

ARTECH 2021

AVEIRO · PORTUGAL

HYBRID PRAXIS - ART,
SUSTAINABILITY & TECHNOLOGY

PROCEEDINGS OF THE 10th INTERNATIONAL CONFERENCE ON DIGITAL AND INTERACTIVE ARTS

13-15 OCTOBER 2021 | AVEIRO | PORTUGAL

CHAIRS

ADÉRITO FERNANDES-MARCOS General Chairman

PAULO BERNARDINO BASTOS Local Organization Chairman

EDITORS

MARIA MANUELA LOPES

PAULO BERNARDINO BASTOS

ANTÓNIO ARAÚJO

LUCAS FABIAN OLIVERO

ADÉRITO FERNANDES-MARCOS

ORGANIZED BY

UNIVERSIDADE DE AVEIRO

CÂMARA MUNICIPAL DE AVEIRO

THE ARTECH-INTERNATIONAL ASSOCIATION





The Association for Computing Machinery 2 Penn Plaza, Suite 701
New York New York 10121-0701

ACM COPYRIGHT NOTICE

Copyright © 2021 by the Association for Computing Machinery, Inc. Permission to make digital or hard copies of part or all of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. Copyrights for components of this work owned by others than ACM must be honored. Abstracting with credit is permitted. To copy otherwise, to republish, to post on servers, or to redistribute to lists, requires prior specific permission and/or a fee. Request permissions from Publications Dept., ACM, Inc., fax +1 (212) 869-0481, or permissions@acm.org

For other copying of articles that carry a code at the bottom of the first or last page, copying is permitted provided that the per-copy fee indicated in the code is paid through the Copyright Clearance Center, 222 Rosewood Drive, Danvers, MA 01923, +1-978-750-8400, +1-978-750-4470 (fax).

ACM ISBN: 978-1-4503-8420-9

Contemporary art as a factor for knowledge generation from video

A arte contemporânea como fator de geração de conhecimento a partir do vídeo

Hernando Urrutia
Centro de Investigação em Artes e
Comunicação (CIAC), Universidade
Aberta de Portugal, Lisboa, Portugal
hernando.urrutia@uab.pt

Pilar Pérez
Universidade Autónoma de Madrid,
Madrid, Espanha
bandeirapilar@gmail.com

Adérito Fernandes-Marcos
Centro de Investigação em Artes e
Comunicação (CIAC), INESC-TEC,
Artech-International, Faculdade de
Artes e Humanidades da Universidade
de São José, Macau, China;
Universidade Aberta de Portugal,
Lisboa, Portugal
aderito.marcos@artech-
international.org

ABSTRACT

In this article, we reflect on the role of contemporary art when used as a topic for the generation of new knowledge, intervention, and creation of thought, based on video, as a means of diffusion and artistic instantiation. Video, in its different forms of projection and diffusion, has been a resource for expression and artistic intervention around digital media art, fully inserted in the field of contemporary aesthetics. An aesthetic that has evolved to embrace digital technologies as an integral part of its forms of expression, establishing new languages and paradigms of knowledge and enjoyment, as wide and varied, as cultural globalization, today a synonymous of our contemporary times.

Resumo. Neste artigo refletimos acerca do papel da arte contemporânea quando usada ela própria como tópico para a geração de novo conhecimento, intervenção e criação de pensamento, a partir do vídeo, como meio de difusão e de instanciação artística. O vídeo nas suas diferentes formas de projeção e difusão tem sido um recurso de expressão e intervenção artística na área da média-arte digital, plenamente inserido no campo da estética contemporânea. Uma estética que tem evoluído para abarcar as tecnologias digitais como parte integrante das suas formas de expressão, estabelecendo novas linguagens e paradigmas de conhecimento e fruição, tão amplos e variados, como a globalização cultural, hoje sinónimo da própria contemporaneidade.

CCS CONCEPTS

• **Applied computing** → Arts and humanities; Media arts.

