

FaBIANE Cristina Silva dos Santos, Francisco Javier Galán Pérez \*

\* FaBIANE Cristina Silva dos SANTOS é Professora de Belas Artes na Universidad de Zaragoza - Espanha. PhD em Artes Visuais e Intermídia pela Universitat Politècnica de València - ES. Pesquisadora do Grupo Observatorio Aragonés de Arte en la Esfera Pública (OAAEP), membro do IPH (Instituto de Patrimonio y Humanidades) - UNIZAR. Desenvolve pesquisa relacionada com as questões de gênero e sua relação entre público e privado, patrimônio cultural, arte colaborativa e novas mídias em um diálogo constante entre o espaço físico e o virtual, usando a geolocalização como um recurso para criar narrativas visuais.

<fsilva@unizar.es>

ORCID 0000-0003-1200-8598

Francisco Javier Galán Pérez é PhD em História da Arte pela Universidade de Zaragoza - Espanha. Mestrado em Artes Digitais pela Universitat Pompeu i Fabra. Graduado em Belas Artes pela Universidade de Castilla - La Mancha. Sua pesquisa estabelece conexões, a partir de uma perspectiva artística, entre eletrônica e desenvolvimento de software/hardware aplicados à arte, bem como entre arquiteturas de mídia e arte pública. Atualmente realiza Doutorado em Arte na Universitat Politècnica de València - ES.

<jgalan@unizar.es>

ORCID 0000-0002-5396-2225

# Arquiteturas em movimento.

## Ações artísticas não convencionais no espaço público através do videomapping

**Resumo** Neste texto abordaremos algumas ações artísticas desenvolvidas dentro do campo da arte pública por meio de experiências não convencionais de videomapping que vêm sendo desenvolvidas nos últimos anos por diferentes artistas, desde projeções mapeadas dentro do campo do ativismo, ou mesmo intervenções interativas que abordaram questões sociais ou políticas, gerando uma experiência participativa e interativa com o público.

Esses ambientes virtuais em construções arquitetônicas que trabalham com a ideia de espacialidade, localização, disposição de objetos, arquitetura e design por meio da tecnologia relacionada ao design digital para a construção de modelos virtuais desafiam as noções tradicionais de arte e espaço público, transformando temporariamente a aparência e a percepção de edifícios e ambientes urbanos.

**Palavras-chave** *Arte pública; videomapping; design digital; ativismo.*

### **Architectures in movement. Non-conventional artistic actions in public space through videomapping.**

**Abstract** *In this text we will address some artistic actions developed within the field of public art through unconventional videomapping experiences that have been developed in recent years by different artists, from mapped projections within the field of activism, or even interactive interventions that addressed social or political issues, generating a participatory and interactive experience with the public.*

*These virtual environments in architectural constructions that work with the idea of spatiality, location, arrangement of objects, architecture and design through technology related to digital design for the construction of virtual models challenge traditional notions of art and public space, temporarily transforming the appearance and perception of buildings and urban environments.*

**Keywords** *Public art; videomapping; digital design; activism; public art; public space*

### **Arquitecturas en movimiento. Acciones artísticas no convencionales en el espacio público a través del videomapping**

**Resumen** *En el presente texto abordaremos algunas acciones artísticas desarrolladas dentro del campo del arte público a través de experiencias de videomapping no convencionales que han venido desarrollándose durante los últimos años por diferentes artistas, desde proyecciones mapeadas dentro del campo del activismo, o incluso intervenciones interactivas que abordaron problemáticas sociales, o políticas, generando una experiencia participativa e interactiva con el público.*

*Estos entornos virtuales en construcciones arquitectónicas que trabajan con la idea de espacialidad, ubicación, disposición de objetos, arquitectura y diseño a través de tecnología relacionada con el diseño digital para la construcción de modelos virtuales desafían las nociones tradicionales del arte y el espacio público, transformando temporalmente la apariencia y la percepción de los edificios y entornos urbanos.*

**Palabras clave** *Arte público; videomapping; diseño digital; activismo*

## Introdução

Los espacios públicos comienzan a ser ocupados cada día por intervenciones permanentes o efímeras que dialogan con el lugar y la población. Estas intervenciones utilizan recursos de comunicación, diseño, audiovisuales y artes visuales, creando dinamismo en espacios urbanos que generan una arquitectura en movimiento, transformando edificios y monumentos que se vuelven protagonistas de estos espacios tradicionalmente concebidos como lugares de tránsito y encuentros que son interpelados por estas intervenciones que invitan al espectador a redescubrir estos lugares con una nueva percepción.

