

A SEDUÇÃO DA IMAGEM NA ARQUITETURA *Materamoris* como alternativa pós-histórica

Ana Paula Baltazar¹

BALTAZAR, Ana Paula. A sedução da imagem na arquitetura: *Metamoris* como alternativa pós-histórica. In: Alice Serra; Rodrigo Duarte; Romero Freitas (ed.). *Imagem, Imaginação, Fantasia: 20 anos sem Vilém Flusser*. Belo Horizonte: Relicário, 2014.

O processo de produção do espaço especializado, o *modus operandi* predominante na arquitetura, é fundado no Renascimento e baseado na representação. Segundo Sérgio Ferro a perspectiva é introduzida na arquitetura Renascentista com dupla função:

Por um lado, reduz a enorme obra a uma escala que permite o controle de todos os seus momentos e partes... Por outro, arma contra os operários que, impedidos de examinar o projeto, não podem mais colaborar inteligentemente — e contra os outros arquitetos. (Ferro, 2006: 193)

Brunelleschi é quem sintetiza historicamente essa prática de projeto com divisão do trabalho intelectual e braçal e predominância do espaço concebido (abstrato) visando controle e extração de mais-valia. Tal prática de dominação por meio do desenho não tarda a ser sistematizada pelo discurso “humanista” de Alberti (Ferro, 2006: 195).

Historicamente, a produção do espaço que é discutida diz respeito aos espaços extraordinários, concebidos por arquitetos e urbanistas. A produção (social) do espaço vivido do cotidiano (concreto) costuma ser negligenciada ou tratada sob a luz dos mesmos instrumentos usados para análise dos espaços concebidos especializados. Em Flusser isso não parece ser diferente; a arquitetura e o espaço da cidade comparecem nos textos mais como espaços concebidos do que vividos (Flusser, s.d.f).

1. Doutora, professora da Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais e pesquisadora dos Grupos MOM (Morar de Outras Maneiras) e Lagear (Laboratório Gráfico para Experimentação Arquitetônica).

Contudo, há duas linhas de discussão bastante fortes em Flusser que usualmente não esbarram na arquitetura e na cidade, mas que me parecem cruciais como apontamentos para futuras discussões acerca da produção (social) do espaço com foco no espaço vivido (concreto). São a pós-história (e o desenvolvimento das ideias de programa, automação e jogo) e a comunicação (mais especificamente o diálogo, a intersubjetividade e a responsabilidade no processo de design).

Proponho aqui uma reflexão sobre as ideias de Flusser e sua relação com uma proposição renascentista alternativa a Brunelleschi e Alberti. Tal proposição alternativa, embora ignorada pela prática vigente, traz à tona a possibilidade da imagem, da representação e do espaço concebido, em favor do espaço vivido.

No livro *Hypnerotomachia Poliphili* (Colonna, 1499) aparece pela primeira vez como alternativa para a produção do espaço a opção consciente pela sedução da imagem. Polifilo, personagem que em seu sonho busca sua amada Polia (que dentre outras coisas representa a arquitetura), se depara com três portas, através das quais encontraria Polia. A dificuldade de Polifilo não diz respeito a escolher a porta certa, mas optar pelo processo mais interessante para chegar à Polia, que seria encontrada através de qualquer uma das portas. Ou seja, trata-se de uma opção crítica pelo processo de produção do espaço. Para se decidir Polifilo pode espiar o mundo atrás de cada uma das portas. Assim, três processos de produção do espaço são apresentados.

Atrás da porta da direita, *Gloriamundi* ou *Cosmodoxia* (vida ativa), há um ambiente bem organizado, todos trabalham na produção do espaço, mas sem muita reflexão; representa o Medieval, trabalho braçal reproduzindo uma suposta vontade divina e a realização dos desejos via matéria. Ainda que o foco seja aparentemente no concreto, na experiência, no espaço vivido, a lógica predominante é a do destino e o trabalho braçal nada mais é do que reprodução concreta de um projeto divino, abstrato.

Atrás da porta da esquerda, *Gloridei* ou *Theodoxia* (vida contemplativa), há um ambiente desordenado onde tudo parece crescer sem limite e sem o engajamento das pessoas na produção do espaço; representa o Renascimento, o trabalho intelectual do arquiteto e a realização dos desejos via intelecto. O foco é claramente no espaço concebido, abstrato; o espaço vivido aparece como totalmente descuidado, negligenciado. A experiência

do espaço pouco importa. O que vale é a imagem concebida no intelecto. Predomina o espetáculo, em detrimento da experiência.

