

Event: Architecture and Art in the Era of Mediatized Experience.

*David Sperling
Department of Architecture and
Urbanism, Engineering School of Sao
Carlos, University of Sao Paulo, Brazil.
sperling@sc.usp.br*

The field of this text is the problematization, by the philosophic concept of event, of the basis of the artistic and architectural practices amplified by digital means inside the contemporary cultural context. One can delineate a field composed, in one side, by the philosophical concepts and, in other side, by the current senses in the cultural sphere - oscillating between them, emerge the senses in architecture and art. The event as an unforeseeable and not programmable rupture, central to the philosophies of Gilles Deleuze and Alain Badiou, is a critic concept to the contemporary context habited by programmed and prescribed events of performance. The emergence of effective evental sites, promoting rupture with the contemporary performing quotidian, is the main challenge to the digital and hybrid artistic/architectural practices, based in operations of regulated (un)foreseeability.

Event context.

Arquitetura e arte como evento. A questão, central dentro do contexto contemporâneo de expansão das tecnologias digitais e sua inserção nas diversas esferas do cotidiano, mobiliza mutuamente duas variáveis básicas: espaço e tempo - o espaço que se temporaliza e o tempo que se espacializa. E é exatamente a partir de um campo comum no tratamento de tais variáveis que tratar-se-á aqui de arquitetura e de arte como produções vinculadas e em processo de hibridização pelo menos desde os anos 1960. As margens em fusão são delineadas pela crescente abertura à investigação da experiência do espaço pelo sujeito em um determinado tempo: espaço e tempo, ao invés de variáveis quantitativas abstratas de uma obra, passaram a designar variáveis qualitativas constituintes da existência de um sujeito situado em uma proposição arquitetônica/artística. Questões como o habitat flexível, pelo lado da arquitetura, e do campo expandido, pelo lado da arte de então, são apenas alguns dos movimentos daquele período que apontaram para a sensibilização do espaço ao tempo inerente à experiência do sujeito.

Se a designação espaço-evento posiciona criticamente as proposições arquitetônicas frente à fixidez que historicamente caracterizou o habitat e as proposições artísticas frente às categorias vigentes, dá margem a uma amplitude de significações que não delimita a singularidade da questão, ainda mais a partir de sua ampliação pelos meios digitais. Acreditamos que, pela centralidade que ocupa na cultura contemporânea, a questão do evento demanda uma problematização crítica.

No limite, a esfera da cultura confere a toda produção pelo imaginário, seja ela objeto ou subjetividade, a condição de "evento", tornando-o termo corrente. De modo criticamente distinto, evento comparece em formulações da filosofia. Na arte e na arquitetura, evento aporta por via dupla - a da reprodução do cultural e a da produção crítica de conceitos - conformando um campo de disputa de sentido. Em linhas gerais, pode-se para o momento delinear um campo composto de um lado pelos conceitos filosóficos e de outro pelos sentidos correntes na esfera do cultural - oscilando entre eles, aparecem os sentidos impressos nos campos da arquitetura e da arte. Problematizar as bases sobre as quais se instalam as práticas arquitetônicas/artísticas ampliadas pelos meios digitais dentro do campo cultural contemporâneo, a partir do conceito filosófico de evento é o recorte deste artigo.

Event: rupture or performance maximization?

Nos guiaremos pela filosofia de Gilles Deleuze (1998, 2006) e pela ontologia de Alain Badiou (1996). Ciente das distinções existentes entre os constructos filosóficos de Deleuze e Badiou, interessa-nos a posição crítica inerente ao conceito de acontecimento de Deleuze e ao conceito de evento de Badiou - tomados como sinônimos do termo francês *événement*. É a partir da posição crítica do conceito filosófico de evento e das possibilidades de transformação que aponta que se pretende construir a problematização dos termos em que o evento tem se transformado em "motor cultural" e em "lógica espacial".