El videomapping se realiza mediante el uso de software de diseño que permite ajustar las imágenes proyectadas a la superficie específica de cada edificio o estructura. El proceso incluye una fase de modelado en 2D o 3D del espacio, en la que se digitaliza la arquitectura para adaptar las proyecciones a las dimensiones y formas del entorno físico. Las imágenes y videos se sincronizan para crear efectos visuales precisos y realistas que se integran con la estructura. Este proceso técnico, unido al trabajo estético de artistas, da lugar a intervenciones que combinan tecnología, diseño digital y narrativa visual para crear experiencias inmersivas y significativas en el espacio público.

El arte público se ha convertido en una de las prácticas artísticas más relevantes de los últimos años, retomando la temática vanguardista del papel que debe jugar el arte en el contexto de la sociedad, ofreciendo nuevas visiones y formas de acción en el arte contemporáneo. Prácticas que en ocasiones se sitúan en la frontera entre el arte y la acción social o política, abundando en la idea vanguardista de disolver el límite entre el arte y la vida. Un “arte público como cualquier tipo de obra de libre acceso que preocupa, desafía, involucra y tiene en cuenta la opinión del público para quien o con quien se realiza, respetando la comunidad y el medio ambiente” (Lippard, 2001:61).

Muchas de estas intervenciones en el espacio público permiten una nueva forma de participación y movilización, convirtiéndose en una poderosa fórmula de transformación social, comenzando a generar arte socialmente comprometido, dentro de las acciones artísticas del Arte Público, lo que hoy conocemos como Artivismo Político Social, que cada vez más gana protagonismo como un lenguaje artístico que se convierte en una herramienta para llamar la atención sobre algunas problemáticas sociales, donde artistas, activistas, movimientos sociales, movimientos vecinales, lo utilizan como estrategia para denunciar temas como la discriminación, el cambio climático, la violencia contra las mujeres, la gentrificación, los derechos humanos, problemas políticos, entre otros.

El uso del videomapping ha generado un cambio en la relación de las personas con los espacios arquitectónicos y públicos. Al transformar la apariencia de los edificios, las proyecciones de videomapping invitan a quien mira a experimentar el espacio público desde una perspectiva novedosa, promoviendo un sentido de apropiación y pertenencia. Además, estas intervenciones tienen el potencial de revalorizar espacios que suelen pasar desapercibidos, conectando a las personas con el patrimonio cultural o la historia local de manera visual y atractiva. En el contexto del activismo, el videomapping fomenta la concienciación colectiva y el sentido de comunidad.

La relación entre el arte y el público, los bienes comunes, varió en cada época. Félix Duque, en su análisis de la conexión entre los conceptos de arte público y espacio político, destaca el carácter de arte público de la catedral medieval: “Finalmente, este magnífico ejemplo de arte público no apunta al entretenimiento de los sentidos, sino a la verdad, porque lo sensible y lo intelectual aún no están separados como dos seres irreconciliables”. (Duque, 2008:34).

Las intervenciones artísticas en el espacio público pueden tener un impacto muy distinto según el contexto cultural y político en el que se realicen. En países con mayor libertad de expresión, el videomapping es una herramienta de denuncia social utilizada en campañas de derechos humanos y justicia social, mientras que, en contextos de censura, su implementación puede ser vista como una forma de resistencia. Este contraste refleja cómo las prácticas de activismo están moldeadas no sólo por la creatividad de los artistas, sino también por las condiciones políticas y sociales de cada región.

El creciente interés por el arte político está marcado por un cambio en las formas de visualizar, conceptualizar, producir y visibilizar intervenciones artísticas en el espacio público, que están directamente vinculadas a nuevas formas de activismo político. Hablamos de la forma directa en la que el arte se relaciona con el contexto, a partir de un proceso colaborativo en el que el espectador juega un papel fundamental en el proceso de desarrollo de la obra. El final de los años 70 marcó la búsqueda de la participación pública en proyectos de ocupación del espacio, en un proceso de experimentación con formas de socialización y ocupación.