KEYWORDS

Arte contemporânea, Geração de conhecimento, Vídeo, Média-arte digital

Permission to make digital or hard copies of part or all of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. Copyrights for third-party components of this work must be honored. For all other uses, contact the owner/author(s).
ARTECH 2021, October 13–15, 2021, Aveiro, Portugal, Portugal
© 2021 Copyright held by the owner/author(s).
ACM ISBN 978-1-4503-8420-9/21/10.
<https://doi.org/10.1145/3483529.3483684>

ACM Reference Format:

Hernando Urrutia, Pilar Pérez, and Adérito Fernandes-Marcos. 2021. Contemporary art as a factor for knowledge generation from video: A arte contemporânea como fator de geração de conhecimento a partir do vídeo. In *10th International Conference on Digital and Interactive Arts (ARTECH 2021)*, October 13–15, 2021, Aveiro, Portugal, Portugal. ACM, New York, NY, USA, 6 pages. <https://doi.org/10.1145/3483529.3483684>

1 INTRODUÇÃO

Desde o aparecimento da imagem em movimento mais simples e até aos dias hoje, de forma mais vincada na última década, as diferentes técnicas tem acompanhado sistematicamente a constante evolução das novas tecnologias do vídeo digital. A imagem em movimento adaptou-se às linguagens dos diferentes tempos, acompanhando as mudanças de transformação e modificação, de acordo com os avanços científicos e tecnológicos do momento. Isso nos conduziu à atual técnica e tecnologia do vídeo digital, que é utilizada por criadores e promotores da arte contemporânea para desenvolver suas propostas como um meio de expressão atual e dinâmico, o que tem permitido estabelecer novos conceitos, proporcionar a reflexão, e promover formas de difusão de conhecimentos através desta ferramenta.

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 [1] 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. Isto é tanto mais evidente nos dias de hoje, através do vídeo, que comporta uma linguagem múltipla e dinâmica, tem permitido aos criadores da arte contemporânea ampliar as suas possibilidades de expressão, seja em complemento das próprias obras de arte ou como objeto artístico pleno, para além do enorme poder de atração de fruidores/espectadores, um público cada vez mais atualizado e exigente, fortemente influenciado pela cultura visual vigente onde impera a imagem em movimento como referido por

Urrutia, Hernando; Pérez, Pilar; Fernandes-Marcos, Adérito (2020) [2].

Essa possibilidade de recorrer à arte contemporânea como tópico de expressão tem vindo a crescer paulatinamente nos anos mais recentes, onde nos deparamos com artistas a explorar o vídeo (nas suas várias formas como imagem em movimento) como veículo para a difusão do conhecimento implícito inerente às suas próprias obras. A aquisição de conhecimento a partir das próprias obras de arte ou da sua representação imagética, desencadeia fenómenos de reflexão e contemplação, proporcionando a geração de pensamento crítico próprio por parte do público elevando-o para um patamar acima da simples fruição, uma 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 homem", como é citado por Robb Graham [3].

Neste artigo evidenciamos, em primeiro lugar, o papel da arte contemporânea na expansão do pensamento; seguindo-se uma exposição do papel do digital na expressão contemporânea; no capítulo quarto identificamos projetos concretos do vídeo digital em contexto de uso como veículo de expressão e divulgação artística; concluindo com uma breve discussão final e a conclusão.

2 A ARTE CONTEMPORÂNEA NA EXPANSÃO DO PENSAMENTO

2.1 O pós-digital

Quando falamos de arte contemporânea, sempre nos reportamos a uma questão central: o que significa a palavra "contemporâneo"? Ser contemporâneo implica corresponder no tempo com aquilo que se observa, mas o tempo da arte contemporânea e o nosso tempo não coincidem necessariamente no mesmo espaço. De facto, a denominada a "arte contemporânea" existe há um tempo razoavelmente longo e parece estar se afastando gradualmente do presente, ainda que se lhe possa traçar uma linha que se estende desde o passado recente. Por outro lado, também podemos realizar o exercício académico de prever a evolução da criação de arte contemporânea, aquela mais icónica, no futuro próximo, por exemplo, com a integração de inteligência artificial ou ao nível da nanotecnologia, só para referir estas duas linhas de desenvolvimento, o que nos permite assim estender a linha do tempo em ambas as direções – passado e futuro. Para além disso, a permanência (e persistência) dessa designação em documentos e exposições elevou a contemporaneidade ao status de categoria histórica, curiosamente diacrónica: o contemporâneo deve durar no tempo para poder existir como tal, e com isso se cria um paradoxo do contemporâneo, em sentido estrito.

