

**O GRAFFITI DIGITAL E A CIDADE:
UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE AS INTERVENÇÕES DIGITAIS FEITAS NAS
CIDADES BRASILEIRAS DURANTE A PANDEMIA DE COVID-19**

Fernanda de Façanha e Campos¹
Frederico Braidá²
Antonio Colchete Filho³

Resumo:

Este resumo aborda o tema de *graffiti* digital na cidade a partir de intervenções feitas durante a pandemia de Covid-19. A pesquisa relatada neste artigo partiu da seguinte questão: como foram realizadas intervenções nas cidades brasileiras de *graffiti* digital durante o período da pandemia Covid -19? Metodologicamente, pode-se dizer que a pesquisa caracteriza-se como qualitativa e exploratória. Para além da pesquisa bibliográfica, foram analisados três exemplos de *graffiti* digital, selecionados a partir de um levantamento realizado nos sites de busca através de frases específicas a fim de encontrar esse tipo de intervenção digital. Ao final, pode-se dizer que a intervenção urbana utilizou do *graffiti* digital como uma possível saída e aprimoramento de técnicas em um período de distanciamento social.

Palavras chave: *Grffiti* digital, cidade, intervenções, Covid-19

1. Introdução

As intervenções na cidade têm se renovado cada vez mais pelas novas gerações, conforme citado por Campos (2012, p. 556), com o uso das novas tecnologias. Os muros, antes limitados a tijolos e paredes em uma realidade apenas dentro dos espaços urbanos, passam a romper fronteiras no mundo digital. Durante a pandemia de Covid-19, principalmente nos anos de 2020 e 2021, a principal estratégia de segurança da população brasileira, assim como em diversas outras partes do mundo, foi o distanciamento social. Houve momentos, inclusive, que a prática de atividades em locais públicos era proibida ou extremamente controlada pelos governos.

¹ Doutoranda em Comunicação no Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal de Juiz de Fora; participa do Grupo de Pesquisa Leaud - Laboratório de Estudos das Linguagens e Expressões na Arquitetura, no Urbanismo e no Design. E-mail: fernanda.facanha@estudante.ufjf.br

² Professor Associado do Departamento de Projeto, Representação e Tecnologia da Arquitetura e Urbanismo; Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora. Doutor em Design; líder do Grupo de Pesquisa Leaud - Laboratório de Estudos das Linguagens e Expressões na Arquitetura, no Urbanismo e no Design. E-mail: frederico.braidá@arquitetura.ufjf.br

³ Professor Titular do Departamento de Projeto, História e Teoria da Arquitetura e Urbanismo; Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Ambiente Construído, Universidade Federal de Juiz de Fora. Doutor em Ciências Sociais; líder do Grupo de Pesquisa Ágora. Bolsista de Produtividade CNPq. E-mail: arqfilho2@lwmail.com.br

Nessa composição da visualidade urbana, os *graffiti* ocupam os espaços das cidades, em que para Gitahy (2011, p. 16), não se limitam apenas aos muros: podem estar em calçadas, postes, portas e qualquer aparato do mobiliário urbano. O autor define que o *graffiti* enquanto expressão do espaço urbano é a composição de traços e formas coloridas feitas em diferentes suportes da cidade. Utiliza-se como principal ferramenta de escrita e expressão o spray, junto com técnicas de conhecimento próprio do *graffiti* e de cada artista (GITAHY, 2011, p. 16). Conforme Campos (2012), o *graffiti* também viaja na internet, em que a mídia digital - principalmente, fotos e vídeos - permite uma desmaterialização e deslocalização do *graffiti*, já que por origem do movimento sua ancoragem no espaço físico da cidade é essencial para a sua existência.

Utiliza-se *graffiti*, com essa grafia, por tratar-se de uma palavra originada do idioma italiano do termo *graffito*, que significa “[...] inscrição ou desenhos de épocas antigas, toscamente riscados a ponta ou a carvão em rochas, paredes etc” (GITAHY, 2011, p. 13). Gitahy (2011, p. 17 e 18) pontua que o *graffiti* possui dois tipos de características: estética e conceitual. Na estética, relacionam-se expressões plásticas figurativas, utilização de traço para definição de formas, possui natureza gráfica ou pictórica, reproduz releituras de imagens já editadas e repete um mesmo estilo quando é feito de mão livre. Já na parte conceitual, ele pontua como sendo *graffiti* subversivos, espontâneos, gratuito, efêmero, discussão e denuncia de valores sociais políticos e econômicos, apropriação do espaço urbano a fim de discutir e recriar a forma de interferência humana na arquitetura da metrópole, democratizar a arte e produzir em espaço aberto.

O *graffiti* digital, intervenções feitas com o uso de projetores em diferentes suportes e prédios da arquitetura da cidade, têm chamado atenção por ser um tipo de manifestação temporária que pode contemplar tamanhos e locais diversos. Marqueto e Tramontano (2014, p. 73), que realizaram intervenções de *graffiti* digital dentro de um projeto desenvolvido pelo Nomads.usp, afirmam que a realização de *graffiti* digital pode ser uma forma de aproximar diferentes realidades, pessoas, pontos de vista com o uso de uma linguagem não-oral junto com interfaces gráficas.

