeto até as interferências ‘imprevistas’ dos construtores e clientes”.

² O termo tríade arquitetônica Vitruviana, vem do arquiteto engenheiro romano, Marcus Vitruvius Pollio, que escreveu tratados de arquitetura, com 10 volumes, chamado *De Architectura*, por volta de 40 a.C. Constituindo a única obra que chegou aos nossos dias e que serviu de base a diversos textos e construções do Renascimento até a contemporaneidade.

os sólidos como: as grandes instituições, as antigas relações sociais, as ordens econômicas e as grandes utopias, estabelecendo para a sociedade atual uma maior mobilidade, que não precisa ser física, mas que flui nas fronteiras geográficas de forma incontida. Porém a visão do sociólogo pode ser complementada, que em detrimento de uma modernidade líquida, vivemos em uma modernidade fluída, dinâmica, pois o tempo também se sobrepuja ao espaço, gerando assim ao contrário do antigo pensamento linear, uma maior complexidade. Onde as teorias e as práticas trabalham numa permanente transformação, marcada pela imprevisibilidade e incerteza.

Esta ciência se mostra em sintonia com a condição humana e com a sociedade atual. Já para a arquitetura, esta discussão sobre liquidez tem potencializado a reflexão e aplicabilidade deste conceito na profissão, apresentando uma opção para novos desdobramentos da arquitetura contemporânea, pois:

Além da questão estética, a liquidez sugere uma incidência na arquitetura de maneira mais significativa em outras questões, como a capacidade de se adaptar às contingências, o dinamismo no uso do espaço e do tempo, a flexibilidade para abarcar funções e programas, a transformabilidade de espaços e de materiais, a sustentabilidade. (CRUZ JÚNIOR; GRILLO, 2010, p.2)

Ao contrário dos pensamentos anteriores que sempre tentam aprimorar a teoria anterior, esta sociedade contemporânea não possui esta intenção, pois não há a intenção de torná-la sólida novamente. Pois está baseada na tendência da vida em fluxo, ou seja, não há tempo para as convicções se solidificarem em verdades. Acaba por ser um elogio à efemeridade, onde tudo é temporário assim como o líquido, a sociedade atual se caracteriza pela incapacidade de manter a forma.

Talvez por esta ausência ou diminuição da importância da forma, a arquitetura abarcou no final do século XX certo fascínio pela imaterialidade na arquitetura. Ou ainda pela história recente das artes que buscaram nos anos de 1960, ir contra a esta cultura do objeto formal, para redescobrir a disciplina, que culminou em novas práticas: “[...] para se libertar da realização material, a qual era vista por muitos artistas como sendo subordinada ou até mesmo supérflua” (MARZONA, 2007, p.07). Para isso alguns artistas como Sol LeWitt, Joseph Kosuth, Grupo Fluxus entre outros, começam a substituir a realização material pela estrutura conceptual, gerando o que podemos chamar de desmaterialização do objeto em favor conceito proposto.

Porém Vilém Flusser pode desmistificar este desejo, pois o autor busca recuperar o conceito de imaterialidade, que atualmente é utilizado de forma distorcida. O texto “Forma e Material” (2013), comenta as origens e os significados da palavra ‘Material’. Na tentativa dos romanos de traduzir a palavra material resultou no termo grego *hylé* que significa madeira, mas no sentido da madeira que era estocada nas oficinas dos carpinteiros, ou seja, é um termo criado para expressar a oposição ao conceito de forma (*morphé*), como algo amorfo. O mundo material passa assim a ser uma ilusão, pois é composta por fenômenos amorfos. Já as formas se encontram ao contrário desta ilusão, e criam o mundo forma, ou seja, o da realidade:

Se a ‘forma’ for entendida como o oposto de ‘matéria’, então não se pode falar de design ‘material’; os projetos estariam sempre voltados a informar. E se a forma for o ‘como’ da matéria e a ‘matéria’ for o ‘o quê’ da forma, então o design é um dos métodos de dar forma à matéria e de fazê-la aparecer como aparece, e não de outro modo. O design, como todas as expressões culturais, mostrar que a matéria não aparece (é inaparente), a não ser que seja informada, e assim, uma vez informada, começa a se manifestar (a tornar-se fenômeno). A matéria no design, como qualquer outro aspecto cultural, é o modo como as formas aparecem. (FLÜSSER, 2013, p.28)

Ou seja, pelo pensamento de Flusser é impossível falar de imaterialidade, pois se para o design é impossível um mundo sem forma e sem matéria a arquitetura também o faz. Ou como Almeida (2012) sugere: “[...] Quem sabe não seria mais adequado falar de um mundo simulado, ou mundo ejetado, ou ainda mundo materializado. Nessa perspectiva, ver-se-ia o estatuto do projetar ser renovado”.

