



## Objetos-vírus: invasores urbanos.

### Tatiana Sergeevna Reshetnikova e Nicolai Konstantinovich Petrov

**Como citar esse texto:** RESHETNIKOVA, T. S.; PETROV, N. K. Objetos-vírus: invasores urbanos. Traduzido do inglês por Luciana Santos Roça. **VIRUS**, São Carlos, n. 10, 2014. [online] Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus10/?sec=7&item=2&lang=pt>>. Acesso em: dd mm aaaa.

**Tatiana Sergeevna Reshetnikova** é arquiteta. Pesquisadora da *Bauhaus-Universität Weimar* e da *Saint Petersburg State University of Architecture and Civil Engineering*. Estuda arquitetura, espaço urbano, arte, comunicação urbana, Modernismo, Utopia, Design Urbano, Arquitetura Icônica.

**Nicolai Konstantinovich Petrov** é arquiteto em São Petersburgo, Russia.

#### Resumo

Entendido como uma prática de melhoramento urbano e de ênfase no valor do espaço local através da contribuição artística individual, "Do It Yourself" foi iniciado por nós para verificar conceito puro artístico de curiosidade pública sobre objetos não usuais no espaço urbano e, simultaneamente, para entreter cidadãos e estimular as pessoas a pensar seus arredores de maneira criativa e, assim, ativar um lugar anônimo, um "lugar de ninguém".

Para atingir esses objetivos, alguns experimentos foram conduzidos sob o conceito de "Objeto-Vírus", no qual "Objeto-Vírus" atuou como um objeto de design que é artístico, alienígena por natureza - contrastante com os arredores, pronto para operação ("comunicativo") e objeto produtivo *outdoor*. Os experimentos consistiram em um conjunto de objetos de design - objetos modificados/ decorados/ construídos e/ou reconstruídos com aparição incomum, vívida, monstruosa e bizarra, particularmente no contexto de induzir os interesses, emoções e comunicações dos espectadores. No projeto das cadeiras-vírus, o qual o artefato da cadeira foi tomado como base para os objetos-virus, assim como nos experimentos dos estudantes selecionados pelo autor, uma atenção especial foi dirigida ao design dos objetos-virus, os quais apareceram como heróis de seu próprio destino, com drama e personagem. Denominados objetos-virus, esses artefatos foram implementados sem autorização ou permissão, e cobertos na escuridão do organismo da cidade. Depois, através do monitoramento por gravação de vídeo dos objetos-vírus revelou interesse e expectativa das pessoas, que começaram a se comunicar com os objetos-vírus - brincando, destruindo, roubando e usando-os. O conceito e projeto "Objetos-vírus" enfatizou o papel das iniciativas criativas em entender o valor do entorno urbano dado pela comunidade.

**Palavras-chave:** DIY, invasor urbano, objeto-vírus, experimento urbano.

## OBJETOS-VÍRUS

### Invasores Urbanos

*"Arquitetura não é somente sobre espaço e forma, mas também sobre evento, ação, e o que acontece no espaço." (Bernard Tschumi, "Manhattan Transcripts", 1976-1981)*

**DIY** (aqui): uma atividade criativa *bottom-up* (hierarquia de baixo para cima) de desenvolvimento urbano iniciada por não-profissionais ou profissionais com seus próprios recursos com o objetivo de melhorar a qualidade da vida diária; uma atividade que é, além de tudo, um meio de verificar conceitos artísticos e de fazer uma contribuição social e cultural para a cidade. Representando profissionais, nós nos perguntamos como, de acordo com nossas possibilidades individuais, como um entorno urbano homogêneo, entediante e anônimo poderia ser esteticamente atualizado e conceitualmente vivificado; quais etapas fazer para aumentar o interesse público em seu entorno e induzir participação de cidadãos na formação de um entorno urbano atrativo e heterogêneo.

