



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

A projeção mural multimédia como formação cultural e democrática no espaço público

The multimedia mural projection as a cultural and democratic schooling in the public space

Hernando Urrutia^a; Pilar Perez^b; Adérito Fernandes-Marcos^c

^a Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), Universidade Aberta de Portugal, Universidade do Algarve, Lisboa, Faro, Portugal - hjurrutia@ciac.uab.pt

^b Universidade Autónoma de Madrid, Madrid, Espanha - bandeirapilar@gmail.com

^c Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC); Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores, Tecnologia e Ciência (INESC-TEC); Laboratório de Educação a Distância e Elearning (LE@D); Universidade Aberta de Portugal, Lisboa, Portugal – aderito.marcos@uab.pt / aderito.marcos@artech-international.org

Palavras-chave:

Arte Contemporânea.
Tecnologia Digital.
Projeção Mural
Multimédia. Espaço
Público. Formação
Democrática.

Keywords:

Contemporary Art.
Digital Technology.
Multimedia Mural
Projection. Public
Place. Democratic
Formation.

Resumo: A projeção mural multimédia é hoje comumente utilizada para fins puramente publicitários ou lúdicos, de entretenimento, no âmbito de eventos que convoquem grandes aglomerados de públicos, sendo menos usual os fins culturais e educacionais. Neste artigo vamos apresentar, analisar e discutir o recurso à projeção mural multimédia em espaços públicos, com objetivos educacionais, formação cultural e de interpelação artística, tomando como tema do conteúdo projetado a própria arte contemporânea e o pensamento crítico que lhe está associado. O artigo toma como base de reflexão os cenários de arte experimental do projeto "+ PROJECTION AC - Projeção da arte contemporânea no espaço público" e suas múltiplas instanciações em diversos locais onde a projeção mural multimédia foi colocada em prática.

Abstract: The multimedia wall projection is now commonly used for purely advertising or entertainment purposes, for pure amusement, in the context of events that invite large groups of audiences, with cultural and educational purposes being less usual. In this article we will present, analyse and discuss the use of multimedia wall projection in public spaces, with educational objectives, cultural formation and artistic interpellation, taking as its theme of the projected content contemporary art itself and the critical thinking associated with it. The article will take as a basis for reflection the experimental art scenarios of the project "+ PROJECTION AC - Projection of contemporary art in public space" and its multiple instantiations in different places where the multimedia mural projection was put into practice.



Introdução

Partindo da cultura visual na perspectiva em que o imaginário de cada ser humano é sempre influenciado pelo ambiente, pelas imagens que o cercam, não há dúvida de que toda a nossa vida se desdobra em um contexto visual, tudo se assume e reflete, em primeira mão, de e a partir da imagem que recebemos da chamada cultura visual. Como (DIKOVITSKAYA MARGARET, 2005) apresenta, a cultura e os estudos visuais são um novo campo de estudo nas artes, nos media e na vida quotidiana, onde a cultura visual se refere às imagens como um ponto central para a representação do significado do mundo.

Podemos assim contextualizar a importância da cultura visual, de tal modo que se pode afirmar com segurança que se existe algo que pode transformar o mundo é a linguagem visual, pois durante anos as diferentes organizações que constituem a nossa sociedade têm repetida e sistematicamente utilizado a linguagem visual para promover e induzir as pessoas com as diferentes mensagens e estratégias visuais, levando a que o mundo realmente hoje use a cultura visual na busca do entendimento sobre o onde estamos, algo que pela primeira vez se alterou profundamente nos últimos anos, para um nível que emergiu como um campo interdisciplinar crescente e importante que está presente no quotidiano de cada pessoa que reside na cidade, pois é nela que o bombardeamento de imagens e o poder tecnológico são mais evidentes e impactantes. Conforme expõe (NASCIMENTO ERINALDO, 2005)

A cultura visual, como o próprio termo sugere, entende que as interpretações visuais possuem uma cultura, que afeta tanto os processos de produção quanto de recepção. As imagens são construídas a partir de um repertório cultural, forjado no passado, que, no presente, fixa e difunde modos de compreensão historicamente construídos. (NASCIMENTO ERINALDO, 2005, p. 2).

Neste contexto, a projeção mural multimédia é hoje comumente utilizada para fins meramente publicitários ou recreativos, para entretenimento no âmbito de eventos que convocam as massas populares, não sendo utilizada regularmente para fins culturais e quase nunca para fins educativos de formação cultural. Apresenta-se, portanto, neste artigo o recurso do meio digital de projeção mural multimédia em espaços públicos, a partir da perspectiva da formação inclusiva e democrática da interpelação cultural e artística, tomando como base do conteúdo projetado o campo da arte contemporânea e do pensamento crítico e da experiência concreta que lhe estão associados, tomando como

temática específica a própria instalação na arte contemporânea com objetivos puramente educacionais de promoção e disseminação do pensamento.

Na contemporaneidade, a humanidade no sentido de buscar a evolução do indivíduo como um ser sensível, reflexivo e com acesso ao conhecimento das artes, visa meios para concretizar a sua formação artística na área da arte contemporânea, como linguagem de expressão atual de forma democrática e inclusiva. Pelo que se torna imperativo, propor um novo sistema de formação e reflexão para promover a cultura, a partir de um meio de difusão democrático, especialmente do pensamento artístico contemporâneo. Sendo, portanto, necessário oferecer ferramentas para a compreensão e a assimilação da arte contemporânea, para que o cidadão incorpore o pensamento crítico e a criatividade artística, estabelecendo-se, assim, um novo paradigma para a transmissão do conhecimento artístico, abrindo a possibilidade de promover uma nova forma de transferência e difusão das diferentes abordagens do pensamento.

Este novo paradigma visa intervir na área do vídeo digital como meio de ensino, na perspectiva de atingir o maior número de indivíduos, sobretudo considerando aqueles que não têm acesso à cultura e à formação, seja pela indisponibilidade temporal, pelo estilo de vida ou outras quaisquer circunstâncias. Visa-se incluir todos os grupos, entendendo que é fundamental e a priori os indivíduos dos grupos mais vulneráveis, que de uma forma ou de outra não tiveram oportunidade de se instruir na área da arte contemporânea.

Sob a premissa de levar a arte contemporânea a todos, como elemento do pensamento contemporâneo, partimos do discurso de Walter Benjamin, de há quase um século. Seu trabalho nos permite refletir sobre a obra de arte na atualidade, na qual outros meios são aplicados em diferentes contextos para apresentar novas realidades e fundamentos de novas formas de arte, com uma nova visualização da mesma, na possibilidade de levar a todos a experiência de valorizar a arte através da reprodução, de forma a transformar o potencial de um único evento em um evento de massas (para todos):

A técnica de reprodução poderia ser caracterizada afirmando-se que ela liberta o objeto reproduzido do domínio da tradição. Ao multiplicar o que é reproduzido, ele o desloca do lugar de evento único para um evento de massas. (WALTER BENJAMIN, 1936, p. 79).

Surge assim a necessidade de utilizar os medias visuais que já fazem parte do ser contemporâneo e utilizá-los como ferramentas de educação visual, sendo para isso fulcral desenvolver, organizar, programar e fazer diferentes vídeos digitais, de acordo com a ideia inicial de abordagem da contemporaneidade e os respectivos diferentes conteúdos.

Na perspectiva de converter algumas estruturas arquitetônicas da cidade em telas de projeção, de forma a tornar realmente viável esta proposta de ensino-aprendizagem, da cidade e seus espaços públicos, transformando as cidades em espaços de educação e reflexão, de divulgação e intercâmbio de pensamentos; o que exigirá abordagens e técnicas de desenvolvimento da imagem digital quanto à projeção, dependendo dos meios e do suporte da mesma (as estruturas murais).

Desta forma, tecnicamente falando, vemos que a tecnologia da computação e seus diversos softwares de manipulação, processamento e digitalização de imagens e vídeos (como imagens em movimento) também são necessários, onde existem vários softwares de aplicação, para alcançar os resultados visuais atuais e apelativos, com uma leitura contemporânea. Onde o tema da pesquisa é a projeção de vídeo / imagem digital, como meio de intervenção no espaço público, a partir do vídeo / documentário pedagógico, na aplicação de softwares de manipulação, montagem e digitalização de imagens. A realização do vídeo do artefacto pedagógico e sintetizado, que é um vídeo piloto para a sua implementação inicial, que abrange a área das ciências sociais no contexto da educação do pensamento contemporâneo, como gerador de conhecimento; todo o processo de concepção e implementação no cenário educacional foi baseado na experimentação fora dos espaços propostos pelo sistema de ensino tradicional, na formulação da imagem projetada.