Conforme Miranda e Alves (2017, p. 79), o *graffiti* expressa a voz da cidade e o *graffiti* digital é uma outra forma que vem tomando espaço nas paredes e espacialidades urbanas. Os autores afirmam que o *graffiti* digital é uma mudança na forma como se pratica intervenções na cidade, incluindo a tecnologia digital. “Essa nova abordagem de interação, homem-máquina, traz uma proximidade maior com a nossa realidade, uma era de excesso de informações imediatas e fugazes que recebemos no nosso cotidiano” (MIRANDA; ALVES, 2017, p. 83).

Tempos atrás, os transeuntes da cidade contemplavam *graffiti* nas ruas, entretanto nesse atual momento, as possibilidades se ampliaram: o uso frequente das mídias digitais pode ter contribuído para a criação de um público virtual a essas intervenções na cidade e também no digital (CAMPOS, 2012, p. 559). Com base em uma reflexão sobre as mídias digitais e o processo de divulgação de um *graffiti*, Campos (2012, p. 559) afirma que há uma facilidade de circulação da imagem dos *graffiti* na cidade, não havendo necessariamente, uma materialidade do suporte e lugar onde esse *graffiti* foi feito. “Deste modo, já não se faz só *graffiti* para expor nas paredes, há que ter em consideração, igualmente, uma exposição amplificada potenciada pela internet” (CAMPOS, 2012, p. 559).

O tema proposto neste trabalho é sobre as intervenções de *graffiti* digital e as mensagens comunicadas nas cidades durante a pandemia de Covid-19. Para isso, foram utilizadas matérias de jornal on-line, a fim de buscar referências e exemplos de *graffiti* digitais feitos na pandemia. Utiliza-se como referência principal, para a discussão específica sobre o *graffiti* digital, Campos (2012), Diógenes (2015) e Marqueto e Tramontano (2014). O argumento deste artigo é que os *graffiti* digitais feitos durante a pandemia de Covid-19 no Brasil contribuíram para a reflexão e conscientização ao combate ao coronavírus, com o incentivo ao uso de máscaras, por exemplo, aos espectadores, nas mídias digitais e na cidade. A pesquisa apresentada neste artigo partiu da seguinte questão: como foram realizadas intervenções nas cidades brasileiras de *graffiti* digital durante o período da pandemia Covid -19?

A pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, para a revisão em literatura especializada sobre as temáticas do *graffiti* digital, intervenções digitais e cidade. As buscas se deram por meio de pesquisas na internet, a partir das frases: “projetos de *graffiti* digital feitos na pandemia Brasil” e “*graffiti* digital *video mapping* pandemia Brasil”. Foram localizados três exemplos de *graffiti* digital feitos durante a pandemia veiculadas de forma on-line, de março de 2020 a dezembro de 2021.

Justifica-se a importância desse trabalho devido à pandemia ter sido um momento que ainda deve ser observado. Buscamos contribuir para a ampliação do entendimento do conceito de *graffiti* digital e da sua aplicação no dia a dia das cidades brasileiras.

2. O *graffiti* digital: intervenções nas cidades utilizando o ciberespaço e as mídias digitais

O *graffiti* digital une características do meio digital e do meio urbano. Entretanto, a sua origem é o *graffiti* em muros e feitos de spray. Entretanto, é interessante lembrar que o *graffiti* é oriundo do Hip Hop, movimento que une as linguagens: *graffiti*, Dj, rap e break dance. Rose

(1994, p. 34) afirma que o Hip Hop surge para a juventude como fonte na formação de uma identidade e status social, já que naquele período as instituições locais de apoio foram demolidas com os setores daquele ambiente de habitação, na região periférica de Nova Iorque. A autora fundamenta que o trabalho dos grafiteiros nesse processo de uma cidade pós-industrial foi auxiliado pelos avanços da tecnologia para o spray de pintura. Assim, os grafiteiros utilizaram o sistema de transporte da época, os metrô, como suas telas.

Campos (2012, p. 545) considera que essa é uma linguagem e um circuito comunicacional, que é produzido por agentes próprios, os grafiteiros e artistas visuais, que realizam as intervenções, que dominam aquela linguagem, que seguem códigos e convenções estilísticas. Ele compreende que é natural que o *graffiti* se “adapte” aos novos tempos, por ser uma atividade à margem, não institucionalizada e, na maioria das vezes, produzidas por jovens.

O *graffiti* digital, conforme assinalam Campos e Braida (2021), possui traços do *graffiti* tradicional e do meio digital. Entretanto, a sua origem é o *graffiti*, elaborado em muros e feito de spray. Dessa forma, ao analisar sobre a pixelização dos muros, ou seja, a transformação dos muros urbanos em digitais, Campos (2012, p. 545) observa que o *graffiti*, desde aquela época, tem-se mostrado como uma manifestação global. “Um olhar mais atento aos limiares desta realidade urbana global, aos seus elementos menos evidentes e, no entanto, mais visíveis na sua paisagem, descobrirá uma forma de expressão que se afirma, cada vez mais, como uma manifestação global: o *graffiti*” (CAMPOS, 2012, p. 545).