Atrás da porta do meio, *Materamoris* ou *Erototrophos* (vida erótica), se descortina o mais sedutor dos lugares, sem divisão do trabalho, onde os desejos não são realizados nem intelectual nem materialmente, mas permanecem suspensos. Espetáculo e experiência operam dialeticamente. Polifilo opta por esta porta, deixa-se seduzir pela imagem, consciente da dialética que o aguarda. Sem dúvida trata-se de um espaço vivido, mas com uma complexidade de concepção impensável na vida ativa medieval, e para além do espaço concebido da vida contemplativa renascentista.

Essa opção de Polifilo, ignorada pela arquitetura renascentista-moderna (concebida por Brunelleschi e Alberti), vem ao encontro do proposto por Flusser como alternativa pós-histórica com os novos media. Antes de prosseguir com a argumentação, cabe um parêntese sobre o contexto das discussões de Flusser, que é permeado por uma forte presença da possível influência da revolução tecnológica digital, que ele por vezes chama de telemática. Vale dizer que Flusser morreu em 1991, exatamente no ano em que surgiu o primeiro *web browser*, sendo que a popularização da internet começou de fato em 1993 com o Mosaic, o primeiro *browser* gráfico. Embora todos os textos tenham sido escritos antes do fenômeno de popularização da internet, levantam discussões ainda hoje atuais, seja abstratamente ou tendo a TV e as imagens técnicas como referências concretas. As discussões de Flusser sobre a TV apontam claramente para a lógica de rede como estrutura aberta para troca de informação (Flusser, 1977).

O argumento da pós-história está ancorado na possibilidade de uma nova imaginação - faculdade de fazer e decifrar imagens (Flusser, s.d.c), que dá origem a uma nova forma de pensar, possível primeiramente com as imagens computadorizadas e posteriormente com a telemática (Flusser, 1988c). O ponto que interessa nessa discussão é precisamente a mudança política nas relações sociais que essa nova imaginação pressupõe. Para Flusser, “o engajamento político não pode mais ser um esforço para mudar a sociedade ou o ser humano, mas a tentativa de programar (~~tecnocracia~~) ou desprogramar (~~terrorismo~~) o campo das relações sociais” (Flusser, 1988c). Podemos entender esse campo como a estrutura que viabiliza relações sociais. Nessa interpretação, a proposta de Flusser seria concentrarmos nossos esforços em atuar sobre esse campo/estrutura (estratégia de construção de baixo para cima, visando autonomia) e não interferir diretamente

na sociedade ou no indivíduo (estratégia de intervenção heterônoma, de cima para baixo).

Podemos entender *Materamoris* (a porta eleita por Polifilo) sob a luz das discussões de Flusser, passando pelas propostas do jogo (Flusser, s.d.a; Flusser, 1985a) e do design responsável (dialógico, aberto ao outro) e culminando com a discussão da pós-história, principalmente com o conceito de “estrutura” (Flusser, 1973a). Em todos os casos, o que está em evidência é a programação (ou desprogramação) das interfaces ou “estruturas” — para usar o termo de Flusser — que viabilizam as relações sociais.

No texto ‘Jogos’, além da vida contemplativa e da vida ativa, Flusser introduz o labor (trabalho no sentido de Hannah Arendt) como visão do lugar que o homem ocupa no século XIX. Contudo, rejeita essa opção, pois vislumbra a automação, que livraria o homem do trabalho. Assim, a porta que corresponde à *Materamoris* para Flusser é o jogo, a capacidade de brincar, o que ele chama de *homo ludens*, “uma visão do último terço do século 20” (Flusser, s.d.a), que sintetiza a condição pós-histórica.

Flusser propõe “que ‘jogo’ seja todo sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras. Que a soma das regras seja a ‘estrutura do jogo’. Que a totalidade das combinações possíveis do repertório na estrutura seja a ‘competência do jogo’. E que a totalidade das combinações realizadas seja o ‘universo do jogo’” (Flusser, s.d.a). No caso do jogo da velha, por exemplo, estrutura (soma das regras) e repertório são fechados, e por isso todas as possibilidades do jogo já foram reveladas, ou seja, o jogo “acaba”, pois a competência e o universo do jogo coincidem (todas as combinações possíveis do repertório na estrutura já foram realizadas). No caso de jogos com estrutura e repertório abertos, competência e universo não coincidem. Ainda que sejam finitos e limitados (pois estrutura e repertório infinitos implicariam injogabilidade) são possivelmente inesgotáveis. O jogo aberto pressupõe que estrutura seja modificada e repertório reduzido ou aumentado. Tal alteração garante a infinitude do jogo com finitude de estrutura e repertório. O jogo aberto é condição pós-histórica. O homem “distingue-se dos aparelhos que criou no curso de seus jogos pela sua capacidade de constantemente abrir seus jogos” (Flusser, s.d.a). Em outras palavras, deixa de ser funcionário de seus aparelhos e passa a jogar com eles (Flusser, 1985a).

