

Karen Eloise Shimoda, Igor Lacroix e Lara Leite Barbosa *

A fusão da linguagem do video mapping com o design de guerrilha no trabalho do coletivo coletores



Karen Eloise Shimoda é Mestre em Design na Universidade Anhembi Morumbi (2020) e Designer Gráfica Autônoma. Pesquisadora na área de Design Generativo, estuda temas que englobam Inteligência Artificial, Experiências Imersivas, Projeção Mapeada e Design de Guerrilha.

<keshimoda@gmail.com>

ORCID 0000-0002-4121-9936

Lara Leite Barbosa é Professora Associada da FAU-USP desde 2009. Arquiteta e Urbanista com especialização em Design. É autora do livro “Design sem fronteiras: a relação entre o nomadismo e a sustentabilidade”, publicado pela Edusp e Fapesp em 2012, o qual recebeu o 3º lugar do Prêmio Jabuti 2013 na Categoria Arquitetura e Urbanismo. Possui patente de invenção sob o título “Módulo Móvel de Higiene”, o qual recebeu o nº. BR 10 2018 004410-9, concedida pelo Instituto Nacional da Propriedade Industrial - I.N.P.I./S.P. intermediado pela Agência USP de Inovação.

<barbosall@usp.br>

ORCID 0000-0002-8636-2904

Resumo O presente artigo apresenta um recorte histórico (2020-2024) de movimentos urbanos na cidade de São Paulo. O pixo e o grafite trazem uma proposta visual transgressora. Ambos surgem com o objetivo de contestar a violência e a repressão artística instauradas no período da ditadura militar (anos 1970). A videoarte, que também emerge nesse contexto de confrontos políticos, promove maior interação com o espectador. Já o vídeo mapping (projeção mapeada) explora os espaços urbanos noturnos e a arquitetura com narrativas visuais digitais. Será discutido o conceito de “design de guerrilha”, no qual os artistas também atuam como ativistas. Para isso, é apresentado o Coletivo Coletores - Baptiste e Camargo, que discutem desde a invisibilização das periferias até o apagamento histórico. São realizadas análises, com apporte semiótico (Santaella e Pignatari), das obras: Pujança (2020), Estamos Vivos (2021), Dia da Mulher Negra Latino-Americana e Caribenha (2021) e Led Truck – Periferia Vive (2022).

Palavras-chave vídeo mapping, design de guerrilha, arquitetura, intervenção urbana, Coletivo Coletores.

Igor Lacroix é Pós-doutorado na Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto (FAUP), Professor Doutor na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP). Participa do Grupo de Disciplinas de Desenho Industrial (GDDI), especificamente na interseção entre design e arquitetura. Atualmente, é pesquisador colaborador no Digital Fabrication Laboratory (DFL) da Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto (FAUP). Desenvolve pesquisa sobre a relação entre estudos sociológicos, processos participativos e projeto de arquitetura assistido por computador.

<igorlacroix@usp.br>

ORCID 0000-0002-2526-3136

The Fusion of Video Mapping Language and Guerrilla Design in the Work of Coletivo Coletores

Abstract *The present article highlights the importance of historical urban movements that redefine our perception of the city of São Paulo. Pixo and graffiti introduced a transgressive visual language, emerging as forms of resistance against violence and artistic repression during the military dictatorship in the 1970s. Video art also arose in this context of political confrontation, utilizing video techniques as a medium for artistic expression and audience engagement. Building on this legacy, video mapping explores urban night spaces and architecture through new digital visual narratives. Linked to this aesthetic is the concept of “guerrilla design,” where artists act as activists by addressing these themes in their creative processes. This article examines the work of Coletivo Coletores—Baptiste and Camargo—who explore suburban invisibilities and historical erasure. Using semiotic analysis (Santaella and Pignatari), the study analyzes the following pieces: Pujança (2020), We Are Alive (2021), International Day of Black Latin American and Caribbean Women (2021) and Led Truck – Suburban Lives (2022).*

Keywords *video mapping, guerrilla design, architecture, urban intervention, Coletivo Coletores.*

La fusión del lenguaje del video mapping con el diseño de guerrilla en la obra del Coletivo Coletores

Resumen *El presente artículo presenta un recorte histórico (2020-2024) de movimientos urbanos en la ciudad de São Paulo. El pixo y el graffiti proponen una estética visual transgresora. Ambos surgen con el objetivo de cuestionar la violencia y la represión artística instauradas durante el período de la dictadura militar (años 1970). El videoarte, que también emerge en este contexto de enfrentamientos políticos, promueve una mayor interacción con el espectador. Por su parte, el video mapping (proyección mapeada) explora los espacios urbanos nocturnos y la arquitectura mediante narrativas visuales digitales. Se discutirá el concepto de “diseño de guerrilla”, en el cual los artistas también actúan como activistas. Para ello, se presenta el Coletivo Coletores—Baptiste y Camargo—, quienes abordan desde la invisibilización de las periferias hasta el borramiento histórico. Se realizan análisis, con el apoyo de la semiótica (Santaella y Pignatari), de las obras: Pujança (2020), Estamos Vivos (2021), Día de la Mujer Negra Latinoamericana y Caribeña (2021) y Led Truck – Periferia Vive (2022).*

Palabras clave *video mapping, diseño de guerrilla, arquitectura, intervención urbana, Colectivo Coletores.*

Introdução

A proposta do artigo visa estabelecer uma conexão entre a técnica de linguagem do vídeo *mapping* (projeção mapeada) com o *design* de guerrilha, que utiliza da abordagem visual para refletir e protestar sobre os acontecimentos políticos e históricos que impactam a sociedade contemporânea.

É feito um recorte histórico de 2020 a 2024 ao analisarmos as obras realizadas e projetadas pela dupla de artistas visuais Toni Baptiste e Flávio Camargo, conhecidos como Coletivo Coletores. O nome surge a partir de uma necessidade de coletar informações e fatos históricos e estruturá-los como uma linguagem visual que une: animação, som e *storytelling*¹. Estas projeções visuais são realizadas, na maior parte, em edifícios e patrimônios culturais, e utiliza-se de uma fonte de energia, um aparelho projetor com alta potência da luz emitida e um projeto gráfico previamente desenvolvido ou até mesmo, manipulado no momento quando ocorre o evento. Para Camargo (2023), “a criatividade humana é usada para romper fronteiras, em lugares inimagináveis.” Assim, o público é surpreendido com manifestações digitais enquanto caminha pela cidade, a *flâneur*², em seu percurso do trabalho para a casa ou até mesmo da janela de seu apartamento.