Las intervenciones de videomapping enfrentan varios desafíos, especialmente en el uso de espacios públicos para la expresión artística donde los permisos para utilizar ciertas fachadas o áreas pueden estar sujetos a limitaciones legales o a la regulación de contenido, por lo que en ocasiones las propias intervenciones, aunque necesarias desde un punto de vista artístico y social, no cuentan con la bendición de la administración local ni de la propiedad del edificio intervenido.

## Artistas y proyectos de videomapping

Nos centramos en algunos trabajos realizados utilizando el videomapping como recurso artístico para algunas acciones de activismo o video-activismo, donde la arquitectura del lugar es un elemento principal como soporte, empleando el diseño gráfico como vehículo para realizar intervenciones artísticas sociopolíticas. Esta práctica artística individual o colectiva permite diferentes manifestaciones, participación pública, colaboración y movilización por parte de la ciudadanía. Las intervenciones en el espacio público tienen una larga historia, desde los murales participativos creados en los años 70 por la artista y activista Judy Baca, como la “Gran Muralla de 800 metros”, creada en Los Ángeles con la participación de grupos de jóvenes inmigrantes. Según Baca, este monumental proyecto respondió a la marginación económica y racial de la comunidad chicana a través de su método colectivo de producción y su temática. Al contar la historia de California como un hecho claramente multicultural, estos artistas respondieron a la tendencia de la cultura norteamericana de demonizar o borrar las historias de las poblaciones minoritarias. Combinando el legado de la tradición mural mexicana con el estilo mural específicamente chicano, el muro es una obra pública que educa y al mismo tiempo solidifica un sentido de identidad comunitaria. (Deitcher, 2000).

Otro artista que ponemos como ejemplo es Krzysztof Wodiczko, quien realizó el proyecto “Tijuana Projection” en el año 2001, y que utilizó la tecnología para realizar una gran proyección participativa para dar voz y visibilidad a las mujeres que trabajaban en la industria del maquillaje cosmético. La proyección utilizó imágenes pregrabadas con imágenes en vivo que fueron captadas por un soporte que llevaba cámaras, auriculares y un micrófono que fueron utilizados por los participantes, quienes llevaban casi un año realizando talleres para poder realizar la intervención en la fachada del Domo IMAX del Centro Cultural Tijuana (Wodiczko, 2003).

En 2006, el artista Daniel Canogar creó la obra “Clandestinos Madrid”, una proyección de personas escalando, grabada in situ en un microestudio efímero instalado en la Puerta de Alcalá, durante la “Noche en Blanco”, una intervención de arte público que creó con y para el público, involucrando al barrio; mientras las personas que pasan por la calle participan como actores, generando un bucle que irá sumando cada vez más figuras a lo largo de la intervención, donde los edificios representan el plano perfecto para visualizar (Vergara, 2020). Para Canogar “el público libera fantasías de superación de los obstáculos impuestos a nuestra vida y se involucra como espectador y participante, dando lugar a una interacción entre el ‘asalto’ al sitio y las imágenes recogidas del público”.

En noviembre de 2011, el artista Mark Read rediseñó la fachada del edificio Verizon en Manhattan (NY), bajo el logo de la empresa, la imagen visual “We are 99%” (Somos el 99%) y la frase “Look around, you are part of a global uprising” (Mira a tu alrededor, eres parte de una revuelta global) entre otras, convirtiéndose en una de las experiencias de videoactivismo más sonadas de los últimos años, pues se produjo precisamente el día en que los manifestantes del movimiento Occupy Wall Street fueron desalojados (Boyd; Mitchell, 2016).

**Figura 1** Acción Bia Santos, 2011

Fuente: Archivo personal



En 2011 durante la noche de San Juan, periodo de celebración del inicio del verano en la playa, la artista Bia Santos realizó en el barrio mariner del Cabanyal en Valencia España, una acción como forma de protesta contra los escándalos de corrupción que estaban siendo desvelado en este período relacionados con la sobrefacturación en la organización de los circuitos de Fórmula 1 en la ciudad de Valencia, los cuales habían provocado muchos recortes, sobre todo en educación. Se ha utilizado el recurso del videomapping como lenguaje artístico, utilizando algunas frases e imágenes relacionadas con un tema como forma de protesta llamando atención a los transeúntes sobre la situación política de la época.