Porém nosso atual conceito de materialidade não está vinculado a este conceito de Flusser, da originalidade do termo, pois matéria para nós é sinônimo de realidade. Um exemplo desta proposição de Flusser só é possível se ficar na ideia de realidade virtual.

Amostra desta realidade virtual são os projetos de Marcos Novak, que para conceber suas formas, utiliza cálculos matemáticos de grande complexidade. Descrevendo seu espaço virtual não como constante e sim por variabilidade, baseado em três características: a não-localização, a multiplicidade e a substituição de constantes por variáveis. Sua produção se concentra e se limita à exploração das formas e espaços virtuais com independência da realidade física, da materialidade, e livre das leis da

gravidade. (CRUZ JÚNIOR; GRILLO, 2010). O arquiteto utiliza o termo arquitetura líquida para designar suas formas:

O que é arquitetura líquida? Uma arquitetura líquida é uma arquitetura cuja forma é dependente dos interesses de quem vê; é uma arquitetura que se abre para recebê-lo e fecha para defendê-lo; é uma arquitetura sem entrada para as portas, onde o próximo quarto é sempre onde precisa ser e o que precisa ser. É uma arquitetura que dança ou pulsa, torna-se tranquilo ou agitado. A arquitetura líquida faz cidades líquidas, cidades que mudam com a mudança de um valor, onde os visitantes com diferentes origens vêem diferentes pontos de referência, onde bairros variam com ideias realizadas em comum, e se envolvem como os ideais de amadurecimento ou dissolução.”³ (NOVAK)

Um exemplo do seu trabalho, realizado em 1993, é o *Dancing with the virtual Dervish: words in progress*, onde há a presença simultânea de pessoas que interagem no mesmo espaço virtual, porém em locais físicos diferentes. Isto não seria uma novidade nos tempos atuais, mas foi uma das experimentações pioneiras, na concepção de uma arquitetura interativa. Porém a radicalidade na virtualidade dos trabalhos de Novak, que é sua força, promove também a sua debilidade, pois se limita ao ambiente computacional, se abstendo do mundo físico.

Outros exemplos podem ser observados, que extrapolam este ambiente virtual e se tornam fisicamente edificáveis, como no caso do Grupo NOX, que é assumidamente influenciado por Novak. A busca do grupo consiste em construir formas e espaços fluídos, explorando principalmente a interatividade da obra com o usuário. O pavilhão de água doce na HtwoOExpo, na Holanda entre 1994 e 1997 é um exemplo. O projeto consiste em um museu interativo, que produz a sensação no visitante como se ele fosse a própria água passando pelo espaço. Com artifícios como: diferentes níveis de piso, parede e teto, além de iluminação e sons no ambiente, o usuário dilui a noção do espaço real da obra, provocando uma inquietude visual e tátil, caracterizando um ambiente de difícil exploração e equilíbrio.

³ *What is liquid architecture? A liquid architecture is an architecture whose form is contingent on the interests of the beholder; it is an architecture that opens to welcome me you and closes to defend you; it is an architecture without doors hallways, where the next room is always where needs to be and what it needs to be. It is an architecture that dances or pulsates, becomes tranquil or agitated. Liquid architecture makes liquid cities, cities that change at the shift of a value, where visitors with different backgrounds see different landmarks, where neighborhoods vary with ideas held in common, and involve as the ideals mature or dissolve”*(NOVAK)

Esta arquitetura por eles proposta, além da sua forma fluida busca esta flexibilidade, variabilidade, por meio da interatividade, promovendo uma arquitetura não possuidora de um espaço estático, derrubando os preceitos da tríade Vitruviana para se tornar um espaço de transformações.