O autor considera o *graffiti* como uma linguagem e um circuito comunicacional, que é produzido por agentes próprios, os grafiteiros ou artistas visuais, que realizam as intervenções, que dominam aquela linguagem, que seguem códigos e convenções estilísticas. “Apenas alguns dominam o processo codificado, o que nos indica que estamos perante uma comunidade reservada, para alguns uma verdadeira subcultura, que criou códigos, padrões, práticas, linguagens e ideologias à margem do modelo dominante” (CAMPOS, 2012, p. 545).

Mesmo sendo um estudo anterior ao período pandêmico, Campos (2012, p. 555) compreende que é natural que o *graffiti* se “adapte” aos novos tempos, por ser uma atividade à margem e não institucionalizada. Além disso, outro fator que contribui a essas adaptações à realidade é por ser uma prática realizada por jovens, que muitas vezes possuem características dinâmicas e criativas, buscando espaços de expressividade à margem das mídias tradicionais, podendo essas intervenções estarem associadas a sistemas comunicacionais e tecnológicos, com o uso da internet e de novos aparatos técnicos. “Sendo, igualmente, uma prática essencialmente realizada por jovens, é perfeitamente compreensível que seja o produto daquilo que são os modos e estilos de vida juvenis” (CAMPOS, 2012, p. 555).

Pensando sobre a paisagem urbana, Diógenes (2015) aponta que os *graffiti* contribuem para potencializar os significados sociais que coexistem na urbe. “Com a difusão de imagens e letras (letterings), o ambiente passa a atuar como produtor de sentidos, afora aqueles restritos, vinculados à vida do dia a dia e ao mundo do trabalho” (DIÓGENES, 2015, p. 119). Assim, esse ambiente urbano, mesmo com a presença de *graffiti* digitais que são temporários àquele espaço, carrega significados que podem marcar quem por ali passa. Durante o período pandêmico, as cidades ficaram mais vazias, mas, mesmo assim, suas ruas e imagens tinham outros significados, já que o vazio também é uma mensagem a ser observada e analisada.

Ao pensar sobre os espaços da cidade que ocupam a cultura digital, Diógenes (2015, p. 123) explica que passou a compreender que os lugares se multiplicam no ciberespaço, também é incluído nesse novo lugar os *graffiti*, os escritos e as *tags*. “Com a inserção das obras no ciberespaço, altera-se a relação unívoca entre espaço-tempo e se cria entre imagem e coisa- vista um lastro de desdobramento da visão” (DIÓGENES, 2015, p. 123).

Nesse processo, o *graffiti* digital poderia ser uma forma de intervenção simples, rápida e até feita de casa, contribuindo assim às características essenciais para combater à Covid-19. Conforme o Ministério da Saúde, em notícia veiculada em fevereiro de 2021, para evitar o contato com a doença é necessário o distanciamento social, uso de máscara respiratória, higienização das mãos, limpeza e desinfecção de ambientes.

Conforme Marqueto e Tramontano (2014, p. 73), uma das vantagens do *graffiti* digital é o baixo custo e fácil acesso, permitindo assim que seja feito em diferentes lugares por grupos ou pessoas que tenham ou não conhecimento sobre o *graffiti*. O interessante também é a possibilidade de intervenções feitas de forma remota, que anterior ao ano de 2020 não era algo pensado enquanto uma prática essencial para a não contaminação da Covid-19, mas passou a fazer todo o sentido. “Também se quis usar as potencialidades do meio digital para sugerir aos grafiteiros a sensação de estar grafitando em paredes de uma cidade distante, remotamente, e de dimensão, contextos urbano e social distintos da sua própria” (MARQUETO; TRAMONTANO, 2014, p. 73).

No projeto Territórios Híbridos, do grupo Nomads.usp, conforme Marqueto e Tramontano (2014, p. 73), utilizaram essa prática em praças públicas durante eventos. Para isso contavam com um *tablet* para os participantes do evento realizarem os *graffiti* digitais com o uso de um *software* de baixo custo, o *Touch Tag*.

Uma das premissas do grupo de pesquisa Nomads.usp, é a utilização de tecnologias de baixo custo e fácil acesso, permitindo possíveis replicações futuras por diferentes grupos e pessoas. Portanto, para o Graffiti Digital, foi

utilizado um software de baixo custo, o *Touch Tag*, instalado em um tablet ligado a um projetor. (MARQUETO; TRAMONTANO, 2014, p. 73)

Marqueto e Tramontano (2014, p. 73) observam que uma qualidade importante nessas intervenções de *graffiti* digital foi o fato de a linguagem gráfica ser acessível a muitas idades e não haver a necessidade de um conhecimento anterior e específico. “Desde crianças se sentem atraídas a usar o tablet e a grafitar em uma superfície, até adultos e pessoas idosas. Isso também se torna mais fácil pelo manuseio simples do programa utilizado” (MARQUETO; TRAMONTANO, 2014, p. 73). Os autores pontuam ainda que o sistema operacional simplificado contribui e potencializa o desenho criado rapidamente com efeitos gráficos e especiais.

