

## Novas formas de negociação do espectador/usuário: Arte e Arquitetura Colaborativa

*New ways of dealing with the viewer/user: Collaborative Art and Architecture*

Flávia Marcarine Arruda

Através da análise de duas intervenções de Arte e Arquitetura Colaborativa ocorridas em Vitória, no Espírito Santo, nos anos de 2011-2012, este artigo aborda as intenções, consequências e contradições das práticas colaborativas. A experiência do coletivo *Friction Arts* com os catraieiros da ilha de Vitória (2012) e o projeto “Beco limpo e em cores”, realizado no morro do Jaburu (2011) servirão de disparo para questionar o agenciamento do usuário e o papel do artista/arquiteto em práticas colaborativas voltadas para a positivação da relação entre o público e o espaço urbano. Em tal eixo de discussão, essa investigação inicia-se sob a hipótese de que as práticas colaborativas contribuem para a solidificação de uma “cidade subjetiva”.

Palavras-chave: práticas colaborativas, arquitetura colaborativa, cidade subjetiva

*Through the analysis of two interventions of collaborative art and architecture, the investigation occurred in Vitória, Espírito Santo, in the years 2011-2012, this article discusses the intentions, consequences and contradictions of collaborative practices. The collective experience of Friction Arts with catraieiros in Vitória (2012) and the project "Beco Limpo e em Cores" held on the Morro do Jaburu (2011) will serve as a trigger to question the user agency and the role of the artist/architect in facing the relationship between the public and urban space. In such discussion, this research begins under the assumption that collaborative practices contribute to the solidification of a "subjective city".*

Keywords: collaborative practices, collaborative architecture, subjective city

## **Colaboração do espectador/usuário na Arte e Arquitetura Colaborativa**

A partir da obra “Uma introdução ao projeto arquitetônico” (SILVA, 1983) é possível traçar uma linha de compreensão da evolução histórica do fenômeno arquitetônico. Sumariamente, a produção arquitetônica se dividiria em: sociedade primitiva, sociedade intermediária, sociedade organizada e sociedade complexa.

Na sociedade primitiva a construção do abrigo seria uma atribuição do próprio interessado e inexistente a noção de um construtor profissional e de arquitetura como disciplina intelectual autônoma. Não haveria necessidade do projeto, pois o abrigo é, ou a reprodução de um modelo, ou um acoplamento de peças.

Na sociedade intermediária haveria a divisão social do trabalho. Surge, nesse ponto, o construtor profissional, responsável pela execução da obra, sem incluir o teor criativo, pois predominaria a reprodução de modelos. Ainda é dispensável a codificação em termos abstratos (o projeto), embora possa ser cogitado como modo de aperfeiçoamento do processo de comunicação entre usuário e construtor. Assim, o usuário deixa de ser um construtor e passa a ser quem encomenda.

Na Sociedade Organizada a figura do Arquiteto surgiria como intermediador que dialoga, por meio de projeto, com o construtor. Já na Sociedade Complexa, o projeto tomaria função jurídica ou documental. Haveria também o controle do direito de construir pela legislação urbanística e a decorrente fiscalização. O usuário ainda poderia ser aquele que encomenda. Mas, quando a encomenda é uma atribuição do poder público, ou de uma empresa privada, o usuário apareceria como um consumidor, o que significa a sua exclusão da colaboração direta no processo produtivo.

Percebe-se, nessa linha idealizada, um grau cada vez mais nítido da hierarquização da divisão social do trabalho, o que geraria o distanciamento, ou a exclusão, do usuário, do

processo produtivo em arquitetura. Questiona-se, então, se a nova atenção dada à voz do usuário poderia restaurar sua proximidade com o processo construtivo. Segundo Berestein (2006), a estratégia de participação do usuário funcionaria como um antídoto a “sociedade do espetáculo”<sup>1</sup>. No que concerne aos programas de urbanismo, Guattari (1992) referirá as atitudes baseadas na participação do usuário dentro da esfera da “via da re-singularização” para a produção de uma “cidade subjetiva”.