Para Deleuze, o acontecimento é o instante da diferenciação que se repete singularmente, sem generalização. É um instante notável, que ocorre uma única vez, de modo inesperado, distinto da simples variação ou alteração da aparência que caracteriza a generalidade, é eterno em sua singularidade, mas não permanente. Deleuze aposta nos acontecimentos como engendrados de novas realidades: "Acreditar no mundo significa principalmente suscitar acontecimentos, mesmo pequenos, que escapem ao controle, ou engendrar novos espaços-tempo, mesmo de superfície ou volume reduzidos" (Deleuze apud Pelbart, 1996). O acontecimento não é o que acontece, o acidente, mas o expresso no que acontece; é o que deve ser compreendido, querido e representado no que acontece (Deleuze, 1998: 152). Deste modo, Deleuze distingue duplamente o acontecimento da confusão dogmática do acontecimento com a essência e da confusão empirista do acontecimento com o acidente. O acontecimento é da ordem do problemático, é por si mesmo problemático e problematizante (Deleuze, 1998: 56-57). O acontecimento é um efeito, incorpóreo (Deleuze, 1998: 9, 188) mobilizado pelo encontro efetivo dos corpos, de suas misturas, ações e paixões (Deleuze, 1998: 188, 217) presentes em situação, mas não em uma relação puramente causal. Não é uma reação ótima a causas únicas e a composições de causas, pois que no encontro dos corpos afloram sentidos múltiplos, que escapam à uma possibilidade de fixação pretendida pelos discursos. O acontecimento está intimamente ligado à desprogramação das causas e dos efeitos e à abertura para a multiplicidade de desdobramentos dos seres, como erupção de diferenças. É inerente ao acontecimento a condição do "intempestivo", "a emergência de uma diferença desestabilizadora das formas vigentes, a qual nos separa do que somos e nos coloca uma exigência de criação" (Rolnik, 1995a: 2-3).

Por sua vez, o evento, para Badiou é o resultado de mudança de conexão entre a situação contingente, o mundo dos fatos e a liberdade de escolha do ser humano. É o que ocorre de modo imprevisível na estrutura do ser, não como algo extrínseco, mas proveniente de sua própria inconsistência intrínseca, potencialmente criadora e subversiva (Costa, 2000), como efeito da multiplicidade original do ser, entendida por ele como situação. A imprevisibilidade é necessariamente inerente ao evento: "... um evento só é um evento se é imprevisível. Se podemos dizer 'vai ocorrer no ano que vem', então não é um acontecimento, é um mero cálculo." (Badiou, 2000a: 7).

Badiou é ainda mais específico quanto ao caráter ontológico do evento e a relação que sua emergência estabelece com a ordem estabelecida: "Uma verdade é constituída somente pela ruptura da ordem que a suporta, nunca como um efeito daquela ordem. Eu nomeei este tipo de ruptura que abre verdades 'o evento'" (Badiou, 2005: xii-xiii).

De Deleuze e Badiou tem-se que um evento estrito senso não é programável, prescrito nem prescritível, pode apenas ser induzido, pois que é a pura imprevisibilidade e indecidibilidade, que sempre excede os dados presentes na situação. O evento constitui-se então como experiência, entendida como ruptura e transformação da situação e do sujeito.



Figura 1

Mas é com sinal trocado que o evento aparece hegemônico na esfera cultural contemporânea. Jorge Larrosa Bondía procura delimitar o que é específico da experiência no sentido que propôs Walter Benjamin frente ao contexto de consumo das "experiências", vinculando estas à noção de experimento: "Se o experimento é genérico, a experiência é singular. Se a lógica do experimento produz acordo, consenso ou homogeneidade entre os sujeitos, a lógica da experiência produz diferença, heterogeneidade e pluralidade.

Por isso, no compartilhar a experiência, trata-se mais de uma heterologia do que de uma homologia, ou melhor, trata-se mais de uma dialogia que funciona heterologicamente do que uma dialogia que funciona homologicamente.

Se o experimento é repetível, a experiência é irrepitível, sempre há algo como a primeira vez. Se o experimento é preditível e previsível, a experiência tem sempre uma dimensão de incerteza que não pode ser reduzida. Além disso, posto que não se pode antecipar o resultado, a experiência não é o caminho até um objetivo previsto, até uma meta que se conhece de antemão, mas é uma abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar nem 'pré-ver' nem 'pré-dizer'" (2002: 28).

Uma tal diferenciação se, por um lado, evidencia o sentido de falta da experiência contemporânea, ao apresentar os pólos antagônicos, permite que por meio de um exercício de associação de contrários, encontre-se o sentido potente de seu modo de operação: o deslizamento próprio ao oxímoro.

Experiência e experimento, pólos com os quais trabalha Bondía, são amalgamados pela cultura do consumo a qual postula estrategicamente, sob a mesma denominação de "experiência", um genérico que se faz singular, o consenso ou a homogeneidade da diferença, da heterogeneidade e da pluralidade, uma homologia que se passa por heterologia, uma iteração repetível que se passa por irrepitibilidade (uma sempre "primeira vez"), uma produção predita e prevista consumida como incerta, um "caminho até um objetivo previsto" que se veste de "abertura para o desconhecido". Via Deleuze, poderia-se dizer de uma repetição nua que se transveste em repetição vestida: "... num caso a diferença é posta somente como exterior ao conceito, diferença entre objetos representados sob o mesmo conceito, caindo na indiferença do espaço e do tempo. No outro caso, a diferença é interior à idéia, ela se desenrola como puro movimento criador de um espaço e de um tempo dinâmicos que correspondem à Idéia. A primeira repetição é repetição do mesmo e se explica pela identidade do conceito ou da representação: a segunda é a que compreende a diferença e compreende a si mesma na alteridade, na heterogeneidade de uma 'apresentação'" (Deleuze, 2006: 49).