Os autores também pontuam que o *graffiti* digital permite que quem os executa realizem-no em um determinado lugar e ele seja mostrado em outra cidade, possibilitando um intercâmbio espacial e de ideias. Marqueto e Tramontano (2014, p. 73) usam como exemplo o caso do Territórios Híbridos em que foram feitos em São Carlos (SP) e Belo Horizonte (MG).

O emprego dos meios digitais, nesse sentido, permite que um *graffiti* digital feito por um indivíduo em dado contexto, no caso do procedimento, São Carlos, considerando as referências individuais e as influências do entorno naquele momento que estão implicadas nele, seja projetado em tempo real em outro local, nesse caso, Belo Horizonte, refletindo parte daquele âmbito de São Carlos pela expressão dada no *Graffiti Digital*. Isso faz com que o público que esteja assistindo a essa projeção em Belo Horizonte perceba essa expressão, e que possa estabelecer relações com ela, tanto em termos de estranhamento, quanto de identificação. A partir disso, indivíduos desse público em Belo Horizonte também estão grafitando e tendo seus *graffitis* projetados em São Carlos, com as mesmas possibilidades de estranhamento ou não. Isso permite, no caso de identificação, apreender características estilísticas que se relacionam, por exemplo. Ou no caso de estranhamento, perceber uma absoluta distinção entre os traços do desenho apresentado. (MARQUETO; TRAMONTANO, 2014, p. 74)

Marqueto e Tramontano (2014, p. 74) comentam sobre a importância desses espaços como processos de elaboração do indivíduo que realiza os *graffiti* digitais consigo mesmo. Os autores, percebem que os desenhos produzidos, a partir das intervenções de *graffiti* digital proposto pelo projeto Territórios Híbridos, possuem uma reflexão sobre questões individuais de quem o realizou, que podem fazer parte de um debate coletivo, com referências anteriores e parte da vida cotidiana.

Em um período pré-pandemia, já se utilizava e pensava sobre a transformação que a arte urbana poderia trazer às cidades. Valente e Elias (2017, p. 337) comentam que as redes sociais contribuem para prolongar a existência de intervenções, já que com a fácil obtenção de equipamentos digitais disponíveis no mercado a um preço baixo, permitiu-se que o público pudesse de forma mais facilitada a compartilhar imagens de murais.

As autoras observam que a prática do que chamam de “multiplicação social de imagens”, que se caracteriza enquanto a replicação das imagens de obras em redes sociais, tem um problema direto com os direitos autorais daquela produção. “Essa situação prejudica a produção de narrativas visuais únicas, uma vez que os murais podem ser replicados em todo o mundo, apesar de seu contexto original como as imagens são uma prova e replicam a existência de um mural em todo o mundo” (VALENTE; ELIAS, 2017, p. 337, tradução nossa)⁴.

Entretanto, a facilidade de acesso às obras também possibilitou a facilidade de acesso de fazê-las, com dicas e possíveis técnicas explicadas na internet. As autoras também comentam que a cidade é um palimpsesto vivo, ou seja, um papel em branco fácil de ser pintado e ocupado, em que as imagens visuais são compartilhadas pelas mídias digitais. “Esse fenômeno possibilita a coexistência de diferentes perspectivas visuais com discursos sobrepostos dentro de um mesmo apoiar o testemunho da memória do lugar” (VALENTE; ELIAS, 2017, p. 337, tradução nossa)⁵.

Valente e Elias (2017, p. 338) exemplificam, como caso de uso de tecnologia atrelado aos murais urbanos o Mapa da Arte Urbana de Amadora⁶, uma plataforma em ambiente digital que possui um arquivo virtual de fotografias dos murais de *graffiti* feitos nessa cidade portuguesa. O aplicativo foi criado pela Câmara Municipal de Amadora, Portugal, e possui um mapa com sinalizações de onde possui *graffiti* na cidade, sua respectiva foto, o nome de quem o produziu e um pouco da história daquele mural. Mesmo não sendo um exemplo direto de *graffiti* digital, mostra o processo da digitalização do *graffiti*, levando para outros lugares a imagem e a história daquele muro pintado, que pode ir além disso. No momento que esse artigo foi feito, o aplicativo contava com a localização, nome e história de 137 *graffiti* em Amadora.

Para contextualizar o olhar dos autores sobre a relação entre *graffiti* digital e a cidade, Miranda e Alves (2017, p. 77) iniciam o pensamento relacionando a cidade com a arte urbana.

