



# **Curadoria de Arte em Plataformas Digitais no Brasil:**

**uma análise sobre a participação  
feminina em exposições virtuais  
entre 2021 e 2022**

**Thaíssa Dillý**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO**  
**CENTRO DE ARTES**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

**THAÍSSA DILLY ALVES**

**Curadoria de Arte em Plataformas Digitais no Brasil:**  
uma análise sobre a participação feminina  
em exposições virtuais entre 2021 e 2022.

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

**VITÓRIA, ES**  
**2025**

**THAÍSSA DILLY ALVES**

**Curadoria de Arte em Plataformas Digitais no Brasil:**

uma análise sobre a participação feminina  
em exposições virtuais entre 2021 e 2022.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes, na área de concentração Arte e Cultura, linha de pesquisa Interartes e Novas Mídias.

Orientador: Prof. Doutor Daniel de Souza Neves Hora

**VITÓRIA, ES**

**2025**

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas -  
SIBI/Ufes e elaborada pelo autor

---

D578c Dillý Alves, Thaíssa, 1990-  
Curadoria de Arte em Plataformas Digitais : uma análise  
sobre a participação feminina em exposições virtuais entre 2021 e 2022 /  
Thaíssa Dillý Alves. - 2025.  
320 f. : il.

Orientador: Daniel de Souza Neves Hora.  
Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Federal do Espírito  
Santo, Centro de Artes.

1. Arte contemporânea. 2. Curadoria de arte. 3. Plataformas digitais. 4.  
Empoderamento feminino. 5. Exposições virtuais. 6. História da arte. I. de  
Souza Neves Hora, Daniel. II. Universidade Federal do Espírito Santo.  
Centro de Artes. III. Título.

CDU: 7

---

**THAÍSSA DILLY ALVES**

**Curadoria de Arte em Plataformas Digitais no Brasil:**

uma análise sobre a participação feminina  
em exposições virtuais entre 2021 e 2022.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes, na área de concentração Arte e Cultura, linha de pesquisa Interartes e Novas Mídias.

Data de defesa e aprovação: 22/04/2025.

**COMISSÃO EXAMINADORA:**



Documento assinado digitalmente

**DANIEL DE SOUZA NEVES HORA**

Data: 05/05/2025 07:22:06-0300

verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Doutor Daniel de Souza Neves Hora  
Universidade Federal do Espírito Santo – PPGA/Ufes  
Orientador



Documento assinado digitalmente

**DAVID RUIZ TORRES**

Data: 05/05/2025 06:12:27-0300

verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Doutor David Ruiz Torres  
Universidade Federal do Espírito Santo – PPGA/Ufes  
Membro Titular Interno

---

Profa. Doutora Ana Cândida Franceschini de Avelar Fernandes  
Universidade de Brasília – VIS/IDA/UnB  
Avaliadora - Membro Titular Externo

*O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.*

*This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001.*

Às presenças ocultas que nunca  
deixaram de existir, mesmo quando  
a história tentou apagá-las.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiro, eu preciso agradecer a Deus. Sem Ele, nada disso seria possível. Foi a fé que me sustentou nos momentos mais difíceis, me dando forças quando eu pensei em desistir e discernimento para seguir em frente com coragem (e um tanto de teimosia). Obrigada, Senhor, por me guiar até aqui!

Aos meus pais, Inexcelsis Dilly e José Luiz Alves, eu não tenho palavras suficientes para agradecer. Vocês são o meu alicerce, meu porto seguro. Obrigada por cada palavra de incentivo, por cada gesto de amor e por nunca medirem esforços para me apoiar em todas as fases da vida – inclusive nessa loucura que é fazer um mestrado. Nada disso seria possível sem o suporte e a força de vocês. Eu amo vocês mais do que consigo expressar.

À minha irmã Juliane, que desde que eu me entendo por gente cuida de mim como se fosse minha segunda mãe: obrigada por todo carinho, paciência e solidariedade. Seu apoio silencioso, mas sempre presente, fez toda a diferença ao longo dessa caminhada.

Ao meu irmão Arthur, obrigada por me ensinar – do seu jeito – a ser mais forte e a enfrentar as batalhas da vida com coragem. Mesmo sem tantas palavras, os seus exemplos me mostraram que eu sou capaz de lutar pelas minhas conquistas, e eu levo isso comigo em cada passo que dou.

Ao professor Doutor Daniel Hora, minha gratidão imensa por toda a orientação, paciência e apoio durante esses anos. Obrigada por acreditar no meu potencial, pelas trocas de ideias e por me guiar em meio aos desafios da pesquisa com tanta generosidade. Sua dedicação e seu comprometimento foram essenciais para este trabalho ser concluído.

À artista-curadora Mari Nagem e à curadora Marcela Vieira, meu profundo agradecimento pela participação no estudo de caso e pelas valiosas contribuições para esta pesquisa. Suas reflexões, experiências e generosidade em compartilhar conhecimento foram fundamentais para enriquecer este trabalho. Obrigada por colaborarem com tanta dedicação e por ajudarem a construir um panorama mais aprofundado sobre a curadoria digital.

Aos professores Doutor David Ruiz Torres e Doutora Ana Avelar, minha sincera gratidão pelas contribuições e revisões na banca de qualificação. Suas observações e questionamentos ampliaram minha visão sobre o tema e contribuíram imensamente para o aprimoramento deste trabalho. Obrigada por compartilharem seus conhecimentos com tanta generosidade e por ajudarem a fortalecer esta pesquisa.

Aos meus pilares emocionais fora da academia, minhas melhores amigas Lília Márcia e Júlia Calazans: obrigada por todo apoio e amizade incondicional. Vocês estiveram ao meu lado em cada momento, celebrando as vitórias e segurando minha mão nos dias difíceis. Sou muito sortuda por ter vocês na minha vida.

A cada pessoa que, de alguma forma, contribuiu para a realização desta dissertação – com uma palavra amiga, um conselho ou simplesmente acreditando em mim – o meu mais sincero obrigada. Esse trabalho carrega um pedaço de cada um de vocês.

No espírito da terceira onda do feminismo, muitas “mulheres contemporâneas” dissociaram-se do rótulo ‘feminista’, com as gerações mais jovens a tenderem a considerar o termo como militante e antiquado. Tomando as conquistas do movimento como garantidas e considerando que a ‘igualdade’ foi alcançada em muitos níveis e planos, elas tenderam a vê-lo como irrelevante para as suas vidas. Apesar destas atitudes — e do efeito diluidor do pós-modernismo —, os princípios feministas continuam a ser pertinentes e salientes, pois as mulheres continuam, infelizmente, a sofrer assédio sexual e violação na esfera pública e violência física, emocional e económica na esfera doméstica. Inúmeras mulheres também sofrem de distúrbios alimentares e discriminação por idade, enquanto outras formas de repressão assumem a forma de atitudes lesbofóbicas e transfóbicas.

Tal Dekel (2013).

## RESUMO

As plataformas digitais têm ampliado a difusão da arte no século XXI, propondo novos espaços de criação e mediação (ARANTES, 2021). No Brasil, essas tecnologias são especialmente relevantes para artistas e curadoras mulheres, que historicamente enfrentam desafios de visibilidade no sistema da arte (MOTA, 2020). Este trabalho investiga como as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) contribuem para a preservação, digitalização e divulgação de acervos e exposições de artistas e curadoras brasileiras, com foco no período pós-pandemia (2021-2022). A problemática centra-se em compreender de que forma as TIC podem potencializar a participação feminina no sistema da arte na era digital. A hipótese central sugere que as TIC podem ampliar a visibilidade e desafiar as hierarquias tradicionais, embora persistam desigualdades de gênero no ambiente virtual. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e exploratória, combinando revisão teórica, levantamento documental e entrevistas em profundidade. O estudo analisa exposições virtuais brasileiras com a participação feminina, observando práticas curatoriais, recursos técnicos e plataformas digitais. Ao destacar a atuação de mulheres na curadoria digital, o trabalho reforça a importância de investigar as transformações geradas pelas tecnologias no campo da arte contemporânea e sugere direções para futuras pesquisas sobre as interseções entre tecnologia, curadoria e feminismo.