É a partir destes exemplos que pode se entender o equívoco do entendimento que a destruição da materialidade (não no sentido Flusseriano) e da forma seriam necessárias para um novo caminho para a arquitetura, como vislumbrava vários arquitetos e críticos no final do século XX. Pois estes percebiam que a prioridade estética, proveniente de uma consolidação errônea da intenção do movimento moderno, se sobrepunha a outras, como funcionais, econômicas e éticas. O que gerou dúvidas iniciais até em Jaques Derrida⁴, ao ser confrontado pelo arquiteto Bernard Tschumi, sobre a viabilidade da arquitetura se consolidar na teoria Desconstrutivista⁵:

A primeira vez que encontrei Jacques Derrida com o intuito de convencê-lo a confrontar o seu trabalho com a arquitetura, ele me perguntou, ‘Mas como pode um arquiteto estar interessado em desconstrução? Afinal, a desconstrução é antiforma, anti-hierarquia, antiestrutura, o oposto de tudo que a arquitetura representa.’ ‘Precisamente por essa razão’, eu respondi. (TSCHUMI, 1998, p.250)

Embora o movimento desconstrutivista tenha se consolidado na arquitetura nas décadas finais do século passado, seus objetivos não foram plenamente alcançados por motivos diversos, talvez um deles no desejo permanente da dissolução da forma física, sem pensar em questões mais relevantes de natureza não palpável.

As experiências anteriores de alguns arquitetos e de novos profissionais posteriores a este período diminuem sua preocupação na diluição da estrutura fixa e imutável. Passando a focar suas preocupações em outros valores, pois concebem a forma não como algo necessário, mas inerente a própria disciplina, procurando outros assuntos a serem explorados, como o movimento do usuário do espaço físico: “[...] A ação e o acontecimento são ‘saídas’ que complementam a rigidez da forma construída.”(ALMEIDA, 2012). Ou seja, a arquitetura passa a ser não mais a disciplina

⁴ Jacques Derrida, um dos mais importantes filósofos franceses do século XX do pós-estruturalismo e pós-modernismo. Foi o criador do método chamado desconstrução, que é um sistema, que embora a palavra indique, não se trata de destruir e sim de decompor os elementos da escrita para do texto que estão dissimuladas.

⁵ Teoria Desconstrutivista, foi também utilizada na arquitetura, sendo uma linha de produção arquitetônica pós-moderna que começou no fim dos anos 80. Ela é caracterizada pela fragmentação, pelo processo de desenho não-linear que tem como aparência final dos edifícios um caos controlado por uma estimulante imprevisibilidade, onde o processo de projeto passa a ser mais importante que o resultado final.

somente do espaço, mas sim do espaço e tempo, que foca muitas vezes no processo e na participação do corpo do usuário.

Estes dois aspectos são possivelmente reconhecidos em experiências muito anteriores a esta época ou até mesmo do uso do computador.

Em 1924, Gerrit Rietveld⁶, cria em Utrecht na Holanda em meio a um bloco banal de casas geminadas de tijolos aparentes, a residência para Sra. Schröder. A percepção do volume real é dificultada, tanto internamente como externamente, pelo jogo tridimensional de planos verticais e horizontais. Todo o tratamento da casa é feito a partir de pequenas necessidades da moradora, cômodos pequenos, mas interligados, divisões corrediças que permitem a mudança de espaços, além de um mobiliário totalmente pensado em suas minúcias para o funcionamento perfeito da casa. A construção não pretendeu ser um manifesto para interpretar novas formas de viver domesticamente, mas sim intensificar e adaptar a obra a experiência do usuário no espaço (COHEN, 2013).

Outro exemplo vem do modernista mais conhecido, Le Corbusier, que apesar de se manifestar boa parte da sua carreira, em favor de uma arquitetura programada, baseada principalmente em formas tradicionais e proporções clássicas, mesmo que com inovações provenientes do movimento moderno, propôs aberturas e questionamentos a sua teoria em alguns de seus projetos próximos do fim da sua vida.

No projeto da Capela de Notre-du-Hunt, na década de 1950 em Ronchamp, acaba por questionar a relação causal da arquitetura, já que é possível perceber intervenções na obra final que não estavam no projeto (figura 01 à 03), o que promove ao arquiteto a importância do processo em detrimento do projeto. (CABRAL, 2014)



⁶ Gerrit Rietveld, arquiteto e designer modernista holandês, que participou do grupo conhecido como De Stijl, criou inúmeras obras que influenciaram a corrente modernista na arquitetura.

Figura 01: Detalhe na parte superior, próxima à cobertura, que parece ter sido deixada aberta, para iluminação. Intervenção que parece ter sido feita durante a construção, pois no projeto não há presença desta lacuna.