En 2014, dentro de las actividades del festival “Cabanyal Intimo”, en el barrio valenciano del Cabanyal, amenazado por la especulación urbanística, un grupo de artistas formado por José Altamirano, Guillermo Lechón y Patricia Margarit, realizaron un videomapping interactivo de un videojuego formato controlado por sonido en el que los usuarios debían alzar la voz para frenar el avance de la villana Rita (en alusión a Rita Barberá, por aquel entonces alcaldesa de Valencia), que viene a arrasar el barrio del Cabanyal.



**Figura 2:** Reconstruïnt Cabanyal, 2017

Carlos Luis, Guillermo Lechón y

Ainhoa Salas

**Fuente:** Frame de Video -

<https://www.youtube.com/watch?v=Nwm80gZvTNU&t=176s>

**Figura 3:** Rita Attacks 2014

- José Altamirano, Guillermo

Lechón y Patricia Margarit

**Fuente:** Frame de Video -

<https://www.youtube.com/watch?v=HBLHuOXeyUY>



En 2017, este mismo grupo, con la colaboración de otros artistas, creó otro mapeado de videojuego interactivo, basado en un videojuego clásico de 8 bits incluyendo el pixel art de un juego de ese formato, en el mismo barrio de Valencia en el que los espectadores debían participar de forma comunitaria. Sólo uniendo sus voces podían lograr el objetivo: regenerar el barrio. La mecánica del juego era prácticamente idéntica a la del conocido Tetris. Desde el edificio donde se realizó la proyección, las astillas (tejas tradicionales del barrio) iban cayendo desde arriba, yendo hacia la izquierda o hacia la derecha según los sensores auditivos. Estos sensores estaban ubicados en dos megáfonos, que captaban los valores del sonido y los enviaban a la computadora a través de un microprocesador Arduino, cayendo hacia la izquierda o hacia la derecha dependiendo de los gritos de los grupos de jugadores.

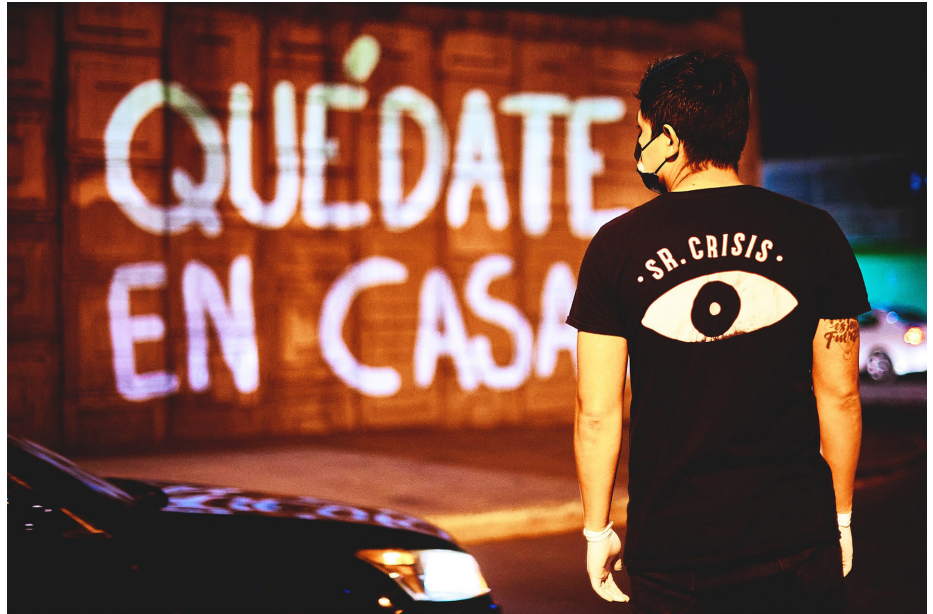
En el año 2019, un grupo de artistas coordinados por el comisario Javier Galán, realizaron en el distrito obrero del Rabal, en la ciudad de Zaragoza (España), una acción de videomapping colaborativo para el que estuvieron trabajando durante un año, enseñando gratuitamente las herramientas necesarias para realizar una acción de videomapping colaborativo sobre la antigua “Casa del Director”, una edificación perteneciente a la antigua azucarera del barrio (de hecho el distrito del Rabal es conocido como el barrio de “La Azucarera”) siendo una de las pocas edificaciones que no habían sucumbido a la voracidad del urbanismo de principios de s.XXI y que se quería recuperar para dotarlo de usos para la ciudadanía. El colectivo de artistas trabajó con Casas de Juventud, el pequeño comercio, menores de edad, jubilados, grupos de música locales del barrio y un largo etcétera, en el que a la postre resultaría el primer festival de las luces de Zaragoza.