**Palavras-chave:** Arte contemporânea; Curadoria de arte; Plataformas digitais; Empoderamento feminino; Exposições virtuais; História da arte;

## **ABSTRACT**

*Digital platforms have expanded the dissemination of art in the 21st century, proposing new spaces for creation and mediation (ARANTES, 2021). In Brazil, these technologies are especially relevant for women artists and curators, who have historically faced visibility challenges in the art system (MOTA, 2020). This paper investigates how Information and Communication Technologies (ICT) contribute to the preservation, digitization, and dissemination of collections and exhibitions by Brazilian women artists and curators, focusing on the post-pandemic period (2021-2022). The problem focuses on understanding how ICT can enhance female participation in the art system in the digital age. The central hypothesis suggests that ICT can increase visibility and challenge traditional hierarchies, although gender inequalities persist in the virtual environment. The research adopts a qualitative and exploratory approach, combining theoretical review, documentary survey, and in-depth interviews. The study analyzes Brazilian virtual exhibitions with female participation, looking at curatorial practices, technical resources, and digital platforms. By highlighting the role of women in digital curating, the work reinforces the importance of investigating the transformations generated by technologies in contemporary art. It suggests directions for future research into the intersections between technology, curating, and feminism.*

**Keywords:** Contemporary art; Art curation; Digital platforms; Female empowerment; Virtual exhibitions; History of art.

## LISTA DE IMAGENS

|                                                                                                                                                                                             |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagem 1: <i>When Attitudes Become Form</i> (1969) no Kunsthalle Bern, Suíça.....                                                                                                           | 41  |
| Imagem 2: <i>I/legítimo: dentro e fora do circuito</i> no Paço das Artes (Arantes; Oliva, 2008).....                                                                                        | 46  |
| Imagem 3: <i>This is not an advertisement</i> (Muntadas, 1985).....                                                                                                                         | 49  |
| Imagem 4: <i>The Thing</i> (Staehle, 1991).....                                                                                                                                             | 52  |
| Imagem 5: <i>documenta X</i> (1997), sítio eletrônico criado por Lamunière. ....                                                                                                            | 53  |
| Imagem 6: <i>Rain Room</i> (2012), do coletivo Random International.....                                                                                                                    | 59  |
| Imagem 7: <i>The Treachery of Sanctuary</i> (2012) de Chris Milk.....                                                                                                                       | 62  |
| Imagem 8: Google Arts & Culture, desde 2011 (Google LLC, 2024a). ....                                                                                                                       | 64  |
| Imagem 9: <i>Cybernetic Serendipity</i> (1968), organizada por Max Bense e Jasia Reichardt em Londres.....                                                                                  | 65  |
| Imagem 10: <i>Submergence</i> (2013), do coletivo de arte Squidsoup. ....                                                                                                                   | 67  |
| Imagem 11: O “produto final” da experiência <i>r/place</i> original de 2017. ....                                                                                                           | 69  |
| Imagem 12: <i>Generation 244</i> (2011), de Scott Draves e The Electric Sheep na <i>Emoção Art.ficial 6.0</i> . (Itaú Cultural, 2013). ....                                                 | 79  |
| Imagem 13: Segundo Nina Simon (2010), os participantes frequentemente se reuniam para debater e construir ideias juntos no workshop de exposição virtual no Second Life (SIMON, 2010). .... | 84  |
| Imagem 14: <i>My boyfriend came back from war</i> (1996), de Olia Lialina. ....                                                                                                             | 88  |
| Imagem 15: Página inicial do projeto <i>Hermenetka</i> (2005), de Lucia Leão. ....                                                                                                          | 92  |
| Imagem 16: <i>Hermenetka</i> (2005), de Lucia Leão (imagem cedida pela autora). ....                                                                                                        | 92  |
| Imagem 17: Retrato <i>Dama veneciana</i> (1550) pintado por Marietta Robusti. ....                                                                                                          | 97  |
| Imagem 18: Obra <i>Mulher em uma escrivaninha</i> (1884) pintada por Abigail de Andrade (Andrade, 2024). ....                                                                               | 100 |

|                                                                                                                                                                                                                                                            |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagem 19: Ilustração feita por Abigail de Andrade para o Catálogo Ilustrado da Exposição Artística na Imperial Academia das Bellas-Artes do Rio de Janeiro (Wilde, 1884).....                                                                             | 100 |
| Imagem 20: Pintura <i>O Cesto de Compras</i> (1884) por Abigail de Andrade, que recebeu medalha de ouro de 1º grau na Exposição Geral de Belas Artes de 1884 (Andrade, 1884a).....                                                                         | 101 |
| Imagem 21: Pintura <i>Um Canto do Meu Ateliê</i> (1884) por Abigail de Andrade, que recebeu medalha de ouro de 1º grau na Exposição Geral de Belas Artes de 1884 (Andrade, 1884b). ....                                                                    | 102 |
| Imagem 22: No cartaz de 1989, o grupo <i>Guerrilla Girls</i> questiona “As mulheres precisam estar nuas para entrar no Met. Museum? Menos de 5% dos artistas nas Seções de Arte Moderna são mulheres, mas 85% dos nus são femininos” (tradução nossa)..... | 106 |
| Imagem 23: Cartaz do grupo <i>Guerrilla Girls</i> atualizado para a realidade brasileira em 2017.....                                                                                                                                                      | 107 |
| Imagem 24: Processo de montagem e produção da exposição <i>Womanhouse</i> (1972).....                                                                                                                                                                      | 116 |
| Imagem 25: Exposição <i>Womanhouse</i> (1972), organizada por Judy Chicago e Miriam Schapiro pelo Instituto de Artes da Califórnia.....                                                                                                                    | 117 |
| Imagem 26: Exposição <i>Womanhouse</i> (1972), organizada por Judy Chicago e Miriam Schapiro pelo Instituto de Artes da Califórnia.....                                                                                                                    | 118 |
| Imagem 27: Exposição <i>WACK! Art and the Feminist Revolution</i> (2007), organizada por Cornelia Butler pelo Museu de Arte Contemporânea em Los Angeles.....                                                                                              | 119 |
| Imagem 28: Exposição <i>WACK! Art and the Feminist Revolution</i> (2007), organizada por Cornelia Butler pelo Museu de Arte Contemporânea em Los Angeles.....                                                                                              | 119 |
| Imagem 29: Exposição <i>WACK! Art and the Feminist Revolution</i> (2007), organizada por Cornelia Butler pelo Museo de Arte Contemporânea em Los Angeles.....                                                                                              | 121 |
| Imagem 30: Capa do catálogo da exposição <i>WACK! Art and the Feminist Revolution</i> (2007). ....                                                                                                                                                         | 123 |