A educação, como base de sustentação e desenvolvimento da sociedade, necessita de aprimoramento constante para se adaptar e se adequar a um novo contexto, no qual muitas vezes surgem novas tecnologias e um novo perfil de indivíduo. Assim, e no intuito de transmitir conhecimentos para ampliar os horizontes da educação, a partir da intervenção do espaço público, estabeleceu-se como necessidade a flexibilização dos conteúdos no seu tempo e espaço, reconfigurando as práticas de ensino e aprendizagem, com um ambiente acessível e motivador, rápido, organizado e dinâmico. Permitindo, desta forma, que o público assuma quantas vezes puder e a quantidade de conteúdos que pretenda

assumir, de acordo com o contexto da cidade e do espaço público onde a intervenção se realiza, afastando o facto de o professor estar presente, uma vez que era o detentor absoluto da transmissão e transferência de conhecimento, como diz (SANTAELLA L. 2013), sendo por isso importante compreender as transformações.

[...] o professor deve estar preparado na medida em que tenha uma segurança serena em relação ao facto de ter ficado no passado, época em que foi o detentor e o detonador da transmissão e transferência de conhecimento. (SANTAELLA L., 2013, p. 307)

Não há dúvida acerca da existência da necessidade de novas abordagens, novas estratégias e apontamentos para os processos pedagógicos, da busca de convergências e articulações com propostas que reconheçam e valorizem os avanços e potencialidades dos dispositivos e recursos digitais de forma crítica, criativa e reflexiva. Aspetos que fazem da média-arte uma referência significativa nas perspetivas que imaginamos para a educação.

Existem novos e antigos modelos de comunicação a serem explorados, em um ambiente de experimentação e novas estéticas com o apoio de uma infraestrutura tecnológica em constante desenvolvimento. Essa característica de transformação, com grande potencial inovador e crítico, pode servir de referência para reformulações e reconfigurações essenciais no campo da educação, para novos entendimentos de proposições mais coerentes no cenário digital atual, como afirma Lucia Santaella (SANTAELLA L., 2008). Para isso, propõe-se instruir o indivíduo de forma democrática, permitindo o acesso ao futuro, augurando-se um ser humano com maior capacidade reflexão e aberto a novas experiências, mais sensível, com pensamento amplo e atual, acompanhando a evolução da contemporaneidade.

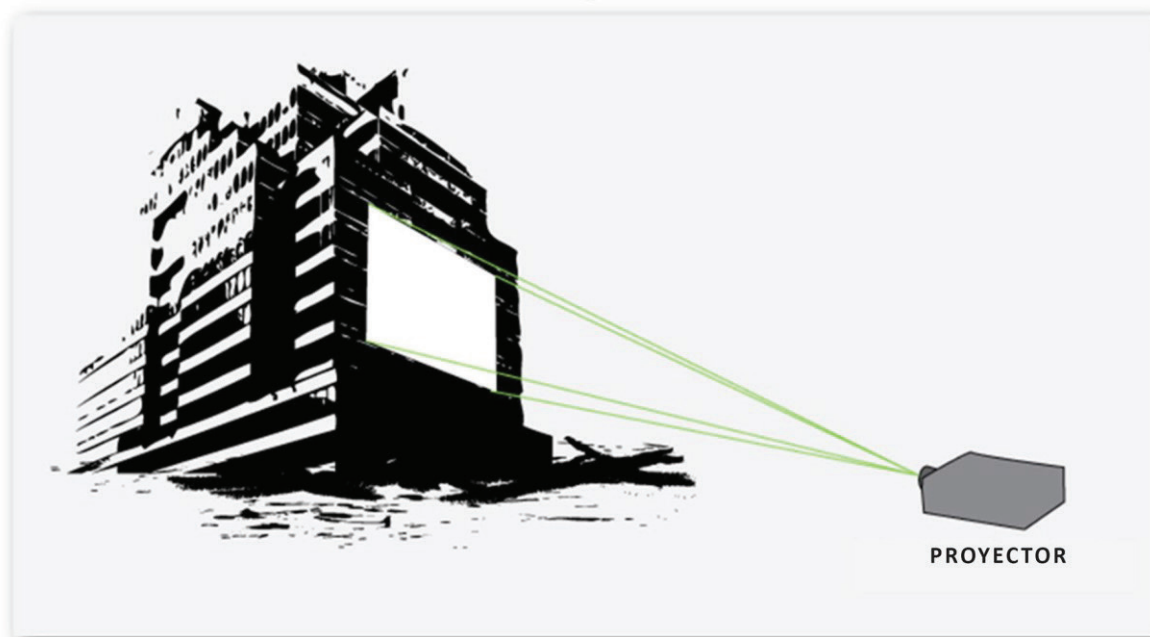
Este artigo adota como base de reflexão acerca dos cenários de projeção digital da arte experimental, o artefacto (vídeo-piloto) capítulo 1 “Instalação na Arte Contemporânea” do projeto "+ PROJEÇÃO AC - Projeção de arte contemporânea no espaço público" e suas instâncias de intervenção de projeção mural multimédia onde foi esta colocada em prática concreta, referenciando os resultados gerais das visualizações dos dados coletados por meio de inquéritos aos transeuntes que desejassem participar no estudo de intervenção.

O artigo está organizado da seguinte forma: em primeiro lugar apresentamos o artefacto em si; seguindo-se a descrição do seu desenvolvimento, do conteúdo; depois expomos o cenário de experimentação, os resultados da investigação; e finalmente apresentamos uma discussão final e as conclusões.

Artefacto: instalação na arte contemporânea

Nesta pesquisa e no contexto estudado, tornou-se imprescindível a criação e desenvolvimento do Artefacto, que visa estabelecer uma ligação mais próxima com o público da cidade, com o grupo, mas sobretudo, com o cidadão individual que viaja pela cidade, tomando como modelo de partida o esquema da projeção sobre estruturas arquitetónicas da cidade, de forma a tornar públicas a projeção e os seus conteúdos e de forma democrática, razão porque é imperativo procurar verificar se os diferentes conteúdos criados referentes à arte contemporânea, podem de facto transmitir informação rigorosa e criar processos de ensino-aprendizagem eficazes. A arte sempre foi fundamental no processo de construção de novas perspetivas, transformando a compreensão e perceção da realidade, tornando-se o grande criador de papéis, no importante trabalho na busca para compreender a realidade, bem como visualizar as possibilidades para o futuro, o que virá. É por isso que a arte contemporânea trabalha nos caminhos da vanguarda. O que nos permite imergir na contemporaneidade, no mundo da arte contemporânea e nas apreciações sobre ela, como a entendemos, como a assumimos, a partir de um ambiente aberto e podermos ajudar a elucidar acerca dos vastos caminhos de suas linguagens, seus conceitos e as questões com que somos questionados pelas diferentes obras, nas várias esferas do ser humano universal contemporâneo que olha o passado, o presente, o futuro.

Figura 1 - Esquema de implementação do Artefacto, na projeção digital sobre as estruturas arquitetónicas da cidade.

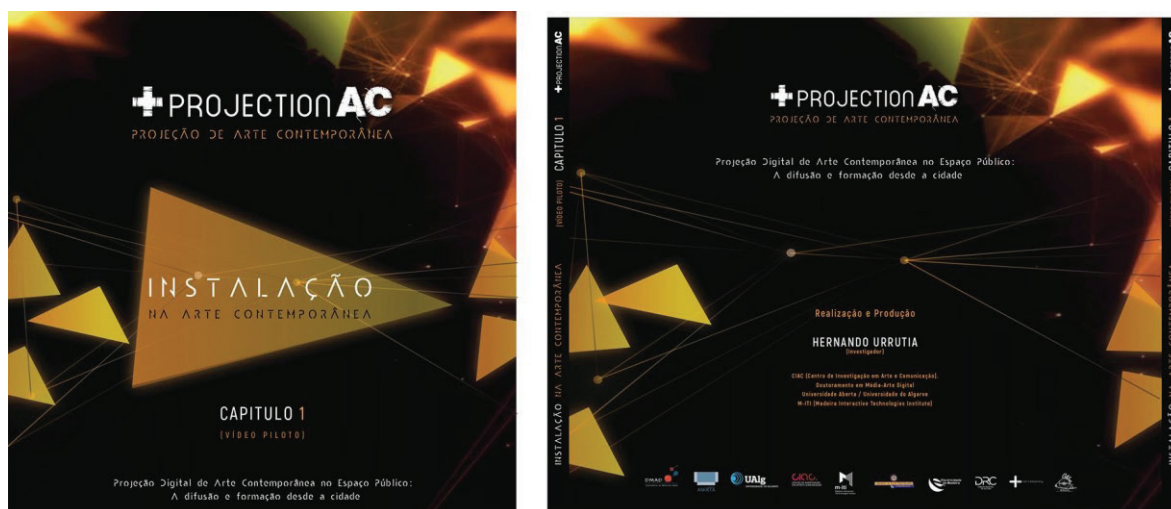


Para desenvolver este processo que privilegia a realização do projeto-piloto e sabendo de antemão que as questões circunscritas ao vasto tema da arte contemporânea são muito amplas, optou-se por escolher o tema da “instalação”, para o capítulo 1, por se tratar de um dos temas que abarcam o maior número de possibilidades na arte contemporânea, sendo um dos mais explorados como linguagem por excelência da arte contemporânea. Com base na demarcação da disciplina e sob o título "Instalação em Arte Contemporânea", em castelhano (*Instalación en el Arte contemporáneo*), foi realizado um trabalho de investigação onde foi implementada uma plataforma de trabalho inicial, abrangendo um esquema base com os temas: da instalação, sua contextualização e abordagens, os diferentes tipos de instalação e a sua história.