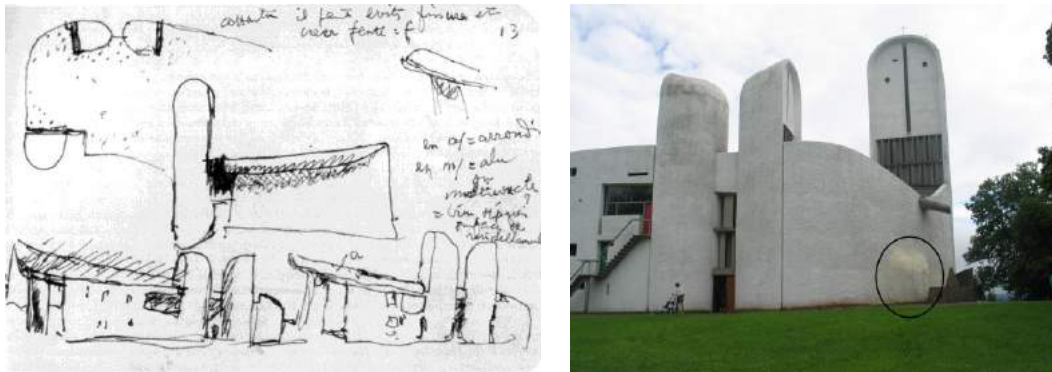


Figura 02 e 03: A figura do lado esquerdo mostra o croqui do projeto que não previu a abertura próxima ao telhado, nem a saliência do confessionário, já a figura do lado direito revela a saliência do confessionário (marcado na foto).

Porém no seu último projeto esta indeterminação da arquitetura fica ainda mais evidente no Convento de Sainte-Marie-de-la-Tourette, próximo a Lyon na França. Esta obra por muitos irreconhecível se comparada às obras da fase áurea do arquiteto. Trata-se de uma lógica de ausência de beleza, uma espécie de desconsideração com a qualidade física, que acaba sendo a primeira vista extremamente perturbadora e cruel, mas que acaba sendo a mais poética. A sua experiência não se limita ao corpo material do edifício, mas, sim na ordem da transcendência, pois a obra toma como princípio o erro, presente em alguns detalhes que não seriam comuns para um arquiteto do porte de Le Corbusier (Figura 04 à 07), o que confirma esta possibilidade de não acerto humano. Permitindo assim indeterminação da arquitetura, onde consta um progresso organizado, mas que muitas vezes não é prognosticado. (CABRAL, 2014)



Figura 04 e 05: A displicência dos diferentes tipos de pilares que não obedecem a nenhum tipo de padrão e a tubulação aparente ao longo do edifício.



Figura 06 e 07: A figura do lado esquerdo mostra a janela que dá de frente a um anteparo, que não permite a visão da paisagem. Enquanto a imagem da direita possui a imagem da janela com erro de execução que é deixada pelo arquiteto de propósito, para provar a imperfeição do homem, frente ao mundo.

Outro projeto para ser exemplificado é o *Fun Palace* de Cedric Price, na década de 1960 que tinha por objetivo mudar os parâmetros da arquitetura: “Esta descrição claramente desafia a ideia de arquitetura como abrigo, como gabinete, ou como um significante permanente de valores sociais”⁷ (LOBSINGER, 2000, p.120). O projeto é uma idealização da artista do meio do teatro, Joan Littlewood, que busca o então jovem arquiteto inglês Cedric Price, que se interessava por novas tecnologias, para realizar um projeto que atendesse os desejos e as necessidades dos usuários em um foro de encontro para performances teatrais. Com a ajuda de Gordon Pask, especialista em cibernética, o projeto se amplia, se tornando mais interativo, flexível, compatível as performances subjetivas e efêmeras do teatro. Embora o projeto não tenha sido construído, este é o exemplo usado até hoje para elucidar os novos desdobramentos da arquitetura atual, centrada no dinamismo do corpo, focando no processo de criação.

Embora estes exemplos nos pareçam viáveis para entender o deslocamento do objetivo focado no resultado final para o processo, é permissível uma dificuldade em aceitá-los, pelo menos para a maioria das pessoas. O que denota que apesar de reconhecermos que estamos em meio a um pensamento contemporâneo, ou seja, flexível, aberto e ilimitado, não projetamos como tal. A ordem do projeto ainda é a lógica, determinista, fechada e cartesiana, proveniente do pensamento moderno que atua na estrutura mental do homem contemporâneo.