No sistema da Arte, o papel colaborativo do espectador na obra foi assimilado primeiramente do que na Arquitetura. Essa inclusão do espectador acontece no momento pós-modernista, antecedido por momentos moderno e pré-moderno. Tal percurso é esquematizado por Grossmann (1996) em termos bem simplificados, reconhecendo uma progressão não-linear, simultânea a outras realidades.

O espectador pré-moderno (quando a produção artística prezava pela fidelidade representativa visual) seria o contemplador, pois só lhe era requerido o sentido da visão.

No momento modernista, o objeto de arte autossuficiente, fruto da percepção pessoal do pintor, ainda colocaria o espectador como contemplador da expressividade.

Grossmann elege Magritte e Barthes para falar da passagem para o pós-moderno. Na pintura “Isto não é um cachimbo”, Magritte questiona o próprio sistema de significação da arte por meio do uso da escrita, desmitificando a pintura e o artista como detentor de uma autoridade no assunto. No ensaio “Isto não é um cachimbo”, Foucault (1983) demonstra como essa pintura promove um deslocamento de verdade *a priori*, usada pelo espectador no ato da contemplação da arte. Já Barthes, em “A morte do autor” (1969) se ocupa de desmitificar o autor como detentor das chaves do significado da obra, ao afirmar que a

<sup>1</sup> Termo desenvolvido pelos situacionistas. Mais no livro de Guy Debord: “A sociedade do Espetáculo”, Rio de Janeiro, Contraponto, 1997 (versão original francesa de 1967).

leitura é uma atividade criativa, na qual cada leitor constrói um novo texto. No momento pós-modernista, a revelação dos limites da pintura, que até então era considerada “universal” e “inquestionável”, aponta para a desmitificação do autor e implica na valorização do espectador. Oiticica (1967) também apontava para os limites da pintura, propondo uma vanguarda brasileira baseada em uma “nova objetividade”, onde um dos seus princípios era a participação do espectador, opondo-se a pura contemplação, além da desintegração do quadro de cavalete em favor do “não-objeto”.

Um processo similar já era apontado no “Ato Criador” de Duchamp, ao evidenciar que o ato criativo não é desempenhado somente pelo artista, pois o espectador é quem decifra e interpreta as qualidades da obra. Da mesma maneira, Godard afirma que “uma imagem precisa de dois”, foge à concepção “fechada” da prática artística.

A noção de transitividade nega o “lugar específico da arte”, em favor da discursividade inacabada, na qual toda obra poderia ser definida como objeto relacional. Então, a especificidade da arte no pós-moderno se daria pela transitividade do objeto cultural como fato consumado, em que o diálogo é a própria origem do processo de constituição da obra. No sistema da arte, o espectador deixa de ser sujeito contemplador e se torna sujeito experiencial, elemento indispensável para a completude da obra (BOURRIAUD, 2011).

A obra não é mais apenas o objeto, mas é o “momento-arte”, isto é, a criação coletiva formada em espaços-tempo sincrônicos a partir da conectividade entre a proposta do artista, a presença do objeto e a participação efetiva do sujeito (não mais espectador). Nas palavras de Bourriaud (2011):

[...] observando-se as práticas artísticas contemporâneas, deveríamos falar mais em “formações” do que em “formas”: ao contrário de um objeto fechado em si mesmo

graças a um estilo e a uma assinatura, a arte atual mostra que só existe forma no encontro fortuito, na relação dinâmica de uma proposição artística com outras formações, artísticas ou não.

Assim, essa arte opera muitas vezes sob o signo da não-disponibilidade, apresentando-se num momento determinado. Os “Parangolés”, do Hélio Oiticica, sinalizam essa mudança de paradigma, na medida em que se trata de um “momento-arte” que acontece quando o usuário veste a escultura e dança. Trata-se de uma situação espaço-temporal sincrônica e interativa. A participação efetiva do usuário aconteceria na interação entre objeto (escultura penetrável) e o sujeito atuante e presente no espaço-tempo. O espectador faz uso de um dispositivo (escultura penetrável), completa a obra e elabora seu sentido (OITICICA, 1964).