Assim, para definir arte contemporânea nos baseamos em como seus criadores assumem a obra, conforme proposto por Caballero L. Helena:

"Na arte contemporânea, nós artistas temos uma responsabilidade cada vez maior pelo trabalho que fazemos, já não basta representar as coisas, mas temos que investigar cada vez mais e estabelecer um diálogo mais profundo e ao mesmo tempo responsável com tudo o que acontece à nossa volta". [4, p.45-46]

A arte contemporânea está comumente associada a tudo o que é radical, inquietante, onde se procura estabelecer um diálogo que nos leve à reflexão, ao aprofundamento do nosso pensamento, confrontando-nos com o questionamento mais profundo do sentido de tudo e de nós próprio, característica que é não raras vezes identificada como uma das suas melhores qualidades. Conforme afirma Ana Mae Barbosa [5, p.17] "A arte contemporânea preocupa-se em dialogar com o público e fazê-lo pensar", o que também se reflete no ensino da arte, onde a formação artística é semelhante à educação intelectual, ou seja, podemos constar uma "arte/educação como conhecimento".

A arte contemporânea sempre foi fundamental no processo de construção de novas perspectivas, transformando a compreensão e percepção da realidade. Tornando-se um dos atores principais da nossa contemporaneidade na importante missão da busca do sentido e compreensão da realidade, enquanto abre perspectivas, janelas abertas para visualizar as possibilidades do futuro, do que está por vir. É por isso aceitamos que a arte contemporânea ajuda a pavimentar caminhos de vanguarda.

Desta forma, a arte contemporânea permite-nos entrar na contemporaneidade, em um mundo de conhecimento que se deixa abrir pelas múltiplas apreciações que a arte nos proporciona, como a entendemos, como a assumimos, a partir de um campo aberto, e dos vastos caminhos das suas linguagens, dos seus conceitos e as questões colocadas pelas diferentes obras, nas várias esferas do ser universal contemporâneo que olha para o passado, no presente, e se orienta para o futuro. A arte contemporânea torna-se motor de expansão de pensamento, de conhecimento, a partir do seus próprios objetos e agentes, onde impera paulatinamente a cultura visual dominada pela imagem em movimento, hoje vulgarmente dominada pelo vídeo digital.

3 O CAMPO DIGITAL NA EXPRESSÃO CONTEMPORÂNEA

Devemos estar cientes que as mudanças da era tecnológica que estamos a viver a um nível global não se podem restringir ao uso instrumental de tecnologias ou recursos digitais. Ou seja, importa entender de fato o que está acontecendo no nosso mundo, as relações e perspectivas culturais, sociais e políticas, a partir dos avanços das tecnologias, para que sejam realizadas e ampliadas de forma responsável, adequada e crítica. Como afirma Lemos A. [6], devemos utilizar os recursos da tecnologia digital para implementar novas possibilidades de desenvolvimento das relações e perspectivas culturais, políticas e sociais. Assim, temos necessariamente assumir como incontornável a proliferação de estímulos tecnológicos, nos campos sensoriais, além da constante novidade com que nos são apresentadas as tecnologias, que embora dispersas, constituem uma nova realidade do mundo contemporâneo.

A expressão da contemporaneidade está intimamente ligada aos meios disponíveis hoje em dia, o que implica que o mundo digital esteja imerso na nossa cultura, sobretudo como meio de expressão e comunicação. Desta forma, os criadores/artistas utilizam necessariamente os meios do seu tempo como ferramenta de criação, produção e implementação na sua apresentação, onde a arte digital passa a ser a linguagem utilizada por excelência pelos seus criadores, os artistas que estão na vanguarda, que procuram estar sempre à frente

na criação, pesquisa e experimentação, em uma busca constante de novas formas de criar e de se exprimir. Conforme afirmado por Giannetti (2006):

“A arte, como criação livre da mente humana, não explica um mundo independente, mas antes reflete sobre a experiência do sujeito no mundo em que vive e oferece diferentes formas de explicar o ambiente em que o sujeito e a obra estão imersos.” [7, p.69]