**Problema:** no presente estágio, uma cidade grande assim como seus habitantes sofrem do caos de informação, ruído ininterrupto de tráfego, longas distâncias, etc.. Essa "falta de foco" vai em direção à depreciação estética do entorno urbano (particularmente na Rússia, relevante pelas partes não centrais das cidades), que é somente um espaço temporário de transição e transferência, e a falta de interesse em seus entornos e motivação para interessar-se por eles, conduz à redução da comunicação face-a-face entre cidadãos. Alienação das pessoas está crescendo e refletindo o espaço, onde nada curioso acontece apenas homogeneidade e banalidade. Moradores, que são de certo modo ligados à sua localização residencial, tentam reviver o espaço decorando, plantando flores ou conversando informalmente, que é uma atividade introvertida. Focados em sua pequena parte da cidade, os residentes colocam-a contra a cidade desconhecida e estranha que está além de suas jardineiras de flores.

Considerando a afirmação de Nietzsche "o arquiteto não representa nem a condição dionisíaca nem a condição apolínea: aqui está o poderoso ato de vontade que move montanhas, a intoxicação da vontade forte, que demanda expressão artística", em *Crepúsculo dos Deuses* (1968 [1889]), presumimos que nossa atividade criativa tem potencial de mudar a situação descrita no parágrafo acima. Nesse sentido, a estratégia "Do it yourself" articulada por arquitetos e artistas adquire um significado atuando como um gatilho urbano e social, de forma síncrona. Ao conceber um objeto no espaço urbano, arquitetos manipulam a percepção estética, comportamento, imaginação e sentidos do público e articulam uma nova imagem da cidade.

### Conceito de "Objeto-Vírus" - expressão artística

Utilizando uma aproximação fenomenológica (mapeando emoções, sentimentos produzidos por um espaço em particular), intuição e criatividade, nós nos empenhamos para criar um conceito para atualização do entorno urbano banal com o objetivo de dominar a alienação, estimular a curiosidade do público sobre o espaço urbano imediato, e para induzir as pessoas a participar da formação de seus arredores. Mas como?

Como aumentar comunicação e interesse em espaço urbano pela criatividade? Como estimular o diálogo urbano que é uma resposta à cidade: discurso, percepção estética e emocional do espaço? Como ativar o espaço, e enfatizar e melhorar o valor urbano? Como rescrever o cenário obsoleto de um fragmento da cidade em particular em uma nova estória intrigante, positiva, contemporânea e inspiradora?

# V!RUS 10

>DIY//DO IT YOURSELF!+

revista do nomads.usp | nomads.usp jornal  
issn 2175-974x | CC BY-NC  
www.nomads.usp.br/virus| vnomads@sc.usp.br

Hipoteticamente, o espaço local consegue interesse público quando algo incomum acontece ali: eventos, renovação de um entorno objetivo-espacial ou apenas um homem vendendo bolinhos começando seu negócio. Atraídos por algo estranho, novo e original em uma localidade comum e na rotina diária, cidadãos começam o jogo - comunicação, e o diálogo referido anteriormente. Nós propomos o conceito de "objetos-vírus" - contribuição arquitetônica ou de design urbano para o renascimento do espaço urbano e para a memória das pessoas.

**O termo, forma e características do objeto-vírus.** O termo "objeto-vírus" é definido como um objeto de design artístico, estranho por natureza ao meio urbano e entornos contrastantes, pronto para operação ("comunicativo", aberto e acessível), produzido em locais abertos. Portanto, sendo implantados no organismo da cidade, o objeto-vírus inspira as pessoas a reproduzir suas cópias ou fazer arte agradável. São supostas também eventuais mudanças físicas (arquitetônicas) do entorno - em uma forma de imitar dessa forma de arte e proliferação da criatividade em várias formas (Figura 1a.). De um ponto de vista conceitual, "produtivo" significa provocar interesse, atividade e resposta emocional. Concebido em escala humana, o objeto-vírus atua como um comunicador, induzindo comunicação, um gerador produzindo outros artefatos ou conceitos, e um convertor, atualizando e energizando o espaço depressivo ou esteticamente arruinado. O objeto-vírus penetra em um espaço urbano homogêneo e tem um papel de atrator e transformador, distribuindo interesse social e persuadindo a sentir, perceber e agir.