|                                                                                                                                                                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagem 31: Exposição <i>Global Feminisms</i> (2007), curadoria de Maura Reilly e Linda Nochlin.....                                                                                                       | 124 |
| Imagem 32: Exposição <i>Global Feminisms</i> (2007), curadoria de Maura Reilly e Linda Nochlin.....                                                                                                       | 124 |
| Imagem 33: Exposição <i>Global Feminisms</i> (2007), curadoria de Maura Reilly e Linda Nochlin.....                                                                                                       | 125 |
| Imagem 34: Exposição <i>Mulheres artistas: as pioneiras (1880 – 1930)</i> (Pinacoteca de São Paulo, 2025).....                                                                                            | 127 |
| Imagem 35: Exposição <i>Mulheres artistas: as pioneiras (1880 – 1930)</i> .....                                                                                                                           | 127 |
| Imagem 36: Exposição <i>Mulheres artistas: as pioneiras (1880 – 1930)</i> .....                                                                                                                           | 128 |
| Imagem 37: Exposição <i>Mulheres artistas: as pioneiras (1880 – 1930)</i> .....                                                                                                                           | 128 |
| Imagem 38: Exposição <i>História das Mulheres: Artistas até 1900</i> (2019), curadoria de Julia Bryan-Wilson, Lilia Schwarcz e Mariana Leme, no primeiro andar do Museo de Arte de São Paulo (MASP). .... | 130 |
| Imagem 39: Exposição <i>História das Mulheres: Artistas até 1900</i> (2019), curadoria de Julia Bryan-Wilson, Lilia Schwarcz e Mariana Leme, no primeiro andar do Museo de Arte de São Paulo (MASP).....  | 130 |
| Imagem 40: Exposição <i>História Feministas: Artistas depois de 2000</i> (2019), curadoria de Julia Bryan-Wilson, Lilia Schwarcz e Mariana Leme, no subsolo do Museo de Arte de São Paulo (MASP).....     | 131 |
| Imagem 41: Exposição <i>História Feministas: Artistas depois de 2000</i> (2019), curadoria de Julia Bryan-Wilson, Lilia Schwarcz e Mariana Leme, no subsolo do Museo de Arte de São Paulo (MASP).....     | 132 |
| Imagem 42: <i>Três pinturas</i> (1978) de Nelma Pezzin. ....                                                                                                                                              | 133 |
| Imagem 43: Livro de artista <i>Vermelho 47</i> (2014) e videoperformance <i>Casa 47</i> (2023) de Mara Perpétua. ....                                                                                     | 134 |
| Imagem 44: Espaço Educativo com curadoria de Margarete Sacht Góes, na exposição <i>Mulheres Artistas no Acervo da Ufes</i> (2023). ....                                                                   | 135 |
| Imagem 45: <i>Interior Scroll</i> (1975), de Carolee Schneemann. ....                                                                                                                                     | 139 |
| Imagem 46: <i>Up to and Including Her Limits</i> (1973), de Carolee Schneemann.....                                                                                                                       | 139 |
| Imagem 47: <i>Vertical Roll</i> (1972), de Joan Jonas.....                                                                                                                                                | 140 |

|                                                                                                                                                                                       |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagem 48: <i>Funk Lessons</i> (1983), de Adrian Piper.....                                                                                                                           | 142 |
| Imagem 49: <i>Untitled: Silueta Series</i> (1978), Ana Mendieta .....                                                                                                                 | 142 |
| Imagem 50: <i>Tapp und Tastkino</i> (1968), de VALIE EXPORT. ....                                                                                                                     | 143 |
| Imagem 51: <i>Facing a Family</i> (1971), de VALIE EXPORT.....                                                                                                                        | 144 |
| Imagem 52: <i>Indiferenciados</i> (2001), de Anna Bella Geiger. ....                                                                                                                  | 145 |
| Imagem 53: Video-performance <i>In</i> (1975), de Leticia Parente. ....                                                                                                               | 146 |
| Imagem 54: <i>Fly</i> (1970), de Yoko Ono.....                                                                                                                                        | 147 |
| Imagem 55: Sony Portapak (1965), a primeira câmera portátil disponível<br>comercialmente.....                                                                                         | 150 |
| Imagem 56: <i>The Female Extension</i> , 1997.....                                                                                                                                    | 153 |
| Imagem 57: <i>Mouchette.org</i> (1996), de Martine Neddam.....                                                                                                                        | 154 |
| Imagem 58: <i>Semiotics of the Kitchen</i> (1975), de Martha Rosler. ....                                                                                                             | 156 |
| Imagem 59: <i>Pickelporno</i> (1992) de Pipilotti Rist. ....                                                                                                                          | 157 |
| Imagem 60: <i>swickoof.mov</i> (2011), de Petra Cortright.....                                                                                                                        | 158 |
| Imagem 61: Capturas de telas de <i>C@C - Computer Aided Curating</i> (1993-<br>95). ....                                                                                              | 162 |
| Imagem 62: Página inicial de ‘ <i>Miniatures of Heroic Period</i> ’ (1998).....                                                                                                       | 165 |
| Imagem 63: Publicação de Olia Lialina (2020) sobre ‘ <i>Miniatures of Heroic<br/>Period</i> ’ (1998) em seu perfil oficial no antigo Twitter (atualmente, X). ....                    | 166 |
| Imagem 64: Capturas de tela de <i>The Recombinants</i> (2017), de Madja<br>Edelstein-Gomez.....                                                                                       | 169 |
| Imagem 65: Capturas de tela de <i>The Recombinants</i> (2017), de Madja<br>Edelstein-Gomez.....                                                                                       | 169 |
| Imagem 66: Página inicial de <i>AWARE: Archives of Women Artists,<br/>Research and Exhibitions</i> . ....                                                                             | 170 |
| Imagem 67: Página inicial de <i>Oneirografia</i> (2021), de Andrea Catropa.<br>.....                                                                                                  | 185 |
| Imagem 68: Tela de início da obra <i>Oneirografia</i> (2021), de Andrea<br>Catropa.....                                                                                               | 186 |
| Imagem 69: Vídeo de navegação simulada da obra <i>Oneirografia</i> (Andréa<br>Catrópa, 2021). Gravação produzida pela equipe do Observatório da Literatura<br>Digital Brasileira..... | 186 |

|                                                                                                                                                                        |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagem 70: Vídeo de navegação simulada da obra <i>Oneirografia</i> (Andréa Catrópa, 2021). Produzido pela equipe do Observatório da Literatura Digital Brasileira..... | 187 |
| Imagem 71: Página inicial da residência artística digital <i>Virus19</i> (2021).<br>.....                                                                              | 225 |
| Imagem 72: Página inicial da residência artística digital <i>Virus19</i> (2021).<br>.....                                                                              | 225 |
| Imagem 73: Obra <i>Se vírus falasse</i> , de Paulina Yeal Cho.....                                                                                                     | 228 |
| Imagem 74: Obra <i>e-table</i> , de Lina Lopes.....                                                                                                                    | 229 |
| Imagem 75: Obra <i>Notas do curador</i> , por Mari Nagem. ....                                                                                                         | 230 |
| Imagem 76: Obra <i>Notas do curador</i> , por Mari Nagem.....                                                                                                          | 231 |
| Imagem 77: <i>Inundações</i> , da residência artística digital <i>Virus19</i> (2021).<br>.....                                                                         | 232 |
| Imagem 78: <i>Vínculos</i> introduz os artistas participantes da residência<br>artística digital <i>Virus19</i> (2021). ....                                           | 233 |
| Imagem 79: <i>Fluxos</i> , da residência artística digital <i>Virus19</i> (2021).....                                                                                  | 234 |
| Imagem 80: Página inicial da plataforma <i>aarea</i> , de Marcela Vieira e Livia<br>Benedetti.....                                                                     | 236 |
| Imagem 81: <i>On Air</i> (2022), da artista Cinthia Marcelle. ....                                                                                                     | 237 |
| Imagem 82: <i>On Air</i> (2022) de Cinthia Marcelle, em MACBA de Barcelona,<br>e exibida simultaneamente na plataforma <i>aarea</i> . ....                             | 237 |
| Imagem 83: Obra <i>Replicante</i> (2021), de Clara Ianni.....                                                                                                          | 239 |
| Imagem 84: <i>Where my house lives</i> (2021), de Jeanne Susplugas (parceria<br>com Jeu de Paume). ....                                                                | 240 |
| Imagem 85: <i>Null Island</i> (2021), de Letícia Ramos (parceria com Jeu de<br>Paume). ....                                                                            | 242 |
| Imagem 86: <i>Null Island</i> (2021), de Letícia Ramos (parceria com Jeu de<br>Paume). ....                                                                            | 242 |

## **LISTA DE TABELAS**

|                                                                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabela 1: Equipamentos culturais que disponibilizam acervo digital para o público (Brasil, 2016, 2018, 2020, 2022) ..... | 75 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