Tal espécie de obra (erroneamente chamada “interativa”) tem sua origem na reflexão da arte minimalista sobre a presença do observador como parte integrante do trabalho. Entende-se, na década de 1960, que a condição de percepção da obra pelo espectador deriva do seu corpo, da sua história e do seu comportamento, e não mais somente da presença física. Dessa forma, o espaço da arte minimalista era construído na distância entre o olhar e a obra, sendo elaborado na intersubjetividade, na resposta emocional, comportamental e histórica que o espectador traz à experiência proposta. O tempo de manipulação, de compreensão, de tomada de decisões, ultrapassa o ato de “completar” a obra com o olhar.

Desse modo, a história da arte pode mesmo ser lida como a história dos sucessivos campos relacionais externos, variando em consonância com as práticas internas. Se, em um primeiro momento (Pré-Moderno), o campo das relações era entre humanidade e divindade, a seguir, no Moderno, entre humanidade e objeto, no Pós-Moderno a prática voltou-se para a esfera das relações inter-humanas.

A “Arte Relacional”<sup>2</sup> engaja-se na inclusão de usuários para colaboração da proposta do artista, por meio da vertente convivial. Assim, concentra-se na invenção de modelos de socialidade: reuniões, encontros, jogos, festas e outros modos de contato e relações humanas representam essa estética, como fizeram alguns artistas citados por Bourriaud.<sup>3</sup>

A “Arte em Interesse Público” aparece como uma “Arte Relacional” mais específica. Além de operar baseada na vertente relacional, essa arte se engajaria no envolvimento com “comunidades”, isto é, um público teoricamente não universal, agrupado através de critérios como localização, credo, gênero e/ou opção sexual, orientação política, entre tantos outros possíveis (KWON, 2004).

As obras propostas dentro da esfera relacional constituem microterritórios relacionais, seja intermediados por superfícies-objetos (objetos produtores de socialidade, como os “boards” de Liam Gillick, os cartazes de rua de Pierre Huyghe, as videoconferências de Éric Duyckaerts) ou pela experiência imediata (momentos de socialidade, a exemplo das visitas de Andrea Fraser). Às vezes, também se utiliza um quadro relacional previamente definido para extrair princípios de produção, como os trabalhos de Dominique Gonzalez-Foerster dedicados à relação do artista com galeristas.

Similarmente a “Arte Relacional”, a estratégia de colaboração do usuário também fundamenta algumas práticas arquitetônicas, identificadas em obras onde o arquiteto pressupõe a inclusão do usuário no contexto do projeto. A “Estética Relacional” engloba qualquer tipo de arte/arquitetura na qual a participação do usuário é necessária para o

<sup>2</sup> Nicolas Bourriaud, denominará de Arte Relacional, isto é, uma arte que toma como horizonte teórico a esfera das interações humanas e seu contexto social mais do que a afirmação de um espaço simbólico autônomo e privado.

<sup>3</sup> Bourriaud elege para seu livro os artistas integrantes do grupo que já desenvolvia propostas no Palácio de Tokio (Paris), instituição sob sua direção no período precedente a publicação de seu livro mais conhecido. Para Bourriaud, artistas como Rirkrit Tiravanija, Félix Gonzalez-Torres, Philippe Parreno, Pierre Huyghe e Liam Gallick constroem suas propostas dentro dos ideias da “estética relacional”.

resultado ou que o resultado seja propriamente a participação. A “Arquitetura Colaborativa” pressupõe uma atividade “sobre” um bem público, buscando afetar o comportamento de uma comunidade, evidenciar seus traços e costumes ou mesmo sublinhar algum ponto referente a uma comunidade.

Essas práticas arquitetônicas foram influenciadas, sobretudo, pelos Situacionistas, devido à importância que estes davam ao papel do usuário. Prezava-se por uma atuação onde o papel do arquiteto era criar formas e espaços para a apropriação (HILL, 2003).

Assim como em Barthes (1969), em “*Actions of Architecture*” do Jonathan Hill (2003), estratégias participativas em que o arquiteto reconhece o papel do usuário são exploradas.