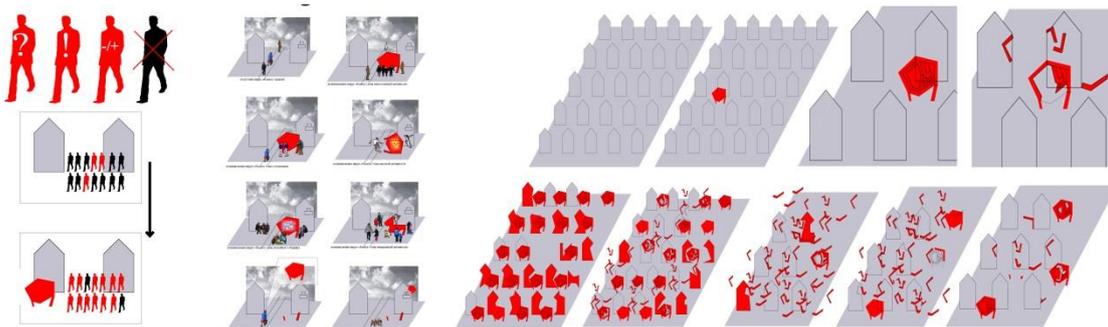


Fig.1a. Objeto-vírus: Fórmula da comunicação.

Incomum, estranho, alienígena, atraente, ultrajante, estranho, feio, novo, útil,... - tais adjetivos descrevem algo que influencia o sentimento de alguém. A principal característica de "Objetos-vírus" é ser uma carga altamente emocional expressada em aparência visual e articulação no local. A multi-valência do objeto-vírus, baseado em sua habilidade de comunicação (objetos podem ser usados, relocados, mudados, etc.), e provocadora de reflexões ou imagem irritante, causa em uma "intoxicação - fortes emoções" (Nietzsche, 1990), intriga, ação, isto é, um jogo urbano ou diálogo, o que significa que uma pessoa responde ao objeto-vírus. Objetos-vírus como invasores do comum cria eventos na cidade (Fig. 1.).

Utilizando a terminologia de Krauss (1985) em relação ao vírus-objeto, sua forma é "não-arquitetura" ao invés de "arquitetura", nem uma escultura, nem "site-construction". Artefato não somente com função decorativa, estética, simbólica ou utilitária, mas também com função produtiva e comunicativa que o traz ao design de objetos urbanos, mas não exatamente, por sua falta de irracionalismo e ausência de utilidade evidente. Consequentemente, o objeto-vírus está em um lugar intermediário. A forma artística, subjetiva, e espontânea dos objetos-vírus é representada em três diferentes "tipos morfológicos" [morphotypes]: "stipare" - uma forma que encoberta; "parasitus" - forma que parasita; "liberalis" - uma forma independente. Cada objeto-vírus é um fenômeno temporal. O tempo de vida de um

# V!RUS 10

>DIY//DO IT YOURSELF!+

revista do nomads.usp | nomads.usp jornal  
issn 2175-974x | CC BY-NC  
www.nomads.usp.br/virus| vnomads@sc.usp.br

objeto-vírus varia de uma observação instantânea de um usuário (cidadão) e ação até período de longo prazo de envolver muitos usuários.