O homem pós-histórico é projeto para si mesmo em seu ambiente; não é mais sujeito de seus objetos (Flusser, s.d.b) e nem está sujeito ao seu

ambiente numa relação de contraposição “homem x ambiente” (Flusser, 1989). Um dos desafios desse novo homem é projetar objetos de uso e espaços de forma menos obstacularizante possível (Flusser, 1988a). Flusser define design como um objeto (obstáculo) concebido para remover da vida cotidiana um problema (obstáculo) (Flusser, 1988b). Propõe, então, que o design seja responsável, ou seja, aberto ao outro², intersubjetivo, buscando obstacularizar o mínimo possível os futuros usuários (Flusser, 1988a).

Isso leva ao design de estruturas (incluindo aqui as noções de regra e repertório), com as quais seja possível o jogo aberto, e não ao design de objetos e espaços acabados. Em vez de uma postura unívoca (de mão única) de projeto de espaços prescritivos ignorando o jogo, Flusser (1985b) propõe o estabelecimento de canais dialógicos e reversíveis (em rede). Ou seja, ainda que a dita ‘sociedade aberta’ atual aparentemente procure preservar a abertura dos espaços urbanos, isso vem sendo feito em detrimento de uma postura aberta de design que considere a onipresença ou ubiquidade dos novos media e a lógica reversível da rede. Não adianta que o espaço seja urbano (aberto ao público) e descoberto (aberto às intempéries) para que seja de fato uma estrutura aberta no sentido da reversibilidade. Flusser defende o abandono de categorias cristalizadas, sobretudo as do pensamento político (as do poder, da decisão e do governo), em favor do pensamento cibernético e reversível (Flusser, 1985b). A isso ele complementa: “Tarefa difícil e perigosa. Mas devemos assumi-la, sob pena de tornarmo-nos vítimas de um totalitarismo programador e programado de eficiência inimaginável” (Flusser, 1985b). Um possível escape de tal totalitarismo seria programar o campo das relações sociais no sentido de mudar as relações de produção. No lugar de mudanças político-sociais heterônomas superficiais, pode-se pensar em programar estruturas para o jogo visando a autonomia dos diretamente interessados na produção do espaço.

O pensamento de Flusser sobre o programa apresenta nuances interessantes. No texto “Do programa”, Flusser começa a esboçar o que seria a pós-história, sua relação com o programa e a automação, como algo insuportável, e é por isso nostálgico da condição histórica. Para ele “a história, (como fluxo de acontecimentos surpreendentes e imprevisíveis)

2. Vale dizer que na versão em português a responsabilidade em vez de ser definida como abertura aos outros (no sentido do original) é definida como atitude autoritária, do designer tomando o lugar dos outros: “A responsabilidade é a decisão de responder por outros homens” (Flusser, 1988b: 196).

está superada” (Flusser, s.d.d). A pós-história estaria atrelada à falta de surpresa e a um futuro programado, principalmente pelo círculo vicioso do consumo, o que seria insuportável. O homem seria mero funcionário do programa, e sua única chance seria rebelar-se contra o programa, o que Flusser demonstra ser possível uma vez que o homem pode sentir tédio e nojo e, assim, funcionar mal (diferente das máquinas). Nesse texto Flusser ainda não parece ver a automação como liberadora, apenas como obstáculo funcionalizante e objetificante do homem, a ser superado.

No texto “Nosso programa”, Flusser propõe um entendimento abstrato dos programas como “sistemas nos quais o acaso vira necessidade” (Flusser, 1983: 27), contrapondo o programa ao destino (pensamento finalístico) e à ciência (pensamento causalístico). Programas “são jogos nos quais todas as virtualidades, até as menos prováveis, se realizarão necessariamente, se o jogo for jogado por tempo suficientemente longo” (Flusser, 1983: 27–28). Como argumentado em “Jogos”, o que interessa não é a infinitude do programa, ou das possibilidades de estrutura e repertório, mas sua abertura para a mudança, incluindo o acaso. O homem pós-histórico deve jogar com o programa (assumindo que é aberto) e não sujeitar-se a ele.