O aporte da pesquisa analisa as intervenções urbanas, que ganharam maior espaço a partir da década de 1980, e que segue, até a atualidade, com uma investigação que contesta o direito a ocupação do espaço urbano para que as artes como do pixo³ e grafite, tidas como “marginalizadas”, tenham o seu lugar em meio à grandes metrópoles, como a cidade de São Paulo.

A abordagem escolhida para a pesquisa foi qualitativa com viés cultural e histórico. É revista uma cronologia pelos movimentos gráficos urbanos com Albuquerque (2022), Souza (2024), Franco (2009) e Muner (2017). O conceito de *arte de guerrilha* por Freitas (2002) e Pignatari (1973) que nos ajuda a entender a motivação para estas expressões artísticas acontecerem, especialmente no design. A relação entre as imagens e a arquitetura da cidade com Beiguelman (2023), Papanek (1995) e Santaella (2018). Para compreender como a tecnologia integra o vídeo *mapping* no espaço urbano, Beiguelman (2023), Morais (2014), Willis (2016), Wodiczko (1999) e Venturelli (2004).

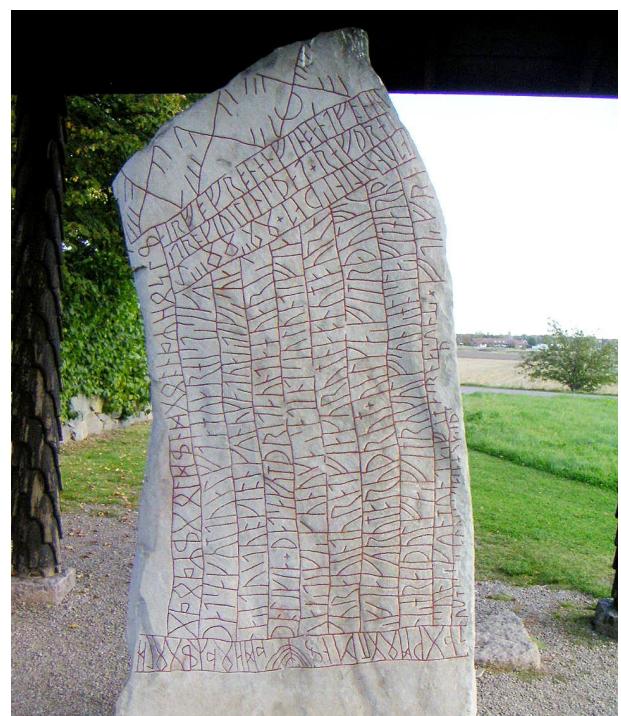
O artigo analisa o trabalho desenvolvido pelo Coletivo Coletores, a partir do catálogo da exposição de 2022 ‘Coletivo coletores 15 anos: Signos de resistência, bordas da memória’, relatos dos artistas por meio de entrevistas concedidas a canais do YouTube e é finalizado com uma análise semiótica dos símbolos de resistência criados em suas obras, Santaella (2018) e Pignatari (2002).

Movimentos gráficos urbanos

A pixação surge a partir da década de 1960 durante a ditadura militar, que ocorreu no Brasil, com mensagens “abaixo a ditadura”. Em 1980, na cidade São Paulo, surge um movimento maior de jovens influenciados pelo estilo musical e visual do punk e do rock. As marcas destes artistas visuais passam a ser desenvolvidos com o uso de referências de logotipos de bandas de rock da época e à simbologia das runas anglo-saxônicas⁴. Artistas vindos das periferias da cidade utilizam da linguagem do *pixo* como uma forma de subversão e anarquia, aproximam-se do espaço urbano para ressignificar as arquiteturas dos centros urbanos. Existem três categorias de *pixo*, sendo: pixadores de paredes, pixadores de janelas e pixadores de prédio, considerados artistas ‘totais’, que estão mais engajados ao movimento⁵. Arriscam suas vidas pendurados em prédios, sem nenhum equipamento de proteção, apenas com uma lata de tinta *spray* pendurada e a sensação da adrenalina ao deixar a sua marca registrada no concreto da cidade.

Figura 1. Pedra Rúnica Rök – Suécia
(século IX)

Fonte [https://www.worldhistory.org/
image/673/rok-runestone](https://www.worldhistory.org/image/673/rok-runestone)



O *pixo* torna-se um movimento de união entre os jovens, os *rolês*⁶, encontros noturnos onde ocorrem diversas trocas de experiências, assinaturas em papel (folinhas), e a formação de grupos que utilizam do mesmo — a identidade visual adotada pelos artistas —, que ajudam a disseminar aquela mensagem no maior número de espaços possíveis, criando assim, um esforço coletivo.

Em 2008, ocorre uma invasão do espaço da 28ª Bienal Internacional de São Paulo por um grupo de *pixadores* que ocuparam um andar vazio

do prédio. Carolina Pivetta Motta (do grupo *Susto” s*), foi a única ativista a ser presa e o seu caso virou um documentário⁷ anos depois. Na edição seguinte da Bienal, alguns dos artistas que participaram da invasão, foram convidados a participar, mas com a condição de não utilizar a tinta spray (ferramenta indispensável desta expressão), o que colocou em discussão o embate em levar esta arte para um ambiente interno das galerias de arte, e adaptados às normas estipuladas pela comissão organizadora do evento. Que para alguns, fere a transgressão propostas nas ruas, mas para outros artistas, propõe a oportunidade de apresentar um trabalho mais documental⁸.

Figura 2. Pixação na 28a Bienal Internacional de Artes (2008)

Créditos Milcar Packer (Fundação Bienal de São Paulo)



Segundo Albuquerque (2022), as questões sociais estão diretamente ligadas à segregação e exclusão, encontrada nas ruas e bairros de São Paulo e, este impacto, se dá à medida que a cidade é vista como um local se tornou um conglomerado de descendentes de imigrantes europeus.