O Objeto-vírus é único e original em sua natureza criativa e espontânea, apesar de ser uma conjunção de “rede de compreensões já construída”, bem como ideias e significados, de acordo com o pensamento de Foucault (1970) sobre originalidade: “[...] não o imediatismo de um nascimento [...]” e “[...] povoado inteiramente por aquelas mediações complexas formadas e estabelecidas como um sedimento em sua própria história pelo trabalho, vida e linguagem; [...] O que o homem está revivendo [...] é todos os intermediários de um tempo que ele governa quase ao infinito.” (FOUCAULT, 1970, p.330-331, tradução nossa).

# V!RUS 10

>DIY//DO IT YOURSELF!+

revista do nomads.usp | nomads.usp jornal  
issn 2175-974x | CC BY-NC  
www.nomads.usp.br/virus | vnomads@sc.usp.br



Fig. 1. Objetos-vírus: intervenção para a cidade. Colagem.

## Experimento

O conceito de "Objetos-vírus" foi verificado por meio de experimentos artísticos em um contexto urbano particular: o experimento nomeado de "Cadeira-vírus" e também, curados por Reshetnikova, experimentos bem sucedidos dos estudantes

# V!RUS 10

>DIY//DO IT YOURSELF!+

revista do nomads.usp | nomads.usp jornal  
issn 2175-974x | CC BY-NC  
www.nomads.usp.br/virus| vnomads@sc.usp.br

do Department of Linguistics, Cross-cultural Communication, Service and Tourism, da Faculty of Environmental Engineering, Samara State University of Architecture and Civil Engineering (SUAACE) (Fig.9a., 9b., 9c.).



Fig. 9a: Experimentos dos estudantes: "Funny balloons on the tree", por Salikhova Sabina, 2009.



Fig. 9b: Experimentos dos estudantes: "Edik", por Myasnikova Sveta & Soldatenkov Alexey, 2009.



Fig. 9c: Experimentos dos estudantes: graffiti "Door to nowhere". Fonte: Soldatenkov Alexey, 2009.

A proposta principal dos experimentos "Objeto-vírus" foi realizar um *design* de um objeto que capturaria o interesse público, causar emoções e resposta, promover diálogo e iniciar um espaço discursivo, e convencer a direcionar a atenção às imediações.

## O experimento "Cadeira-Vírus"

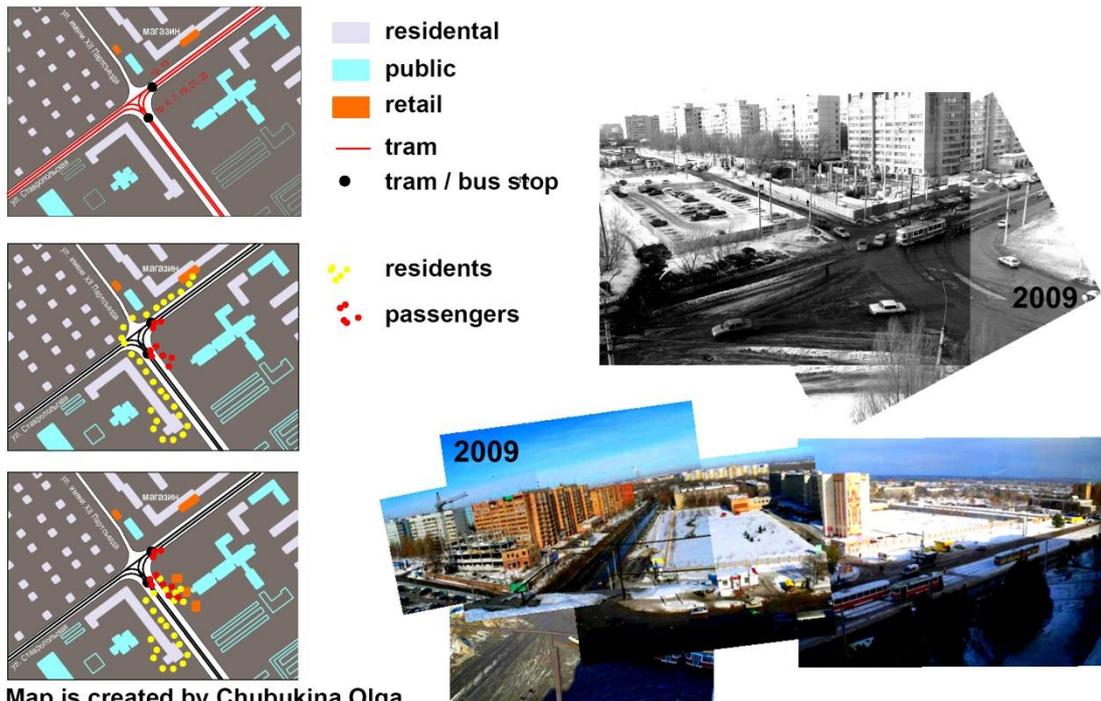
Partindo do princípio que o aparecimento de objetos-vírus em um contexto anônimo evocaria uma resposta viva de divertir cidadãos e energizar o local, o experimento urbano "Cadeira-vírus" foi conduzido em Samara, Rússia, no outono de 2009. Nesse projeto, o artefato da cadeira foi tomado como forma base para os objetos-vírus (Fig.2.).