A era digital trouxe o desenvolvimento da expressão contemporânea da arte, potencializando as possibilidades dentro dos diferentes media da arte digital (mídia-arte digital) como novas linguagens que utilizam diferentes processos informatizados além dos diversos equipamentos de suporte anexos, para colocar na melhor prática, os resultados da criação como propostas de vanguarda, numa ligação entre arte, ciência e tecnologia. Somando-se um elemento fundamental nas obras artísticas, que além de serem desenvolvidas e colocadas em prática a partir da própria tecnologia, a imaterialidade das obras é tomada como premissa, conforme afirma por Marcos F. A. (2007):

“A arte digital foi formada tanto pelo desenvolvimento da ciência e tecnologia quanto por influências histórico-artísticas. Na primeira metade do século XX, diversos experimentos explorando tecnologia e dispositivos mecânicos levaram a criações artísticas. Os artistas, Marcel Duchamp e László Moholy-Nagy, merecem especial reconhecimento pelo seu trabalho seminal na integração da interação e da virtualidade (no sentido do imaterial) na arte, pois exploraram noções fundamentais que lançaram as bases da atual arte digital”. [8, p.70]

Já Beiguelman (2011) [9] formula que a arte digital está inserida no contexto das várias formas de expressão da arte contemporânea, i.e., como um intenso processo de digitalização da cultura em todas as suas instâncias. Em relação à mídia-arte digital, implantada no campo da arte digital / computacional, podemos partir das considerações de Marcos, A. F. (2007):

“Pode ser definida como a arte que usa a tecnologia dos medias digital como um processo (meio) e / ou como um produto (resultado final) onde a tecnologia é uma ferramenta ao serviço da engenhosidade criativa (artística, cultural, educacional, etc.) ou como motor de inovação ao nível da criação de novas formas e discursos estéticos que exploram a expressividade informativa e sensorial dos conteúdos multimídia e a interatividade intrínseca dos suportes computacionais”. [8, p.72]

A partir das citações acima expostas podemos concluir que, com o avanço das tecnologias e as potencialidades que estas oferecem para a criação e comunicação digital, nos encontramos perante impactos significativos na produção e expressão da arte contemporânea, com inúmeras possibilidades a serem exploradas. Dessa forma, é possível identificar na arte dos medias digitais, uma enorme força motora para espoletar a discussão dos problemas associados

à subjetividade, à consciência e à construção da cultura contemporânea, parte de uma geração que busca a mudança, rumo a um futuro mais promissor.

4 O VÍDEO DIGITAL EM CONTEXTO

A projeção da imagem em movimento (vídeo) na cultura atual é um forte instrumento de disseminação de pensamento e de conceitos, mesmo que pareçam complexos. A imagem da arte contemporânea, em especial o vídeo, contribui para ampliar a documentação e divulgação do pensamento contemporâneo, dos conceitos e paradigmas propostos nas obras dos diversos criadores atuais. Funciona como complemento informativo da obra de arte, podendo ser parte desta, instanciando-a, especialmente quando a natureza do artefacto for intrinsecamente digital e comunicacional.

Imagens na arte contemporânea nos convidam a uma visão para uma maior reflexão, como sugere Barro David (2003) [10], que enuncia como síntese na introdução da imagem, algumas questões na representação contemporânea: “A imagem como exercício da realidade”, que fornece orientações sobre simulação, representação e realismo; “A imagem como ficção”; e “Assimilação e temporalidade da imagem”. Isso nos dá uma visão da cultura visual, nas diferentes abordagens de novos patamares, que nos permite levá-la (a arte) ao maior número possível de públicos, para conseguirmos assimilação e compreensão, já que existe a concepção de que todo o ser humano é influenciado pelo ambiente, pelas imagens que o circundam, pois indubitavelmente toda a nossa vida se desdobra no contexto visual, i.e., tudo é assumido, assimilado e compreendido, em primeira mão, pela imagem que recebemos.

Para contextualizar, apresentaremos apenas dois casos de utilização do vídeo como forma de transmissão e geração de conhecimento, que denominamos:

Vídeo digital para exibição múltipla, interna e fechada: on-line ou projeção em espaços com condições específicas.