O lapso entre a instância da produção e a instância da percepção e do consumo se faz muito evidente: algo é produzido como experimento para ser fruído como experiência. Dentro da

lógica dos oxímoros correntes, associa-se o evento a algo a ser produzido, programado e repetido, pois que ele será percebido como original, imprevisto, irrepitível. Mesmo quando é patente que o evento transformou-se em "um aquilo que acontece programado", é a possibilidade da "diferença" na repetição mecânica (iteração) que prevalece em seu consumo. Frente ao novo, singular, obtém-se na verdade mais do mesmo, o que se repete "sendo sempre outro", apenas pela incorporação de pequenas novidades - as novidades são intercambiáveis e recombinantes. Na cultura contemporânea, produzir os eventos prescritivos tornou-se o equivalente a produzir as experiências.

O evento, que reside sua ontologia na ruptura imprevisível, é convertido em performance prescritiva. São dois os mecanismos que operam no sentido da maximização das performances, segundo Lyotard (2002: 28, 29): regulagens e deslocamentos. Os primeiros, funcionando sempre por meio de reajustamentos, permitem deslocamentos dentro de certos limites que garantam a melhora das performances do sistema. Dentro dos limites, os deslocamentos "não esperados" combatem a entropia do sistema, fornecendo "suplemento de desempenho que ele não cessa de requisitar e de consumir". Seguindo pelo conceito de performance de Lyotard, podemos dizer que os "eventos" são "lances" que, em uma imprevisibilidade regulada, conformam elos que realizam a manutenção do movimento corrente - em oposição direta à noção de evento como "ruptura imprevista" que defendem Deleuze e Badiou. O "evento imprevisto regulado" como ato de consumo de tempo, de idéias e de objetos transforma-se na partícula mínima das performances contemporâneas, como motor cultural e lógica espacial, no sentido da constante reinvenção das experiências - pois é dela, no fundo, que depende a maximização das performances. Delineada a questão de fundo, qual posição assumem como espaços-eventos as práticas arquitetônicas e artísticas, sejam elas híbridas ou "digitais"? (Figura 1 - FreshH2O eXPO, Lars Spuybroek)

Event-Driven Architecture/Art.

Para Badiou (1996), a ontologia da arte é ser um sujeito de um sítio eventual. Na experiência midiaticizada pelos espaços-eventos híbridos ou digitais - seja na arte, seja na arquitetura - a designação da "ação", do sujeito e ou da "obra", desloca-se para o termo inter-ação. O evento, neste contexto, passa a ser o que surge dos processos de interação. É nesta relação, entre a interação e o evento, que desdobramos três

questões de base e que são ontologicamente imbricadas. A primeira é de contexto. Em um cenário midiático em que toda ação cotidiana do homem tende a se transformar em interação, convertendo-o em homo interactor e a interação em hábito, como se posiciona a arte como evento? Ou ainda, qual a essência da interação que solicita? Pensamos no hábito a partir de Deleuze (2006: 24) como a manifestação ora da mudança de ação sob a constância da intenção ora da constância da ação em meio a intenções e contextos distintos, produzindo somente aperfeiçoamento e integração.

A segunda questão é ontológica. "Arquitetura interativa" e "arte interativa" são termos que comumente designam uma condição existencial intransitiva, isto é, significam em si mesmas ação, objeto e objetivo (a interação em si, por si e para si), quando sua real condição existencial é puramente transitiva, designando apenas ações, meios, mas não os fins. Entendemos que em um contexto performático (Lyotard) a interação intransitiva é a manifestação da crise da teleologia, isto é, a crise dos fins, solicitando da arte e da arquitetura como sítio eventual a abertura para a transitividade (interação com), e ainda mais, o compromisso crítico de questionamento de seus fins (interação para).