Segundo Hill (2003), três tipos de usuário são identificados na Arquitetura: o usuário passivo, o usuário reativo e o usuário ativo. O usuário passivo seria aquele de comportamento previsível, que não transforma nem o significado, nem o uso e nem o espaço, seja, locomovendo-se a partir da seqüência de espaços direcionados pelo arquiteto, cumprindo usos de acordo com os princípios do funcionalismo ou contemplando uma construção como um trabalho de arte.

O arquiteto pode sugerir um usuário passivo e manejável, impossibilitado de transformar o uso, o espaço e o significado. “*The Frankfurt Kitchen*”, 1927, e a “*Functional House for Frictionless Living*”, 1928, assumem um usuário passivo com necessidades universais e constantes que oferecem uma experiência limitada. Isso significa que o usuário deve utilizar o espaço da mesma maneira que um técnico opera uma máquina, “do jeito correto”. O Pavilhão de Barcelona, projetado por Mies van Der Rohe, em 1929, também é citado como exemplo de um arquitetura onde a participação do usuário é banida, onde o edifício tem status de obra de arte e então, teria sido feito para ser apreciado.

O usuário reativo, por sua vez, modificaria características físicas do espaço, mas dentro de limitadas e previsíveis possibilidades de configuração definidas pelo arquiteto. A ação reativa do usuário dá-se a partir da provocação do arquiteto. Assim, o usuário reativo age com a consciência de que foi manipulado. Já o usuário ativo, daria novos significados, proporia um uso ao contrário do indicado, ou criaria novo espaço. A ação ativa pressupõe a inexistência de uma provocação.

Existem, certamente, outras definições do usuário menos exploradas, por exemplo, o usuário com consciência das possibilidades de configurações propostas pelo interventor, mas que opta por não colaborar em nada. O “não-colaborar” por si só já é uma escolha.

Seriam, para Hill (2003), cinco os tipos de criatividade que poderiam ocorrer separadamente ou em combinação: mental, corporal, física, construtiva e conceitual. A primeira ocorreria somente no campo mental do usuário, como renomear pessoalmente um lugar ou vincula-lo a uma memória. A criatividade corporal proporia um novo uso ao espaço, como fazer um *picnic* no banheiro. A criatividade física rearranjaria o espaço ou os objetos dentro dele. A criatividade construtiva fabricaria e um novo espaço ou uma modificaria fisicamente no espaço existente, como a retirada de uma janela. Por último, a criatividade conceitual pretenderia construir um novo espaço ou objeto.

Da mesma forma que Duchamp evidencia que o ato criativo não é determinado somente pelo artista, na medida em que o espectador é aquele que decifra e interpreta a obra, na Arquitetura o arquiteto desenha a obra, mas não controla sua evolução. Dessa forma, toda arquitetura poderia ser definida como objeto relacional. Porém, a especificidade da “Arquitetura Relacional” dá-se quando arquitetos partem da ideia de que o usuário tem um papel na criação da arquitetura e usam estratégias para que a arquitetura não seja determinista. Segundo Lefebvre (1991), definir o uso só em termos funcionais é um atitude reducionista.

Hill reconhece seis estratégias onde o ponto de partida do projeto arquitetônico é o outro: flexibilidade, polivalência, modernismo hedonístico, narrativa, forma contra a função e colaboração do usuário. O discurso dessas estratégias pode ser comparado com a noção que o Bourriaud faz da “Arte Relacional”, em que a obra se dá pela transitividade do objeto.

A “flexibilidade arquitetônica” foi o foco de alguns arquitetos na metade do século XX, a fim de reagir ao funcionalismo, em que cada parte de uma construção era destinada a um uso específico. Reconhece-se assim que, nem todo uso poderia ser previsto no momento da criação e sugere-se um usuário reativo ou até mesmo ativo, baseando se no princípio de que a arquitetura pode absorver ou adaptar às mudanças do usuário.