A segregação exige o controle e a organização do espaço para manter uma ordem socioespacial elitista e excluente: as pessoas e as coisas devem ser mantidas nos seus “devidos” lugares. (Souza, 2004, p.32)

Essa descentralização propostas por movimentos como o *poxo* e o grafite, se faz necessária a partir do momento em que artistas periféricos apresentam uma linguagem visual que se torna um meio de comunicação entre eles, um código potente de resistência diante ao poder que ainda os criminaliza (anos 2024).

A prefeitura de São Paulo criou o projeto “Cidade Limpa”, decretado em 2006, que teve o objetivo de reduzir a poluição visual e realizar uma “revolução urbanística”. Assim, apagaram diversas intervenções artísticas ligadas à publicidade e aos movimentos dos *pixadores*. Em 2017, ocorreu uma ação específica conhecida como “Cidade Linda” (ou Cidade Cinza), onde o prefeito da época, João Dória Jr., esteve na Avenida 23 de Maio para ajudar no mutirão de limpeza que apagou o maior mural de grafite da América Latina (15 mil metros) com contribuições de artistas como: Os Gêmeos, Nina Pandolfo, Nunca, Finok e Zefix. Posteriormente, após uma grande comoção social e judicial, o ex-prefeito foi condenado a pagar uma multa por dano ao Patrimônio Histórico.

Figura 3. O ex-prefeito João Doria durante ação da Operação Cidade Linda (2017)

Créditos Fábio Arantes



Parafraseando Franco (2009), a diferença entre essas duas vertentes acontece na busca da ‘autenticidade’: para o *pixo*, acontece na relação de *status*, pois ele se consagra ao colocar o nome do grupo no ponto mais alto do prédio; já para os grafiteiros, é importante que haja o maior número de trabalhos espalhados pela cidade.

A arte de rua encontra no espaço urbano seu lugar de pertencimento, compreendendo que as ruas são um espaço público, que deveria propor diálogos diretos com as necessidades sociais. O grafite acaba por criar uma conexão artística mais alinhada com o que é aceito na esfera dos movimentos artísticos e nos faz debater a seguinte frase: “o *pixo* é vandalismo, mas o grafite é arte”:

Concernente ao grafite, encontramos uma formação social mais diversificada, havendo maior incidência de membros da classe média, pois a prática requer maior investimento financeiro, uma vez que as tintas são caras (R\$ 14,00 a lata) e nessa prática elas são usadas em maior quantidade (em média, utilizam-se 10 latas por painel) do que para realizar um *pixo* (uma lata é o suficiente para fazer vários pixos). Por sua vez, o investimento plástico é maior, e são acolhidos pela sociedade por sua dimensão decorativa. (Franco, 2009, p.23)

Influenciados por artistas Nova Iorquinos, o grafite brasileiro chegou a ser considerado crime no início da década de 1970. Assim como o *pixo*, a ditadura militar foi implacável a qualquer manifestação artística imposta na época, principalmente às mensagens que se opusessem as diretrizes estabelecidas pelo governo vigente. Em São Paulo, o grafite só passou a ser legalizado em 1991, durante o governo de Luiza Erundina.

Figura 4. Primeiro grafite pintado à mão em São Paulo (1982)

Créditos Rui Amaral



É importante ressaltar as obras das grafiteiras mulheres, apesar de ainda serem a minoria no circuito, elas têm levado para as ruas da cidade coletivos de artistas que abordam em seus projetos importantes discussões e experiências pessoais, como: representatividade para mulheres negras (figura 5), direito ao aborto, maternidade, violência contra as mulheres.



Figura 5. Preta Rainha (2022) de Crica Monteiro – Releitura da obra *Abaporu* (1928)

Fonte <https://embranco/etc.br/tarsi-lainspira-crica-monteiro>

Há registros de grafites realizados por mulheres, desde a década de 1980 em São Paulo. Porém, a falta de visibilidade em literaturas e a participação reduzida em grandes eventos, faz com que estas artistas se unam cada vez mais para tentar igualar o espaço que, ainda, é predominantemente estruturado na cultura patriarcal. Segundo a pesquisadora Muner (2017, p.23): “por se sentirem desconfortáveis e menosprezadas pelos rapazes, boa parte das garotas optaram por começar a sair para pintar em grupos de mulheres”. A exemplo da formação de coletivos femininos, como: *Grafiteiras BR*, *Graffiti Mulher Cultura de Rua*, *Calcinhas, Noturnas, Rueiras, Maçãs Podres*, houve um fortalecimento do movimento feminino no grafite e que tem encorajado outras artistas a participarem, quando se sentem acolhidas.

Vídeo mapping: do cinema às ruas das cidades

Encontramos referências ao que seria o vídeo *mapping* que conhecemos na atualidade (2024), em projeções desde o século XVIII, que serviam de entretenimento para a população europeia em espetáculos de teatro que traziam elementos de magia e terror como: *Lanterna Mágica* e *Fantasmagoria*. Inicialmente, era necessário utilizar uma caixa de projeção óptica para obter a transposição da luz sob a ilustração da lâmina de vidro. Posteriormente, foram adicionados efeitos que compunham um espetáculo completo utilizando espelhos, fumaça e sons que ofereciam mais realismo aos espetáculos.

O marco inicial para o vídeo mapping pode ser datado com a inovadora atração temática, para a época, do parque da Disney - *Magic Kingdom: The Haunted Mansion* (A Mansão Mal-assombrada, 1969)⁹, criada por Yale Gracey. Durante o percurso, o visitante depara-se com cinco bustos projetados flutuando no espaço (figura 13), cantando a música ‘Grim Grinning Ghosts’. A projeção utiliza truques, aparentemente simples, que compõe luzes e cores sobrepostas; criam uma dinâmica divertida e “assustadora”, principalmente devido a ilusão de que os bustos se movem, a fim de olhar diretamente para os visitantes que passam pelo espaço. Este efeito era sincronizado com o uso de um controle remoto.