A terceira questão é justamente de fins. Se o evento é advento da interação, da experiência midiática que promovem os espaços-eventos artísticos e arquitetônicos, cabe a reflexão sobre a ontologia do evento que se tem como fim. Evento-performance ou evento-ruptura? Identificamos o primeiro ao "imprevisto-regulado", à programação e à ação e reação, ação passiva (ação sem ação). O evento como "choque" promove a excitação da epiderme; desviando estrategicamente da consciência, atinge em cheio o imaginário e converte-se em mero entretenimento. Identificamos o segundo com o que não pode ser programado, apenas induzido; com o totalmente imprevisto, o indecível, a ação ativa (ação com ação) na qual está implicada não apenas a crítica interna às linguagens da arte e da arquitetura, mas a ação crítica necessariamente política, entendendo política a partir de Badiou, como a prática do possível, como movimento não previsto e não regulado pelo poder dominante e que rompe com a repetição coletiva e social. Segundo Badiou, um evento é intrinsecamente político, pois que necessariamente cria um espaço e um tempo distinto dos dominantes (Badiou, 2000b: 1-3).

Event-Driven Architecture é um termo corrente na área de gerenciamento de sistemas informáticos como designação de um software-agente dirigido à previsão e à resposta inteligente a eventos, sejam eles os mais complexos, desde os fenômenos naturais até dinâmicas econômicas. Fazem valer as palavras de André Isaac: "Melhor esperar o previsível que ser surpreendido pelo inesperado." (apud Paul Virilio. *Ground Zero*. New York, Verso, 2002).

É próprio de sua lógica computacional o trabalho sobre o cálculo e a previsibilidade, como também o é a emulação da imprevisibilidade. Em direção oposta, o desafio que se apresenta para a arte e para a arquitetura híbridas ou digitais, nas quais estão embarcados algoritmos e processos randômicos que realizam ações com (im)previsibilidade regulada, é o de instaurar sítios eventuais (espaços-eventos) efetivos de ruptura com o cotidiano contemporâneo performático: Event-Driven Architecture/Art.

References

BADIOU, Alain (1996). *O Ser e o Evento*. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro, Jorge Zahar; UFRJ.

BADIOU, Alain (2000a). "Presentación de la edición en castellano de *El ser y el acontecimiento*". *Revista Acontecimiento*, n. 19-20. Trad. Raúl J. Cerdeiras y Alejandro A. Cerletti. Buenos Aires, Manantial. Disponível em: <http://www.grupoacontecimiento.com.ar/documentos/badiou193.PDF>. Acesso em: 25 de julho de 2006.

BADIOU, Alain (2000b). "¿Qué es la política?" (Transcrição de conferências proferidas em 24 e 25 de abril de 2000 no *Encuentro Permanente por un Nuevo Pensamiento: Movimiento Social y Representación Política*, Argentina). *Revista Acontecimiento*, n. 19-20. Disponível em: <http://www.grupoacontecimiento.com.ar/documentos/badiou192.PDF>. Acesso em 14 de agosto de 2006.

BADIOU, Alain (2005). *Being and Event*. Trans. Oliver Feltham. New York, Continuum.

BONDÍA, Jorge Larrosa (2002). "Notas sobre a experiência e o saber de Experiência." Trad. João Wanderley Geraldi. *Revista Brasileira de Educação*, Jan/Fev/Mar/Abr, n° 19. Disponível em: <http://www.anped.org.br/rbe19/03-bondia.pdf>. Acesso em 17 de julho de 2006.

COSTA, Jurandir Freire (2000). "O mito psicanalítico do desamparo". In: BEZERRA Jr., Benilton; PLASTINO, Carlos Alberto. *Corpo, afeto e linguagem: a questão do sentido hoje*. Rio de Janeiro: Contra-Capa, 2001.

DELEUZE, Gilles (1998). *Lógica do Sentido*. Trad. Luiz Roberto S. Fortes. 2ed. São Paulo, Perspectiva.

DELEUZE, Gilles (2006). *Diferença e Repetição*. Trad. Luiz Orlandi e Roberto Machado. 2. ed. Rio de Janeiro, Graal.

LYOTARD, Jean-François (2002), *A Condição Pós-Moderna*. 7. ed. Trad. Ricardo Corrêa Barbosa. Rio de Janeiro, José Olympio.

PELBART, Peter P. (1996). "Um mundo no qual acreditar". *Cadernos de Subjetividade*, p. 59-63. Disponível em: http://br.geocities.com/guaikuru0003/deleuze_doss.html#controle Acesso em 02 de junho de 2006.

ROLNIK, Suely (1995a). "Ninguém é deleuziano". Entrevista a Lira Neto e Silvio Gadelha. Disponível em: <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/ninguem.pdf>. Acesso em 02 de agosto de 2006.

Keywords:

Event, Architecture, Art, Evental Site.