⁷ This description pantently challenges the ideia of archicteture as shelter, as enclosure, or as a permanent signifier of social values”

Mesmo que os dois primeiros exemplos, de Rietveld e de Le Corbusier, tenham sido feitos antes do uso do computador e que o de Cedric Price já tenha sido concebido na era da cibernética, ambos possuíam o pensamento contemporâneo, a frente do pensamento projectual que ainda temos hoje de causa-efeito.

É equivalente dizer que se formos pensar em termos de cibernética o pensamento moderno, de relação linear, de causa-efeito, sugere uma inferência de primeira ordem. A maioria dos arquitetos atuais ainda projetam com esta relação de primeira ordem, ou seja, embora tenhamos o uso do computador ele é só mais uma ferramenta de representação, tal como a perspectiva foi para o homem renascentista. Portanto a relação causal pode ser dada pela lógica: criar-representar-construir-habitar, o que torna previsível toda ação, ou seja, determinada e previsível.

Já este outro tipo de arquitetura (presente nos exemplos apresentados) sugere a participação do processo e da experiência alterando este fluxo, quebrando o paradigma da relação causal, fixada em uma meta. O processo passa a ser cíclico, imprevisível, com inúmeras possibilidades, não importando a ordem dos infinitivos, podendo ser: habitar-criar-representar-construir-habitar-construir e etc. Provocando o que chamamos de cibernética de segunda ordem, que sugere um sistema aberto, promovendo interferências no processo a todo o momento, como Arantes (1933, p.18), comenta este tipo de arquitetura quando analisa algumas obras de Peter Eisenmann, que atuam neste sentido:

Assim, o resultado final não é a síntese de um processo, o resultado de uma acumulação, mas uma parada arbitrária numa série que poderia continuar indefinidamente através de deslocamentos sucessivos. Também não é uma simples inversão do procedimento habitual, que principiaria pelo objeto na sua integridade ao invés de defini-lo no fim. O percurso, portanto é mais importante do que os objetos que possam eventualmente dele resultar [...].

Portanto o problema da arquitetura não está centralizado na forma ou nos espaços rígidos, como fazem os que desejam a desmaterialização da arquitetura, mas sim, na lógica determinista e rígida do pensamento moderno enraizado em nós seres contemporâneos. Mas estaria o homem preparado para tal mudança? E principalmente será que os arquitetos estão dispostos e abertos a este novo pensamento? E se, este abrir a um novo pensamento, diminuir o efeito da aparente participação do arquiteto? Estaria ele disposto a abrir mão do seu *status quo* de artista criador? Embora estas perguntas

pareçam adequadas e condizentes com as práticas profissionais que ainda envaidecem muitos arquitetos, estes questionamentos não são mais possíveis, se olharmos para um novo panorama de pensamento contemporâneo.

Hoje este conceito de criação ligado ao mito do autor (do gênio, do Grande Homem), que produz informação a partir do nada não é mais viável, como Flüsser (2008, p.139) afirma: “Toda informação se produz como síntese de informações precedentes, por diálogo que troca bits de informação para conseguir informação nova.” Isso porque, por mais brilhante que uma mente possa ser, com a informática fica difícil sustentar esta ideia, pois a quantidade de informações disponíveis e sua troca se tornou imensurável. O que faz o autor comparar, talvez de forma exagerada, que o consumidor médio atual possui mais informações que o “gênio” renascentista.

O então “gênio” do autor (equivalente como concebíamos o diferencial do “grande” artista, ou no caso aqui, o arquiteto), deixa de ser visto como criador para ser um jogador que recombina as informações disponíveis produzindo informações novas. Deste modo muda-se o foco da existência humana: de *homo faber*, que produz, para o *homo ludens*, que brinca com os dados de forma consciente e permite que o acaso seja matéria prima para criação de novos paradigmas. Promovendo assim também que o conceito de criatividade se modifique, tornando-se consciente (FLÜSSER, 2008).

Procurei sugerir que *homo ludens* será jogador que, em diálogo com outros, computará os *quanta* e os *bits* do universo vazio a fim de criar *estrata* de informações a encobrirem o abismo do nada com a pela do significado. Procurei sugerir que o *homo ludens* será artista criativo. (FLÜSSER, 2008, p. 143)

O autor ainda expõe um exemplo que permite entender com este acaso pode criar novas situações desde que estejamos preparados para interpretá-los. Existe uma lenda que Newton, estava estudando embaixo de uma árvore e foi atingido por uma maçã na sua cabeça (acaso provável), e que este fato fez com que ele elaborasse a Teoria da Relatividade (acaso improvável). Porém se a maçã caísse sobre a cozinheira de Newton (acaso provável) ela não teria estabelecido nenhuma conexão entre a mecânica e a astronomia, como Newton fez. Ou seja, além do acaso é preciso ter um esforço disciplinado, e uma percepção de algo mais além que pode a qualquer hora destruir o programa à qual estamos acostumados.