Vídeo digital único expositivo externo e aberto: projeção no espaço público, ao ar livre.

4.1 Vídeo digital múltiplo em espaço fechado

No caso da contextualização do vídeo digital múltiplo fechado, que se refere a vídeos de exibição múltipla e variada em ambientes fechados, sejam eles online ou em espaços internos com condições específicas, apresentamos 2 exemplos:

Exemplo 1: o vídeo “WISDOM vision + mind” (2021) de Hernando Urrutia (Fig. 1), realizado para participar do projeto especial “VideoWords - 2021”, do Magmart Festival, na Itália, a convite do curador Enrico Tomaselli, apresentada em estreia mundial no mês de maio de 2021 em Londres, Inglaterra, onde o projeto se baseia no uso de uma palavra que é escolhida de forma aleatória por um algoritmo, com a qual o cineasta trabalhará os conceitos que nela estão implícitos, propondo uma abordagem própria, neste caso a palavra “WISDOM” (sabedoria). Com o qual foi criado o vídeo “WISDOM visão + mente”, onde se propõe que a sabedoria parte da observação e esta se liga à mente, como parte da compreensão que se conecta, por sua vez, ao desenvolvimento do pensamento que se desenvolve com a aplicação da inteligência e daí resulta uma experiência própria. Esta viabiliza obter conclusões e ideias que nos

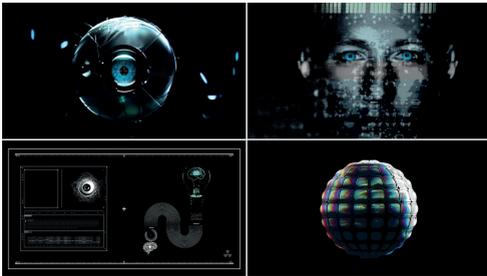


Figure 1: Fotogramas do vídeo-arte “WISDOM vision + mind” (2021) de Hernando Urrutia, realizado para participar no projeto especial “VideoWords - 2021”, do Magmart Festival, na Itália, por convite do curador Enrico Tomaselli, obra apresentada em estreia mundial no mês de maio de 2021, em Londres, Inglaterra.

permitem um maior sentido das coisas e do mundo, que por sua vez conduz que a mente proporcione processos de reflexão.

O trabalho é apresentado sob o ponto de vista em que se define sabedoria como: visão / observação + mente / cérebro - que é o gerador do pensamento - levando-o a uma perspectiva do futuro tecnológico do mundo digital, como uma transferência da amplitude do conhecimento gerado através de suas etapas, colocando a ênfase no seu próprio processo de aquisição de conhecimento recorrendo aos meios tecnológicos associados à cultura visual, até à ideia sábia que conduz à sabedoria.

Exemplo 2: o vídeo “olhAR-TE na VIDA + olhAR-TE na MORTE x (2020)” de Hernando Urrutia (Fig. 2), obra realizada a convite do curador Paulo Beju, para a exposição “Silêncio” em Portugal, com base nos conceitos e textos enviados pela curadoria, onde cada artista iria propor a sua abordagem particular. Esta mesma obra já foi selecionada nacional e internacionalmente, em diversos Festivais, Mostras e eventos de arte até à data, no Funchal, em Tavira e em Coimbra, Portugal; em Paris, França; em Porto Alegre, Brasil; em Santiago de Cuba, Cuba; em Lanzareto, Espanha e em Dammam, Arábia Saudita.

Este vídeo propõe que refletamos sobre a visão pós-humana ou transumana da vida e da morte. Apresenta uma reflexão sobre a linha tênue entre a vida e a morte e suas fases, onde a vida (+) e a morte (x), o + ativo, o x inativo, passam de um lado para o outro na linha tênue entre a vida e a morte, e a sua passagem de um estado para outro, abrindo a distância de um mundo material para um mundo etéreo. São as condições futuras do ser humano e sua conexão com as interfaces e dispositivos tecnológicos que funcionam como mediadores, que implicam a existência a partir da interface após a morte no universo digital. Ou seja, o trabalho conduz à reflexão permitindo um olhar a partir da transgressão das fronteiras entre homem / máquina e tempo / espaço.