Antes de chegar aos projetos de vídeo *mapping*, é preciso passar brevemente pela sua precursora, a videoarte, movimento conquistava espaço com a difusão dos meios audiovisuais, a partir da segunda metade da década de 1970 no Brasil. Essa fusão entre arte e tecnologia, que trazia também propostas com performances e *happenings*¹⁰, era incentivada, inclusive, dentro das universidades de arte. O Museu de Arte Contemporânea (MAC-USP), abrigou projetos de diversos pesquisadores dentro do Setor Vídeo e Espaço B, e possibilitava a troca e discussões entre novos artistas na produção de projetos experimentais, principalmente em oposição as opressões artísticas vividas dentro do período da ditadura militar. Para Venturelli (2004), esta expressão artística permitiu que houvesse uma aproximação da obra com seu público, a interatividade, que abre um espaço exploratório ao conduzi-lo a “um lugar do imaginário”.

Recentemente, vídeo artes produzidas entre o período de 1977 a 1978, por artistas como José Roberto Aguilar, Regina Silveira, Júlio Plaza, Gabriel Borba, foram encontradas e restauradas para a exposição *Vídeo_MAC* (2020), organizado pelos pesquisadores Roberto Cruz e Cristiane Freire¹¹.

As produções em videoarte permanecem ativas no Brasil, com convocatórias para novas produções artísticas, exposições e fomento como o da curadoria feita pela Associação Cultural Videobrasil, organizado por Solange Farkas¹².

Entre as décadas de 1980 a 1990, vemos uma expansão da linguagem de vídeo nas ruas das cidades pelo mundo. Considerado um dos pioneiros

ros do vídeo *mapping*, o artista visual polonês Krzysztof Wodiczko, traz em seus projetos debates sobre guerra, imigração e pessoas em situação de rua. Em sua obra *Hiroshima* (1999), utiliza imagens das mãos dos sobreviventes à explosão (figura 6) sincronizado com os áudios de seus traumáticos depoimentos, tocados em alto-falantes, sob as ruínas do domo parcialmente destruído após o ataque a bomba dos Estados Unidos (1945). Nos documentários: *Projections* (1991) e *Art of um-war* (2022), há um aprofundamento nas obras ativistas do artista onde ele discute seus processos e qual a motivação que o fez explorar a arquitetura nas ruas com suas projeções.

Em entrevista¹³, o artista diz não ter pretensão em “mudar o mundo”; prefere refletir sobre a contemporaneidade em suas obras e intervenções, onde utiliza do pensamento crítico para enriquecer debates entre artistas e autoridades mundiais em busca de um posicionamento mais pacifista dentro da sociedade.

(...) Estou me concentrando no possível efeito do meu trabalho entre as revoluções e em contribuir para o nível do discurso crítico no espaço público, criando esferas públicas alternativas que, juntamente com o trabalho de artistas populares da mídia e outros que, possivelmente, tornariam uma revolução desnecessária. Não é um conceito de revolução permanente (...). (Wodiczko, 1999, p.159, tradução própria).

Figura 6. Production still from the Art in the Twenty-First Century Season 3-episode.

Fonte <https://art21.org/read/krzysztof-wodiczko-hiroshima-projection>



Na atualidade, a linguagem do vídeo *mapping* transpassa as obras de arte e é muito utilizada por VJs¹⁴ em palcos de shows, espetáculos teatrais, exposições de arte e eventos. Para Morais (2014), encontra-se no vídeo *mapping* uma ‘nova mídia’, assim, pode-se pensar em possibilidades de ampli-

ficação de uma imagem ou mensagem, utilizando de técnicas já desenvolvidas para o cinema, agora, em tempo real.

Coletivo Coletores e o *design de guerrilha*

Após visualizar novos campos virtuais exploratórios do vídeo *mapping*, encontramos com a dupla de artistas visuais, Coletivo Coletores, que utilizam da fusão das artes visuais e do *design* dentro do movimento conhecido como “arte de guerrilha”. Para Freitas (2013), pode ser entendida como uma forma de vanguarda imprevisível e combativa. Os artistas da geração do AI-5 (Ato Institucional nº 5 - 1968), ao sentirem-se reprimidos, muitas vezes eram tomados por abordagens mais radicais e violentas. As “não-obras” de Lygia Clark e Hélio Oiticica, ao ressignificar os espaços de maneira plurissensorial¹⁵, são exemplos da precariedade vivida durante a Ditadura Militar, onde eles produziam sob “condições de extrema negatividade, quando não transformada em outras questões” (Freitas, 2013, p.76). Essa arte com viés político e contestador, à “instituição-arte” designada dentro do manifesto de Pignatari (1973), que se opõe a redundância da arte convencional expostas nas galerias, museus e bienais.

(...) Nas guerrilhas, as tropas, se de tropas se pode falar, não tomam posição para o combate; elas estão sempre em posição, onde quer que estejam. E faíscam nas surpresas dos ataques simultâneos, num cálculo de probabilidade permanente que eluda a expectativa do inimigo. Estruturalmente, a guerrilha já é projeto e prospecto, já é design que tem por desígnio uma nova sociedade (...). (Pignatari, 1973).

Desde 2008, Toni Baptiste e Flávio Camargo, trabalham no projeto *Coletivo Coletores*, que tem o intuito de tornar-se uma resistência que evidencia movimentos coletivos, sociais e periféricos, e coleta o maior número de informações, imagens e mensagens a fim de projetá-las diante da sociedade que os invisibiliza. O cerne das propostas de seus projetos traz narrativas que discutem temas diretamente ligados a realidade das periferias, como: apagamentos históricos e sociais e o direito à cidade¹⁶. Ambos, com formação e especialização acadêmicas, possuíam experiências anteriores em desenvolvimento de *games* e *design gráfico*, até fundirem todas as suas referências nos trabalhos de vídeo *mapping* propostos pelo Coletivo.

Um dos primeiros projetos apresentado no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE SP), *Máquina/Brinquedo* (2010), abriu espaço para que eles embarcassem em experiências internacionais e bienais de arte. Mais recentemente, em 2022, receberam o Prêmio PIPA por suas produções em artes visuais. No ano seguinte (2023), revisitaram todo seu acervo em uma exposição que celebrou os 15 anos da dupla, intitulada como:

Coletivo coletores 15 anos: Signos de resistência, bordas da memória. A exibição contou não apenas com vídeos produzidos pelo Coletivo, mas também obras em estêncil, fotografia, instalação, pixação e *design experimental*.