Artefacto foi implementado e instanciado para fins de teste através da aplicação "+ PROJEÇÃO AC" (vídeo-piloto)¹, no espaço público, no âmbito da produção realizada em português, visto que a intervenção se situou na cidade do Funchal, ilha da Madeira, Portugal, para o qual o projeto-piloto foi dirigido.

¹ – Vídeo-piloto “INSTALAÇÃO na Arte Contemporânea” capítulo 1 do projeto “+ Projection AC”, Proyección de Arte Contemporáneo en el espacio público. Disponível em: <https://vimeo.com/288009874>

Figura 2 - Imagem da capa do DVD contendo o vídeo-piloto "+ PROJECTION AC", do Capítulo 1 - "Instalação na Arte Contemporânea"



Desenvolvimento técnico do artefacto

A criação e desenvolvimento do Artefacto (vídeo-piloto), além de utilizar a técnica de projeção digital na área da multimédia mural, nos espaços públicos da cidade, utilizou as fachadas dos prédios representativos da cidade como tela, como forma de transmitir conhecimento de forma democrática.

Para falar da democratização do acesso ao conhecimento na cidade, nos reportamos necessariamente à formulação da imagem projetada, na intervenção no espaço público, onde é inevitável rever os enunciados sobre a arte pública que também são formulados sobre o espaço público, se arte pública é interpretada como "arte em lugares públicos", "arte que cria espaços públicos", "arte de interesse público" ou qualquer outra enunciação que reúna as palavras "público" e "arte pública" e tenha conotações democráticas. Essas formulações, como muito bem expõe Rosalyn Deutsche, implicam "abertura", "acessibilidade", "participação", "inclusão" e "responsabilidade" para com e com as pessoas (DEUTSCHE ROSALYN, 1992).

(MACHADO AQUILINO e ISABEL ANDRÉ, 2012, p.119) afirmam na publicação "Espaço Público e Criatividade Urbana - O Caso do Marais em Paris" que "A inovação socio territorial das cidades contemporâneas é forjada, em grande medida, nos seus espaços públicos". "É sobretudo lá que se produzem os media urbanos criativos". Este

projeto discute a criatividade urbana ancorada no espaço público, como recurso simbólico da identidade local, como lugar de encontro, de debate, de confronto de ideias e práticas.

Estas formulações de (MACHADO AQUILINO e ISABEL ANDRÉ, 2012) permitem-nos ver o direito do indivíduo sobre o seu próprio espaço onde convive, o seu espaço comum de encontro e de relacionamento no âmago da sua comunidade, o que lhe permite ter um sentido de pertença, mas mesmo até que ponto pertence esse espaço? Podemos nos questionar sobre o privado e o público, até onde vai o público e se o público é realmente público, no facto de que o cidadão faz uso real, aproveitando-se dele, beneficiando assim do que publicamente pertence a todos, é uma das perguntas que podemos facilmente nos colocar em nossas reflexões sobre a democratização dos espaços, dos indivíduos como cidadãos e da expansão do seu pensamento.

A democracia na cidade é um tema de reflexão que se desdobra e se expõe como necessário, para os indivíduos que habitam uma cidade, onde devemos considerar as suas necessidades, limitações e potencialidades como espaço de vida, que acontece em relação comunal. Precisamos pensar nas cidades, onde as cidades como entidades dinâmicas e vivas sejam capazes de ouvir o pulsar da sua própria vida urbana contemporânea e transformá-las em entidades de democratização do saber de seus cidadãos, em manifestações de pensamento e novas formas de abordar a contemporaneidade, a partir da contemporaneidade, da cidadania participativa, voltando à democracia e às suas origens, base fundamental da democracia baseada em verdadeira participação ativa do indivíduo e da comunidade, como um todo.

As práticas de intervenção no espaço urbano baseiam-se, como afirmado por Rosalyn Deutsche (DEUTSCHE ROSALYN, 1992, p.37) na ideia de que: “o espaço público, longe de ser uma entidade pré-existente criada para os seus utilizadores, é antes um espaço que surge da prática de seus utilizadores”. Nesta perspectiva, urge permitir ao cidadão intervir na prática do espaço urbano com diferentes possibilidades e ter acesso ao conhecimento de forma democrática, tendo em conta as áreas existentes, para poder usufruir e utilizá-las quando quiser, ou se possível, possibilitar ativar o seu desejo ou não de ter acesso a ele e, dessa forma, democratizar a ação de consumir e apreender o conhecimento de acordo com o seu interesse. Conforme afirmado (URRUTIA

HERNANDO, 2018), em seu artigo científico (+ Projeção AC Artefato de projeção de vídeo de arte contemporânea no espaço público):

A verdadeira democratização do conhecimento no espaço público proporcionaria acesso e inclusão para todo o público, para fruí-lo e utilizá-lo quando quisesse e fosse possível, permitindo-lhe ativar ou não o seu desejo de o alcançar e, portanto, democratizar a ação para ficar atento de acordo com o que é do seu interesse.

É importante refletir sobre a democracia na cidade, pois é uma questão que se desenvolve e se expõe conforme necessário, para os indivíduos que vivem em uma cidade, onde devemos considerar suas necessidades. Temos que pensar e ouvir o pulsar da vida urbana contemporânea nas cidades e transformá-la em corpos de democratização do conhecimento de seus cidadãos, em manifestações de pensamento e de novas abordagens da contemporaneidade, a partir da cidadania participativa, na volta à democracia e suas origens, como base fundamental da democracia para a participação efetiva dos cidadãos. (URRUTIA HERNANDO, 2015, p. 116-117).

Atentando para a parte técnica do Artefacto (vídeo-piloto) foi mantida uma edição do vídeo com os padrões clássicos no que diz respeito à imagem e transições de vídeo. O vídeo foi realizado no formato 16: 9 e em HD (elevada densidade), mantendo a narrativa uma linha sequencial e totalmente linear, mas com um carácter contemporâneo e dinâmico, para atrair a atenção e manter o interesse do espectador.

Foi realizado com o material de estudo e síntese de conteúdo (textos, imagens e vídeos), utilizando a tecnologia computacional disponível, diferentes processos para as animações das formas, procurando manter as texturas fluídas de cores e formas padrões geométricos das mesmas gamas de cores que são intercaladas, com uma abordagem formal, com as formas triangulares usadas na imagem geral. Passa, assim, também a ser um estudo da cor que permite destacar os textos nas suas bases brancas e a cor associada a cada uma das gamas de cores do fundo a utilizar, para destacar os textos-chave mais importantes de cada um dos dados que implicam ênfase nas informações apresentadas. As diferentes cores dos fundos são utilizadas para alterar o assunto e subtópicos, ajudando a separar um tópico / subtópico do outro e criar no espectador a sensação de que algo novo está começando, permitindo assim criar uma maior dinâmica no conteúdo do texto, que após o trabalho de criação e modificação de cores, são escolhidos para fazer parte do vídeo.

Uma vez que o objetivo principal era fornecer um conteúdo informativo rigoroso, procurou-se também cumprir de forma didática e dinâmica, com uma linguagem atual,

mantendo essas prioridades como leitmotiv no seu desenvolvimento. Foi possível manter a informação estática dos textos com dinamismo graças às animações e variações das cores de fundo, conseguindo-se que o aparecimento de linhas de leitura o fosse com um determinado tempo em cada caso. Na produção e edição, foram realizados testes de leitura, marcando um horário específico para leitura média / baixa, com cronômetro para cada linha do texto que aparece gradativamente, para que o público pudesse dispor do tempo para uma leitura adequada. A adição dos diferentes fundos em constante movimento de formas e cores foi criada a partir de imagens feitas a partir da vectorização e transformações em um trabalho de animação, que dá uma implementação de movimento ao fundo, conseguindo um vídeo mais atual e interessante a nível visual.