# V!RUS 10

>DIY//DO IT YOURSELF!+

revista do nomads.usp | nomads.usp jornal  
issn 2175-974x | CC BY-NC  
www.nomads.usp.br/virus| vnomads@sc.usp.br



Map is created by Chubukina Olga

Fig. 2a: A situação: local do experimento "Cadeira-Vírus". Mapa criado por Chubukina Olga.

Cinco objetos-vírus, "Cadeiras-vírus" foram postas no espaço da cidade sob cobertura da escuridão. Após essa inserção, a câmera documentou tudo que foi acontecendo com os objetos, o jogo começou. A vida das Cadeiras-Vírus foi gravada em vídeo (Fig. 2b.), mostrando o interesse dos cidadãos.



Fig. 2b: Imagens do vídeo: ciclo de vida das cadeiras-vírus.

**Design da Cadeira-vírus, caráter e destino.** Vivo, estranho, atrativo, condenadas, autônomas alegres ou atraentes, as cadeiras-vírus tiveram seu *design* feito de uma cadeira velha com individualidade prescrita.

O suicida triste e sem corpo "**Homem enforcado**" (Fig.3.) causou raiva e foi imediatamente retirado por um anônimo depois de cinco horas de sua montagem.

# V!RUS 10

>DIY//DO IT YOURSELF!+

revista do nomads.usp | nomads.usp jornal  
issn 2175-974x | CC BY-NC  
www.nomads.usp.br/virus | vnomads@sc.usp.br

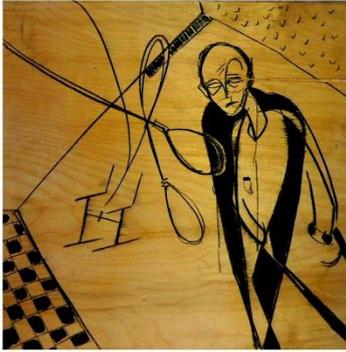


Fig. 3: "Homem enforcado", cadeira-vírus. Conceito, forma infinitiva e forma definitiva. Desenho e foto.

"Aberração" (Fig.4.) bizarra e criativa, com um vidro incorporado e uma cebola crescendo, tornou-se um evento para crianças, que desmontou-o em dois dias.

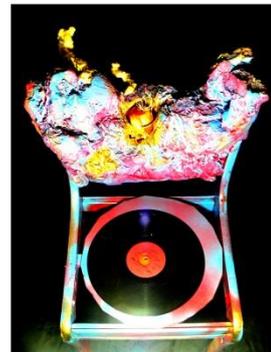


Fig. 4: "Aberração", virus-chair. Conceito e forma definitiva. Desenho e foto.