Já em “A fábrica”, Flusser argumenta a favor da automação apontando, ainda que com certo otimismo, o impasse da relação reversível entre homem e aparelho eletrônico. “Ambos só podem funcionar conjuntamente: o homem em função do aparelho, mas, da mesma maneira, o aparelho em função do homem. Pois o aparelho só faz aquilo que o homem quiser, mas o homem só pode querer aquilo de que o aparelho é capaz” (Flusser, 1991: 40). Nesses dois últimos textos a condição pós-histórica já é esboçada com certo otimismo. A automação começa a comparecer numa relação dialética com o homem e o que era descrito como condição insuportável começa a parecer situação ideal.

A discussão sobre a pós-história como condição atual inovadora parece ser posta pela primeira vez em 1973 em “Line and surface”, com o conceito de “estruturas”³. Quando Flusser fala que vivemos hoje em “estruturas” ele não ignora as duas condições anteriores (imagem-superfície e escrita-linear), mas propõe “estruturas” como condição possível a partir de um retorno consciente da lógica linear à lógica superficial (imagens que ordenam conceitos).

3. Discussão que é trazida em 1988 para o contexto da telemática em ‘Crisis of linearity’.

Quando o homem se assumiu como sujeito do mundo, quando tomou distância do mundo para poder pensar sobre ele — quando o homem se tornou homem — assim o fez graças à sua curiosa capacidade de imaginar o mundo. Assim, criou um mundo de imagens para fazer a mediação entre ele e o mundo dos fatos, com os quais estava perdendo contato à medida que se distanciava para observá-los. Mais tarde, aprendeu a lidar com esse seu mundo imaginal, graças a outra capacidade humana—a capacidade de conceber. Ao pensar por meio de conceitos, tornou-se não somente sujeito de um mundo objetificado de fatos, mas também de um mundo objetificado de imagens. Agora, contudo, ao voltar-se à sua capacidade imaginal, está começando a aprender a lidar com seu mundo conceitual. Através da imaginação ele começa a objetificar seus conceitos e, conseqüentemente, a libertar-se deles. Na primeira posição, o homem encontra-se em meio a imagens estáticas (no mito). Na segunda posição, encontra-se entre conceitos lineares progressivos (na história). Na terceira posição, ele encontra-se em meio a imagens que ordenam conceitos (em “estruturas”). Mas essa terceira posição implica um estar-no-mundo tão radicalmente novo que seus múltiplos impactos são difíceis de compreender. (Flusser, 1973a: 31–32)⁴

Assim como no jogo, estruturas são interfaces programadas que podem ser alteradas, mantendo o jogo aberto. O interessante da proposição de Flusser é que a condição “estrutural” emerge da complexidade da relação dialética das imagens com conceitos; da possibilidade da capacidade imaginativa ordenar conceitos, não mais uma ordenação linear, meramente racional, e muito menos uma imaginação estática, superficial. Isso aponta para uma presença da imagem que não se encerra nela mesma. Voltando à *Materamoris* (porta escolhida por Polifilo), há uma forte presença da imagem, e Polifilo conscientemente se deixa seduzir, mas o que está por trás da porta é um campo (ou estrutura) aberto a relações sociais diversas. Em outras palavras, a complexidade da construção estrutural não está mais na

4. No original (Flusser, 1973a) o homem, inserido nessa posição pós-histórica, em meio a imagens que ordenam conceitos, está em “estruturas”. A tradução de Raquel Abi-Sâmara para o português (Flusser, 1973b), não só ignora o termo “estruturas”, como propõe, no lugar, o termo “formalismo” como uma espécie de síntese das imagens que ordenam conceitos, distorcendo totalmente a proposição original. Flusser usa o termo “formal” em vários outros textos, e não é por acaso que adota o termo “estruturas”, no plural e entre aspas, nesse texto. O termo estrutura (sem aspas e no singular) é usado quando ele fala do jogo, e me parece haver uma clara conexão entre as duas proposições, que nada têm de formalistas.

superfície, mas na abertura da estrutura para a ação das pessoas. Há uma elaboração conceitual que ganha evidência na estrutura que se abre ao jogo.

A proposição inicial desse artigo era uma reflexão sobre as ideias de Flusser e sua relação com *Materamoris* (a alternativa à prática arquitetônica vigente), trazendo à tona a possibilidade da imagem, da representação, do espaço concebido, em favor do espaço vivido. Tal proposição implica o design (a concepção) de uma interface (ou estrutura) aberta, dialógica, que obstaculize o mínimo possível a continuidade da produção (social) do espaço (vivido).