Postula-se que o corpo humano, embora biologicamente inexistente, abriga uma memória reconfigurada e manipulada que é alterada para se comunicar com o mundo futuro. O que mostra o

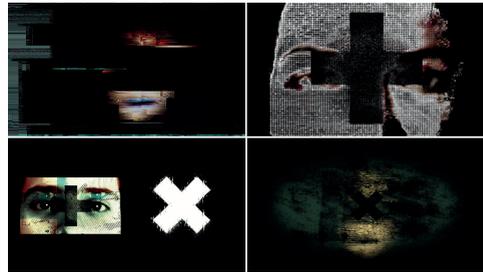


Figure 2: Fotogramas do vídeo-arte “olhAR-TE na VIDA + olhAR-TE na MORTE x” (2020) de Hernando Urrutia, obra selecionada a nível nacional e internacional em diversos festivais, mostras e eventos de arte.

lado negro do que poderia ser, como estratégia pós-evolutiva, mantendo a continuidade desde a interface mesmo após a morte... Ou seja, permitir a transgressão das fronteiras entre homem / máquina, tempo / espaço, vida / morte, ativo (+) / inativo (x).

4.2 Vídeo digital único aberto

No caso da contextualização do vídeo digital aberto único que se refere aos vídeos que se projetam em espaços públicos exteriores, como intervenções únicas e específicas “in situ”, no espaço público, apresentaremos 2 exemplos:

Exemplo 1: o vídeo piloto: “Instalação em Arte Contemporânea” Capítulo 1, do projeto “+ PROJEÇÃO AC - Projeção de Arte Contemporânea no Espaço Público, de Hernando Urrutia, realizada na fachada do Museu “Casa da Luz”, em 2017, no Funchal – Portugal (Fig. 3 e Fig. 4), que se realizou com um esquema básico dos temas: da instalação artística, sua contextualização e abordagens, com os seus diferentes tipos e a sua história.

Nesta perspectiva, pretende-se permitir ao cidadão, comum e transeunte, participar na prática do espaço urbano com diferentes possibilidades imagéticas suportadas em vídeo projetado, de ter acesso a conceitos fundamentais relacionados com a arte contemporânea, onde se proporcione um processo de aquisição de conhecimento de forma democrática, porque é aberto a todos sem distinção e no espaço público. Esta forma de aprender (e ensinar) tem o potencial de abrir-se a toda e qualquer área tendo em conta, neste caso, o tópico abrangente da arte contemporânea, transformando a fachada ou fachadas dos edifícios no espaço público, em janela de acesso ao conhecimento, à informação fundamental e rigorosa, para que o cidadão comum, individualmente ou em grupo, possa usufruir dessa informação, de forma livre, enveredando em um caminho que lhe possa ativar o desejo de conhecer mais, de se interessar pelos grandes temas relacionados com a arte contemporânea, ela própria e o seu papel na contemporaneidade e na construção da sociedade atual e futura.

Como apresenta Hernando Urrutia (2018):

A verdadeira democratização do conhecimento no espaço público proporcionaria acesso e inclusão para



Figure 3: Implementação da intervenção do vídeo piloto: “Instalação na Arte Contemporânea” Capítulo 1, do projeto “+PROJECTION AC – Projeção da Arte Contemporânea no Espaço Público” de Hernando Urrutia, realizada na fachada do Museu “Casa da luz”, em 2017, no Funchal - Portugal.

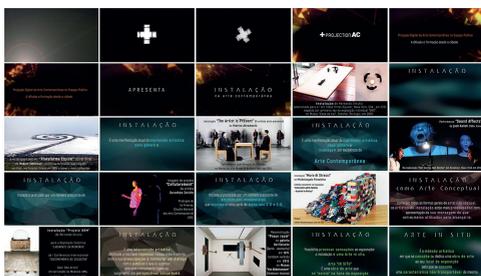


Figure 4: Fotogramas do vídeo piloto “INSTALAÇÃO na Arte Contemporânea”, Capítulo 1, do projeto “+ PROJECTION AC – Projeção da Arte Contemporânea no Espaço Público”, de Hernando Urrutia.

todo o público, para fruí-lo e utilizá-lo sempre que quiser e for possível, permitindo-lhe ativar o desejo ou não de acedê-lo e, portanto, democratizar a ação de conscientização de acordo com o que é do seu interesse.”