"Embrulho" (Fig. 5), um introvertido, uma "coisa-em-si", mostrou resiliência e adaptabilidade, embora tenha sido utilizado como uma mesa por alcoólatras e estudantes. Roubado depois de sete dias (supostamente por algum deles), espera-se que ainda esteja vivo.

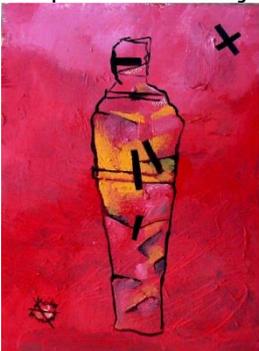


Fig. 5: "Embrulho", cadeira-vírus. Conceito, forma definitiva e forma avariada. Pintura, foto.

O mais alegre e querido, "Cadeira de balanço" (Fig.6.), com características otimistas, tornou-se um entretenimento e amparo para os vendedores de doces nas ruas e por passantes. Foi perdido depois de quinze dias, apesar de ter sido amarrado por cabo de aço no ponto de ônibus.

# V!RUS 10

>DIY//DO IT YOURSELF!+

revista do nomads.usp | nomads.usp jornal  
 issn 2175-974x | CC BY-NC  
 www.nomads.usp.br/virus | vnomads@sc.usp.br



Fig. 6: "Cadeira de balanço", cadeira-vírus. Forma infinitiva, definitiva e ativa. Foto.

O personagem mais inerte, "Mímico" (fig. 7.), que refletiu o mundo ao redor, foi avariado por um acidente depois de três dias. Teve uma vida virtuosa, ajudando as pessoas a esperar seu bonde.



Fig. 7: "Mímico", cadeira-vírus. Conceito, forma infinitiva e definitiva. Deseenho e foto.

A tabela 1 mostra a descrição (materiais, dimensões físicas) das cadeiras-vírus, a percepção dos cidadãos, chamadas de "comunicação", os efeitos dessa comunicação para o objeto, ambos resultados nas ações na cadeira-vírus e no ciclo de vida do objeto. A intensidade da comunicação e o nível de interesse é representado de ações das pessoas e, conseqüentemente, do ciclo de vida da cadeira-vírus.

Tabela 1: "Cadeira-vírus": sinopse do experimento

Nome da Cadeira-Vírus	Descrição: material e dimensões (largura x profundidade x altura, cm.)	Processo de Comunicação:	Comunicação: efeito para o objeto-vírus	Ciclo de vida
"Homem Enforcado"	Estrutura de metal com uma corda. 45x45x65 (Figura "Homem Enforcado")	"Morto" em curto tempo por um anônimo.	Desmontado e desaparecido.	5 horas
"Aberração"	Conjunto de	Usado como	Expropriado por	2

# V!RUS 10

>DIY//DO IT YOURSELF!+

revista do nomads.usp | nomads.usp jornal  
issn 2175-974x | CC BY-NC  
www.nomads.usp.br/virus | vnomads@sc.usp.br

	<p>materiais multicoloridos, com detalhes como uma cebola crescendo em um compartimento com água e um prato</p> <p>60x50x80</p> <p>(Figura 4. "Aberração", Desenho, foto.)</p>	<p>brinquedo. Atraiu a atenção de crianças.</p>	<p>crianças.</p>	<p>dias.</p>
<b>"Embrulho"</b>	<p>Madeira compensada, com símbolos.</p> <p>65x65x65 (encosto 15cm)</p> <p>(Figura 5. "Embrulho", Pintura, foto.)</p>	<p>Usado como mesa por pessoas nas ruas e pessoas esperando por transporte.</p>	<p>Roubado.</p>	<p>7 dias.</p>
<b>"Cadeira de balanço"</b>	<p>Combinação de estrutura de metal da cadeira anterior, e compensado de madeira moldado.</p> <p>200x45x85</p> <p>(Figura 6. "Cadeira de Balanço", foto.)</p>	<p>Atraiu a atenção de vendedores ambulantes de doces e também transeuntes, que se envolviam com prazer.</p>	<p>Perdido.</p>	<p>15 dias.</p>
<b>"Mímico"</b>	<p>Pintado com imagens de cadeira comum.</p> <p>55x55x75</p> <p>(Figura 7. "Mímico". Desenho, foto.)</p>	<p>Usado como cadeira para sentar e colocar bolsas.</p>	<p>Avariado.</p>	<p>3 dias.</p>