2D: bidimensional

3D: tridimensional

AR: Realidade Aumentada

AWARE: Archives of Women Artists, Research and Exhibitions

CCA: California College of the Arts

CCSP: Centro Cultural São Paulo

Cetic.br: Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação

CGI.br: Comitê Gestor da Internet no Brasil

CRUMB: Curatorial Resource for Upstart Media Bliss

DC: Distrito de Colúmbia

DCC: Digital Curation Centre

EUA: Estados Unidos da América

FILE: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica

GAEU: Galeria de Arte Espaço Universitário

GAP: Galeria de Arte e Pesquisa

IA: Inteligência Artificial

IBRAM: Instituto Brasileiro de Museus

ICOM: Conselho Internacional de Museus

IP: Internet Protocol

MACBA: Museu d'Art Contemporani de Barcelona

MAM-SP: Museu de Arte Moderna de São Paulo

MASP: Museu de Arte de São Paulo

MBCBFTW: My Boyfriend Came Back From The War

MERCOSUL: Mercado Comum do Sul

MIS: Museu da Imagem e do Som

MOCA: Museu de Arte Contemporânea de Los Angeles

MoMA: Museu de Arte Moderna

MTV: Music Television

PUC-MG: Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

TEN: Teatro Experimental do Negro

TG: Trabalho de Graduação

TIC: Tecnologias de Informação e Comunicação

UC: Universidade de Coimbra

UFES: Universidade Federal do Espírito Santo

UFPS: Union des Femmes Peintres et Sculpteurs

UN: Nações Unidas

UnB: Universidade de Brasília

UNESCO: Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura

UVV: Universidade Vila Velha

VR: Realidade Virtual

ZKM: Centro de Arte e Mídia de Karlsruhe

## SUMÁRIO

|                                                                                                                           |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>APRESENTAÇÃO .....</b>                                                                                                 | <b>22</b>  |
| Objeto de estudo e recorte/delimitação .....                                                                              | 25         |
| Justificativa.....                                                                                                        | 25         |
| Problema e hipótese.....                                                                                                  | 27         |
| Objetivos.....                                                                                                            | 29         |
| Metodologia.....                                                                                                          | 30         |
| <b>1. CURADORIA DE ARTE E PLATAFORMAS DIGITAIS .....</b>                                                                  | <b>36</b>  |
| 1.1. EVOLUÇÃO HISTÓRICA DA CURADORIA DE ARTE .....                                                                        | 39         |
| 1.2. A ARTE NAS REDES E PLATAFORMAS DIGITAIS .....                                                                        | 51         |
| 1.3. ALGUNS IMPACTOS DA DIGITALIZAÇÃO DE ACERVOS .....                                                                    | 70         |
| 1.4. VANTAGENS E DESAFIOS DAS EXPOSIÇÕES VIRTUAIS .....                                                                   | 78         |
| <b>2. PARTICIPAÇÃO DAS MULHERES NA PRODUÇÃO E CURADORIA DE ARTE: DAS MÍDIAS ANALÓGICAS ÀS DIGITAIS .....</b>              | <b>94</b>  |
| 2.1. POR QUE DEVEMOS DISCUTIR SOBRE A INVISIBILIDADE FEMININA NA HISTÓRIA DA ARTE.....                                    | 95         |
| 2.2. BREVE HISTÓRICO DA CURADORIA DE ARTE FEITA POR MULHERES                                                              | 114        |
| 2.2.1. DESCONSTRUINDO ESPAÇOS FÍSICOS: EXPOSIÇÕES QUE MARCARAM A TRAJETÓRIA FEMININA NAS ARTES.....                       | 115        |
| 2.2.2. INCORPORANDO O VIRTUAL: ATUAÇÕES MARCANTES DE ARTISTAS E CURADORAS MULHERES NO CAMPO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS..... | 136        |
| 2.3. DESAFIOS E OPORTUNIDADES PARA AS CURADORAS DE ARTE NO BRASIL E AS PECULIARIDADES DO DIGITAL .....                    | 172        |
| <b>3. ESTUDOS DE CASOS: PLATAFORMAS DIGITAIS E A CURADORIA FEMININA NO BRASIL EM 2021 E 2022.....</b>                     | <b>181</b> |
| 3.1. PANORAMA PÓS-PANDEMIA: CONTEXTO BRASILEIRO A PARTIR DO ANO DE 2020 .....                                             | 181        |

|                                                                        |            |
|------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>3.2. PERFIL DAS ARTISTAS-CURADORAS BRASILEIRAS ESTUDADAS</b>        |            |
| <b>194</b>                                                             |            |
| 3.2.1. ARTISTA-CURADORA: MARI NAGEM.....                               | 195        |
| 3.2.2. CURADORA: MARCELA VIEIRA .....                                  | 196        |
| <b>3.3. ANÁLISE DAS ENTREVISTAS COM CURADORAS.....</b>                 | <b>197</b> |
| <b>3.4. ANÁLISE DE ALGUMAS EXPOSIÇÕES VIRTUAIS EM 2021 E 2022</b>      | <b>223</b> |
| 3.4.1. MARI NAGEM: RESIDÊNCIA CRIATIVA VIRUS19 .....                   | 224        |
| 3.4.2. MARCELA VIEIRA: PLATAFORMA AAREA.....                           | 235        |
| <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>                                      | <b>244</b> |
| <b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>                                 | <b>251</b> |
| <b>APÊNDICE A – Roteiro de entrevistas com perguntas</b>               |            |
| <b><i>semiestruturadas</i> .....</b>                                   | <b>265</b> |
| CURADORIA DE ARTE EM PLATAFORMAS DIGITAIS.....                         | 265        |
| PARTICIPAÇÃO DAS MULHERES .....                                        | 266        |
| <b>APÊNDICE B – Termo de livre consentimento: Mari Nagem .....</b>     | <b>268</b> |
| <b>APÊNDICE C – Transcrição da Entrevista com Mari Nagem .....</b>     | <b>269</b> |
| <b>APÊNDICE D – Termo de livre consentimento: Marcela Vieira .....</b> | <b>298</b> |
| <b>APÊNDICE E – Transcrição da Entrevista com Marcela Vieira .....</b> | <b>299</b> |

## **APRESENTAÇÃO**

Acredito que a trajetória de vida de uma pessoa revela a motivação de suas ações no presente. Por isso, apresentarei um breve resumo de minha vida profissional. Minha trajetória acadêmica reflete um percurso interdisciplinar e investigativo, marcado pela relação entre comunicação, artes e tecnologias digitais. Sou jornalista graduada pela Universidade Vila Velha (UVV, 2012) e licenciada em artes visuais pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes, 2022). Em 2014, obtive o título de mestre em sociologia política pela Universidade Vila Velha, com uma pesquisa que analisou a importância da comunicação para as políticas públicas de ciência, tecnologia e inovação no Espírito Santo. Posteriormente, aprimorei meus conhecimentos em estratégias digitais ao concluir a especialização em marketing digital pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG, 2021).

Atualmente, como mestranda do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFES, tenho aprofundado meus conhecimentos em metodologias de pesquisa em arte, processos artísticos contemporâneos e suas interseções com as tecnologias digitais. Destaco, em especial, as disciplinas "Intersecções Digitais em Arte e Cultura" e "Arte e Mídias Contemporâneas", que fundamentaram minha análise sobre a transição do analógico para o digital no sistema da arte, e "Tópicos Especiais II: História da Arte e Mulheres Artistas", que embasou teoricamente a relação entre discurso de gênero e visibilidade de mulheres artistas na era digital. Além disso, a experiência adquirida no estágio de docência, sob a orientação do professor doutor Daniel Hora, na disciplina "Poéticas Digitais", permitiu aprofundar minha prática pedagógica e desenvolver habilidades curatoriais por meio da organização de uma exposição virtual colaborativa com os estudantes de graduação.

Posteriormente, durante os contatos estabelecidos para a realização de um período de pesquisas na Universidade de Coimbra (UC), surgiu a possibilidade de candidatura ao processo seletivo para o doutorado na

instituição. Fruto de muita dedicação e esforço, fui aprovada para ingressar no Programa de Doutorado em Estudos Contemporâneos da Universidade de Coimbra, em Portugal (área de concentração em história contemporânea). Portanto, no momento, também sou investigadora-estudante de doutorado vinculada ao Instituto de Investigação Interdisciplinar da UC (desde setembro de 2023). No doutorado, aprofundo minha pesquisa sobre a invisibilidade feminina na história da arte e o empoderamento de artistas mulheres na era pós-digital, com estudos de caso na Europa e América Latina. Esse percurso acadêmico, em diálogo constante entre diferentes áreas do conhecimento, reflete meu compromisso com a pesquisa interdisciplinar e com a construção de novas narrativas sobre arte, tecnologia e gênero.