“É importante refletir sobre a democracia na cidade, pois é um tema de meditação que se desenvolve e se expõe conforme necessário, para os indivíduos que vivem e partilham um espaço urbano, onde devemos considerar suas necessidades. Temos que pensar e ouvir o pulsar da vida urbana contemporânea nas cidades e transformá-lo em corpos de democratização do conhecimento de seus cidadãos, em manifestações de pensamento e de novas abordagens da contemporaneidade, com base na cidadania participativa, em um retorno à democracia e suas origens, como base fundamental na promoção da participação efetiva dos cidadãos.” [11, p.116-117]

Exemplo 2: o projeto de vídeo de Intervenção no Espaço Público de Projeção Audiovisual, inserido no Programa Anual do Cais do Carvão 2019, a convite da Divisão de Cultura e Turismo da Câmara Municipal do Funchal, no Funchal, Portugal. Onde o projeto assenta

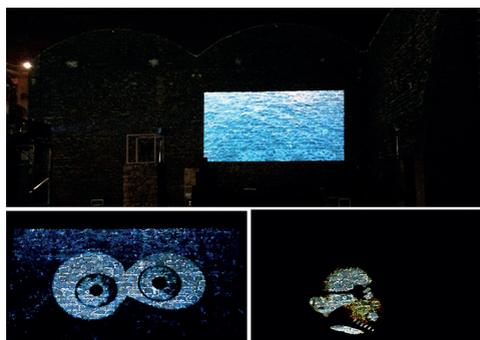


Figure 5: Imagens da intervenção do vídeo “olhar-TE MAIS ALÉM”, Projeto de Intervenção no Espaço Público de Projeção Audiovisual, fazendo parte da Programação Anual do “CAIS DO CARVÃO”, de Hernando Urrutia, por convite da Divisão de Cultura e Turismo da Câmara Municipal do Funchal, no Funchal, Portugal e exibido também em Madrid, Espanha no ano 2019.

na utilização de conceitos da Direção de Cultura e Turismo da Câmara Municipal do Funchal, (mar, carvão, blues), com os quais se desenvolveu o projeto “olhar-TE MAIS ALÉM”, o que é visto, quando olhamos do reino da memória. Na conexão que existe entre os elementos da memória do passado e a conexão com o presente e o futuro, na ação de direcionar o olhar para o outro e para nós mesmos a partir de dentro, é um apelo à transformação e mudança de atitude face às mudanças climáticas.

“olhar-TE MAIS ALÉM” (Fig. 5) é um diálogo entre a memória e o transporte do nosso olhar. É a comunicação visual do diálogo direto entre o além da memória, o que está no fundo do nosso consciente e inconsciente, é o fluxo nos elementos de ligação entre o mar, o carvão, e a conexão de um período que permaneceu no recôndito das nossas memórias.

Como uma memória de elementos que penetram em nossa retenção de narrativas, desde os elementos que em sua metamorfose se transformam na alma da melancolia (blues), como um sentimento de narrativa livre, ao processo industrializado que se desdobra no contexto do surgimento do carvão como catalisador da industrialização, no contexto do início das mudanças climáticas. Trata-se, de facto, de um conceito de mudança climática que é profusamente e de forma manipulada muito usado nos dias de hoje. Questão que permite o despertar da nossa visão crítica, e da “desconfiança”, perante o discurso vigente. Como uma visão que permite a transgressão das transformações entre homem / máquina / tempo / espaço, e elementos voltados na direção da memória seletiva, onde o ser humano aparece na zona mais profunda da memória, mas reconfigurado no campo digital da metamorfose. Obra de vídeo-arte exibida também em Madrid, Espanha no ano 2019.

5 BREVE DISCUSSÃO FINAL

A partir dos depoimentos acima expostos, podemos elucidar que com o vídeo e seus avanços nas tecnologias e as potencialidades que oferecem, propiciam impactos significativos na produção e expressão da arte contemporânea, com possibilidades variadas de geração de conhecimento, a partir das diversas formas de propagação do pensamento e com inúmeras possibilidades a serem exploradas.