A frase “estamos vivos”, na obra de mesmo nome (2021) (figura 7), conta com uma projeção mapeada sob o Theatro Municipal de São Paulo, representada aqui com o mesmo estilo gráfico utilizado pelos pixadores, mas em formato digital, e faz referência a movimentos de resistência das ruas e da população negra e periférica. A mensagem tem caráter de denúncia, diante da invisibilidade com a qual a comunidade periférica é vista por parte da sociedade e de seus representantes. Os aspectos simbólicos dessa ação, denotam a dois contextos sociais: a cultural do teatro (geralmente frequentado por uma classe elitista) e a cultura do pixo (trazida para as ruas pela classe periférica). Com a sobreposição da frase sob a arquitetura, reivindica-se o acesso livre a este espaço, independente de classe social. Espera-se que o interpretante faça uma leitura mais dinâmica da obra, pois a mensagem pode despertar efeitos mais energéticos (ação) e lógicos (conhecimento e conscientização) (Santaella, 2002, p.154-160). Em entrevista¹⁷, a dupla afirma que seus projetos trazem a reivindicação da ocupação do espaço urbano, com a apropriação da arquitetura e a ocupação das fachadas dos museus. Essa exploração visual, configura-se dentro da experiência que cria uma fusão da cidade com a arte e com a tecnologia. Camargo (2003) entende a arte como “um desdobramento de um jogo, que estão em constante transformação”. Assim a dupla acompanha os debates contemporâneos e utilizam da sua arte para dar visibilidade aos apagamentos e ser uma voz diante das calamidades sociais.

Figura 7. Série Memórias Insurgentes:

Estamos Vivos no Theatro Municipal de São Paulo (2021)

Créditos Coletivo Coletores



O uso da tecnologia computacional, para a produção destas obras, faz com que espaços arquitetônicos, com alguma limitação estrutural ou uma lei que os protegesse de intervenções artísticas ou de atos de “vandalismo”, se reconfigurem como um espaço cibernetico, momentaneamente tomado por uma projeção visual, que pode desfazer-se em segundos, ao desligar o projetor. E, para além das características estéticas e políticas abordadas até o momento, há a oportunidade de repensar a apropriação do espaço da cidade, considerando o mesmo como uma “arena compartilhada”, a fim de exercer outras formas de cidadania (Beiguelman, 2021).

A projeção mapeada em construções da cidade rompe esse parâmetro do foco restrito na imagem, dispositivo ocular que o cinema consolidou. Estamos agora colocados num espaço amplo e movimentado, com vários eventos em curso, dentre eles uma projeção de imagens. É dali que assistimos às projeções e somos assistidos por elas. (Beiguelman, 2017, p.27)

Vemos a projeção dentro do escopo de uma manifestação artística influenciada pela atual política que se propõe a apresentar algo inédito ao público, e que poderá provocar uma mobilização de pessoas para a ação ou ao menos uma conscientização social. E os VJs, considerados artistas urbanos, encontram na fusão da arte com o cotidiano, a necessidade de confrontação direta com os indivíduos comuns, assim como aconteciam nas manifestações de vanguarda (Venturelli, 2004, p. 160-161).

As artes projetadas são expansivas, ou seja, elas podem unir o visual, a música, a animação e as pessoas. O “estar junto” em espaços públicos, permite uma experiência temporal de compartilhamento da experiência, segundo Willis (2023), um espaço híbrido de envolvimento compartilhado pela vivência em comum.

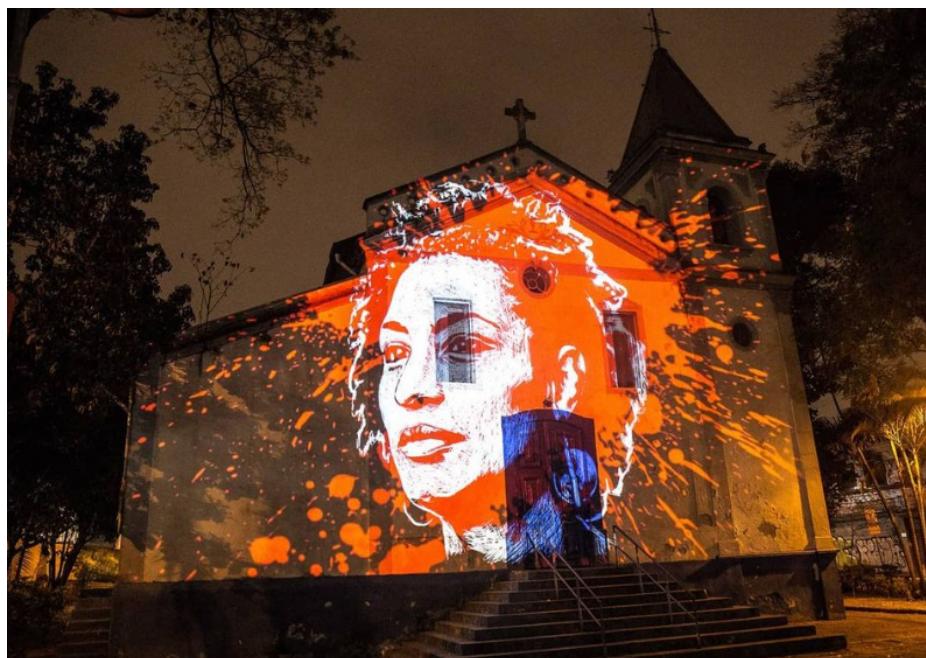
Irá o design ajudar significativamente a sustentabilidade do meio ambiente? Poderá facilitar a vida a algum grupo que foi marginalizado pela sociedade? Poderá aliviar a dor? Ajudar aqueles que são pobres, estão privados de direitos ou sofrem? (...). (Papanek, 1996, p.59)

Os questionamentos trazidos por Papanek (1996), ao abordar o “espiritual” no *design* — que vai além da beleza e da funcionalidade — levaram a pesquisa a abordar a relevância do trabalho do Coletivo para a sociedade. Seu trabalho atua diretamente nos embates sociais e promove acessibilidade e inclusão, uma vez que as suas apresentações são gratuitas e realizadas em espaços públicos, como praças, viadutos e monumentos. Além disso, são contabilizadas as horas de criação e produção no computador, o consumo de energia elétrica para o uso do projetor e os deslocamentos feitos por

transporte próprio (com o consequente uso de combustível). Importante destacar que o trabalho do Coletivo não danifica ou invade os patrimônios, não retira nada da cidade ou deixa resíduos nos locais das apresentações.