No século XXI, as plataformas digitais têm desempenhado um papel crescente na difusão e valorização da arte, proporcionando novos espaços para criação, exposição e mediação artística, conforme afirma Priscila Arantes (2021). No Brasil, esse movimento tem sido particularmente relevante para artistas e curadoras de arte, assim como aponta Camila Mota (2020) ao relatar que as mulheres historicamente enfrentaram desafios de visibilidade e reconhecimento no sistema da arte.

Neste trabalho, busquei apresentar o ambiente digital como um território de possibilidades. Nele, essas profissionais podem ampliar seu alcance, estabelecer redes de colaboração e questionar estruturas tradicionais de legitimação. Assim, investigar como artistas-curadoras utilizam essas plataformas no contexto brasileiro permite compreender não apenas as dinâmicas contemporâneas da produção e circulação da arte, mas também os impactos dessas tecnologias na construção de novas narrativas e espaços de protagonismo feminino na cena artística.

Com base nessa contextualização e nas escolhas metodológicas que serão detalhadas adiante, escolhi adotar a escrita acadêmica não apenas como instrumento de análise científica, mas também como meio de promover debates e explicitar determinados posicionamentos políticos. Exemplos dessa abordagem incluem a escolha da tipografia *Bitter* em

detrimento da *Arial* e a maneira como os nomes das artistas e pesquisadoras serão grafados em um dos capítulos, evidenciando a minha reflexão e crítica sobre os elementos visuais e discursivos que compõem o trabalho acadêmico.

A escolha da fonte *Bitter*<sup>1</sup> para a escrita da minha dissertação não é apenas uma decisão estética, mas um posicionamento político e acadêmico alinhado ao próprio tema central da minha pesquisa: a invisibilidade feminina na História da arte e o empoderamento de artistas-curadoras mulheres na era digital. Em um campo onde normas e padrões foram estabelecidos por uma visão predominantemente masculina, o uso de uma fonte projetada por uma mulher, como a designer argentina Sol Matas (2025), torna-se um gesto simbólico de resistência. A *Bitter*, com suas serifas robustas e design contemporâneo, reflete a força e a resiliência das mulheres que, ao longo dos séculos, desafiaram estruturas patriarcais e reivindicaram seus espaços na arte e no conhecimento. Seu projeto tipográfico pensado para a leitura em telas, em sintonia com a era digital, também dialoga com a minha abordagem metodológica, que considera a importância dos suportes tecnológicos na visibilidade da produção artística feminina.

Escolher a *Bitter* é uma opção crítica de estilo dentro das regras, uma maneira de lidar com as convenções e abrir espaço para uma discussão mais ampla sobre a presença das mulheres na arte, no design e na pesquisa acadêmica. Assim como artistas e intelectuais femininas ao longo da história ressignificaram e contestaram paradigmas, esta escolha tipográfica propõe um pequeno, mas significativo, deslocamento ante as normas acadêmicas brasileiras, ampliando o debate sobre a afirmação da diversidade de perspectivas e experiências existentes.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <<https://fonts.google.com/specimen/Bitter>>.

### **Objeto de estudo e recorte/delimitação**

O objeto apresentado nesta pesquisa será: *o uso de plataformas digitais no sistema da arte brasileira por artistas mulheres e curadoras de arte no Século XXI*. A partir disso, estabelecemos como recorte e delimitação da dissertação as exposições virtuais brasileiras com participação feminina em 2021 e 2022.

### **Justificativa**

Este projeto de mestrado surgiu do desenvolvimento do meu Trabalho de Graduação (TG) em Artes Visuais para a Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes), realizado no período entre outubro de 2021 e agosto de 2022. A pesquisa para o TG teve como base um levantamento de dados com recorte nacional. Posteriormente, a amostragem demonstrou 168 exposições virtuais realizadas ao longo do ano de 2021 (Sistemas de Arte Pós-Digital, 2023). No decorrer das análises, evidenciou-se como as tecnologias digitais e on-line – principalmente, as mídias sociais – foram usadas pelas organizações e instituições brasileiras a partir da pandemia de Covid-19. Além disso, o levantamento proporcionou uma reflexão sobre o panorama nacional dos equipamentos culturais.

Vale ressaltar que a presente investigação de mestrado integra os objetivos de um projeto mais amplo, sob a coordenação do Prof. Doutor Daniel Hora (Ufes), Profa. Doutora Ananda Carvalho (Ufes) e Prof. Doutor Miguel Gally de Andrade (UnB), vinculado aos grupos de pesquisa da Ufes: *‘Fresta: Imagens Técnicas e Dispositivos Errantes’* e *‘Curadoria e Arte Contemporânea’*. Em termos gerais, o projeto *Sistemas de arte pós-digital: Estudos sobre curadoria expandida em plataformas on-line* tem analisado o uso de plataformas digitais (nacionais e internacionais) e algumas amostras de exposições brasileiras realizadas no período de 2019 a 2022. O trabalho conta com a participação de estudantes de graduação, mestrado e doutorado. Já a presente dissertação

apresenta especificamente um recorte de dados nacionais entre 2021 e 2022, com base em pesquisa qualitativa, como contribuição aos trabalhos dos grupos de pesquisa indicados acima.

A relevância desta pesquisa se fortalece ao considerar as transformações provocadas pelo avanço das mídias digitais na difusão do conhecimento, como destacado por Castells (2013). Para o autor, a informação tornou-se um elemento central na estruturação da sociedade contemporânea, redefinindo as formas de comunicação e interação. Nesse cenário, a investigação aqui proposta dialoga com essas mudanças ao examinar a transição do setor artístico-cultural para o meio digital e seu impacto na circulação do conhecimento artístico na atualidade.

De fato, o desenvolvimento dos meios de comunicação de massa no século XX e o surgimento de novas mídias digitais no início do século XXI foram fatores primordiais que impulsionaram o surgimento de uma sociedade mais interessada na difusão da informação (Castells, 2013). Mais recentemente, diante do distanciamento social imposto pela pandemia de Covid-19, o setor artístico-cultural, a exemplo de outros segmentos, foi impactado pela transição do analógico para o digital, ao ter de migrar ou intensificar suas atividades no ambiente virtual (Bulhões, 2022). Essa transição já ocorria dentro do sistema artístico, mais gradual do que em outros setores – talvez devido a persistência de valores de genialidade e “saber-fazer” mais artesanal.

Nesse sentido, a pesquisa aqui desenvolvida se insere no panorama de transição e adaptação do setor artístico-cultural ao meio digital, processo acelerado pela pandemia de Covid-19, conforme discutido por Maria Amélia Bulhões (2022). A migração das práticas artísticas para o ambiente virtual reforça a necessidade de compreender as novas dinâmicas da circulação da arte e sua recepção no contexto pós-pandemia. Assim, esta investigação contribui para ampliar o debate sobre o impacto das novas mídias na produção, curadoria e difusão do conhecimento artístico-cultural, conectando as mudanças tecnológicas às transformações estruturais do sistema da arte.

O interesse neste trabalho está em ampliar os conhecimentos adquiridos com a pesquisa de TG mencionada anteriormente, aprofundar os estudos com uma pesquisa qualitativa e contribuir para a discussão sobre o papel e a importância da difusão do conhecimento artístico-cultural para a Sociedade da Informação. Para além desse interesse pessoal, a pesquisa aqui apresentada também ressalta a importância de despertar a atenção pública para as novas perspectivas e panoramas do sistema da arte, especialmente relacionadas as novas mídias e a arte digital, no cenário de pós-pandemia de Covid-19, buscando encontrar respostas para a compreensão da sua natureza.

Esta pesquisa de mestrado pretende vir em auxílio a um esforço de preenchimento de lacunas, procurando, a propósito e num contexto mais amplo da bibliografia, contribuir também para a valorização dos estudos visuais e investigações sobre as intersecções digitais em Arte e Cultura de pertinência a este campo. A própria Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (Unesco) reconhece que, após a adoção da Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável em 2015, a cultura passou a ser reconhecida globalmente como um facilitador e contribuinte para o desenvolvimento sustentável (UN Institute for Statistics, 2016). Além disso, a ‘*Agenda 2030*’ apresentou ao mundo um desafio para medir com mais precisão a contribuição da cultura em meio a economia global. Assim, podemos demonstrar como a teoria do informacionalismo, desenvolvida por Castells (2013), se manifesta na prática campo específico da cultura e das artes.