Forty (1998) identifica quatro tipos de “flexibilidade arquitetônica”: flexibilidade por ferramentas técnicas, por redundância espacial, por plano aberto e como estratégia política. Existiriam dois tipos de flexibilidade por ferramenta técnica: elementos móveis e elementos desmontáveis. A “Casa Rietveld-Schröder”, em Utrecht (1924), do arquiteto Gerrit Rietveld, pode ser considerada um exemplo de flexibilidade arquitetônica por ferramenta técnica: paredes dobráveis permitem que o primeiro pavimento seja um espaço único ou um espaço com várias subdivisões. Além do espaço, o uso também pode ser modificado. O *Inter-Action Centre*, em Londres (1972-1977), de Cedric Price e Ed Berman, seria exemplo de flexibilidade por elementos móveis. Nesses dois exemplos a flexibilidade é providenciada, ainda que limitada. É importante perguntar-se quem define majoritariamente a característica da arquitetura, se é o arquiteto, o usuário ou o proprietário.

A flexibilidade por “redundância espacial” aconteceria quando o espaço é tão extenso que pode acomodar usos diversos. Forty usa como exemplo a proposta de renovação do “*Rem Koolhaas*”, para a Arnhem Koepel Prison (1979-1981), onde o grande espaço proposto, segundo Koolhaas, torna possível a vasta interpretação de usos, e assim a

flexibilidade não seria a exaustiva antecipação dos possíveis usos, visto que as mudanças são imprevisíveis.

Hill ainda estabelece outro tipo de Flexibilidade: a flexibilidade pelo plano aberto. Seria próxima da flexibilidade por redundância espacial e da flexibilidade por ferramentas técnicas, porém, a transformação do uso é menos dependente da transformação física do que da percepção do usuário, assim o plano aberto pode ser habitado de diversos modos.

Foucault (1984) sugere que a experiência com uma forma ou espaço depende do jeito que esse é projetado e administrado. Isto significa que, se uma construção é autoritária ou democrática não depende apenas do projeto arquitetônico. Desse modo, mesmo que a estratégia de flexibilidade seja usada no projeto pelo arquiteto, sua eficácia não será somente uma questão de design, mas dependeria de como tal forma é administrada.

Na década de 1960, Aldo van Eyck e Herman Hertzberger (1998) criticaram a estratégia da flexibilidade. Argumentavam que tal método não garantiria a melhor solução para qualquer problema, por se tratar de uma solução neutra. Ao invés de flexibilidade, propõe polivalência, um método que sem precisar de alterações já pode ser usado por vários propósitos. Hertzberger cita os canais de Amsterdam como exemplo, onde seria possível relaxar ou andar em todos os pedaços.

O Modernismo Hedonístico parte do princípio de que as demandas de atividades vão além das funções básicas e considera a possibilidade de justaposição de tarefas não previstas, mesmo as mais surrealistas. Assim, Rem Koolhaas projetou a “*Villa Dall’Ava*” e “*La Casa Palestra*”, pautado no hedonismo, ao invés do utilitarismo modernista. A Narrativa é fruto de uma poética do espaço, na qual a criatividade do arquiteto está tendendo ao improviso. A “*forma contra função*”, proposta por Daniel Libeskind e Peter Eisenman (1984), rejeita a ideia modernista de que a forma segue a função, alegando que o funcionalismo

negaria a presença de uma subjetividade. Assim, o projeto não seria feito de acordo com a função, sem pistas de como deve ser usado. Por exemplo, O Museu Judeu (1998), em Berlim do Libeskind, sem uma entrada visível, nega a linguagem tradicional dos elementos arquitetônicos, resistindo aos princípios funcionalistas em favor da sua particularidade.

A Colaboração do Usuário é uma estratégia onde o usuário participa do processo de elaboração do projeto. De acordo com Maurice Culot (1977), um membro do *Atelier de Recherche et d'Action Urbaine* (ARAU), essa estratégia é uma tentativa de não forçar a vontade do arquiteto nos usuários. Bernard Rudofsky (1964) discute espaços e construções feitas sem o envolvimento de arquitetos, enquanto Charles Jencks e Nathan Silver (1973) argumentam que o processo de elaboração do projeto concerne não somente ao arquiteto mas também ao usuário.

