

# Pensar dispositivo: a emergência de novas formas na arquitetura

## Thinking Device: The Emergence of New Forms in Architecture

**Daniel Ribeiro Cardoso**

Universidade Federal do Ceará, Brasil

✉ danielcardoso@ufc.br

www.arquitetura.ufc.br

**Hortênsia Gadelha Maia**

Universidade Federal do Ceará, Brasil

✉ hortensiamai@gmail.com

www.arquitetura.ufc.br

**Mariana Quezado Costa Lima**

Universidade Federal do Ceará, Brasil

✉ marianaqcl@gmail.com

www.arquitetura.ufc.br

**Natália Maciel Miranda**

Universidade Federal do Ceará, Brasil

✉ mirandaufc@gmail.com

www.arquitetura.ufc.br

### ABSTRACT

The purpose of this paper is to reflect on the emergence of new forms, on the possibility of the new. We propose a reflection on the poetics of disruption, like creating strategies to break from the predictable, and we analyze devices adopted in art, media art and architecture. We understand a device as the set of practices that trace imbalanced processes that may create the new. Thus, by broaching the creative process, one must realize that thinking devices already represent a notable strategy of the arts, and that such devices, engendered by new media, are gradually incorporated by contemporary architects.

**KEYWORDS:** device; art; architecture; new media; crisis.

### Dispositivos

Pensar sobre os dispositivos é uma tarefa fundamental para a reflexão artística na contemporaneidade. Sua crescente adoção coloca em questão diversas premissas fundamentais para a produção cultural. Na arte contemporânea, os dispositivos contribuem para a reestruturação das relações entre autor e obra, ativando novas experiências. Novos papéis são atribuídos às imagens e aos observadores, ocorrem mudanças nos conhecidos modelos de observação, novas subjetividades são criadas diante do processo de experiência. Fruidor e obra mantêm uma relação de *contribuição*. Cooperam para intensificar o diálogo entre o que pode ser reconhecido e o que deve ser experimentado.

Numa aproximação inicial, Michel Foucault define o dispositivo como um sistema de relações que pode ser estabelecido entre diferentes elementos como leis, discursos, instituições, proposições filosóficas ou científicas que “[...] tem como função principal em um dado momento histórico responder a uma necessidade urgente. O dispositivo tem, portanto, uma função estratégica dominante.” (Foucault, 1980, como cit. Carvalho, 2009, p. 28).

Em *¿Qué es un dispositivo?* Giorgio Agamben faz um estudo sobre a obra de Foucault e compara o termo *dispositivo* com

significados extraídos de dicionários. Todos os sentidos trazidos por Agamben (2007) estão presentes de algum modo no pensamento de Foucault e alguns são bem próximos do que consideramos dispositivos neste artigo:

- 1) Um sentido estritamente jurídico, “o dispositivo é parte de um processo que incluía a decisão por oposição a razões” (Agamben, 2007, p. 2). Ou seja, a parte da sentença que decide e dispõe.
- 2) Um sentido tecnológico, “a maneira que se dispõem as peças de uma máquina ou um mecanismo e, por extensão, o próprio mecanismo” (Agamben, 2007, p. 2).
- 2) Um sentido militar, “todos os meios previstos de acordo com um plano” (Agamben, 2007, p. 2). Gilles Deleuze, por sua vez, e a partir de Foucault, afirma que dispositivo é,

*[...] antes de mais uma meada, um conjunto multilinear, composto por linhas de natureza diferente. E, no dispositivo, as linhas não delimitam ou envolvem sistemas homogêneos por sua própria conta, como o objeto, o sujeito, a linguagem, etc., mas seguem direções, traçam processos que estão sempre em desequilíbrio, e que ora se aproximam ora se afastam uma das outras. Qualquer linha pode ser quebrada – está sujeita a variações de direcção – e pode ser bifurcada, em forma de forquilha – está submetida a derivações. [...] É por via de uma crise,*

*sempre, que Foucault descobre uma nova dimensão, uma nova linha. Os grandes pensadores são um tanto sísmicos, não evoluem, procedem por crises, por choques. [...] Há linhas de sedimentação, diz Foucault, mas também há linhas de <<fissura>>, de <<fractura>>. Desenredar as linhas de um dispositivo, em cada caso, é construir um mapa, cartografar, percorrer terras desconhecidas, é o que ele chama de <<trabalho de terreno>>. (Deleuze, 1996, p. 1).*

O modo de pensar o dispositivo por Deleuze estabelece, então, uma filosofia, que tem como conseqüência uma mudança de orientação que se desvie do eterno para apreender o novo.