Conteúdo do artefacto

Para o desenvolvimento deste processo de conteúdo do artefacto, que está focado na realização do projeto-piloto e sabendo-se de antemão que as questões circunscritas ao vasto tema da arte contemporânea são muito amplas e diversas, a "instalação" é escolhida como tema base por abarcar uma linguagem por excelência da arte contemporânea e por ser um dos temas que incorpora o maior número de possibilidades na arte contemporânea e, portanto, implica o maior número de ramificações, por ser o capítulo 1 do vídeo-piloto, no processo de trazer novas formas e abordagens ao pensamento contemporâneo ao público em geral. O pensamento permite a reflexão e é condição "sine qua non" do sujeito evoluído, condição sem a qual não pode haver verdadeira evolução do ser humano, como diz Victor Hugo "O pensamento é mais que um direito, é o próprio alento do ser humano", conforme o o apresenta (ROBB. GRAHAM, 1999).

A abordagem da arte contemporânea de forma regular permite que as percepções e parâmetros mínimos de compreensão dentro da arte contemporânea sejam expostos, na premissa de que a arte pode ser assimilada e compreendida, se tivermos as ferramentas para isso. Para entrar no mundo da arte contemporânea é importante ver algumas apreciações, como o conhecimento e a sensibilidade, tal como afirma (CABRITA PEDRO, 2014) um artista português, que muito acertadamente expõe um exemplo de percepção no qual indica que não existe uma compreensão universal da obra de arte, referindo-se especificamente a uma peça, onde a obra de arte pode ser entendida de diferentes formas, a partir das perspectivas dos diferentes ambientes das comunidades, a

partir das diferentes informações assimiladas pelos indivíduos dentro do seu contexto e suas experiências, conforme explicado a seguir:

Percepção, experiência e vivência é também uma experiência sociológica, no sentido de que não pode resgatar a leitura de uma obra de arte do contexto histórico e social em que é compreendida, mas a circunstância não deixa de ser verdadeira, de um tempo anacrônico da obra de arte, que foi criada para a adequação a um determinado tempo e mesmo assim não deixamos de nos entusiasmar com ela, então temos que acreditar humildemente que há na obra de arte um meio de chegar até ao espectador, assim como implica um somatório de ordem de "parâmetros de compreensão" mesmo depois de esgotados todos aqueles parâmetros de compreensão, a obra abarca uma reserva de sentido que se transporta no tempo, que dura e que nos faz estabelecer com ela uma relação íntima e pessoal na forma com nos relacionamos com ela. (CABRITA PEDRO, 2014)².

Assim, retomando o que foi afirmado por Cabrita Pedro, resta uma questão interessante quanto aos referidos "parâmetros de compreensão", poderíamos dizer que então devemos conhecer esses parâmetros para que possamos ter uma apreciação mínima da obra, para ter uma relação mais direta com ela, um diálogo mais direto para a sua compreensão. Para ajudar a seleccionar as informações que permitem que os parâmetros de compreensão sejam ampliados e assimilados, foram realizadas várias análises e uma curadoria, pois o vídeo-piloto é baseado em áreas de apresentação que permitem que o próprio vídeo se constitua em uma ferramenta que incorpora conteúdos a serem disponibilizados, como a disseminação de pensamentos e conceitos (sejam simples ou complexos em relação à arte contemporânea) transmitindo informações rigorosas para a criação de processos de ensino-aprendizagem. Como entidade formadora democrática, tendo em conta que se trata de um artefacto computacional que carrega inerentemente estética e também está diretamente ligado à arte e à cultura digital, com características multidisciplinares, interdisciplinares e até mesmo transdisciplinares, num encontro entre ciência, tecnologia e arte, onde a experiência abarca outras dimensões adicionais expostas nas reflexões de cada uma das conceitualizações, tal permitiu levantar questões e reflexões propostas pelos criadores expostos no vídeo-piloto (capítulo 1), como bem explica Fernandes-Marcos (FERNANDES-MARCOS, 2017).

A estética dos artefactos computacionais na arte e na cultura digital reveste-se de características de natureza multidisciplinar, interdisciplinar e transdisciplinar, onde a arte se encontra com a ciência e a tecnologia, com o

² “A Arte Contemporânea”. Programa S/Título, Episódio 1, Entrevista de 2014, transmitido a 16 de Setembro 2016, no canal televisão RTP 2.

desejo de que a experiência proporcionada também englobe outras dimensões de natureza filosófica ou mesmo existencial. (FERNANDES-MARCOS, 2017, p. 149-166).

Em outras palavras, a experiência proporcionada pelo artefacto "+ Projeção AC" também pode abranger outras dimensões de enriquecimento para o cidadão espectador / aprendiz, individualmente ou em grupo, ao permitir que ele aceda a conteúdos explicativos sobre temas fascinantes da arte contemporânea, que talvez possam ser-lhe totalmente desconhecidos.

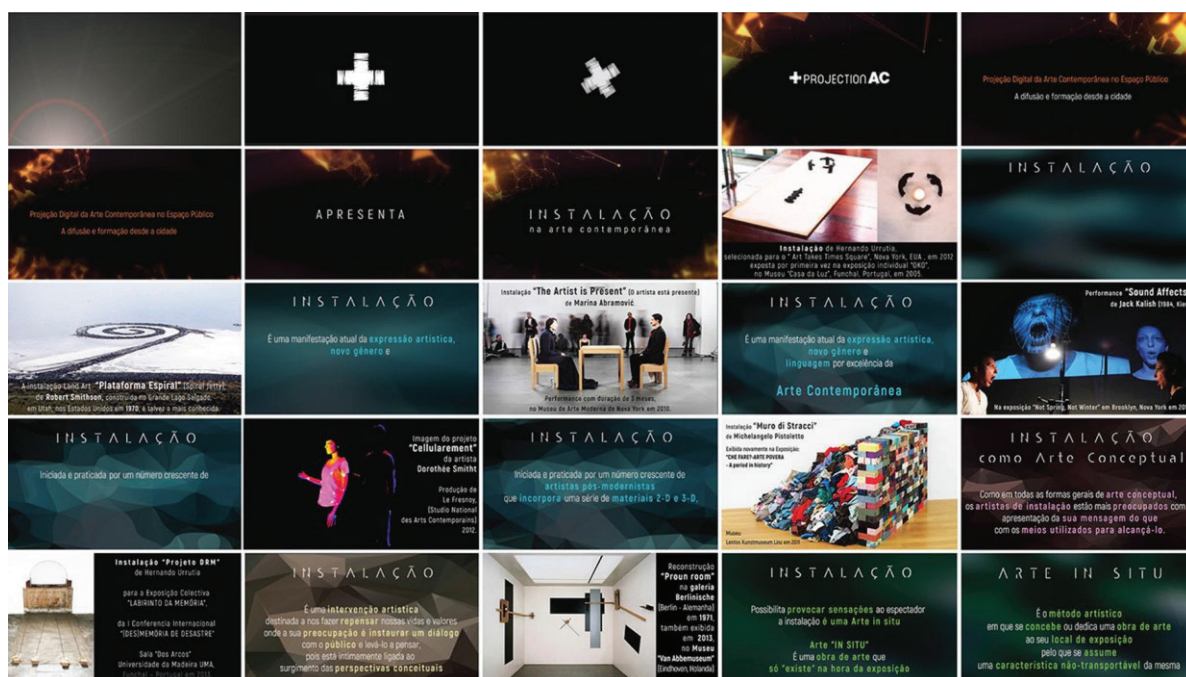
Na disseminação dos modos de compreensão, assumimos alguns dos princípios disseminados por Foucault, “As luzes que descobriram as liberdades inventaram também as disciplinas”. “Todo sistema de ensino é uma forma política de manter ou modificar a apropriação dos discursos, com os saberes e poderes que eles próprios trazem”, p.17-18, como mostra (NETO ALFREDO, 2007), em sua análise de Foucault na publicação “Foucault e a Educação”, onde expõe o pensamento de Foucault e as novas formas de problematizar práticas e teorias educacionais, o que significa pensar e problematizar, além da escola, também outros espaços e instâncias sociais. Isto a partir dos diferentes espaços de socialização do indivíduo, fora dos espaços propostos pelo sistema de ensino tradicional, já que o sistema estabelecido e o tradicional constrói um vínculo apenas determinado pelos círculos que podem ou conseguem de uma forma ou de outra o acesso à educação, neste caso especificamente referenciado à arte contemporânea.

Para realizar esta experiência em cumprimento ao que foi proposto anteriormente, foi elaborado um estudo detalhado dos conteúdos e da forma de apresentá-los. Neste caso particular, foi feita uma síntese do tema subscrito "instalação", dos pontos mais importantes da instalação, para clarificar o seu início, formas e diversificações em linguagens, técnicas, movimentos, teorias, conceitos, artistas e, claro, obras expostas que se destacaram, que contribuíram para a documentação e divulgação do pensamento contemporâneo, dos conceitos e paradigmas propostos nas obras de críticos e artistas. Deu-se preponderância ao nível regional (para conseguir uma ligação com a comunidade em que o projeto de intervenção foi implementado), bem como nacional e internacional, que dominam o nosso tempo. No caso particular do estudo, a urbe escolhida foi a cidade do Funchal, na Ilha da Madeira, Portugal.