### **Problema e hipótese**

Na problemática desta pesquisa, questionamos: “Como as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) potencializam a participação feminina no sistema da arte na era digital?”.

A partir dessa abordagem, as seguintes questões surgem: Quais estratégias foram usadas pelas mulheres artistas e curadoras brasileiras na

disseminação da arte no período pós-pandemia? Quais as linguagens artísticas apresentadas nas suas exposições virtuais nesse período? Quais plataformas digitais e/ou mídias sociais foram mais utilizadas? No entanto, também devemos nos questionar se, a partir das tecnologias digitais, a inserção das mulheres no mercado das artes é mais ou menos efetiva ou igual ao que ocorre no sistema tradicional. Com esse propósito, buscamos concretizar a presente pesquisa a fim de trazer uma reflexão sobre o tema.

O período de 2021 e 2022 foi escolhido por se tratar de um momento em que ainda eram evidentes os efeitos da crise sanitária causada pela pandemia de Covid-19 no Brasil. Nesse contexto, as instituições culturais, em resposta às restrições à circulação em espaços públicos, ampliaram significativamente suas práticas em ambientes digitais. Essa mudança não apenas possibilitou a continuidade das atividades culturais durante as limitações físicas, mas também evidenciou uma transformação nos modos de produção, difusão e acesso à arte, especialmente no Brasil, onde as medidas de isolamento social tiveram um impacto prolongado (Bulhões, 2022). Ao delimitar esse recorte temporal, busco compreender como as estratégias on-line adotadas nesse período reconfiguraram as dinâmicas curatoriais e ampliaram as possibilidades de visibilidade para artistas e públicos em ambientes virtuais.

Pensamos como hipótese que as TICs potencializam a participação feminina no sistema da arte na era digital. Acreditamos que as mulheres artistas e curadoras estariam usando as tecnologias digitais como uma estratégia voltada à circulação de sua produção no sistema da arte brasileiro. Assim, essas práticas artísticas passam a se inserir em uma condição pós-digital, caracterizada pela integração entre os meios analógicos e digitais, na qual as tecnologias digitais deixam de ser percebidas como novidade ou ruptura e se tornam parte do cotidiano e dos processos criativos (Gasparetto, 2014). Esse cenário curatorial expandido para as plataformas on-line tem democratizado a disseminação da cultura e apresentado diferentes tipos de abordagens aos públicos, desde simulações digitais de espaços físicos até galerias virtuais no metaverso.

Nesse contexto, conforme Débora Gasparetto (2014), a ampliação e a diversificação dos espaços de circulação e legitimação da arte, que anteriormente estavam restritos a festivais especializados em novas mídias, centros culturais de vanguarda e projetos de catalogação em bases de dados eletrônicas. A condição pós-digital, portanto, evidencia uma mudança de paradigma em que as fronteiras entre o físico e o virtual se tornam mais permeáveis, permitindo que práticas artísticas antes consideradas marginais ou experimentais sejam incorporadas aos circuitos tradicionais e às instituições culturais.

No entanto, compreende-se que é preciso questionar e analisar em que condições socioculturais e econômicas há ou não há impulso para a inserção da mulher no sistema da arte com o uso de tecnologias digitais. Isso porque sabemos que existem algumas sociedades onde as mulheres enfrentam barreiras político-culturais arraigadas que as impedem de se envolverem plenamente no sistema da arte, seja tradicional ou com o uso de tecnologias digitais. A título de exemplo, é possível se referir a normas socioculturais que limitam o papel das mulheres ao trabalho doméstico e ao cuidado da família, podendo desencorajar a participação feminina em campos considerados mais técnicos ou intelectuais. Ou seja, a inserção da mulher no sistema da arte com o uso de tecnologias digitais deve ser analisada considerando a influência de uma complexa interação de fatores socioculturais e econômicos.

## **Objetivos**

O objetivo geral deste trabalho é discutir como o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) pode contribuir para a preservação, digitalização e divulgação de acervos e exposições de artistas mulheres e curadoras de arte; por meio de referências históricas e estudos com base nas principais teorias que relacionam arte contemporânea e novas mídias digitais a partir do século XX.

**Os objetivos específicos incluem:**

- Investigar a relação entre a curadoria de arte e as novas tecnologias, destacando sua evolução histórica, os impactos das tecnologias digitais e a participação das mulheres nesse campo, por meio de pesquisa e análises teóricas em referenciais bibliográficos (livros, artigos, revistas científicas, sítios eletrônicos, e outros).
- Identificar exemplos de exposições virtuais brasileiras com a participação feminina, no recorte temporal 2021-2022, e compreender como elas atuam no ambiente virtual e utilizam das tecnologias digitais, observando o seu potencial para ampliar o acesso à cultura; por meio de pesquisa documental e levantamento de dados.
- Analisar qualitativamente algumas exposições on-line com a participação de artistas-curadoras no Brasil, entre 2021 e 2022, a fim de identificar a curadoria, os principais recursos técnicos da expografia, as linguagens artísticas e as plataformas digitais utilizadas; por meio de pesquisa documental e entrevistas em profundidade.

**Metodologia**

Em termos metodológicos, a presente pesquisa se caracteriza como pesquisa qualitativa. Iniciei as investigações com um aprofundamento bibliográfico de referências históricas e estudos com base nas principais teorias que relacionam arte e tecnologia e abordam a questão da importância da difusão do conhecimento artístico-cultural por meio de tecnologias digitais e on-line no século XXI.

Esta pesquisa também realiza um levantamento de documentos secundários e um trabalho de campo com análise de dados primários a partir de entrevistas semiestruturadas. Com base nos dados obtidos em documentação digital ou catálogos e nas entrevistas em profundidade, busco identificar e fazer análise de algumas exposições virtuais brasileiras com a

participação feminina, no recorte temporal de 2021-2022, para com isso compreender como as curadoras atuam no ambiente virtual e se utilizam das tecnologias digitais.

Durante o desenvolvimento do projeto, concretizo três fases, sendo:

1. Pesquisa bibliográfica com base em dados primários e secundários (livros, jornais, revistas científicas, entre outros) voltados à revisão de teorias que explicitam as intersecções digitais em Arte e Cultura;
2. Pesquisa documental qualitativa e análise de dados e acervos digitais/virtuais de artistas, curadoras e organizações culturais brasileiras, de informações e imagens de algumas exposições do período de 2021 a 2022;
3. Análise qualitativa de entrevistas em profundidade – realizadas por meio de videoconferência – com duas artistas-curadoras brasileiras: Mari Nagem e Marcela Vieira.

Entre os autores consultados, destaco os referenciais teóricos de: Arlindo Machado (2007), Priscila Arantes (2011, 2021), Manuel Castells (2013, 2020, 2021), Humberto Eco (1989), Pierre Lévy (1998, 2010, 2011), Maria Amélia Bulhões (2011, 2020, 2022), Débora Gasparetto (2014; 2017), André Lemos (2008), Júlio Plaza (2003), Hans Ulrich Obrist (2008), Ana Paula Baltazar (2001), Wolf Lieser (2009), Annet Dekker (2021a, 2022), entre outros.

A partir dessas leituras, é possível ter um maior embasamento teórico para realizar a revisão dos documentos de centros de pesquisa brasileiros, a exemplo do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Brasil, 2018, 2020, 2022), bem como o levantamento de dados em órgãos internacionais, como é o caso da Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UN Digital Library, 2009; UN Institute for Statistics, 2016). Isso porque o embasamento teórico também é importante para a análise crítica dos dados coletados, da pesquisa qualitativa e para as entrevistas em profundidade.

Todo o detalhamento dessas fases metodológicas foi organizado em um Plano de Trabalho adequado ao tempo de integralização do mestrado (a ser completado dentro dos 24 meses previstos). Por isso, optamos em dividir a pesquisa nas três fases mencionadas anteriormente. Assim, a pesquisa

bibliográfica teve início no primeiro semestre de 2023 – com auxílio do orientador e das sugestões de leitura dos professores das disciplinas de mestrado do PPGA da Ufes. A análise dos referenciais foi concluída dentro do prazo para a escrita dos capítulos teóricos.