Por dispositivo entender-se-á, portanto, para nós e no decorrer do presente trabalho, o conjunto de práticas que traçam processos em desequilíbrio que engendram a emergência do novo. Esse tem o objetivo de responder a uma urgência, de conseguir um efeito, e surge como uma estratégia para superar uma ruptura, um colapso ocorrido, que é fonte primária para sua evolução e nova criação. Encontramos processos criativos semelhantes em diversas áreas, na natureza, nas artes, na arquitetura, sendo o dispositivo inerente aos diversos sistemas (cognitivos).

## Francis Bacon

“É um erro dizer que o pintor está diante de uma superfície branca. [...] A superfície já está toda investida virtualmente por todo tipo de clichês com os quais é necessário romper. E é isto que diz Francis Bacon” (Deleuze, 1981, p. 83).

Como escapar ao previsível, ao figurativo, à representação? Como escapar aos dados que já estão na tela, na cabeça do pintor? Bacon utiliza-se do dispositivo para tentar fugir ao que chama de clichês. “Fazer marcas ao acaso (traços-linhas); limpar; escovar ou espanar os lugares ou zonas (manchas-cores); jogar tinta de modo anguloso e com velocidades variadas.” (Deleuze, 1981, p. 93). Neste ato, insere-se na tela, sobre dados figurativos atuais ou virtuais, uma “zona de Saara”, uma catástrofe. Engendram-se diagramas, para neles buscar novas linhas de força, linhas de assujeitamento: inicia-se, então, o ato de pintar.

Nesse ponto, início da pintura, não ocorre em Bacon o simples preenchimento de manchas ou demarcação de linhas já projetadas. Acontece algo diferente, pois, ao pintar “Por exemplo uma boca: nós a prolongamos, fazemos com que ela vá de um lado ao outro da cabeça. Por exemplo, a cabeça: limpamos uma parte com uma escova, uma vassoura, uma esponja ou um papel toalha” (Deleuze, 1981, p.93). Pinceladas acuradas perdem lugar em meio à expressão e à forma como são originadas dentro de si. O diagrama, diferente a cada tela, a cada ato, é a catástrofe: o que transtorna, intriga e por vezes assusta, assume caráter de indício, germe de novas formas, variedade almejada (Fig. 1).



Figura 1. Head VI (Deleuze, 1981)

Diante do resultado, Bacon procura no diagrama linhas de força que o retomam a algo: figuras, novas formas que sugerem, que afetam. Virtualidades que, ao serem utilizadas, tornam-se ato.

## Fadon

Carlos Fadon Vicente é um artista brasileiro que buscou uma nova postura criativa. Averso aos clichês que atualmente dominam as áreas de entretenimento, o artista explora a cultura da informática e da arte digital utilizando-se desses meios para causar imprevisibilidade, ruídos nas imagens produzidas. Fadon propõe, então, dispositivos que implicam em processos aleatórios, chamados de *desprogramação*, no qual os plugins desenvolvidos pelo artista provocam descontrole do programa, gerando respostas inesperadas na interação do usuário com a máquina.

Num diálogo entre a memória do artista e a memória da máquina, intermediada pelo dispositivo, ocorre um aumento de entropia. A cada operação a imagem inicial perde coerência formal, tornando-se ruidosa, como se pode ver nas imagens utilizadas em *ad finem* (Fig. 2).

Assim, de maneira interativa, Fadon interpõe-se sobre informações da memória do computador e obtém imagens únicas, “Contrariando, portanto as expectativas de previsibilidade e de repetitividade normalmente associadas aos produtos digitais.” (Fadon, 1997, cit. Machado, 2001, pp. 94-103).

Por fim, é importante ressaltar, que, no trabalho de Fadon, há uma relativização da contribuição do artista, “deslocando a visão arrogante e egocêntrica da arte como fruto da vontade e da decisão de um gênio individual e substituindo-a pela idéia muito mais sensata e humilde da arte como resultado de uma complexa interação de motivações, determinações e acidentes.” (Entler, 2000, cit. Machado, 2001, pp. 94-103).

O computador torna-se co-autor das imagens e o processo criativo, uma interação entre os desígnios do artista e as res