Estando sempre distante dos benefícios elitizados da cultura - ou do que é entendido como arte – a manifestação livre e totalmente politizada da arte urbana vem dizer para todos o que a cidade fala, o que a sociedade pensa, qual é o cotidiano de quem está sempre de lado dos benefícios das cidades ou quem está sensível a essa realidade. Muito além das galerias, a arte urbana é livre, democrática, mutante como a sociedade; e ela mostra a essência da rebeldia quando arte, da arte quando política e da política quando social. (MIRANDA; ALVES, 2017, p. 77)

⁴ “This situation undermines the production of unique visual narratives since murals can be replicated worldwide despite their original context as images stand as a proof and replicate the existence of a mural worldwide” (VALENTE; ELIAS, 2017, p. 337).

⁵ “This phenomenon enables the coexistence of different visual perspectives with discourses overlapped within the same support witnessing the memory of the place” (VALENTE; ELIAS, 2017, p. 337).

⁶ Disponível em: http://geoportal.cm-amadora.pt/graffiti/arte_urbana/index.html. Acesso em: 28 jul. 2022.

Pensando o *graffiti* digital enquanto um potencializador da arte pública, Miranda e Alves (2017, p. 82) iniciam a reflexão entendendo o significado de *graffiti* como uma expressão de comunicação e arte no cenário da cidade, em que os muros passam a ser um suporte de troca com a cidade de opinião, marca e realidade. “O espaço do *graffiti* abriga vários palcos, talvez por sua característica transgressora e marginal ele suporte diversos discursos e narrativas que são construídos na cidade, nas ruas e no coletivo” (MIRANDA; ALVES, 2017, p. 82). Os autores caracterizam que a prática do *graffiti* enquanto uma manifestação no espaço público e que também tem seu espaço no meio digital. “[...] O meio digital torna essa experimentação mais expandida e com trocas em outras esferas de comunicação e consequentemente de absorção humana. A essa forma de grafitar onde a tinta é substituída pela luz chama-se *graffiti* digital” (MIRANDA; ALVES, 2017, p. 83).

Miranda e Alves (2017, p. 83) identificam que a tinta pode ser substituída pela luz. Assim, percebem que a inclusão das tecnologias digitais muda apenas como a forma de grafitar ocorre, com o uso instantâneo de imagens, desenhos, sons e vídeos. “Essa nova abordagem de interação, homem-máquina, traz uma proximidade maior com a nossa realidade, uma era de excesso de informações imediatas e fugazes que recebemos no nosso cotidiano” (MIRANDA; ALVES, 2017, p. 83). Assim, mesmo com o formato digital o espaço urbano continua sendo um suporte ou um meio para essas ações, digitais ou não, ocorrerem.

O *graffiti* digital, assim como o *graffiti* tradicional, atua na cidade, fazendo parte do seu coro polifônico, definido por Canevacci (2004, p. 15) como vários itinerários musicais que se encontram, cruzam e se fundem havendo mais harmonias e linhas melódicas. O autor afirma que a cidade se apresenta como polifônica desde a primeira experiência que se tem nela.

O pensamento inicial de Ferrara (1988, p. 4), nas suas análises sobre cidade e comunicação, leva a reflexão acerca da linguagem, elemento usado pelo usuário, o sujeito que vive e habita as cidades. A autora pontua que há o conjunto de várias linguagens: a urbanização, a arquitetura, o desenho industrial, a programação visual, a publicidade, a tecnologia decorrente do processo de industrialização e os veículos de comunicação de massa. Ferrara (1988, p. 4) considera que a cidade se transforma com base na história do uso urbano que se tem dela e por meio disso se observa o que o usuário pensa, deseja, escolhe, suas tendências e prazeres.

Produzir o espaço urbano como uma unidade, como uma percepção contínua e global da fragmentação signica que nele se dispersa impõe uma interação com a cidade através da leitura, uma peculiar maneira de ler - visão-leitura, uma espécie de olhar tátil, quando não multissensível, sinestésico, sonoro, visual, gestual, olfativo -, um significante simultâneo que produz convergência e conversão de significados, e aciona a descontinuidade significa dispersa no espaço. (FERRARA, 1988, p. 15)

Dessa forma, Ferrara (1988, p. 15) considera que, para a observação do espaço urbano, é necessário a percepção dele como um todo, englobando todos os sentidos sensitivos humanos para sentir e perceber a cidade. Assim, compreende-se por uma leitura minuciosa dessa cidade-ser as convergências e significados que ela possui.

3. A arte urbana na pandemia: intervenções realizadas e o processo de integração ao digital

Refletir sobre de produções feitas na pandemia é também reconhecer que, em 2020 e 2021, o medo de contaminação pelo novo coronavírus, o sofrimento pela perda de parentes e amigos e a solidão eram características que foram vivenciadas pela humanidade. Sabbatini (2021, p. 103), ao estudar sobre intervenções feitas na pandemia, percebe que a arte encontrou maneiras de reunir e resgatar os sentimentos da humanidade, com isso, sacadas de apartamentos, *lives* beneficentes e a arte urbana deram conta das ruas esvaziadas pelas medidas de distanciamento social.