Para a realização do vídeo foi estipulada a duração de 41:08 minutos, o que representa uma aula normal de 45 minutos, subtraindo o tempo de apresentação e de acomodação de aproximadamente 2 minutos e o tempo de encerramento e despedida, também com aproximadamente 2 minutos. Fazendo-se o vídeo-piloto com o tempo amplo de uma sala de aula, que simboliza a mesma sala de aula acadêmica em Portugal, além de deixar o tempo aberto, para que cada cidadão possa ficar e assimilar a quantidade de conteúdos desejados, pois sabemos claramente que a abordagem de cada cidadão é diferente em relação a um determinado contexto, permite também assumir uma natureza muito individual que obedece aos seus próprios interesses e desejos.

A partir da demarcação do tema e sob o título "INSTALAÇÃO na Arte Contemporânea", foi realizado um trabalho de pesquisa onde foi executado um processo de síntese dos conteúdos iniciais do trabalho, no qual se traçou um esboço básico com os temas: O que é a instalação; Contextualização e Abordagens; Instalação como *art in situ*; Instalação como Arte Conceitual; História da Instalação, seus primórdios; O Criador da Instalação; A primeira instalação; Diferença entre escultura e instalação; Diferentes tipos de instalações; A instalação como intervenção do Espaço Público, entre outros.

Figura 3 - Quadros do vídeo-piloto "INSTALAÇÃO na Arte Contemporânea", Capítulo 1, do projeto "+ PROJEÇÃO AC - Projeção de Arte Contemporânea no Espaço Público"



Devido ao local previamente escolhido para a implantação e teste do artefacto (vídeo-piloto) no espaço público, a produção dos textos foi efetuada em português por ter sido alvo de estudo do projeto de intervenção, localizado na cidade do Funchal, Ilha da Madeira - Portugal.

Cenário de experimentação do artefacto

No processo de implementação do artefacto no espaço público, várias etapas foram realizadas, desde a sua apresentação em uma conferência até a encenação e implementação da aplicação "+ Projeção AC", na "Conferência Internacional de Estudos Transdisciplinares em Artes, Tecnologia e Sociedade - ARTeFACTo 2018", com "+ PROJEÇÃO AC - Artefacto de Projeção de Vídeo de Arte Contemporânea no Espaço Público ", no Palácio Ceia, em Lisboa - Portugal. Além disso, já tendo previamente sido estipulado o espaço público para a sua instanciação e selecionada a estrutura arquitetônica do Museu Casa da Luz, em uma das suas fachadas de acesso amplo a partir da rua, na cidade do Funchal, ilha da Madeira, Portugal, por se tratar de um prédio localizado na área central da cidade, além de possuir uma longa ligação com a cidade, também se verificou previamente a facilidade de monitorização das pessoas espectadoras do artefacto.

Figura 4 - Implementação da vídeo-piloto: “Instalação em Arte Contemporânea” Capítulo 1, do projeto “+ PROJECTION AC - Projeção de Arte Contemporânea em Espaço Público”, realizada na fachada do Museu Casa da Luz, Funchal.



A implementação do projeto foi realizada através de 7 intervenções, uma por dia nos horários estabelecidos de acordo com a estação do ano, à noite e nos dias em que todos

os membros da equipa e instituições envolvidas pudessem colaborar. Somando-se as diferentes variações de alguns dias, de acordo com as suspensões do evento que se efetuaram devido às chuvas, estas foram realizadas nos dias: 18, 19, 20, 21 de março, e 2, 3 de abril e 10 de maio de 2017.

No processo de desenvolvimento da realização das entrevistas como parte fundamental da investigação sobre a implementação do artefacto no espaço público, estas tiveram uma adesão bastante boa por parte dos espectadores / transeuntes que usufruíram da intervenção e uma razoável colaboração para se oferecerem a responder às entrevistas solicitadas pelos colaboradores do "+ Projeção AC".

No que se refere à implementação da intervenção da projeção, nos seus diferentes dias, para criar um cronograma de implementação do projeto, podemos dizer que foi um desafio tecnicamente falando. Não só porque exigiu tecnologia de projeção de alta resolução de imagem e a longa distância, mas também porque a encenação implicou uma implantação de muitos e variados processos burocráticos e a conjugação de vontades de diversas entidades para o por em prática. Importou ainda conseguir a adesão do público, portanto uma duração adequada da experiência, para esta poder ser validada cientificamente.

Figura 5 - Equipe de entrevistadores conduzindo inquéritos.



Resultados da implementação do artefacto

Para avançar em direção aos resultados da implementação para fins de pesquisa científica, nos confrontamos com a análise de dados onde existem muitas variáveis e possíveis cruzamentos que nos permitem verificar um grande número de explorações e análises,

pelo que usaremos apenas algumas com as quais podemos determinar várias preocupações da base inicial da investigação, de acordo com os parâmetros escolhidos. Nesta análise dos dados e com o auxílio de visualizações apropriadas, através de comparação visual, que permite ter uma maior apreciação do comportamento dos dados de campo, para obter uma melhor compreensão das suas variáveis e da sua relação com fatores estatísticos, podemos ver os resultados produzidos pelo projeto, onde se evidencia uma abordagem qualitativa, para compreender os aspetos psicológicos, cujos dados não podem ser recolhidos integralmente por outros métodos devido à sua complexidade, visto que requer um estudo para analisar atitudes, opiniões e motivações, expectativas e valores operacionais, da estrutura individual e social.

Para este artigo, apresentaremos apenas os resultados gerais das pesquisas realizadas com os indivíduos que desejaram participar do estudo, a partir do processamento básico geral, para verificar a resposta do público em um nível amplo. O processamento geral dos dados básicos das 13 questões que compõem a base do estudo, de acordo com o parâmetro de resposta global do questionário, sem separação por tipo de público (estão em ordem crescente de 01 a 13):

Quadro 1 - Questionário da entrevista com o público em geral participante da intervenção "+ PROJEÇÃO AC", (período de 7 dias).

INQUERITO "+ PROJECTION AC"
Questionário - Entrevistas para o público geral participante
 (intervensões - período de 7 dias)

	PERGUNTA
1	Gostou da projeção? Sim _____, Mais ou menos _____, Não _____
2	Parece-lhe interessante esta iniciativa ? Sim _____, Mais ou menos _____, Não _____
3	Tinha visto projeções nos edifícios públicos da cidade antes de esta iniciativa de projeção? Sim _____, Não _____
4	Parece-lhe bem que sejam realizadas intervenções nos espaços públicos com projeções nas fachadas dos edifícios institucionais? Sim _____, Não _____

5	Concorda com a utilização das projeções para colocar conteúdos que ensinem conceitos relacionados com a arte contemporânea? Sim _____, Não _____
6	Sabe algo sobre os temas da arte contemporânea mencionados na projeção, especificamente sobre a instalação? Sim _____, Algo _____, Não _____
7	Que acha de colocar conteúdos que ofereçam conhecimento referente a arte contemporânea a população em geral? Parece-lhe adequado _____, Não lhe parece adequado _____
8	Parece-lhe de utilidade a nível cultural esta proposta? Muito útil _____, Útil _____, Não é muito útil _____
9	Acha importante a informação que é colocada na projeção? Sim _____, Não _____
10	Considera que esta iniciativa deve ser repetida com mais frequência? Sim _____, Não _____
11	Acha que é possível adquirir novos conhecimentos a partir das informações mostradas nas projeções? Sim _____, Não _____
12	Considera que a informação adquirida através da projeção pode melhorar o seu conhecimento sobre a arte e a cultura? Sim _____, É possível _____, Não _____
13	Considera que a informação adquirida através da projeção pode melhorar o seu conhecimento especificamente sobre conceitos relacionados com arte contemporânea? Sim _____, É possível _____, Não _____

Para oferecer uma melhor visualização e um rápido entendimento dos gráficos de dados em sua conformação, ele é apresentado para cada um dos processamentos de dados de acordo com o âmbito de estudo (variáveis) realizado no programa Tableau Desktop (Professional Edition -10.2. 2) e uma tabela de esquemas de identificação dos elementos a serem avaliados no processamento dos dados de cada variável, que está presente no início de cada série de visualizações com as 13 questões elaboradas na matriz de pesquisa.

Quadro 2 - Esquema Geral de Identificação de Processamento de Dados.

**Esquema de Identificação
PROCESSAMENTO GERAL DE DADOS**

- SIM / MUITO ÚTIL/PARECE-LHE ADEQUADO
- MAIS OU MENOS / ÚTIL / ALGO / É POSSÍVEL
- NÃO/ NÃO É MUITO ÚTIL/ NÃO LHE PARECE ADEQUADO

Gráfico 1 - Visualização GERAL de dados - Questão 01: Gostou da projeção?