No intuito de esboçar uma possível síntese das possibilidades da produção do espaço, assumindo *Materamoris* como condição pós-histórica baseada no jogo e na lógica da “estrutura” proposta por Flusser, apresento o exemplo da *D-tower*, uma escultura de 12 metros de altura no centro da cidade de Doetinchem, na Holanda. Foi concebida como uma estrutura artística composta pela torre, um *website* e um questionário, com intuito de mapear e colocar em evidência as emoções dos moradores da cidade. A estrutura visual tem um repertório bastante restrito (quatro cores) que representam quatro estados de emoção da cidade (felicidade, amor, medo e ódio). A estrutura funciona como *output* estatístico do *input* em um questionário *online*.

O interessante da torre (e o motivo de mencioná-la aqui) é sua programação. Recorrendo às categorias de Flusser para o jogo pode-se dizer que a estrutura (conjunto de regras) aparente é bastante simples (quatro cores, cada uma representando uma emoção: azul para felicidade, vermelho para amor, amarelo para medo e verde para ódio), e se a torre fosse apenas um *display* imediato o jogo não seria aberto, pois já teria realizado todas as suas possibilidades, coincidindo competência e universo do jogo. Contudo, a torre está atrelada a um *website* e a um questionário, que garantem sua abertura. O *website* permite o diálogo entre participantes e visitantes, que além de compartilhar ideias, também podem postar cartas virtualmente. O questionário, parte mais interessante e que mantém a torre viva, apesar de ter um funcionamento simples, é o que complexifica a estrutura. O questionário contém 360 questões disponibilizadas a cada dois dias para um grupo de participantes que se inscrevem voluntariamente a cada 6 meses. Assim, dia sim, dia não, os inscritos recebem quatro perguntas e suas respostas são trabalhadas estatisticamente e transformadas em informação gráfica espacializada tanto no mapa da cidade no *website* quanto na torre

por meio das cores. As perguntas são algo como “você está feliz com seu parceiro?” e as respostas podem variar: “muito feliz”, “feliz”, “um pouco”, “não”, “de jeito nenhum” e “não se aplica”, cada uma com uma atribuição de pontos. No *site* esses dados aparecem com tratamento mais fino, por exemplo, espacializados por CEP. Assim, sabe-se que rua da cidade é a mais feliz, a mais medrosa, a mais amável e a mais odiosa a cada dia.

A torre simplesmente coloca em evidência a sensação predominante. Por evidenciar o resultado coletivo de interações individuais, possibilita que sejam desencadeadas ações e interações sociais para mudar o rumo do que é colocado visível. Literalmente concretiza o que Flusser chama de “estruturas” visando o engajamento político (alterando o campo das relações sociais). Ainda que estrutura e repertório da parte física desse jogo sejam limitados, a abertura do jogo acontece por meio do questionário. A programação das perguntas (ainda que de múltipla escolha) abre uma gama de possibilidades para o jogo, ampliando a estrutura (regra) e aumentando o repertório. Não se trata de dizer estou feliz ou não, estou amando ou não, estou odiando ou não, ou estou com medo ou não. As perguntas variam passeando por uma diversidade de assuntos relativos aos quatro sentimentos.

Em resumo, assume-se a imagem como sedução, contudo sem ignorar a lógica linear. É o caso da imagem ordenando conceitos via estruturas. Tais estruturas são programadas e reversíveis. Embora a torre seja predominantemente concebida (programada e automatizada) isso acontece em favor do espaço vivido, em favor da produção social do espaço pelos diretamente interessados. A interface concebida serve para “problematizar” a condição social, colocando-a em evidência, assumindo a condição pós-histórica de abertura para o jogo.

Essa é uma interpretação possível e otimista da argumentação de Flusser. Contudo, não se pode esquecer da crítica que o próprio Flusser faz da torre cibernética de luz de Schoeffler (Flusser, s.d.e), que pretendia se relacionar com informações ambientais e da vida cotidiana próximas e remotas. No intuito de construir uma estrutura aberta, dialógica, “como uma nave ou barco no qual uma comunidade inteira possa navegar na busca de dignidade e significado” (Flusser, s.d.e), pode-se acabar construindo a torre da igreja de uma vila universal, o que seria um grande equívoco.