A dupla utiliza em suas obras a narrativa política, por estar diretamente ligada a sobrevivência das pessoas retratadas visualmente em suas projeções. Na obra da *Série Cortejos: Dia da Mulher Negra Latino Americana e Caribenha na Igreja do Rosário* (2021)¹⁸, vemos a representação gráfica de mulheres negras como Carolina de Jesus (escritora) e Marielle Franco (ex-vereadora) (figura 8), mescladas com a fusão de elementos gráficos abstratos, que fazem referência a representatividade. A projeção do vídeo é construída com um caráter mais poético. Considera-se o espaço da igreja como um ‘signo-lugar’ (Pignatari, 2002), com aspectos simbólicos que remetem a valores católicos, destacando-se o crucifixo (representação de Jesus Cristo) sob o topo da arquitetura da igreja. Santaella (2000, p. 121) argumenta que os hábitos associativos dependem do repertório do intérprete, dentro de suas experiências com o contexto destes signos, e os conhecimentos históricos e culturais internalizados. Por isso, o trabalho do Coletivo reforça a importância da resistência da memória.

Figura 8. Série Cortejos: Dia da Mulher Negra Latino Americana e Caribenha na Igreja do Rosário (2021)
Créditos Coletivo Coletores



Quando falamos de projeção em espaços públicos, relacionamos a pauta de ampliação do acesso à cultura. O vídeo *mapping* ‘caminha’ pela cidade, mas não permanece nela, pois é efêmero. Ele pode ainda ser visualizado nas redes sociais dos artistas, compartilhado por usuários entusiasmados, e virar ‘gigabyte de memória’ no espaço virtual. De acordo com Beiguelman (2022, p. 93), “abre-se a possibilidade de interagir com os dados no espaço público, criando estratégias de participação mediada digitalmente no espaço urbano”.

Essa manifestação digital tem o seu próprio lugar nas expressões

culturais de arte urbana. Para Baptiste e Camargo (2023), seus projetos se configuram a “entendimentos plurais, que não limitam a sua manifestação em apenas uma vertente da arte”. Suas obras serão exploradas como vídeo guerrilha, vídeo performance, pixo digital, *mapping* de fachada, *hiper grafite*, movimento colaborativo com o grafite. Isto possibilita que sua criatividade maximize os elementos gráficos em grandes escalas, utilize da animação como integração da área mapeada, crie narrativas visuais para contar histórias da nossa cultura (passado e presente) e diversas lutas sociais. Seu repertório traz referências diretas ao pixo e grafite, ressignificando estas linguagens de maneira experimental e interativa.

No ano que antecede a pandemia, o Coletivo nos convida a um debate para refletir sobre a relevância das figuras históricas do Brasil, homenageadas como estátuas e monumentos, em espaços públicos. A obra *Pujança* (2020)¹⁹ (figura 9), que significa: “poderio e força” direcionado a figuras ditatoriais. Temos o mapeamento sob a estátua de Manuel de Borba Gato, bandeirante escravocrata de negros e índios, que também ficou mais conhecido por descobertas auríferas (ouro) durante o século XVII. A projeção gráfica desenvolvida pelos artistas, despe-se da camada histórica que nos foi apresentado anteriormente. Ao iniciar-se, temos um Borba Gato digitalizado que passa a ser preenchido com um ‘líquido dourado’, que remete ao ouro e, aos poucos, ele revela-se como uma caveira, um simbolismo para a morte. Essa representação carrega, em sua estrutura corpórea, uma sequência de ilustrações de escravos e fotos de pessoas sequestradas durante a Ditadura Militar no Brasil. Para Baptiste²⁰(2024), a obra “convida o espectador para uma reflexão crítica, que questiona a memória oficial ao criar uma narrativa”. Em dado momento, as fotografias se interpolam em um ritmo mais frenético, junto a trilha sonora com arranjo eletrônico. A projeção encerra-se com o estilhaço da estátua, que fica imersa na escuridão, com o apagamento da figura representada no passado. O vídeo tem caráter narrativo, por ressignificar a história e, espera-se do interpretante, uma leitura mais emotiva e com conhecimento (Santaella, 2002, p.154-160).

Figura 9. Série *Memórias Insurgentes*:

Pujança (2020)

Créditos Coletivo Coletores



O *design de guerrilha*, traz em seus projetos a inquietação que vai além de uma estética artística transitória, podemos considerar que ela se consolida por sua qualidade estética, debatida por Pignatari (2006), ao dialogar com o ‘propósito’ de dar visibilidade problemas sociais emergentes, exaltados no trabalho do Coletores, sendo que a luta não é individual, e sim coletiva.

As manifestações artísticas mais significativas de nosso tempo foram as que, coletiva ou individualmente, configuram um projeto geral, uma linguagem com *virtù* de se desenvolver em novas linguagens (e nisto contrária à ideia de estilo), buscando um *purpose* além da mera expressão pessoal. (Pignatari, 2006, p. 131).

Dois anos depois da intervenção de *Pujança* (2020), durante a pandemia da Covid-19, a relevância da estátua é debatida novamente nas redes sociais, após diversos movimentos ativistas se organizarem para realizar a queda de estátuas na Europa e nos Estados Unidos, como a de Cristóvão Colombo, após serem instigados pela brutalidade policial que decorreu na morte de George Floyd (2020)²¹. No Brasil, temos uma mobilização ativista (da Revolução Periférica) que ateia fogo na estátua de Borba Gato, levando os responsáveis pela ação à prisão.