Para entender melhor esta percepção de preparação, toma-se como exemplo de Beccari (2011):

[...] nossas mãos tornaram-se supérfluas, ao passo que as pontas dos dedos se tornam nosso instrumento de decisão. Por exemplo: se eu aperto o gatilho de um revólver apontado para mim mesmo, significa que decidi tirar-me a vida. Aparentemente, esta é a máxima liberdade humana: sou capaz de me libertar de qualquer dificuldade apertando um gatilho/tecla/botão. Mas um olhar mais atento perceberá que, ao apertar o gatilho, eu apenas aciono um processo pré-programado no revólver. A liberdade de decidir apertar uma tecla com a ponta dos dedos revela-se uma liberdade programada, uma escolha entre possibilidades predefinidas.

Ou seja, é preciso ter consciência que estamos dentro de um padrão pré-estabelecido que nós mesmo criamos, e que ao longo do tempo nos esquecemos. Ou seja é praticamente impossível continuar pensando de forma linear, pois estando neste programa, rodeado por um mundo de máquinas pré-programadas, já não é possível determinar precisamente o produto de tal processo. Abrindo a partir deste mundo de aparelhos, uma realidade de pensamento cíclico, onde processo, produto e criação se alternam, se mesclam e se retroalimentam.

Esta mudança de mundo, através das máquinas que criamos também pode ser explicada, por Flüsser, através dos conceitos de imagens tradicionais, textos e imagens técnicas, possibilitando também um maior entendimento das novas realidades na arquitetura.

As imagens tradicionais se relacionam ao mundo do homem pré-histórico, onde a vida humana é retratada pelo gesto do desenho que deixam marcas nas superfícies, que podem ser compreendidas com um golpe de olhar, acabando por nos mostrar a realidade. Ela tem o poder de criar ambientes culturais, deuses, espacialidades e temporalidades, estando vinculada a um mundo que se manifesta de forma circular, registrando passagens pelas quais transitamos e às quais retornaremos, com um sentido de eterno retorno. Acaba por ser um plano que media o homem e o mundo. Ou seja:

A imagem tradicional magiciza o mundo quando transpõe para a superfície, permitindo que sempre retornemos o olhar para ela, em algum ponto específico ou para o todo, em uma operação que reproduz nos movimentos do olhar a reversibilidade do tempo, dos ciclos do eterno retorno. (BAITELLO JUNIOR, 2014, p.187)

Mas este conceito de homem somente como imagem, vai dando lugar a um novo tipo, o homem histórico que, se descobre através da escrita. Pois esta imagem vai se transformando em pictograma, ideograma ou letra alfabética, que são geradas através da evocação da imagem, de uma ideia ou de um som, respectivamente. Deixando de ser um plano (circularidade do olhar), passando a ser linha (olhar direcionado para uma única direção). A imagem acaba sendo rasgada em tiras, a leitura passa a ser linear, lógica, direcionada a um fim, ela acaba por desmágicizar o mundo, nascendo outro tipo de pensamento, aquele pensamento baseado na ciência, correspondendo à aquele pensamento abordado pelo pensamento moderno no decorrer do texto, de raciocínio cartesiano e de causa-efeito. (FLÜSSER, 2011)

Esta mesma ciência desenvolveu e desenvolve aparatos cada vez complexos, para facilitar nossas tarefas, entre eles os que registram, capturam, fixam as coisas transformando-as novamente em imagem. Mas esta, bem diferente da imagem tradicional do homem pré-histórico, pois estas foram geradas a partir deste pensamento racional gerado pela decomposição da imagem em escrita. Acabam por serem nem superfícies e nem linhas, acabam sendo pontos ou caçulos que se reúnem, dando a impressão de superfícies e linhas. São abstrações de terceira ordem, pois se geraram a partir do triplo processo de filtragem, superfície, linha, “pontos”. (BAITELLO JUNIOR, 2014).