Com base na amostragem de dados entre 2021 e 2022 (Sistemas de Arte Pós-Digital, 2023), fizemos um mapeamento das exposições on-line com a participação de curadoras no Brasil, no recorte temporal de 2021-2022, a fim de identificar os principais recursos técnicos da expografia, as linguagens artísticas e as plataformas digitais utilizadas (informações importantes para composição do capítulo 3 da dissertação).

Após a conclusão dos estudos teóricos, baseados na bibliografia e nas análises dos documentos pesquisados, foi possível iniciar a redação dos capítulos iniciais da dissertação, assegurando o envio do dossiê completo e um capítulo teórico para avaliação pela banca de qualificação no segundo trimestre de 2024. Ainda nesse período, busquei fazer um primeiro contato com as curadoras a fim de viabilizar o agendamento das entrevistas por e-mail (para serem realizadas por videoconferência).

A última etapa metodológica foi a pesquisa qualitativa e as entrevistas em profundidade, por meio de videoconferência. Devido à agenda restrita das artistas-curadoras, não foi possível realizar as entrevistas em outubro de 2024, conforme previsto no projeto. As entrevistas foram conduzidas nos meses de janeiro e fevereiro de 2025, o que resultou em um atraso na análise dos dados. No entanto, foi possível otimizar o processo de escrita da análise e, com o suporte do orientador, concluir o trabalho dentro do prazo estipulado para a submissão à banca em março de 2025. Assim, o primeiro trimestre de 2025 foi integralmente dedicado à finalização das análises das entrevistas e à redação do trabalho final, garantindo o cumprimento do cronograma estabelecido pelo PPGA.

No primeiro capítulo desta dissertação, intitulado '*Curadoria de Arte e Plataformas Digitais*', meu objetivo é analisar a evolução da prática curatorial no contexto das transformações tecnológicas, destacando como a digitalização impactou a forma como exposições são concebidas, mediadas e

acessadas. Para isso, discuto a trajetória da curadoria desde suas origens até a era digital, examinando marcos históricos e mudanças conceituais que redefiniram o papel do curador e dos espaços expositivos. Além disso, abordo a ascensão das plataformas digitais como novos ambientes para a arte, analisando como essas ferramentas ampliam o alcance da curadoria, democratizaram o acesso às obras e criaram possibilidades para a mediação artística.

Também investigo os impactos da digitalização na curadoria, explorando tanto as vantagens quanto os desafios das exposições virtuais. A virtualização das práticas curatoriais trouxe inovações significativas, permitindo novas formas de interação e engajamento do público, mas também levantou questões sobre a materialidade da obra, a autoria e a preservação digital. Assim, ao longo do capítulo, busco refletir criticamente sobre essas mudanças, considerando como a curadoria digital pode tanto ampliar a visibilidade artística quanto gerar novos obstáculos na legitimação e valorização das obras no cenário contemporâneo.

Em especial, dedico o segundo capítulo, *'Participação das mulheres na produção e curadoria de arte'*, às vozes de pesquisadoras e artistas-curadoras mulheres que, ao longo da história, desafiaram o silêncio imposto sobre as narrativas femininas no campo da arte. A proposta é destacar as contribuições de autoras que, por meio de suas pesquisas e obras, têm dado visibilidade à atuação feminina em um contexto dominado pelo patriarcado. Assim, ao selecionar apenas vozes femininas, não pretendo excluir as perspectivas masculinas, afinal reconheço a importância da pluralidade de pensamentos na construção da história da arte. Porém, meu foco recai sobre a urgência de ressaltar o papel das mulheres que, apesar de sua significativa participação, muitas vezes permanecem invisíveis.

Embora não possa afirmar que todas as autoras abordadas no segundo capítulo se identifiquem explicitamente com o movimento feminista, todas elas, de alguma forma, têm se posicionado em prol da visibilidade feminina. Ao dar voz a essas autoras, busco sublinhar a relevância de seus trabalhos que, com suas reflexões e pesquisas, têm quebrado barreiras e reconstruído a

história da arte a partir de uma perspectiva mais inclusiva e equitativa. O capítulo, portanto, serve também como uma homenagem a essas pensadoras e criadoras, que, mesmo em um mundo predominantemente machista, conseguiram se destacar e influenciar o discurso artístico.

No segundo capítulo, optei por utilizar o nome completo das autoras ao invés de apenas seus sobrenomes, com o intuito de evidenciar a identidade feminina. Isso porque sei que, muitas vezes, ao utilizar apenas o sobrenome, corre-se o risco de obscurecer a identidade da autora, fazendo com que sua contribuição seja percebida de forma neutra ou até associada ao masculino. Essa escolha visa, portanto, ressaltar a mulher como sujeito ativo na produção do conhecimento, combatendo a invisibilização que, historicamente, tem ocorrido não apenas nas representações artísticas, mas também na construção do próprio campo acadêmico. Ao colocar em evidência o nome completo, busco sublinhar a relevância e a autoria feminina em um universo em que as mulheres frequentemente são deixadas à margem.

Com este segundo capítulo, quero chamar atenção para a invisibilização das mulheres na história da arte, evidenciando como, ao longo do tempo, suas contribuições foram sistematicamente minimizadas. A partir das obras e dos escritos dessas mulheres, pretendo levar o público interessado a refletir sobre como as práticas curatoriais e as produções artísticas femininas têm sido fundamentais para reconfigurar as representações culturais e sociais, desafiando a estrutura patriarcal que ainda prevalece no campo artístico.

No terceiro capítulo, *'Estudos de Casos: Plataformas Digitais e a Curadoria Feminina no Brasil em 2021 e 2022'*, busco analisar o papel das curadoras na construção de exposições virtuais no contexto brasileiro, enfatizando sua atuação em plataformas digitais durante o biênio 2021-2022. A pesquisa parte do reconhecimento de que a curadoria no ambiente virtual se configura como um campo em expansão, no qual as estratégias curatoriais tradicionais são ressignificadas em função das especificidades da mediação digital. Dessa forma, examino como as artistas-curadoras brasileiras Mari Nagem e Marcela Vieira se apropriam dessas plataformas, quais

metodologias empregam e de que maneira suas práticas dialogam com os desafios e possibilidades inerentes ao meio digital.

Além disso, este terceiro capítulo tem como objetivo compreender em que medida as exposições virtuais analisadas contribuem para a ampliação da visibilidade de artistas mulheres e para a construção de novas narrativas no campo da arte digital. Para isso, investigo a relação entre curadoria e tecnologia, considerando aspectos como acessibilidade, engajamento do público e a experimentação estética proporcionada pelos suportes digitais. A partir desses estudos de caso, pretendo evidenciar o impacto da curadoria feminina na consolidação de espaços expositivos virtuais no Brasil e refletir sobre a potência das plataformas digitais enquanto dispositivos críticos e criativos para a arte contemporânea.

## 1. CURADORIA DE ARTE E PLATAFORMAS DIGITAIS

Neste primeiro capítulo, abordaremos sobre a relação entre a curadoria de arte e as plataformas digitais, destacando sua evolução histórica e o impacto das tecnologias digitais nesse campo. A curadoria, que começou como uma prática ligada a coleções privadas e gabinetes de curiosidade, passou por transformações significativas para se tornar uma prática multifacetada e profissionalizada. Neste sentido, os principais objetivos desse capítulo são investigar a ascensão das plataformas digitais no sistema da arte e os desafios e vantagens que surgem com a digitalização das práticas curatoriais.

Antes de iniciar as discussões, observamos que a literatura especializada convergiu para algumas distinções úteis entre práticas curatoriais mediadas por tecnologia e categorias de obras. Abaixo, sistematizamos os termos frequentemente utilizados com base em fontes de referência do campo da arte, museologia digital e curadoria de novos meios. A diferenciação desses termos é fundamental porque cada um deles implica condições específicas de produção, circulação, mediação e preservação das obras de arte. Ao distinguir entre curadoria digital, curadoria online e curadoria na web, por exemplo, torna-se possível compreender se o foco está na infraestrutura técnica, na mediação em rede ou na exploração da internet como meio artístico em si.