Desse modo, é possível identificar na arte contemporânea das medias digitais, especificamente no vídeo, que as criações realizadas são geradoras de conhecimento, que por sua vez estão em condições de gerar novas perspectivas, que buscam envolver discussões e problemas, associados à subjetividade, à consciência e à construção da cultura na nossa sociedade. Como parte de uma geração que busca mudar a perspectiva de uma evolução do ser humano, empoderando o cidadão, como ação de transformação, já que "conhecimento é poder" conforme o aforisma de Bacon Francis (1597) [12], que utiliza Hobbes Thomas (1655) na publicação do título original "De Corpore" (*Elementorum philosophiae sectio prima De corpore*). É claro que esse aforisma 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.

Pois como diz a frase atribuída a Victor Hugo "Aquilo que move e arrasta o mundo não são as máquinas, mas as ideias", como afirma na sua publicação Robb Graham (1999) [3]. Então podemos supor que aí está a verdadeira ação transformadora dos indivíduos e, portanto, da sociedade.

ACKNOWLEDGMENTS

Os autores agradecem a todos os investigadores, criadores de tecnologia e arte contemporânea que de uma forma ou de outra guiaram e expandiram nossos pensamentos, abrindo caminhos para

novas reflexões. Agradecemos especialmente à Fundação para a Ciência e a Tecnologia através do Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Polo da Universidade Aberta, o apoio na realização deste trabalho (financiamento plurianual UIDB/04019/2020) e ainda à Artech-International pela cedência de equipamentos.

REFERENCES

- [1] Margaret Dikovitskaya 2005. *Visual Culture: The Study of the Visual after the Cultural Turn*, ISBN: 0-262-04224-X, Massachusetts Institute of Technology, 2005.
- [2] Urrutia, Hernando; Pérez, Pilar; Fernandes-Marcos, Adérito. 2020. "A projeção mural multimídia como formação cultural e democrática no espaço público". *Texto Digital*, Florianópolis, v. 16, n. 2, p. 194-222, 2020. <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2020v16n2p194>
- [3] Robb, Graham. 1999. *Victor Hugo (Biografia)*. Ed. W.W. Norton & Company, 1999, ISBN: 0393318990, 9780393318999
- [4] Helena Caballero, L. 2014. "Conceptos de Arte Contemporáneo", Ed.NC- Arte, apoyado por la Fundación "Neme", p.45-46, Bogotá, Colombia
- [5] Mae, Barbosa. 2006. *Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais*. São Paulo, Editorial Cortez, 2006. ISBN 85 249 1109 3
- [6] Lemos, A. 2003. *Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época*. En A. Lemos, & P. Cunha, *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Sulinas. ISBN: 978-85-60522-78-1
- [7] Giannetti, C. 2006. "Estética Digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia". *Belo Horizonte: C/Arte*.
- [8] Marcos, F. A. 2007. "Digital Art: When Artistic and Cultural Muse Merges with Computer Technology," in *IEEE Computer Graphics and Applications*, vol. 27, no. 5, pp. 98-103, Sept.-Oct. 2007. <https://doi.org/10.1109/MCG.2007.123>.
- [9] Beigelman, G. 2011. O que é arte digital? Entrevista concedida para a II Muestra 3M de Arte Digital. YouTube 12 de Noviembre de 2011 disponível: <https://youtu.be/VkwSSS-FjWE> - acesso 15 de Outubro de 2015.
- [10] Barro, David. 2003. *Imágenes [Pictures] Para Una Representación Contemporánea= Imagens [Pictures] Para Una Representación Contemporánea* (Ed. Bilingüe) Editorial Mimesis, 2003 ISBN: 9789728744458, 2003
- [11] Urrutia, Hernando. 2018 + PROJECTION AC - Artefact of Video Projection of Contemporary Art in The Public Space, artigo científico publicado em "ARTEFACTO 2018 - 1st International Conference on Transdisciplinary Studies in Arts, Technology and Society" ISBN: 978-989-99370-7-9. 2018, Lisboa, Portugal.
- [12] Bacon, Francis. 1597. *Meditationes Sacrae*. Londini: Excusum impensis Humfredi Hooper. 1597. *English essays*. 1800, Early English Books Online. eBook. Número de la OCLC:766939025