Sabbatini (2021, p. 106) exemplifica essas intervenções de arte urbana, com o uso do *graffiti* digital por *videomapping*, com o projeto *Urban Mapping Project* desenvolvido pelos pesquisadores Heather Shirey, David Todd Lawrence e Paul Lorah, da University of Saint Thomas, nos Estados Unidos. Conforme Sabbatini (2021, p. 106), o objetivo dessa iniciativa é documentar exemplos de arte urbana feita em todo o mundo relacionada à Covid-19, para servir como repositório para acadêmicos e artistas. Nela, o autor encontrou nove temáticas de *graffiti* documentados como: Emergindo da pandemia: vacinas e recuperação; Combatendo o vírus: imagens didáticas; Novas normas e realidades sociais; Diversidade, inclusão e justiça econômica e social; Esperança, unidade e cura; Referências da arte e da cultura pop; Das linhas de frente: trabalhadores da saúde, professores e indústrias de serviço; Imagens politizadas e crítica aos governos e sistemas e Negação do Covid (SABBATINI, 2021, p. 107).

O autor analisou que, nessas temáticas de *graffiti* categorizados pelo *Urban Mapping Project*, havia elementos nos murais que contribuíam para caracterizar a temática da Covid-19. Sabbatini (2021, p. 107) pontua como parte dos *graffiti* os seguintes elementos: vírus, máscara, cuidados higiênicos, cultura popular, trabalhadores de saúde, heroísmo, super-heroísmo, política, esperança, vacina, religião, distanciamento, meios de comunicação, cientistas, arte clássica, confronto, monstro, isolamento / prisão e não conformidade “novo normal”.

Exemplos como esses trazidos por Sabbatini (2021) serão essenciais para entender as intervenções de *graffiti* digital no Brasil. Dessa forma, foi realizada uma busca em sites de pesquisa, a fim de encontrar exemplos de intervenções de *graffiti* digital realizadas durante o

período pandêmico no Brasil. Nas pesquisa, buscou-se incluir palavras como, por exemplo: “matéria *graffiti* digital Covid-19” e “intervenções Covid-19 no Brasil”.

Ao fazer-se as buscas em pesquisa do *Google*, utilizando inicialmente “projetos de *graffiti* digital feitos na pandemia Brasil” e posteriormente “*graffiti* digital *videomapping* pandemia Brasil”, encontrou-se três exemplos de intervenções de *graffiti* digital. É importante explicar que, ao fazer essa busca com as primeiras palavras, foram encontradas muitas matérias de intervenções de *graffiti* tradicionais. Por isso, acrescentou-se “*videomapping*”, a fim de focar ainda mais pesquisas em *graffiti* digital.

Os exemplos encontrados estão, neste artigo, explicados a partir do título da matéria, onde foi publicada e a data de publicação, seguidos por uma imagem.

O primeiro exemplo é a “Mostra Museu: arte na quarentena”, encontrado na matéria “Projeto Arte na Quarentena reúne acervo físico e digital em 40 países⁷”, publicado pela Agência Brasil, no dia 21 de abril de 2021. Na mostra, utilizando o filtro “filtrar por técnica – artes visuais – grafite”, encontrou-se a obra “*No Panic*”⁸, do artista EDMX. A obra é um *graffiti* digital, visto que, ao utilizar o celular na frente dela, as palavras transformam-se em “*United we stand, divided we fall*”, que, traduzindo significa “Unidos estamos, divididos nós caímos”, sendo uma mensagem positiva para o público.

O mural completo com a mudança digital de “*No Panic*” para “*United we stand, divided we fall*” é explicada por EDMX em seu *Instagram*⁹, em uma publicação feita no dia 19 de maio de 2020. Assim, o autor relata que fez o mural com o uso do aplicativo xAR¹⁰, e justifica o feito por que gostaria de enviar amor para as pessoas.

⁷ Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-04/projeto-arte-na-quarentena-reune-acervo-fisico-e-digital-de-40-paises>. Acesso em: 05 jun. 2022

⁸ Disponível em: <https://www.mostramuseu.com/artes-visuais/>. Acesso em: 05 jun. 2022.

⁹ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CAY4Q0un6Ta/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>. Acesso em: 28 jul. 2022.

¹⁰ Na publicação, EDMX conta que usou o aplicativo xAR e marca um *Instagram* (@xarbrasil), entretanto essa conta está atualmente inválida. Por isso, não dá para saber exatamente que aplicativo é esse. Ao fazer a busca no Apple Store, aparece um aplicativo com esse nome e com a descrição de servir para realidade aumentada. Realizou-se o cadastro e ao entrar nele, há apenas a câmera aberta com marcadores, presume-se que deve ser apontado para algum lugar.



Figura 1: ‘No Panic’, EDMX, Mostra Museu, 2020. Fonte: Site Mostra Museu.