O experimento durou um pouco mais de dois meses, entre outubro e novembro de 2009. Durante esse tempo, as cadeiras-vírus foram realocadas muitas vezes pelas pessoas, desconstruídas, usadas como mesa ou cadeira, desmontadas e/ou roubadas. Os caminhos reais das cadeiras-vírus estão ilustrados na figura 8.

# V!RUS 10

>DIY//DO IT YOURSELF!+

revista do nomads.usp | nomads.usp jornal  
issn 2175-974x | CC BY-NC  
www.nomads.usp.br/virus| vnomads@sc.usp.br

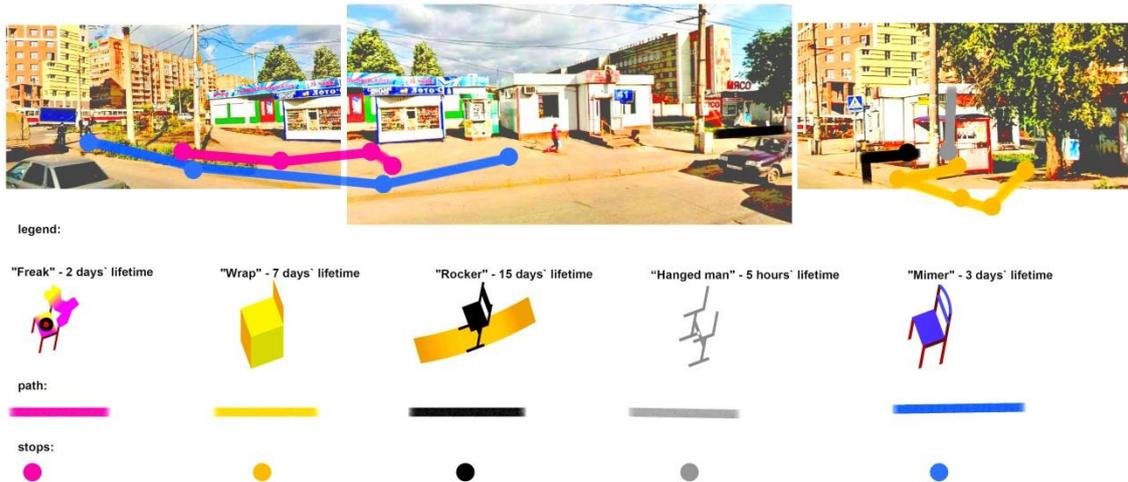


Fig. 8: Os caminhos das cadeiras-vírus.

## Avaliação dos resultados dos experimentos

O uso ativo das cadeiras-vírus representaram a curiosidade sobre algo novo e estranho em um espaço anônimo de contexto particular, cruzamento das ruas 22 Partsjezd / Stavropolskaya, na cidade de Samara, Rússia. A análise dos registros de vídeo possibilitam a conclusão de que as cadeiras-vírus com características (ou programas) positivos, tais como "Aberração" e "Cadeira de balanço", agradaram e entreteram as pessoas e foram intensamente utilizadas; "Homem-Enforcado", sendo uma cadeira-vírus com aspectos negativos, causou indignação instantânea e foi desmontada; cadeiras com caráter neutro, como "Embrulho" e "Mímico", foram percebidas como objetos comuns e, portanto, foram usadas tradicionalmente como cadeiras ou mesas. Apesar de parecer difícil avaliar precisamente a esfera emocional e sentimentos negativos ou positivos induzidos pelos objetos, o experimento alcançou resultados de atualização do espaço, criar um evento e, assim, energizar o lugar.