Durante el periodo del COVID-19, algunas acciones surgidas en las calles de algunas ciudades del activismo social, como en México, el grupo sr.crisis, con la intención de dar visibilidad a una situación de crisis social, sanitaria y política, facilitando la difusión de mensajes enfocados a paliar los efectos de la enfermedad, empleando estrategias comunicativas alternativas que aprovechan los recursos audiovisuales para amplificar su impacto, realizó una acción artística a través de videomapeo y tipografía.



**Figura 4:** Colectivo Sr. Crisis

**Fuente:** <https://www.instagram.com/sr.crisis/?hl=es>



En las últimas elecciones brasileñas del año 2022, algunas acciones artísticas surgieron como una forma de apoyar una campaña contra la regresión social y política que atravesaba el país y algunos artistas utilizaron la arquitectura urbana como soporte para sus acciones de campaña, como fue el caso de la acciones de la comunidad en Rede “Aparelhamento”, que en una gran fachada de un edificio de la ciudad de São Paulo, realizó un mapeo de diseño gráfico activista que llamó la atención de quienes caminaban por la avenida.

**Figura 5:** Comunidad en Rede “Aparelhamento”

**Fuente:** <https://www.instagram.com/aparelhamento/?hl=es>



## Conclusiones

Estos son algunos ejemplos que demuestran cómo la interdisciplinariedad en la construcción de experiencias artísticas dentro del activismo social con el uso de dispositivos tecnológicos puede transformar momentáneamente un espacio público utilizando recursos del diseño como herramienta de protesta para dar voz a problemas concretos que están presentes en la sociedad.

El desarrollo de mejores tecnologías, junto con una mayor accesibilidad de dispositivos y software, sugiere que el videomapping continuará siendo una herramienta relevante en el arte activista y la expresión social. Con una mayor integración de inteligencia artificial y realidad aumentada, es probable que las intervenciones se vuelvan aún más interactivas y que permitan al público un rol más activo en la creación de las obras. Este avance plantea una oportunidad para que el videomapping amplíe sus posibilidades y alcance, convirtiéndose en un recurso clave en la expresión de voces colectivas y el fortalecimiento de movimientos sociales.

Según el sociólogo Manuel Delgado, las manifestaciones artivistas se caracterizan, entre otros aspectos, por su interdisciplinariedad e hibridación, así como por la importancia del uso de las nuevas tecnologías, la producción generalmente cooperativa y autogestionada, la búsqueda de visibilidad a través de puestas en escena impactantes y el uso de Estrategias de comunicación guerrillera.

## Referências

Boyd, A.; Mitchell, O. Beautiful Trouble: A Toolbox for Revolution. OR Books; Reprint edition, 2016.

Deitcher, D. "Tomar el control: arte y activismo". En Los manifiestos del arte posmoderno: textos de exposiciones, 1980- 1995. Madrid: Akal, 2000.

Duque, F.. Arte público y espacio político. Madrid: Akal, 2001.

Galán Pérez, F. "Libres y eléctricas". Blog ZAC, 16 de octubre de 2019. In: <https://blogzac.es/libres-y-electricas/>.

Lippard, L.R. "Mirando alrededor: donde estamos y donde podríamos estar". En Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa, editado por Paloma Blanco, Jesús Carrillo, Jordi Claramonte y Marcelo Expósito. Ediciones Universidad de Salamanca, 2001.

Vergara Zambrano, L.M. “El arte digital como agente transformador en los procesos de creación: Estudio de caso en la obra del artista español Daniel Canogar y la aplicación de sus metodologías en los procesos de investigación - creación”. Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2020.

Wodiczko, K. “ The Tijuana Projection, 2001.” *Rethinking Marxism* 15 (3): 422-23. 2003. doi:10.1080/0893569032000131983.BELTRANO, S. Título do livro. Curitiba: Editora, 2007.

**Recebido:** 08 de dezembro de 2024

**Aprovado:** 21 de fevereiro de 2025