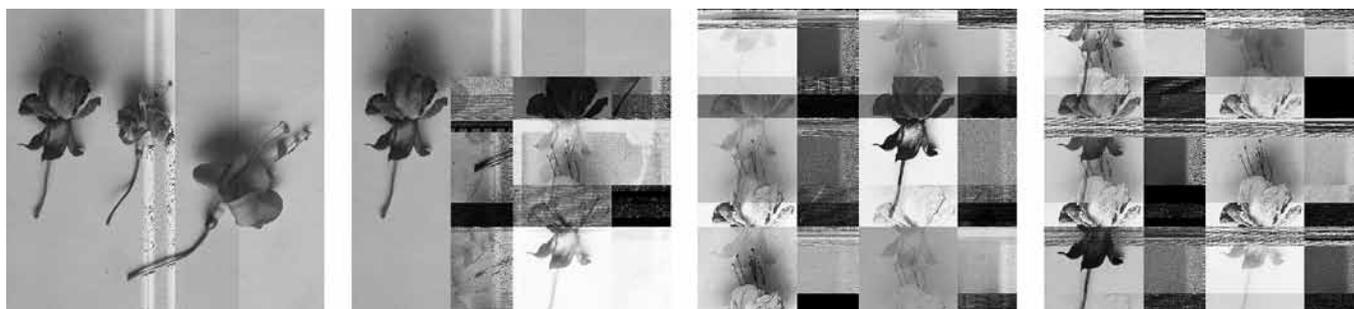


Figura 2. cho 314c4, cho 314c4|x01, cho 314c4|x06, cho 314c4|x17 (Cardoso, 2003)

postas imprevisíveis da máquina. Esse diálogo é comunicado na imagem final como uma memória de um processo, uma narrativa.

## Nox

O grupo NOX, chefiado por Lars Spuybroek, estuda a colaboração dos novos meios na arquitetura. Ao utilizar mídias digitais e analógicas e apostar na interdisciplinaridade, o grupo holandês estabelece relações entre variados campos como garantia de melhor qualidade e preocupa-se com a resposta que a arquitetura pode dar diante da complexidade.

Essa resposta surge através da sua organização como “máquina”: definida e explicada por sua organização em termos de relações e não pelas propriedades dos materiais que a compõem. Esta estabelece uma capacidade de auto-gerar uma forma e de apresentar uma solução ao problema colocado em sua constituição. Este dispositivo prioriza a complexidade em detrimento das características individuais dos elementos, os quais devem formar uma unidade no fim do processo.

Tal processo, entretanto, “não é absolutamente claro e controlado, mas conta com a imprecisão e as potencialidades dos materiais, [...] não se podendo prever exatamente o que virá a ser.” (Almeida e Lassance, 2008, pp. 74-75).

O grupo se utiliza de duas fases na concepção projetual: organização e estrutura. Na primeira fase, as informações relevantes são selecionadas para a produção da “máquina”, que

deverá resultar na forma arquitetônica. “Se pretendemos projetar, por exemplo, um pavilhão horizontal, a primeira informação que temos é que a ‘máquina’ deverá ser horizontal. Se o que pretendemos criar é uma ‘máquina’ sensível ao movimento, deveremos considerar que ela deve ser flexível.” (Almeida e Lassance, 2008, p. 59). Nessa fase, qualitativa, prioriza-se as relações entre os materiais. Na seguinte, quantitativa, serão especificados materiais capazes de responder ao que foi definido anteriormente: a estrutura, portanto, é a “materialização” da organização.

Para exemplificar, temos o projeto *obliqueWTC*, desenvolvido por eles em 2001 para o concurso do novo World Trade Center em Nova Iorque. A “máquina” consistia em fios de lã organizados em uma placa, possuindo uma configuração vertical, já que o resultado final deveria ser uma torre. Em seguida, o sistema seria mobilizado, ou seja, sofreria uma modificação ao ser imerso em água, e ocorreria, após a retirada dos fios da água, uma auto-organização desses. Os fios têm liberdade para gerar formas dentro de suas possibilidades e do limite estabelecido pelo sistema, fazendo dos materiais agentes de uma ordem que não é instituída a priori, mas que, nas palavras de Spuybroek, emerge do sistema, num misto de *determinação e indeterminação*.

É importante notar que o grupo se preocupa fundamentalmente com a organização de sua máquina. Em detrimento das necessidades do local e do usuário, essa organização prioriza a forma, como produto de uma abordagem puramente morfológica. Na última etapa do processo, que requer maior interferência do arquiteto, o sistema é digitalizado e manipulado,



Figura 3. *ObliqueWTC* (Almeida; Lassance, 2008)

resultando em uma forma arquitetônica com dimensões, escala e, somente então, adequação ao programa de necessidades (Fig. 3).

Põe-se então a questão: quem é obra, quem é criador? A proposta do NOX, ao demonstrar uma mistura de determinação e acaso na concepção de suas obras, relativiza o papel do homem como autor e reelabora a maneira de projetar. Assim, a forma, adaptada desde tempos remotos às necessidades humanas, pode agora equacionar os usos e funções, gerando riqueza espacial e flexibilidade nas adequações.

## Conclusões

A utilização de dispositivos pressupõe três estágios que assinalam vias do processo criativo.

A primeira é caracterizada por estabilidade, ou seja, de alguma maneira o autor possui controle sobre os atos já pré-estabelecidos. Através do dispositivo as obras são postas em um novo estágio, tomam formas de acordo com suas possibilidades, relações emergentes, portanto, alheio ao desejo do homem. Por fim, tem-se a determinação, onde as obras sofrem intervenção humana (Fig. 4).