Dois objetivos principais foram atingidos: 1) um conceito artístico puro, de curiosidade pública sobre algo alheio e incomum no cenário urbano, o conceito "objeto-vírus" foi verificado; e 2) pessoas estavam interessadas e participaram ativamente no experimento descrito, cuidando de seu entorno imediato sem saber e estando envolvidos em um jogo urbano.

O jogo iniciado através da estratégia "Do it Yourself" revelou a possibilidade de mudanças de forma social, estética e arquitetônica, no espaço da cidade sobre recursos individuais, ainda que em micro-escala.

## Conclusão

A estratégia DIY, como uma prática criativa de intervenção urbana, foi iniciada para atualizar um entorno urbano anônimo, homogêneo e tedioso.

Promoção de interesse público aos seus arredores como objetivo principal foi exercido, bem como a tarefa artística pura contida na criação e induzindo curiosidade pública no espaço urbano. "Objeto-vírus" como uma expressão artística no entorno urbano foi definido como objeto de *design* que contrasta com seus arredores, agiu como um comunicador, gerador e conversor, atualizando e energizando um espaço esteticamente destruído. O conceito de "objeto-vírus" foi formulado e assumido como mecanismo de "renovação" de micro-escala de forma *bottom-up*.

Variados experimentos artísticos foram conduzidos em Samara, Rússia, em 2009 para verificar o conceito: nomeadamente, o experimento "Cadeira-Vírus", feito por experimentos de estudantes e curado por Reshetnikova. Objetos foram implantados em um organismo urbano, foram subsequentemente monitorados e analisados.

O experimento "Cadeiras-vírus" (artefato de cadeira como base para o objeto) foi conduzido em um quarteirão residencial de Samara. Vivo e estranho, altamente emocional em sua aparência, as "cadeiras-vírus" atraíram a atenção das pessoas. Cidadãos participaram nesse jogo - reposicionaram as cadeiras-vírus, sentaram-se nelas, desmontaram-nas, etc. As pessoas ativamente, ainda que sem saber, participam formando seu espaço ao redor, deletando um objeto desagradável ou utilizando outro bom, sendo que todo o período do experimento foi registrado em vídeo.

De acordo com os experimentos, as pessoas são engajadas e envolvidas no espaço urbano quando ele é criativo e variável. Objetos-vírus como uma forma de arte comunicativa enriquece conceitualmente e emocionalmente os arredores e os caminhos e experiência diários das pessoas, promovendo diálogo e entretendo.

"Objetos-vírus", mesmo que em uma forma de *design* temporário, como por exemplo a cadeira-vírus, tem potencial de transformação positiva urbana. Objetos artísticos, arte pública, que sejam comunicativos e acessíveis, criam um espaço de evento e faz uma identidade urbana e consumo cultural não-comercial.

O método "objeto-vírus" forma uma história aberta em desenvolver habitat, aumentando o nível de liberdade, causando uma nova percepção do espaço comum e comunicação por meios de desejo artístico. Os "objetos-vírus" têm papel de fazer sentido e estimular resposta, onde não há nada para se conversar; esses objetos criam algo para ser lembrado, e formam uma nova narrativa.

## Referências

FOUCAULT, M. **The order of things: An archaeology of the human sciences.** Londres: Tavistock Publications, 1970.

KRAUSS, R.E. **The originality of the avant-garde and other modernist myths.** Cambridge, Massachussets: MIT Press, 1985.

NIETZSCHE, F. **Twilight of Idols and Anti-Christ.** [online] Londres: Penguin Books Limited, 1968. Disponível em: <<http://books.google.de/books?id=gjiShscV1zgC>>. Acesso em: 15 Mai. 2014.