Gráfico 2 - Visualização de dados GERAIS – Questão 02: Parece-lhe interessante esta iniciativa?

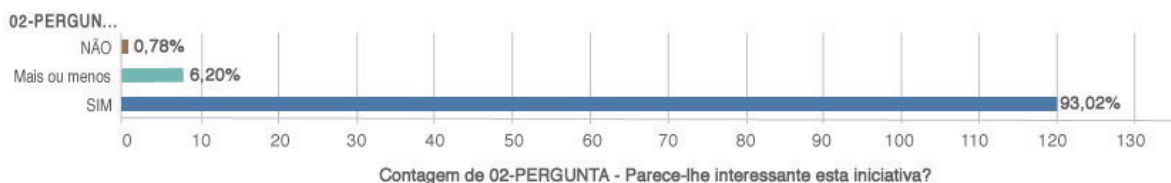


Gráfico 3 - Visualização de dados GERAIS – Questão 03: Tinha visto projeções nos edifícios públicos da cidade antes de esta iniciativa de projeção?

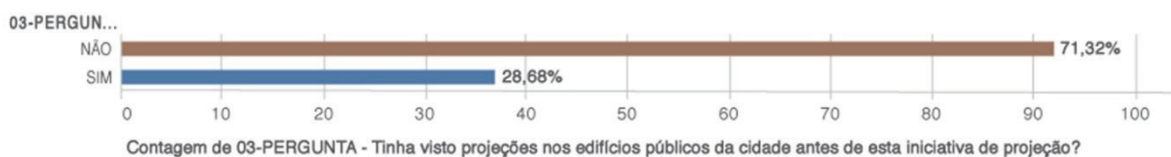


Gráfico 4 - Visualização de dados GERAIS – Questão 04: Parece-lhe bem que sejam realizadas intervenções nos espaços públicos com projeções nas fachadas dos edifícios institucionais?



Gráfico 5 - Visualização de dados GERAIS – Questão 05: Concorda com a utilização das projeções para colocar conteúdos que ensinem conceitos relacionados com a arte contemporânea?



Gráfico 6 - Visualização de dados GERAIS – Questão 06: Sabe algo sobre os temas da arte contemporânea mencionados na projeção, especificamente sobre la instalação?

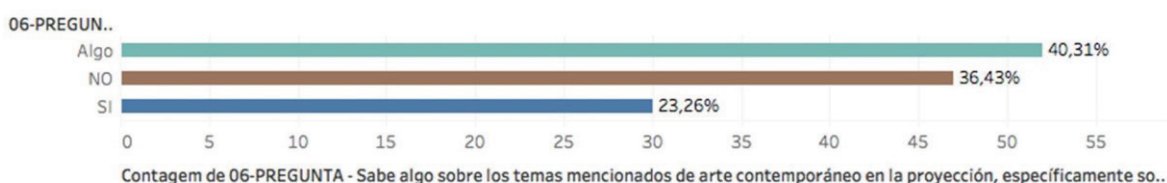


Gráfico 7 - Visualização de dados GERAIS – Questão 07: Que acha de colocar conteúdos que ofereçam conhecimento referente a arte contemporânea a população em geral?

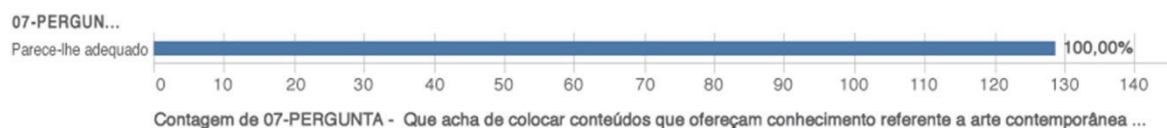


Gráfico 8 - Visualização de dados GERAIS – Questão 08: Parece-lhe de utilidade a nível cultural esta proposta?



Gráfico 9 - Visualização de dados GERAIS – Questão 09: Acha importante a informação que é colocada na projeção?

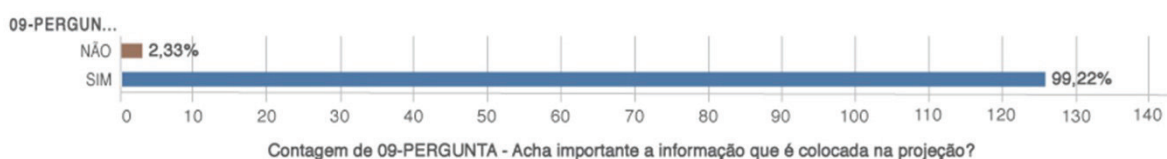


Gráfico 10 - Visualização de dados GERAIS –
 Questão 10: Considera que esta iniciativa deve ser repetida com mais frequência?

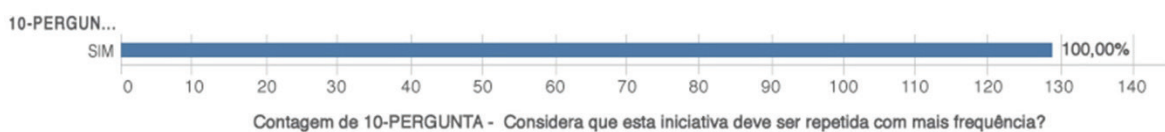


Gráfico 11 - Visualização de dados GERAIS – Questão 11: Acha que é possível adquirir novos conhecimentos a partir das informações mostradas nas projeções?

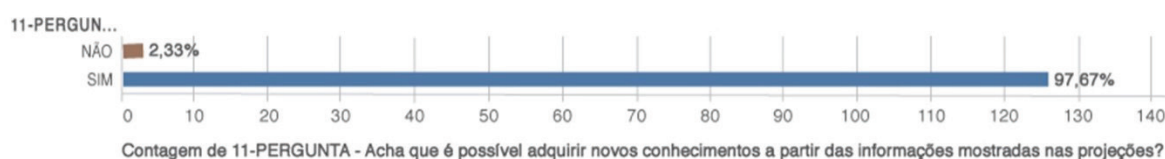


Gráfico 12 - Visualização de dados GERAIS – Questão 12: Considera que a informação adquirida através da projeção pode melhorar o seu conhecimento sobre a arte e a cultura?



Gráfico 13 - Visualização de dados GERAIS – Questão 13: Considera que a informação adquirida através da projeção pode melhorar o seu conhecimento especificamente sobre conceitos relacionados com arte contemporânea?



Verificou-se pelo estudo de cada uma das tabelas de visualização de dados, de todas as variáveis, que os indivíduos apresentam de forma geral, que a proporção de aceitação do projeto se mantém apesar de suas variantes socioculturais, daí o indivíduo assumir de

forma positiva a iniciativa, demonstrando interesse pelo projeto, respondendo e reafirmando a série de perguntas feitas.

1. 99,22% gostaram da projeção.
2. 99,22% acharam esta iniciativa interessante.
3. 71,32% não tinham visto projeções em prédios públicos da cidade antes desta iniciativa de projeção mural multimídia.
4. 99,22% consideraram positivo que as intervenções em espaços públicos fossem realizadas com projeções nas fachadas dos edifícios institucionais.
5. 99,22% concordam com o uso de projeções para colocar conteúdos que ensinam conceitos relacionados com arte contemporânea.
6. 76,74% afirmaram saber pouco ou nada sobre os temas da arte contemporânea mencionados na projeção, especificamente sobre a instalação.
7. 100% consideram adequado colocar conteúdos que ofereçam conhecimentos sobre arte contemporânea à população em geral.
8. 100% consideram esta proposta útil ou muito útil a nível cultural.
9. 97,67% acreditam que a informação que é colocada na projeção é importante.
10. 100% consideram que esta iniciativa deve ser repetida com maior frequência.
11. 97,67% acham que é possível adquirir novos conhecimentos a partir das informações fornecidas nas projeções.
12. 98,45% consideram que as informações adquiridas por meio da projeção podem aprimorar seus conhecimentos sobre arte e cultura.
13. 98,45% considera que as informações adquiridas por meio da projeção podem aprimorar seus conhecimentos, especificamente sobre conceitos relacionados com arte contemporânea.

Determinou-se que 100%, que representa o total dos sujeitos pesquisados, considera adequado colocar conteúdos que ofereçam conhecimentos sobre arte contemporânea à população em geral. Consideram também que esta iniciativa deve ser repetida com mais frequência e que é útil ou muito útil. É imprescindível situar a arte como um sistema aberto, neste contexto é importante que a cultura contemporânea e, neste caso específico

da arte contemporânea, seja assimilada pelos cidadãos que constituem uma dada sociedade de forma democrática. Para isso, propõe-se implementar a arte como um sistema aberto, ou seja, de livre escolha e assimilação, que o projeto “+ PROJEÇÃO AC” apresenta e que se formula a partir da “Projeção digital da arte contemporânea no espaço público: a difusão e formação na e a partir da cidade”.