Ainda que a *D-tower* possa funcionar na lógica do jogo aberto, isso não pode ser garantido em sua estrutura (física, digital ou híbrida). Como alerta Michel Foucault (2002: 355), a garantia do exercício da liberdade

nunca vai estar inerente à estrutura das coisas, pois a garantia da liberdade é a própria liberdade. O engajamento social com a estrutura é fundamental para sua existência enquanto jogo aberto. A autonomia dos diretamente interessados nas estruturas sociais não pode ser garantida, mas pode ser possibilitada. Cabe aos criadores de estruturas conceberem a abertura e aos usuários decidirem se serão funcionários ou jogadores. A opção de Polifilo, no século 15, foi pelo caminho que possibilitava o jogo aberto e por tornar-se jogador, se deixando seduzir. Mas, infelizmente, essa não é a opção predominante no modo de produção da arquitetura.

Referências bibliográficas

- COLONNA, F. *Hypnerotomachia Poliphili: the strife of love in a dream*. London: Thames and Hudson, 1999.
- FERRO, S. “O canteiro e o desenho”, in: ARANTES, P. (org.), *Arquitetura e trabalho livre*. São Paulo: Cosac Naify, 2006, p. 105–200.
- FLUSSER, V. “Jogos”. [s.d.a]. Artigo não publicado e cedido pelo Arquivo Flusser em Berlim, 2010.
- FLUSSER, V. “On being subject to objects”. [s.d.b]. Artigo não publicado e cedido pelo Arquivo Flusser em Berlim, 2010.
- FLUSSER, V. “Imagination” [s.d.c]. Artigo não publicado e cedido pelo Arquivo Flusser em Berlim, 2010.
- FLUSSER, V. “Do programa” [s.d.d]. Artigo não publicado e cedido pelo Arquivo Flusser em Berlim, 2010.
- FLUSSER, V. “Nicolas Schoeffer’s ‘cybernetic light tower’”, unpublished manuscript for Denoel. [s.d.e]. Artigo não publicado e cedido pelo Arquivo Flusser em Berlim, 2010.
- FLUSSER, V. “Projetos superpostos” [s.d.f]. Artigo escrito para *Arte São Paulo* não publicado e cedido pelo Arquivo Flusser em Berlim, 2010.
- FLUSSER, V. “Line and Surface” [1973a], in: STRÖL, A. (ed.). *Writings*. University of Minnesota Press, 2002, p. 21–34.
- FLUSSER, V. “Linha e superfície” [1973b], in: *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007, p. 101–125.
- FLUSSER, V. “Two approaches to the phenomenon, television”, in: DAVIS, D. and SIMMONS, A. (eds.). *The new television: a public/private art*.

Cambridge: MIT Press, 1977, p. 234–47. Disponível em <<http://artcontext.org/crit/scrapbook/index.php?id=27>>.

- FLUSSER, V. “Nosso programa”, in: *Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: Duas Cidades, 1983, p. 25–31.
- FLUSSER, V. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Ed. Hucitec, 1985a.
- FLUSSER, V. “Espaço urbano e as novas tecnologias” [1985b], in: *Festival de Arles*. Mesa redonda Passage Mejan. Arles, 10/07/1985. Artigo não publicado e cedido pelo Arquivo Flusser em Berlim, 2010.
- FLUSSER, V. “Design: obstacle for/to the removal of obstacles” [original ‘Design: Hindernis zum Abräumen von Hindernissen?’, 1988a], in: *The shape of things: A philosophy of design*. London: Reaktion, 1999, p. 58–61.
- FLUSSER, V. “Design: obstáculo para remoção de obstáculos?” [original ‘Design: Hindernis zum Abräumen von Hindernissen?’, 1988b], in: *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007, pp. 193–198.
- FLUSSER, V. “Crisis of linearity” [original ‘Krise der Linearität’, 1988c], in: RÖLLER, N. and WAGNERMAIER, S. *Absolute Vilém Flusser*. Freiburg: Orange Press, 2003. Disponível em <<http://bootscontemporaryartspace.org/blog/bootprint/>>.
- FLUSSER, V. “Man as subject and project”, [1989]. Artigo não publicado e cedido pelo Arquivo Flusser em Berlim, 2010.
- FLUSSER, V. “A fábrica” [original ‘Die Fabrik’, 1991], in: *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007, p. 33–44.
- FOUCAULT, M. “Space, knowledge, and power: interview conducted by Paul Rabinow”, in: FAUBION, J. D. (ed.). *Power: essential works of Foucault, 1954–1984*, vol. 3, London: Penguin, 2002, p. 349–364.