Figura 10. *Periferia vive - Led truck* (2021)

Créditos Coletivo Coletores

A recomendação de isolamento social, que ocorreu durante a pandemia do Covid-19²², levou às ruas a obra *Periferia vive – Led Truck* (2021) (figura 10), que transportou, simbolicamente, a representação da comunidade periférica ao centro da discussão. Seus moradores não conseguiram isolar-se socialmente, como recomendado pelo Governo Federal e profissionais da saúde. Pois, a maioria utilizava transporte público, necessitava de suporte financeiro ou pertencia ao grupo de ‘trabalhadores essenciais’. Sob um caminhão com um monitor de led, fixado a sua caçamba, projetava-se a mensagem de protesto: “periferia vive”. Escrita em tipografia geométrica, maiúscula e fácil leitura, torna-se um signo comunicativo inteligível (Pignatari, 2006). A frase se repete ininterruptamente, com caráter de denúncia, e abre-se para uma interpretação mais dinâmica, com efeito de ação e conscientização (Santaella, 2002, p.154-160).

Ao reinventar as formas de ocupar as ruas e as próprias noções de política urbana esse tipo de ativismo urbano faz com que a ideia de cidades inteligentes se confunda com práticas emergentes de cidadania, ecoando a noção de “urbanismo de código aberto” (*open source urbanism*). Não se trata mais apenas de planejar e regrar o espaço coletivo, mas, sim, de como se mobilizar para que essas regras sejam fluidas o suficiente para constituir e reconstituir o uso comum, conforme a necessidade do momento. (Beiguelman, 2022, p.95-96).

O uso comum destes espaços têm sido as pautas debatidas nas obras do Coletivo Coletores. Essa ocupação tem o cunho social e artístico. Reivindica-se o direito e o repasse de recurso para produções em audiovisual, contemplação de leis de incentivo e acesso a galerias, museus e teatros. O movimento acontece coletivamente, pois a proposta é beneficiar o maior número de profissionais da classe artística. Isso envolve, no trabalho do Coletivo, desde a criação e desenvolvimento de projetos a capacitação de jovens artistas vindos das periferias de São Paulo.

Considerações finais

Ao iniciar esta pesquisa, questionou-se se o vídeo *mapping* seria uma ampliação da dinâmica estabelecida entre o homem e seu *smartphone*, onde a interação apenas acontece por meio de estímulos visuais impactantes, elementos sonoros e em movimentos. Até o momento, acredita-se que o vídeo *mapping* esteja em um campo mais próximo a um *happening* tecnológico, que impacta a pessoa (*flanêur*) que trafega pela cidade, durante seu percurso diário da casa para o trabalho.

A mídia torna-se relevante, ao ver desta pesquisa, pois, necessita de diversos fatores para que ela ocorra como obra e projeto, que são aprofundados pela discussão da “limitação” da projetividade, por ocorrer apenas durante a noite (devido a luminosidade), diferente das artes como pixo e grafite, e até a publicidade. A necessidade de deslocamento por parte dos artistas até o local e acontece estrategicamente em lugares específicos da cidade, para que ocorra uma troca da obra com seu receptor. O mapeamento é realizado digitalmente sob a arquitetura urbana, criando-se uma releitura do espaço projetado, por meio de um *storytelling* gráfico. Atua de forma nômade, ou seja, trafega e se adapta pela cidade, por não ter um lugar fixo, torna-se uma mídia extremamente flexível e sustentável.

O *design* de guerrilha é um movimento relevante até os dias atuais, por atuar especificamente nas pautas político/sociais. Distancia-se da esfera comercial, padronizada em uma tendência mercadológica, e se desenvolve como arte-manifesto, com elementos visuais mais fluídos, autorais e com referência da linguagem urbana (pixo e o grafite), ao dialogar de forma mais intimista e reflexiva com as pessoas.

Como projeto de *design*, o artista gráfico (VJ) abordará um conceito criativo para depois desenvolvê-lo dentro de um software (como *Resolume*) e com projetores de alta potência (cerca de 10.000 a 20.000 lúmens) para apresentar sua obra ao público. O que transpassa nosso conhecimento, até o momento, é o impacto da obra como extensão de um processo reprodutivo e até mesmo compartilhado ao ser gravado para as redes sociais. A partir de um engajamento digital, podemos revisitá-la em um smartphone, repetidas vezes, para que ela seja visualizada e “curtida” (como *reels*, *stories* ou vídeo no YouTube) e debatida (dentro dos comentários), ao ressignificar seu propósito inicial, sob diferentes olhares e interpretações.

Referências

ALBUQUERQUE, Igor. **Pixação em São Paulo: Território e relações de poder na metrópole.** Cachoeira do Sul: Monstro dos Mares, 2022.

BEIGUELMAN, Giselle. Re(visão) Urbana. In: ANASTASIOU, Alex. **Mappingfesto: Projection Mapping Manifesto.** São Paulo: Visualfarm, 2017.

_____. **Políticas da imagem: vigilância e resistência na dadosfera.** São Paulo: Ubu Editora, 2021.

BIRRO, Renan. **Uma brevíssima introdução sobre as runas e o estudo das runas.** Fato & Versões - Revista de História, Amapá, v. 6, n.12, p.1-14, 2015.

COLETORES, Coletivo. **Coletivo Coletores 15 anos: Signos de resistência, bordas da memória.** In: Dasding, 2023. Online. Disponível em: <https://www.dasding.org/coletores15anos>. Acesso em: 10 nov. 2024.

COLETORES, Coletivo. **Coletivo Coletores.** In: Canal ARTE1, 2022. Vídeo (online). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_43zHD7ua-o. Acesso em: 10 nov. 2024.

COLETORES, Coletivo. **Mini Doc Coletivo Coletores.** In: Youtube TV Cultura, 2023. Vídeo (online). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iQGgc2mc1so>. Acesso em: 10 nov. 2024.

FRANCO, Sergio Miguel. **Iconografias da metrópole: grafiteiros e pixadores representando o contemporâneo.** 176 p. Dissertação de Mestrado - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

FREITAS, Artur. **Arte de Guerrilha: Vanguarda e conceitualismo no Brasil.** São Paulo: Edusp, 2002.

MORAIS, Wilson Leite de. **Vídeo Mapping: inquietações para uma poética.** p.110. Dissertação de Mestrado - Universidade Federal de Goiás, Goiás, 2014.

MOTA, Márcio Hoffman. **Vídeo-mapping/Projeções Mapeadas.** Espaços e Imaginários Deslocados. p.164. Dissertação de Mestrado - Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

MODELLI, Lais. **De Crime a Arte: a história do grafite nas ruas de São Paulo.** In: BBC, 2017. Online. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-38766202>. Acesso em: 10 nov. 2024.