O segundo exemplo encontrado é o “Projetemos”, na matéria “Projeções luminosas se espalham pelo país como armas de luta e conscientização”, no site ‘Arte! Brasileiros’¹¹, publicado em 20 de abril de 2020. Conforme Ferraz (2020), o coletivo Projetemos reúne cerca de 200 pessoas que estão dispostas a projetar de suas janelas. A matéria também explica que o projeto foi iniciado após o início da pandemia com o objetivo de conscientizar as pessoas sobre a situação da pandemia.

Na matéria, há a explicação que o projeto é feito por 200 pessoas, que se organizam através de um grupo do WhatsApp. Nele, há tanto vídeo jockeys (VJs) profissionais quanto designers, produtores, jornalistas, ativistas de diversas causas e pessoas dispostas a ligar projetores de suas janelas. Um dos entrevistados, identificado como VJ Mozart, pede às pessoas que farão a projeção, para filmar e fotografar e que, após esse feito, o Projetemos fará a foto “rodar”, ou seja, será divulgada no *Instagram* a fim de fazerem a foto ser muito visualizada, curtida, compartilhada. Com isso, espalha-se uma ideia, um olhar político e crítico. Além disso, o VJ Mozart também afirmou que considera o *Instagram* do projeto como uma passeata on-line.

Ao entrar no *Instagram* do projeto¹² (@projetemos), tem-se imagens de prédios com projeções, em que a maioria são frases de cunho político, cultural, relacionado ao gênero; há também imagens de rostos, bandeiras do Brasil com modificações de frases. Percebe-se que

¹¹ Disponível em: <https://artebrasileiros.com.br/arte/cidade/projetemos-isolamento-social-coronavirus/>. Acesso em: 28 jul. 2022.

¹² Disponível em: <https://www.instagram.com/projetemos/>. Acesso em: 28 jul. 2022.

essas publicações foram feitas de acordo com notícias e informações que, naquela semana específica, foram veiculadas pela imprensa, como o caso do desaparecimento e morte do indigenista e jornalista em junho de 2022.



Figura 2: Foto Projetemos, 2020. Fonte: Site Arte!Brasileiros.

O terceiro exemplo é o “Projeto ArtsSP”¹³, encontrado na matéria “Últimos dias: Projeto ArtsSP Banco Pan transforma projeções em conteúdo digital acessível a todos”¹⁴, publicada pelo site “Sala da Notícia”, no dia 16 de agosto de 2021. O projeto, com curadoria do VJ Spetto, tem como intuito divulgar, através das projeções no Edifício Anchieta, em São Paulo, as artes de dez artistas brasileiros.

No site do ArtsSp, há a explicação que os conteúdos projetados no Edifício Anchieta, identificado pelo projeto como um marco para a cidade de São Paulo, potencializam a ocupação cultural e urbana, utilizando a tecnologia para interagir com o público. Além disso, há informações sobre o curador e os dez artistas convidados para participarem do projeto. No canal do *YouTube* do ArtsSp¹⁵ há todos os vídeos das projeções feitas, dos respectivos artistas, organizados por episódios e cada artista conta com dois episódios, com a projeção em si e o processo criativo dos artistas.

¹³ Disponível em: <http://www.artssp.com.br/>. Acesso em: 05 jun. 2022

¹⁴ Disponível em: <https://encurtador.com.br/dGJO7>. Acesso em: 05 jun. 2022.

¹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/c/ArtsSP/videos>. Acesso em: 28 jul. 2022.

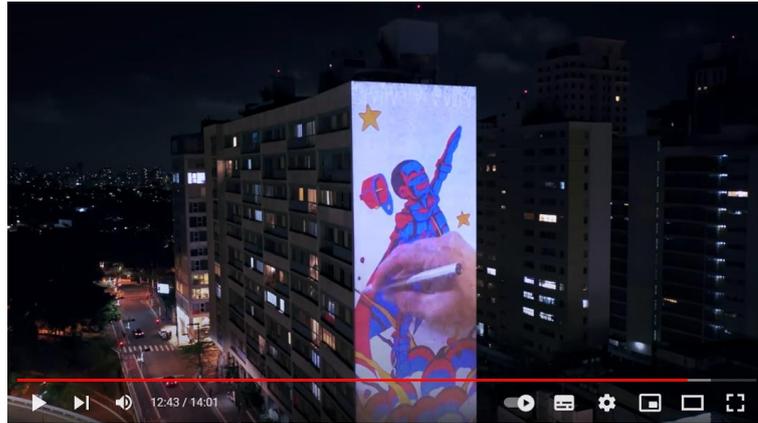


Figura 3: Frame vídeo ‘ArtsSP 2021 Descobrimo a arte. EP EXTRA Projeção – SOW’. Fonte: YouTube canal ArtsSp.¹⁶

4. Resultados e discussão

Entende-se a importância das intervenções urbanas durante o período de pandemia da Covid-19, a fim de perceber como as intervenções foram pensadas e realizadas na cidade, analisando sua temática e imagem da intervenção. Como resultado principal, compreende-se que a intervenção urbana utilizou do *graffiti* digital como uma possível saída e aprimoramento de técnicas em um período de distanciamento social. As latas de spray foram substituídas por luzes, as calçadas e muros tornaram-se as sacadas de prédios e as empenas laterais desses edifícios.