Em 1968, a Universidade Católica de Louvain decidiu construir uma nova faculdade em Woluwé-Saint Lambert, perto de Brussels. A proposta inicial foi rejeitada pelos estudantes, que sugeriram uma reunião com os arquitetos. Desse modo, os estudantes participaram da elaboração do projeto por meio de negociações com a universidade e com os arquitetos. Foram divididos em grupos e utilizaram maquetes, ao invés de desenhos, no desenvolvimento do projeto. O processo foi flexível, variando entre consulta e participação de acordo com a sugestão de cada estudante. Porém, a participação as vezes pode ser opressiva ao demandar a colaboração do usuário, alguns dos arquitetos desprezavam aqueles alunos que não queriam participar do processo de elaboração. O “não-colaborar” por si só já é uma escolha do não agir, que também deve ser encarado como uma possibilidade da subjetividade do usuário.

Nota-se que nas cinco primeiras estratégias estabelecidas por Hill, o resultado é propriamente a participação, visto que a participação do usuário não é solicitada na elaboração do projeto, mas almeja produzir formas e espaços que o usuário possa

transformar. Enquanto que na sexta estratégia, “Colaboração do Usuário”, a participação é necessária para o resultado, isto é, a participação aparece na elaboração do projeto.

### **Experiência do Coletivo *Friction Arts***

Em maio de 2012, o coletivo *Friction Arts* foi convidado pela organização do Festival Espírito Mundo<sup>4</sup> a pensar uma proposta de intervenção para o Centro de Vitória, no Espírito Santo. A determinação e realização da proposta duraram em torno de duas semanas. Após contato com estudantes e profissionais da área os integrantes do coletivo escolheram a comunidade dos catraieiros<sup>5</sup> para efetivar sua intervenção.<sup>6</sup> A primeira semana foi ocupada com o reconhecimento do lugar e ativação de idéias e na segunda semana de acionamento dessas idéias.

A história dos Catraieiros impressionou os artistas, sobretudo, o ponto de embarque/desembarque em Paul, por se encontrar degradado e sujo, com aparência de um lugar abandonado, lugar chamado pelo *Friction Arts* de “Casa Catraia”.<sup>7</sup>

Uma reunião foi marcada na segunda-feira da primeira semana junto com os voluntários, os mesmos que haviam sugerido a aproximação do coletivo com os catraieiros. A idéia era apresentar a metodologia do coletivo aos voluntários.

<sup>4</sup> Disponível em: <[www.espiritomundo.com](http://www.espiritomundo.com)>. Acesso em: 14 fev. 2013

<sup>5</sup> Os Catraieiros da Baía de Vitória desenvolvem uma das atividades mais antigas no Estado do Espírito Santo, servindo para o transporte de passageiros e cargas através do canal, compondo um cenário que já faz parte de uma tradição passada de pai para filho e se estende por aproximadamente 500 anos. Devido as obras de expansão do porto de Vitória, vários pontos foram cedidos, restando apenas dois. Assim, devido a pressões financeiras e indiferenças do governo, a tradição dos Catraieiros corre o risco de extinguir-se (<http://expurgacao.art.br/video/casa-catraia>).

<sup>6</sup> Há uma inevitabilidade da intervenção apresentar um olhar externo e por conseguinte trazer parâmetros externos para o objeto no qual interfere, pois as ditas “comunidades” possuem sua definição normalmente originada de sujeitos externos e pertencentes a classe intelectualmente hegemônica.

Após novos encontros, gravações e coleta de dados, o coletivo convocou voluntários para um encontro na “Casa Catraia”. Os voluntários receberam um envelope com instruções feitas que solicitavam a contemplação do lugar, a ativação da memória e dos sentidos por um tempo de meia-hora seguido de relatos. Cada envelope continha, também, um alfinete.

Em um segundo momento os voluntários foram divididos em dois grupos. Ambos fizeram percorrer o Centro e abordaram os transeuntes com a pergunta: “O que te faz saber que você está no Centro de Vitória?”. Foi pedido também que pendurassem com o alfinete algum objeto achado. Ao fim, reuniram-se para contar a experiência, fotografaram os objetos e conversaram sobre como cada um achava que poderia contribuir na intervenção comunitária.