Bacon possui controle sobre os resultados da primeira fase, onde suas experiências passadas assumem caráter determinante no resultado da obra. Ao jogar tinta na tela, não tem em mente o que pode acontecer - aí reside a indeterminação. Posteriormente ele raspa, limpa, escova, modifica a tela de acordo com seu desejo, respondendo as suas afeições.

Em Fadon, primeiro há a escolha das fotografias que passarão pelos processos. Os plugins, assim como a configuração desses, são dispositivos utilizados na busca de novas formas. As imagens geradas são re-organizadas em uma obra multimídia, onde o artista estabelece uma nova linha de coerência.

No grupo NOX, escolher a organização, deliberar qual formato terá a edificação, assim como as características dos objetos utilizados na composição da máquina, indica uma determinação. Após a escolha da estrutura e da mobilização, a máquina toma para si a conduta dos materiais escolhidos que lhes é

própria, tornando indiferente o anseio humano. Por fim, após a mobilização, há a intervenção do arquiteto ao digitalizar a forma adquirida e adequar a estrutura de sustentação e o programa de necessidades à forma gerada pela máquina.

O ato de criação, portanto, pode ser visto como consequência de uma crise, de uma catástrofe, chamada de *evolon*. Essa crise seria a transição de um nível de estabilidade, ou meta-estabilidade, ao próximo nível. Conforme sugerido pela Teoria Geral dos Sistemas, seria comum a todos os sistemas do Universo, desde estrelas em evolução a “sistemas conceituais típicos do conhecimento humano” (Vieira, 2008, p. 63).

Busca de novos métodos; esse é o objetivo do presente artigo. Ao contribuir para a diversificação das obras, os dispositivos pressupõem serem seguidos dentro de processos criativos. Seja na pintura, fotografia ou arquitetura, como em qualquer outro campo, com cooperação homem-máquina ou não, os dispositivos estão presentes como uma gama de possibilidades, estímulo para novas conexões.

## Referências

- Agamben, G. (2007). *¿Qué es un dispositivo?* Recuperado em 10 de agosto de 2010, de [http://www.4shared.com/get/ot3RS-Cpj/Agamben\\_-\\_O\\_que\\_um\\_dispositiv.html](http://www.4shared.com/get/ot3RS-Cpj/Agamben_-_O_que_um_dispositiv.html);
- Almeida, M. A. e Lassance, G.C. (2008). Metodologia da concepção arquitetônica contemporânea: o caso do grupo NOX. *Gestão & Tecnologia de Projetos*, 3 (2). Recuperado em 28 de março de 2010, de <http://www.arquitetura.eesc.usp.br/jornal/index.php/gestaodeprojetos/article/viewFile/61/94>;
- Cardoso, D. R. (2003). *[Arte I comunicação]: processos de criação com meios digitais*. Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, SP, Brasil.
- Carvalho, V. de (2009). Dispositivos em evidência na arte contemporânea. *Concinnitas*, 1 (14). Recuperado em 7 de agosto de 2010, de <http://www.concinnitas.uerj.br/resumos14/victa.pdf>;
- Deleuze, G. (1981). *Francis Bacon: Logique de la Sensation* (Vols. 1 e 2). Paris: aux éditions de la différence.
- Deleuze, G. (1996). *O que é um dispositivo*. Tradução de Edmundo Cordeiro. Recuperado em 10 de agosto de 2010, de <http://www.prppg.ufes.br/ppgpsi/files/textos/Deleuze%20-%20O%20que%20é%20um%20dispositivo.pdf>
- Machado, A. (2001). Uma poética da desprogramação. Em *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*, (pp. 94-103). Rio de Janeiro: Marca d'Água.
- Vieira, J. A. (2006). *Teoria do Conhecimento e Arte: formas de conhecimento - arte e ciência uma visão a partir da complexidade*. Fortaleza: Ed. Expressão Gráfica.

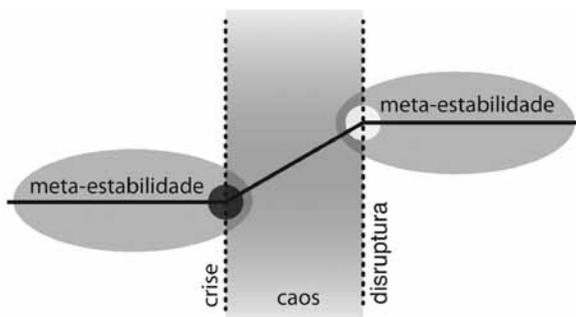


Figura 4. Gráfico do Processo Criativo