Discussão final

Chegados aqui podemos apresentar as considerações dos resultados gerais da intervenção, que nos levam a refletir sobre a revisão do lugar do vazio, do vazio dos cenários intervencionados, dos espaços sem maiores respostas comunicativas no contexto. Nesse mesmo contexto, o surgimento da intervenção deve emergir em um espaço público específico, que permita o diálogo direto com o transeunte. Diálogos que a cidade contemporânea exige, como motores da dinâmica da cidade que devem ser pontos de ligação da atividade do sujeito, lugares de permanência e convivência, de interação constante, mas apenas do diálogo arquitetônico, não se podendo bastar em apenas uma cidade de interação, na era contemporânea.

Para que o espaço urbano contemporâneo corresponda às expectativas da época atual, deve-se criar e manter um diálogo maior do que o tradicionalmente estabelecido, não só com base na estrutura arquitetônica, mas também criando novos ambientes que estão influenciando e trazendo um novo significado ao espaço público. Que deve ser uma resposta ao desenvolvimento contemporâneo do ser humano. Precisamos pensar nas cidades, onde as cidades como comunidades vivas sejam capazes de ouvir o pulsar da vida urbana contemporânea e transformá-la em entidades de democratização do saber de seus cidadãos, em manifestações de pensamento e novas formas de abordar a contemporaneidade, a partir da cidadania participativa, voltando à democracia e às suas origens.

Com as novas linguagens das artes no espaço urbano, a arte passará a circular pelas obras dos artistas, desde museus e galerias até o próprio contexto urbano, para devolver a arte ao público, que não faz parte dos círculos que tradicionalmente utilizam e convivem com os espaços culturais das artes visuais. Mover as obras para o espaço urbano também transfere o que o desvelamento da reflexão e os novos paradigmas da arte contemporânea levam, que modificam o pensamento, gerando conhecimento, que em certa medida é

transferido para o público. É uma forma de democratizar o conhecimento, abrindo novas possibilidades de reflexão. É por isso que devemos acreditar que o indivíduo pode ser educado e reeducado para ter uma maior abordagem e compreensão da cultura visual contemporânea, para que possa ter uma verdadeira interação com o ambiente em constante evolução, uma mente aberta e uma visão de inovação. Isso nos leva a constatar que querer saber é um processo de humanização, daí a preocupação estética que a reflexão ontológica e antropológica supõe ao mesmo tempo.

Considerando que os criadores e gestores culturais devem ter, como diz (VARDA AGNÈS, 2019), a “inspiração” pela qual fazemos as coisas, que vem da própria realidade, que cria os motivos, circunstâncias, ideias, que põe em movimento o trabalho; a “criação” que envolve os meios e estruturas como fazemos o trabalho; e “compartilhar” o desejo de liderar, de mostrar, de compartilhar. Com base no que afirma Vanda Agnès, devemos permitir-nos a inspiração, mas sempre a conduzindo à criação e partilhando com os outros o que foi criado. Ou seja, é imprescindível colocar os nossos projetos à disposição do público em geral, dos concidadãos, dos outros, em seu benefício, onde o coletivo e o serviço ao próximo devem prevalecer. Pois bem, trata-se de oferecer conhecimento de forma democrática e inclusiva através da arte. Como diz (VARDA AGNÈS, 2019), “arte é algo que atravessa culturas, países, nacionalidades, religiões e tempos”, extraído do filme Varda de Agnès. Documentário autobiográfico, escrito, realizado e coproduzido por Varda Agnès. Ou seja, é claro que a arte atravessa todos os seres humanos independentemente de sua condição, valores e crenças e é por isso que, por meio da arte, podemos divulgar o conhecimento ao grande público. No contexto da arte contemporânea na sua ação, esta deve ser uma provocação, uma nova forma de ver e pensar o que nos rodeia, tornando-se um motivador para o pensamento e a reflexão.

Assim, é fundamental difundir e motivar os indivíduos para a vontade de querer saber e a capacidade de aprofundar outras reflexões dentro da área da arte contemporânea, de outros cidadãos que têm outras tarefas na sociedade que não as do artista. Sendo a arte um lugar onde se pode pensar coisas que não podem ser pensadas de outra forma, o que nos deixa inquietos, pois a arte deve surpreender e neste importante objetivo os artistas criativos são chamados a ter o papel preponderante de impulsionar novas reflexões que conduzem a novos conhecimentos, que exploram além de suas próprias fronteiras de pensamento, são aquelas que trazem para todos os novos paradigmas, que visam

estabelecer novas transformações do indivíduo na sociedade, uma vez que ele possui conhecimentos e experiências que deve compartilhar. Juntamente com os filósofos que também são chamados a desempenhar esse importante papel nas diferentes comunidades da nossa sociedade, é fundamental e necessário recorrer a um meio de propagação democrática do pensamento, onde neste contexto do processo de integração do pensamento, é preciso um caminho de integração e inclusão em uma nova construção da cidadania. Para construir uma comunidade harmoniosamente integrada, é necessário libertar-se de todas as formas de exclusão que sofrem as populações.

Deve ser promovido o papel da inclusão, a partir da cidade, visto que uma cidade e suas diferentes instituições devem ter a obrigação de estruturar as diferentes áreas que correspondem à organização, manutenção e desenvolvimento de tudo o que diz respeito ao seu bom funcionamento, a fim de uma convivência sã dos seus cidadãos, desde as diferentes entidades que se encarregam da importante tarefa de governar e legislar os destinos das cidades, que os próprios cidadãos lhes concederam, a zelar pelos próprios concidadãos, nas suas preocupações e problemas, em sua integração e participação, em suas diferentes questões e propostas.

A nossa sociedade deve ver a importância da transferência de conhecimento e se conscientizar do valor da educação, que o ser humano é o que a educação (formação) faz dele, o que absorvemos e preservamos, porque na prática assimilamos novos pensamentos, o que o que faz isso acontecer é a cultura que nos rodeia, tal como está formulada (MORA FRANCISCO, 2018) “Somos o que somos por causa dessa capacidade plástica que o cérebro tem de transformação, é o que nos faz o que somos, somos “sapiens - sapiens”, somos o que o conhecimento adquirido faz em nós”. Extraído do vídeo: Somos o que a educação faz de nós. Do programa "Aprendamos Juntos" do "BBVA" e do "El País" da Espanha.

Conclusões

Temos que ver que a cultura é uma necessidade básica, é um alimento essencial para nos tornarmos uma comunidade. É um bem de primeira necessidade fazer resistência política, articular o pensamento, é um bem que devemos consumir, permitamos então o consumo da cultura. O artigo afirma que o estudo realizado permite ver a resposta positiva por parte do público espectador da intervenção, para a qual o artefacto nas suas diferentes e futuras

produções está sujeito a tornar-se popular junto do público. Com a esperança de que um programa regular e estabelecido possa ser implementado para oferecer conhecimento no espaço público, empoderando o cidadão, como uma ação de transformação, já que “conhecimento é poder” como o aforismo de (BACON FRANCIS, 1597), que usa (HOBBS THOMAS, 1655) na publicação do título original “De Corpore” (Elementorum philosophiae sectio prima De corpore). É claro que esse aforismo é como uma afirmação de que na educação e na acumulação de conhecimento, existe a verdadeira possibilidade do ser humano ser influente, mudar e crescer.

Sejam esses então os alinhamentos dos agentes culturais e governamentais que apoiam projetos de desenvolvimento cultural como "+ Projeção AC - Arte Contemporânea no Espaço Público", do estudo de pesquisa "Projeção Digital de Arte Contemporânea no Espaço Público: Difusão e difusão a partir da cidade", em prol do bom desenvolvimento das cidades do futuro. Que apoiem com um verdadeiro compromisso com o desenvolvimento sustentável das suas comunidades, com o projeto que implica assumir um novo paradigma da educação em arte contemporânea, ao oferecer conhecimentos numa outra perspectiva, antes não assumida. Tendo em conta que há uma energia de abertura e compreensão inscrita na vida urbana como um todo, sob a figura emancipatória da cognição da cidade existente. Se cognição corresponde a um ato ou processo de conhecimento, que envolve atenção, percepção, memória, raciocínio, julgamento, imaginação, pensamento e linguagem, o termo aqui introduz a questão de como a imaginação artística em seus atores problematiza seus próprios limites, poder e, ao mesmo tempo, a sua morfologia perante a sociedade, coloca-o à disposição da reflexão e do pensamento livre, de como ver o mundo na perspectiva de novas avaliações.