MUANIS, F. de C. **Projeção mapeada: o real e o virtual nas edificações das grandes cidades.** Revista Eco-Pós, n.1, p.177-194, 2011.

MUNER, Ana Karla Chaves. **Efêmeras: a arte urbana feminista na cidade de São Paulo.** p.47. Dissertação de Graduação - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

NUZA, Darli. **Pintura Híbrida: processos criativos com pintura e projeção mapeada.** p.97. Dissertação de Mestrado - Universidade de Brasília – UnB, Brasília, 2014.

OLIVEIRA, Cláudio Roberto Cordovil. **Krysztof Wodiczko: arte crítica e espaço urbano no capitalismo tardio.** Lugar Comum: estudos de mídia, cultura e democracia, n. 18, p.147-158, 2003.

PAPANEK, Victor. **Arquitectura e Design: Ecologia e Etica.** Coimbra: Edições 70, 1995.

PIGNATARI, Décio. **Teoria da guerrilha artística.** Contracomunicação. São Paulo: Perspectiva, 1973.

----- . **Informação. Linguagem. Comunicação.** São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

WEIBEL, Peter. Artivism. **Media, Art, and Democratic Action in the Twenty-First Century.** In: POP, Susa. What urban media art can do: Why, when, where & how. Stuttgart: Avedition, 2016. Parte II. p.66-72.

WILLIS, Katharine S. **Netspaces: Space and Place in a Networked World.** In: POP, Susa. What urban media art can do: Why, when, where & how. Stuttgart: Avedition, 2016. Parte II. p.137-144.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada.** Boston: Cengage Learning, 2018.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço, tempo, imagem.** Brasília: Editora UnB, 2004.

WAINER, João; OLIVEIRA, Roberto T. Pixo. Documentário (longa-metragem). In: TX Now, 2014. Vídeo (online). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=skGyFowTzew>. Acesso em: 10 nov. 2024.

WODICZKO, Krzysztof. **Critical vehicles: writings, projects, interviews.** Cambridge: MIT Press, 1999.

Notas de fim

- 1 Contar uma história a partir de uma narrativa consistente e envolvente.
- 2 Verbo francês 'flanér', que significa 'passear'.
- 3 A palavra pixo aqui utilizada, será escrita com "x", pois se refere à manifestação visual do movimento de pixadores em estruturas como: muros, paredes e janelas de prédios, patrimônios históricos.
- 4 As runas são um sistema alfabetico de escrita usado para registrar memórias. Os povos germânicos e os escandinavos utilizavam um modo de escrita com um alfabeto chamado rúnico (Birro, 2014).
- 5 Pixo, Documentário Longa Metragem, São Paulo, 16 set. 2014. Vídeo (online). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=skGyFowTzew>. Acesso em: 20 out. 2024.
- 6 Passeios em grupo para pintar ou pixar pela cidade.
- 7 Curta-metragem "Pivetta", dirigido por Diógenes Muniz e Douglas Lambert (2021).
- 8 Após invasão em 2008, pichadores são convidados a voltar à Bienal. G1, São Paulo, 15 set. 2010. Online. Disponível em: <https://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2010/09/apos-invasao-em-2008-pichadores-sao-convidados-voltar-bienal.html>. Acesso em: 10 out. 2024.
- 9 The Haunted Mansion. Online. Disponível em: <https://hauntedmansion.fandom.com>. Acesso em: 10 out. 2024.
- 10 O termo happening designa uma forma de arte que combina artes visuais e um teatro de seu próprio gênero, sem texto nem representação. 21 set. 2015. Online. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3647/happening>. Acesso em: 12 out. 2024.
- 11 Exposição "Vídeo_MAC" conta a história da videoarte no Brasil. Jornal da USP, São Paulo, 24 ago. 2020. Online. Disponível em: https://jornal.usp.br/cultura/exposicao-video_mac-conta-a-historia-da-videoarte-no-brasil. Acesso em: 10 nov. 2024.
- 12 Associação Cultural Videobrasil. São Paulo. Online. Disponível em: <https://site.videobrasil.org.br>. Acesso em: 20 nov. 2024.
- 13 WODICZKO, Krzysztof. Critical vehicles: writings, projects, interviews. MIT Press, 1999.
- 14 VJ, video-jockey, é aquele que, em festas, raves, shows e eventos múltiplos, projeta imagens que são escolhidas, combinadas, modificadas e sequenciadas na hora da apresentação. PUC Rio, Rio de Janeiro. Online. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/10407/10407_4.PDF. Acesso em: 20 nov. 2024.
- 15 Que desperta vários sentidos ao mesmo tempo (visão, audição, paladar).
- 16 Coletivo Coletores 15 anos: Sígnos de resistência, bordas da memória. Brasília, 2023. Online. Disponível em: <https://www.dasding.org/coletores15anos>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- 17 Coletivo Coletores. Canal ARTE1, São Paulo, 24 ago. 2022. Vídeo (online). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_43zHD7ua-o. Acesso em: 15 out. 2024.
- 18 Coletivo Coletores - Territórios de memória. São Paulo, 2 ago. 2022. Vídeo (online). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PblV9Tk7ogg>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- 19 Coletivo Coletores - Pujança Editada (Intervenção Borba Gato). São Paulo, 11 ago. 2021. Vídeo (online). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fJ7tm2b0qEs>. Acesso em: 10 set. 2024.
- 20 Ep. 02 - Pujança Editada - Coletivo Coletores. São Paulo, 11 out. 2024. Vídeo (online). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YIkJilZmH1k>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- 21 Derrubar todos os monumentos do mundo não muda o que aconteceu, diz vencedor do Pulitzer. Online. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-53472767>. Acesso em: 20 nov. 2024.
- 22 Coletivo Coletores - Cultura de Periferia em Tempos de Pandemia - Ep. 7 - Ponte Jornalismo. 16. set. 2021. Vídeo (online). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JzJTabTTA50>. Acesso em: 10 nov. 2024.

Recebido: 15 de abril de 2025.

Aprovado: 19 de outubro de 2025.