Contendo inúmeras informações sobre o mundo, essas imagens técnicas deveriam estar sendo utilizadas pelo homem, como forma de entender e promover o seu deslocamento no mundo. Pois como Flüsser (2011, p.23) aborda não conseguem seguir a sua verdadeira proposição:

[...] Imagens têm o propósito de lhe representar o mundo. Mas ao fazê-lo, entropõem-se entre o mundo e o homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens.

Seguindo ainda o pensamento de Flüsser (2008) somente quando percebermos que podemos nos servir deste mundo de imagem técnicas, podemos evoluir como humanidade. Devemos deixar a sociologia clássica, que tem o enfoque no homem, nas suas necessidades e desejos, que classifica a sociedade em grupos e que explica objetos em função do homem, ou seja, deslocando-o do centro para o horizonte. Gerando uma

nova possibilidade sociológica, a qual ordena as pessoas em torno das imagens, tornando-nos telespectadores, onde os homens que serão explicados em função dos objetos culturais que os programam. Ou como Baitello Júnior (2014, p. 27), conclui sobre esta sociedade de imagens técnicas:

[...] elas devem também substituir a consciência histórica introduzida pela escrita por uma consciência mágica de um novo tipo e trocar a capacidade conceitual por uma nova capacidade imaginativa e subordinada, desta feita não mais aos deuses do pensamento mítico, mas aos programas gerados por funcionários e instalados no interior das caixas pretas.

Considerações Finais

Se para a sociedade é difícil perceber que estamos neste meio de variabilidade e inconstância como exemplificado no início do texto, como um ambiente líquido, viscoso e fluído, é mais difícil ainda perceber este mundo controlado pelas imagens técnicas. Onde deixamos de ser os “gênios criativos” para sermos jogadores, deixando de ver os computadores como apenas ferramentas gráficas, no caso dos arquitetos e designers, para usarmos como ferramenta dialógica, que permite uma multiplicidade de eventos, que podem ser combinadas ao acaso, para poder gerar novos avanços e uma nova forma de fazer arquitetura, adaptada a estas novas necessidades.

Podemos observar a lógica de Flüsser sobre a evolução das imagens para o texto e do texto para imagens técnicas, que ela foi muito longa, e que se considerarmos para a arquitetura é um período mais extenso ainda. Pois ainda pertencemos principalmente ao primeiro estágio, da imagem tradicional da representação, pois os profissionais de arquitetura ainda vinculam nela seus ideais e valores, como Flüsser (2011, p.18) define imagem em seu glossário: “Imagem: superfície significativa na qual as ideais se interrelacionam magicamente”. Já a arquitetura como escrita nem foi, totalmente consolidada, pois no final do século XX Peter Eisenman in Nesbitt (2008, p.246) propunha: “[...] a ideia de arquitetura como ‘escrita’ em oposição à arquitetura como imagem.”, o que ainda não se realizou efetivamente. Portanto arquitetura como imagem técnica, mesmo que seja uma das profissões que mais utilize o computador, está longe de conseguir aproveitar suas possibilidades.

Pois apenas utilizamos estas máquinas, como apenas ferramentas que facilitam a representação e não como um dispositivo que promove a troca de experiências na

produção de algo novo que esteja alinhado com o tipo de pensamento vigente. Acabamos de nos encantarmos pelas imagens geradas, ao invés de desvelarmos seu verdadeiro significado. Perdemos a chance de trabalharmos conjuntamente: o homem com o a sua liberdade controlada aberta ao acaso, e máquina, que usa cálculo como base para a criação, que permitem novas possibilidades:

O fato de serem imagens calculadas nos traz perspectivas inovadoras e, ao que tudo indica, não se trata apenas de uma mera forma de visualização, mas sim uma nova visibilidade. Uma nova visibilidade que ainda não compreendemos totalmente e que em um de seus vetores mais instigantes aponta em direção à incerteza, e que talvez por isso provoque tanto medo e resistência à sua adoção. (CABRAL FILHO, 2008)

Que é o caso do Grupo NOX, citado anteriormente, que além de trabalhar com formas fluídas, não se preocupam em fazer os desenhos das formas, mas sim o desenho dos sistemas que geram formas.

Portanto para chegarmos a uma nova arquitetura possível, é preciso rever os conceitos e eliminar outros: “[...] Não é tão difícil imaginar coisas novas: difícil é imaginar a eliminação das antigas” (FLÜSSER, 2008, p.114). É hora de deixarmos o que somos e que fomos, saindo desta visão humanista, saindo do mundo da representação, para se abrir para novos desdobramentos. Assumindo não mais a posição de artista criador, mas se tornar jogador criador, com um esforço disciplinado abertos sempre ao acaso. Talvez a maça esteja caindo nas nossas cabeças e ainda não percebemos o que isto significa.