Espera-se que este artigo possa ser o início de uma nova forma de abordagem do ensino e da proliferação do conhecimento, sem fingir uma comparação exata, mas partindo de uma esfera cultural, como forma de início e crescimento, como representação da sociedade, onde o diferente se mostra, implicando como a arte contemporânea o expõe na busca da vanguarda, expondo o que é o que está fora dos limites, o que nos faz refletir, para chegar a todos os cidadãos que circulam no espaço público e se tornam populares entre o público em geral e especialmente entre os grupos vulneráveis.

REFERÊNCIAS

BACON, Francis (1597). *Meditationes Sacrae. Londini. : Excusum impensis Humfredi Hooper. 1597. English essays. 1800, Early English Books Online. eBook . Número da OCLC:766939025*

BENJAMIN, Walter (1936). *La Obra de Arte en la Era de su Reproductibilidad Técnica*, ensayo, segunda versión del texto originalmente escrito en 1936 y publicada en 1955, p. 70/113

CABRITA, Pedro (2014). *A Arte Contemporânea*. Programa S/Título, Episódio 1, Entrevista de 2014, transmitido el 16 de Septiembre 2016, en el canal de televisión RTP 2. disponible: <http://www.rtp.pt/play/p2827/e250928/s-titulo>.

DEUTSCHE, Rosalyn (1992). *Art and Space: Questions of Democracy*. Publicado por la Duke University Press 1992 ISSN: 01642472 p.34-53

DIKOVITSKAYA, Margaret (2005). *Visual Culture: The Study of the Visual after the Cultural Turn*. ISBN: 0-262-04224- X, Massachusetts Institute of Technology, 2005.

FERNANDES-MARCOS, Adérito (2017). *Computer artefact: the crucial element in artistic practice in digital art and culture*. Revista “Lusófona de Estudos Culturais”. ISSN 2183-0886. Vol. 3, n. 2, 149–166, 2017, disponible: <http://hdl.handle.net/10400.2/6773>

HOBBS, Thomas. (1655) *De Corpore - Elementorum philosophiae sectio prima De corpore*. Colección: Bibliotheque Des Textes Philosophiques 2002, Francia, ISBN: 9782711621323

MACHADO, Aquilino y ANDRÉ, Isabel. (2012) *Espaço Público e Criatividade Urbana - O Caso do Marais em Paris*, Finisterra, XLVII, 94, 2012, p. 119-136

MORA, Francisco. (2018) *Somos lo que la educación hace de nosotros*. Del programa "Aprendamos Juntos" del "BBVA" y "El País", de España, disponible: <https://aprendemosjuntos.elpais.com/especial/que-es-la-neuroeducacion-francisco-mora/>
https://www.youtube.com/watch?time_continue=7&v=ETagN9TDZJI&feature=emb_logo

NASCIMENTO, Erinaldo (2005). *A Cultura Visual no Ensino de Arte Contemporâneo: singularidades no trabalho com as imagens* – 2005, publicado en 2012, “Sala de

lectura”. Originalmente publicado en la edición nº 42, Julio de 2006, del Boletín “Arte na Escola”

NETO, Alfredo (2007). *Foucault e a Educação*, Editora Autêntica, Brasil 2007, ISBN 9788575261057.

ROBB, Graham (1999). *Victor Hugo (Biografia)*. Ed. W.W. Norton & Company, 1999, ISBN: 0393318990, 9780393318999

SANTAELLA, Lucia (2008). *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus. 2008

SANTAELLA, Lucia (2013). *Comunicação ubíqua: Repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: E. Paulus. 2013

URRUTIA, Hernando (2018). + *Projection AC Artefact of video projection of contemporary art in the public space*, artículo, publicado en el libro “ARTEFACTo2018 - PROCEEDINGS” (Actas – 1st International Conference of Transdisciplinary Studies), ISBN: 978-989-99370-7-9, Noviembre de 2018, Lisboa – Portugal p. 112-118

VARDA, Agnès. (2019) *Varda por Agnès*. Documentario autobiográfico, escrito, realizado y coproducido por Varda Agnès, con Coproducción de Cine Tamaris y Arte France, con apoyo de: "Canal Arte", "MoMA", "Foundation Cartier - pour l'art contemporain" "Cine +", "MKzfilus" "NBB", "Scarlett", "Kerin". 2019

NOTAS DE AUTORIA

Hernando Urrutia (hjurrutia@ciac.uab.pt) - Doutorando em Média-Arte Digital da Universidade Aberta / Universidade do Algarve; Investigador Colaborador do CIAC (Centro de Investigação em Artes e Comunicação); investigador convidado do M-ITI (Madeira Interactive Technologies Institute); Diretor e Curador de: IMAGE PLAY - International Video Art Festival e EXPERIMENTA – Transformação Audiovisual; Membro do grupo Arte e Tecnologia da VADB, da Seção de Investigação de Polífrancoarte - Espanha, e da Rede VADB - Arte Contemporânea Latino Americana; foi Presidente da Fundação HÁ-SER - Arte Contemporânea; Diretor e Fundador dos projetos: + PROJECTION AC - Projeção da arte contemporânea no espaço público, Urban-Som, INexTERNO, + Sound Art Project, Processos de Comunicação Digital, olhAR-TE tocAR-TE, olhAR-TE MAPEA-MENTO, + Art Contemporary, Line - Art Project.

Pilar Perez (bandeirapilar@gmail.com) - Artista visual e professora titular da Universidade Autónoma de Madrid, integrante do quadro desde 1999. Primeiro prêmio nacional extraordinário para estudos de Belas Artes em 1995, Ministério da Educação. Doutora em Belas Artes pela UCM e Especialista em Educação Artística pela UCM. Pós-graduado em Psicanálise Analítica pela Universidade Ramón Llull de Barcelona. Bolsista de pesquisa do CSIC, Departamento de Antropologia, durante o desenvolvimento da tese de doutorado. Entre as últimas exposições artísticas: à exposição individual "Chapeuzinho Vermelho às vezes penteia tranças" 2014 na "La casa de la abuelita" em Madrid. Do projecto da exposição individual "Virgens Angélicas, Doces e Furiosas" no Palácio de San Galgano em Siena em 2009, continuação deste projecto com portuguesas dos 0 aos 100 anos "Virgens, Angélicas,

Doces e Furiosa de Portugal", exposição individual no Museu Grão Vasco, Viseu em 2018. O projeto-exposição em Paris "Un musée éphémère. Vida de migrantes" 2019. Como Performer, destaco a performance longitudinal "Post-Bolonian Uniform" de 2011 a 2015. "Foreign" em "Le vent se lève" em Paris 2016. Em Walvis Bay "Je parle le français comme une vache espagnole et j'en suis fier" 2018. O projeto performático em educação artística "Eu visto minha professora" entre 2016 e 2018 ". Em 2019 em o projeto "The Destinies os Senses" a performance "Respeto / Respeito". Atualmente em 2020, desenvolvendo o projeto de performance "You just ran".

Adérito Fernandes-Marcos (aderito.marcos@uab.pt / aderito.marcos@artech-international.org) - Doutor pela Technische Universität Darmstadt, Alemanha; Agregado em Tec. e Sistemas de Informação pela Univ. do Minho. Fundador e diretor do programa de Doutorado em Média-Arte Digital, uma oferta em associação da Universidade Aberta e da Universidade do Algarve. Investigador do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e colabora ainda como investigador no INESC-TEC no LEAD. Fundador da série de conferências ARTECH - Conferência Internacional de Arte Digital e Interativa (9 edições realizadas). Editor-chefe das revistas científicas: International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics (ISSN: 1947-3117); ART(e)FACT(o) – Revista Int. de Estudos Transdisciplinares sobre Artefactos nas Artes, Tecnologia e Sociedade (ISSN: 2184-2086).

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

URRUTIA, Hernando; PEREZ, Pilar; FERNANDES-MARCOS, Adérito. A projeção mural multimídia como formação cultural e democrática no espaço público. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 16, n. 2, p. 194-222, 2020.

Contribuição de autoria

Hernando Urrutia: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

Pilar Perez: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

Adérito Fernandes-Marcos: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Figura 1 - Esquema de implementação do Artefacto, na projeção digital sobre as estruturas arquitetônicas da cidade.

Figura 2 - Imagem da capa do DVD contendo o vídeo-piloto "+ PROJECTION AC", do Capítulo 1 - "Instalação na Arte Contemporânea".

Figura 3 - Quadros do vídeo-piloto "INSTALAÇÃO na Arte Contemporânea", Capítulo 1, do projeto "+ PROJEÇÃO AC - Projeção de Arte Contemporânea no Espaço Público".

Figura 4 - Implementação da vídeo-piloto: "Instalação em Arte Contemporânea" Capítulo 1, do projeto "+ PROJECTION AC - Projeção de Arte Contemporânea em Espaço Público", realizada na fachada do Museu Casa da Luz, Funchal.

Figura 5 - Equipe de entrevistadores conduzindo inquéritos.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 13/10/2020.

Aprovado em: 04/11/2020.