Na segunda semana o *Friction Arts* recebeu os voluntários com frases e palavras-chaves escritas pelo coletivo a partir da prática anterior. O grupo de participantes também escreveu e desenhou junto a essas frases. Entre si, compartilharam as idéias sobre qual intervenção cada um havia pensado. Observou-se então a concordância em propor um mutirão para limpar a “Casa Catraia”. O mutirão durou dois dias e foi encerrado com um evento de confraternização.<sup>8</sup>

A atuação do *Friction Arts* centrou-se no papel de articulador. Nota-se, de início, que no primeiro contato com os catraieiros, havia a tentativa de operar como etnógrafo<sup>9</sup> (COSTA, 2010) e o esforço em compreender a prática dos catraieiros com coleta de dados e

<sup>7</sup>Entrevista cedida pelo Gabriel Ramos, um dos membros voluntários, em junho de 2013.

<sup>8</sup>Nesse dia, os catraieiros decidiram não cobrar a passagem da catraia, para aqueles que estivessem indo ao evento, e vender churrasco para juntar dinheiro e arrecadar para a “Casa Catraia”. Devido a desavenças dentro do próprio grupo, nem todos os catraieiros acataram a essa prática. Talvez essa seja uma dificuldade encontrada na prática do *Friction Arts*, agir sem negar os conflitos internos.

<sup>9</sup>Um gesto de compreender a complexidade cultural, reconhecer seus traços e relações mais importantes, e assim incidir nela.

observação. Num segundo momento ocorre a prestação de serviço a comunidade. Tal atuação nos ajuda a refletir sobre os modos de agenciamento do espectador em práticas contemporâneas.

Como o projeto foi destinado aos Catraieiros, podemos entender que eles são os usuários-alvo e tiveram contato direto com os interventores durante o processo e a execução do projeto. Além dos próprios catraieiros, os voluntários que fizeram parte do processo também são usuários. Durante o processo, nota-se uma alternância de papéis entre os artistas e os voluntários, visto que ambos participaram da elaboração, o que não é evidente entre os artistas e os catraieiros, já que houve uma sobreposição de um mundo sobre o outro<sup>10</sup>.

### **Projeto “Beco Limpo e Em Cores”**

Na “Arquitetura em Interesse Público” encontramos a intervenção “Beco limpo e em cores”, realizada em 2011, no bairro de Jaburu, na mesma cidade, pelo Ateliê de Idéias (Organização Não-governamental) e Escritório Modelo de Arquitetura e Urbanismo do Espírito Santo (Célula EMAU).

Por meio de pesquisa, o Ateliê de Idéias constatou que a coleta de lixo era um dos maiores problemas mapeados na região, sendo essa origem da ideia proposta, na qual os becos considerados mais limpos seriam contemplados com recursos para pequenas reformas e pintura das fachadas casas.

<sup>10</sup> Os papéis de proponente e colaborador parecem ser bem definidos entre o coletivo e os catraieiros. Os artistas projetam um conceito e os colaboradores são solicitados a colaborar. Houve livre escolha? Em que instâncias pode-se considerar que a colaboração dos catraieiros foi voluntária?

O processo de escolha das cores das fachadas se deu em reunião de residentes com os interventores (duas pessoas do EMAU para cada casa). Nessas reuniões os residentes foram incentivados a pintar sobre desenhos das fachadas de suas casas. Na sequência, a ação em mutirão foi desenvolvida buscando uma maior participação prática dos residentes, onde cada um pintou e reformou a casa com a ajuda dos voluntários<sup>11</sup>.

Há livre escolha? Ou há predeterminação nas escolhas? O usuário determina suas próprias ideias? De onde parte a iniciativa de pintura? Como ela é executada? A escolha das cores da fachada e das reformas pelos atores locais é uma atividade de decisão dentro da proposta pré-determinada de pintar e reformar. Nota-se uma tentativa de reduzir o poder decisório como uma atribuição somente do interventor, apesar de que essa intervenção ainda parte de uma pré-determinação maior que é a de intervir. Os usuários são necessários para o resultado da intervenção e assim participam como material de uso dos arquitetos. Para tanto, tomam a confiança da comunidade dando-lhes opções determinadas por um conjunto de ideias externas. O projeto não ressalta características do campo e sim modifica o que já havia, para então inserir um modelo externo ao meio.