Referências

ARANTES, Otília Beatriz Fiori. **Margens da arquitetura**. In: Malhas, escalas, Rastros e Dobras na obra de Peter Eisenman. Catalogo da Exposição de Peter Eisenman no Museu de Arte de São Paulo – MASP – 18 mai. à 18 jun. de 1993. São Paulo: Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, 1993.

ALMEIDA, Marcela Alves de. O desejo de desmaterialização da arquitetura: a plasticidade como processo. **Revista do núcleo de pós-graduação pesquisa em arquitetura e urbanismo – Risco**, São Paulo, n.14, 2012. Disponível em: <http://iau.usp.br/revista_risco/Risco14-pdf/02_art06_risco14.pdf> Acesso em: 18 abr. 2014.

BAITELLO JÚNIOR, Norval. A caixa preta: Da fotografia de uma filosofia como filosofia da fotografia. **Revista Cult**, São Paulo, n.187, fev. 2014.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001

BECCARI, Marcos N. **Contribuições de Vilém Flüsser para o lado de fora da filosofia do design**. In: Anais do IV Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade. Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2011. Disponível em: <<http://www.esocite.org.br/eventos/tecsoc2011/cd-anais/arquivos/pdfs/artigos/gt009-contribuicoesde.pdf>>. Acesso em 17 abr. 2014.

CABRAL FILHO, José dos Santos. **Estratégias do olhar: nova visibilidade e incerteza**. 2008. Trabalho apresentado no Seminário de Computação Gráfica: pesquisas e projetos rumo à Educação Patrimonial. São Paulo: 04 à 06 nov. 2008.

CABRAL FILHO, José dos Santos. **Do moderno ao digital ao não-moderno: a relevância da cibernética de segunda ordem para uma arquitetura brasileira**. In: Anais do XIII Congresso da Sociedade Ibero-americana de gráfica digital – SIGRADI. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2009. v.1 p.269-270

CABRAL FILHO, José dos Santos. **Arquitetura tecnologias digitais e cultura contemporânea**. 2014. Notas de aula.

COHEN, Jean-Louis. **O futuro da arquitetura desde 1889: Uma história mundial**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CRUZ JÚNIOR, Adilson Assis; GRILLO, Antônio Carlos Dutra. **Arquitetura Líquida**. Trabalho apresentado no I Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação de Arquitetura e Urbanismo. Rio de Janeiro: 29 nov. à 3 dez. 2010. Disponível em: <<http://www.anparq.org.br/dvd-enanparq/simposios/186/186-832-1-SP.pdf>> Acesso em 19 abr. 2014.

FLÜSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio a superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FLÜSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Annablume, 2011.

FLÜSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

LEMONS, Carlos A. C.. **Arquitetura brasileira**. São Paulo: Melhoramentos, 1979.

MARZONA, Daniel. **Arte Conceptual**. São Paulo: Taschen, 2007.

NESBITT, Kate (org). **Uma nova Agenda para a arquitetura: Antologia Teórica 1965-1995**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

NOVAK, Marcos. **Trans Terra Form: Liquid architectures and the Loss of inscription.** Disponível em: <<http://www.krcf.org/krcfhome/PRINT/nonlocated/nlonline/nonMarcos.html>> Acesso 20 abr. 2014.

SOLÀ-MORALES, Ignasi. **Territorios.** Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

TSCHUMI, Bernard. **Architecture and Disjunction.** EUA: MIT Press, 1998.

Figuras

Figura 01: Disponível em: <<http://inhabitat.com/le-corbusiers-iconic-ronchamp-chapel-damaged-beyond-repair-by-vandals/>>. Acesso em: 20 abr. 2014.

Figura 02: Disponível em: <<http://arhitektsimon.blogspot.com.br/2015/12/rukopis-skicy-znamych-architektu.html?view=snapshot>>. Acesso em: 20 abr. 2014.

Figura 03: Disponível em: <<http://www.ecomanta.com/2011/01/notre-dame-du-haut-ronchamp-le.html>>. Acesso em: 20 abr. 2014.

Figura 04 a 07: Disponível em: <<http://www.2wanderers.com/serene-beauty/>>. Acesso em: 15 dez. 2015.