Os exemplos encontrados mostram diferentes objetivos, desde uma ligação direta com os temas da pandemia, como os exemplos um e dois, e uma adaptação de produção de eventos a esse período de distanciamento social, em 2021. Assim, percebe-se que há fácil acesso de quem realiza as intervenções com projetores e a maioria dos grafiteiros, artistas e Vj’s, possui experiência com intervenções de vídeo projeção.

Além disso, seguindo o que foi refletido por Marqueto e Tramontano (2014, p. 73) e Campos (2012, p. 559), o acesso a essas obras e intervenções pode ser realizado de forma remota, em todo o mundo. Mesmo sendo pensado para um período pandêmico, um desses projetos continua até hoje, o caso do Projetemos, encontrando assim um público, um nicho específico e uma forma de contribuir politicamente para a sociedade, através de intervenções digitais.

Ao pensar as intervenções de *graffiti* digital no Brasil, a busca por esses lapsos de luzes pode mostrar-se enquanto um momento crítico e de expressão: o distanciamento social era apenas físicos, as ideias e análises sobre a situação política e de saúde pública podiam trazer

¹⁶ Disponível em: <https://encurtador.com.br/uOTV9> Acesso em: 05 de jun. de 2022.

reflexões críticas acerca do que se passava naquele período. Com base nos exemplos trazidos, percebe-se que a comunicação, por meio do *graffiti* digital, foi usada para incentivar, alertar e impactar durante o período de distanciamento e pós distanciamento, a fim de entreter e ampliar o debate sobre a própria pandemia.

Referências:

ALVES, Gilfranco Medeiros; MIRANDA, Natacha Figueiredo. O GRAFFITI E A ARTE DIGITAL COMO POTENCIALIZADORES DO ESPAÇO PÚBLICO. **PIXO-Revista de Arquitetura, Cidade e Contemporaneidade**, v. 1, n. 1, 2017.

CAMPOS, Ricardo. A pixelização dos muros: graffiti urbano, tecnologias digitais e cultura visual contemporânea. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, v. 19, n. 2, p. 543-566, 2012.

CAMPOS, Fernanda de Façanha e; BRAIDA, Frederico. Do graffiti ao graffiti digital: Novas Espacialidades Dessa Linguagem. In: XIV Simpósio Nacional da ABCiber, 14, 2021, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura, 2021. Disponível em: <https://abciber.org.br/simposios/index.php/abciber/abciber14/schedConf/presentations>. Acesso em: 2 ago. 2022.

CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana. São Paulo: Studio Nobel, 2004.

DIÓGENES, Glória Maria dos Santos. Graffiti, escritos urbanos entre a cidade material e digital: o que anda a dizer Lisboa? In: SILVA, Isabel Corrêa da Silva. **Ciências sociais cruzadas entre Portugal e o Brasil: trajetos e investigações no ICS**. Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais, 2015, p. 119- 132.

FERRAZ, Marcos Grinspum. Projeções luminosas se espalham pelo país como armas de luta e conscientização. **Arte!Brasileiros**, 20 de abril, 2020. Disponível em: <https://encurtador.com.br/rvNW4>. Acesso em: 05 de jun de 2022

FERRARA, Lucrécia. **Ver a cidade**: cidade, imagem, leitura. São Paulo: Nobel, 1988.

GITAHY, Celso. **O que é graffiti**. Brasiliense, 2011.

MACDOWALL, Lachlan. The graffiti archive and the digital city. **Place: Location and Belonging in New Media Contexts**, p. 134-46, 2008. Acesso em: <https://encurtador.com.br/nrO35>

MARQUETO, Priscilla Thais; TRAMONTANO, Marcelo. Expressão de pontos de vista e os meios digitais: o uso de graffiti digital e projeção de comentários como ferramentas para obtenção de informações em ações culturais. In: CONGRESO DE LA SOCIEDAD IBEROAMERICANA DE GRÁFICA DIGITAL, XVIII, 2014, Montevideo. **Anais [...]**, São Paulo: Editora Blucher, 2014, p. 72-75.

ROSE, Tricia. **Black noise:** Rap music and black culture in contemporary America. Hanover: University Press of New England, 1994.

SABBATINI, Marcelo. Grafite em tempos da pandemia do Covid-19: uma análise folkcomunicação a partir da arte urbana. **Revista Internacional de Folkcomunicação**, v. 19, n. 43, p. 97-126, 2021. Disponível em: <https://encurtador.com.br/abeuN>. Acesso em: 04 de jun. de 2022.

VALENTE, Catarina; ELIAS, Helena. 2017. “When urban practices are immersed in the digital landscape of the cities: The case-study of ‘graffiti map of Amadora’”. In: **Arte Pública na Era da Criatividade Digital: Atas do Colóquio Internacional 2017**, 335-340. n. 1. Porto: Universidade Católica Editora, 2017.