Esses são dois trabalhos que prezam em estabelecer encontros intersubjetivos, em que o significado seria elaborado coletivamente, ao invés da afirmação de uma produção independente. Assim, põe em contato níveis de realidade apartados, por meio das relações estabelecidas nos processos dos trabalhos. Como intervenções, eles necessitam da mobilização de atores locais para a fruição da obra. Da mesma forma, os atores também se apropriam dessa intervenção e usufruem do serviço.

<sup>11</sup> Durante a pintura das fachadas, alguns residentes foram convencidos, sutilmente, a não pintar as fachadas com bandeiras de time de futebol. A partir dessa interferência dos interventores é possível refletir sobre a predeterminação nas escolhas.

## Conclusão

As produções artísticas e arquitetônicas inseridas dentro da esfera relacional fundam a sua prática nas relações humanas, transformando o espectador/usuário em interlocutor direto. Essa prática nasce da observação do presente, não se apoiando na reinterpretação de algum movimento estético do passado, não é o *revival* de nenhum movimento. Apesar da intersubjetividade não ser uma ideia nova, como Marcel Duchamp escreve em 1954, a novidade reside no postulado básico de operar pela intersubjetividade como ponto de partida.

Essas experimentações constroem convívio e ao invés de imaginar utopias, solidificam momentos concretos. É certo que a arte não sobrevive mais de representações do mundo, tampouco a arquitetura poderia sobrever através de funções puramente formalistas. Ainda assim, com a atenção dada as comunidades específicas por intervenções como as citadas acima, permanecemos numa dúvida mais complexa: quem seria o usuário de que ou de quem?

## Referências

- BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- JACQUES, Paola Berenstein; JEUDY, Henri Pierre (org). **Corpos e cenários urbanos**: territórios urbanos e políticas culturais. Tradução Rejane Janowitz. Salvador: EDUFBA/PPG-AU/FAUFBA, 2006.
- COSTA, Xavier. El arquitecto como etnógrafo. In. GAUSA, Manuel; DEVESA, Ricardo. **Otra Mirada**. Barcelona: Actar, 2010.
- EISENMAN, Peter. **The End of the Classical**. Perspecta, no. 21, 1984.
- FORTY, Adrian. **Flexibility. Draft Chapter**. Forty: Words and Buildings, 1998.
- FOUCAULT, Michel. **Space, Knowledge and Power** (Interview Conducted with Paul Rabinow). Trans. Christian Hubert, 1984.
- GROSSMAN, Martin. Do ponto de vista à dimensionalidade. In: **Revista Item**, nº. 3, fevereiro, Rio de

Janeiro, pp. 29-37, 1996.

GUATARRI, Félix. **Caosmose**: um novo paradigma estético. São Paulo: Ed. 34, 1992.

HERTZBERGER, Herman. **Lessons For Students in Architecture**. Trans. Ina Rike. Rotterdam: 010, 1998.

HILL, Jonathan. **Actions of Architecture**: Architects and Creative Users. London and New York: Routledge, 2003.

KWON, Miwon. **One Place After Another**: Site-specific art and locational identity. Cambridge: The MIT Press, 2004.

LEFEBVRE, Henri. **The Production of Space**. Trans. Donald Nicholson-Smith. Oxford: Blackwell, 1991.

MAXWELL, Robert. **Architecture, Language and Process**. Architectural Design, no. 3, 1977.

OITICICA, Helio. Bases Fundamentais para uma definição do Parangolé. **Catálogo da exposição Opinião 65**. 1964.

\_\_\_\_\_. Esquema geral da Nova Objetividade. 1967.

SILVA, Elvan. **Uma introdução ao projeto arquitetônico**. Porto Alegre: Ed. da Universidade, UFRGS, 1983.