Da mesma forma, separar obras nativas digitais<sup>2</sup> de obras digitalizadas<sup>3</sup> permite reconhecer a diferença entre aquilo que nasce em ambiente digital —

---

<sup>2</sup> São obras criadas originalmente em formato digital (frequentemente dependentes de software, sistemas operacionais, rede ou banco de dados) e cuja autenticidade envolve componentes imateriais (código, dependências) e contextuais (plataforma, ambiente). Em net art (arte de/para a internet), por exemplo, a obra “vive” online e explora propriedades específicas da rede. Instituições como Tate e Rhizome descrevem essa condição ao falar de digital art e net art (arte feita ou apresentada com tecnologia digital, e arte criada para “viver” na internet), e desenvolvem metodologias de preservação e re-apresentação (emulação, reenactment, rehosting) (DCC, 2025a).

<sup>3</sup> São obras originalmente analógicas (pinturas, negativos fotográficos, fitas, esculturas, documentos) que foram convertidas para o digital por processos de captura (escaneamento, fotografia,

e depende dele para existir — e aquilo que é apenas convertido para esse suporte. Essa precisão conceitual evita ambiguidades, orienta metodologias curatoriais adequadas e contribui para o desenvolvimento de políticas culturais, de preservação e de exibição coerentes com as especificidades de cada categoria.

Em sentido estrito, ‘curadoria digital’ se consolidou, primeiro, na ciência da informação, como o conjunto de processos para gestão, preservação e agregação de valor a materiais digitais ao longo de todo o seu ciclo de vida (planejamento da criação, descrição por metadados, preservação e acesso). Essa acepção é normatizada pelo Digital Curation Centre (DCC) e pelo seu *Curation Lifecycle Model* (Modelo do ciclo de vida da curadoria), frequentemente adotado por museus e arquivos para coleções digitais e *time-based media* (DCC, 2025b). Em curadoria de arte, o termo é empregado quando o curador incorpora essas práticas ao ciclo curatorial (da pesquisa à preservação pós-exposição), incluindo documentação técnica, versionamento e políticas de emulação/migração. Portanto, “curadoria digital” enfatiza processos e infraestrutura que tornam possível expor, documentar e manter obras digitais (e seus contextos) no longo prazo (Abbott, 2008; DCC, 2025b).

Já o termo ‘curadoria online’ pode-se referir a programas, exposições e narrativas curatoriais concebidas para serem experimentadas na internet—isto é, publicação e mediação em ambientes web (sites expositivos, plataformas dedicadas, narrativas multimodais, social media). Aqui, o autor explica que o foco está na distribuição e mediação em rede: arquitetura de informação, hipertextualidade, acessibilidade, métricas de uso e formatos específicos (tour web, exposição navegável, sala virtual, streaming

---

digitalização audiovisual). A digitalização facilita acesso, difusão e certas formas de conservação, mas não torna a obra “nativa digital”: seu original permanece analógico, e as cópias digitais são representações. Na gestão museológica, entram no mesmo ciclo de curadoria digital para fins de metadados, preservação e acesso, porém com requisitos técnicos distintos (ex.: fidelidade de captura). O DCC inclui “melhores práticas em digitalização e documentação” dentro do escopo de curadoria digital, deixando clara a diferença entre natividade e representação (DCC, 2025a).

performativo). A literatura e a prática institucional desde os anos 1990 — de projetos como *ada'web*<sup>4</sup> e *ArtBase*<sup>5</sup> — ajudaram a estabilizar essa categoria ao abordar com rigor desafios de comissionamento, documentação e preservação de exposições *born-online* (Clewley, 2001).

Quanto ao termo ‘curadoria na web’, ele estaria próximo de ‘curadoria online’, mas costuma sublinhar a web como meio (e não apenas como canal). Em outras palavras, trabalha com a materialidade de rede: links, protocolos, navegadores, latência, plataformas e públicos distribuídos. Em *net art* e práticas em rede, essa ênfase desloca o cubo branco para contextos flexíveis e distribuídos, exigindo modelos curatoriais que lidem com atualização contínua, interatividade, participação e interdependência com serviços/infraestruturas externas. Pesquisas e projetos de referência tratam explicitamente de “exibir” obras cujo comportamento é processual, interativo e distribuído—e não apenas colocá-las “online” (Clewley, 2001; DCC, 2025b).

A ‘curadoria digital’ (processos, preservação, infraestrutura) atravessa tanto obras nativas digitais quanto digitalizadas, e é transversal à prática curatorial contemporânea (DCC, 2025b). Já ‘curadoria online’ e ‘curadoria na web’ são mais frequentemente associadas a modos de apresentação/mediação: toda curadoria na web é online, mas nem toda curadoria online explora a web como matéria (por exemplo, um catálogo digital está online; um happening hipertextual, multiusuário e dependente de APIs é “na web” enquanto meio). Do mesmo modo, “obras nativas digitais” demandam não só exibição, mas estratégias técnicas e conceituais para preservação e re-apresentação (emulação, documentação comportamental), ao passo que as obras “digitalizadas” requerem fidelidade de representação e metadados robustos. Essas distinções estão no centro de debates clássicos sobre “exibir” novos meios e sobre a curadoria de arte em rede (DCC, 2025a).

---

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://www.adaweb.com/>>.

<sup>5</sup> Disponível em: <[https://artbase.rhizome.org/wiki/Main\\_Page](https://artbase.rhizome.org/wiki/Main_Page)>.

Por isso, destacamos a importância de analisar o crescimento das plataformas digitais no sistema das artes e discutir os benefícios e as dificuldades que acompanham a digitalização das práticas curatoriais. Assim, o subcapítulo a seguir vai explorar desde os primórdios da curadoria até sua adaptação contemporânea, enfatizando a importância de compreender o papel das curadoras na mediação entre a arte e o público em um contexto digital. Além disso, discutiremos como as plataformas digitais possibilitam novas formas de interação e colaboração entre artistas, curadoras e o público, ampliando o alcance e a acessibilidade da arte.

Neste sentido, temas como a preservação digital, a autenticidade das obras e a criação de exposições virtuais são abordados, ressaltando as oportunidades e obstáculos que o processo de digitalização impõe nesse campo. Também buscamos enfatizar como essas mudanças estão redesenhando a experiência estética e cultural do público, ao mesmo tempo em que desafiam as curadoras a adaptarem suas abordagens e práticas. Assim, este primeiro capítulo serve como uma importante reflexão sobre a intersecção entre arte, tecnologia e sociedade contemporânea, tornando visíveis as complexas dinâmicas que norteiam a curadoria digital.

## **1.1. EVOLUÇÃO HISTÓRICA DA CURADORIA DE ARTE**

A curadoria de arte é uma prática que evoluiu significativamente ao longo dos séculos, refletindo mudanças nas dinâmicas sociais, culturais e tecnológicas (Arantes, 2011; Barbosa, 2013). Desde as suas origens em coleções privadas e gabinetes de curiosidades até o papel contemporâneo das plataformas digitais, a curadoria se transformou em uma área complexa e multifacetada. Assim, antes de discutir o seu papel na contemporaneidade, este capítulo vai revisitar as origens da curadoria a fim de fazer uma rápida contextualização.

De acordo com Pomian (1990), a prática curatorial pode ser rastreada desde as coleções privadas dos aristocratas e da nobreza europeia dos séculos

XVI e XVII. Esses colecionadores montavam gabinetes de curiosidades, onde armazenavam e exibiam objetos de arte, artefatos “exóticos” e itens científicos. O autor explica que estas coleções privadas eram mais do que simples acervos de objetos valiosos, eram também uma forma de demonstração de conhecimento e prestígio social naquela época (Pomian, 1990).

Com a criação dos primeiros museus públicos, como o Museu Britânico em 1753, em Londres, e o Louvre em 1793, em Paris, a curadoria começou a se profissionalizar. Segundo Bennett (1995), os curadores se tornaram responsáveis pela seleção, preservação e interpretação das coleções dessas instituições. Essa fase marcou a transição de coleções privadas para instituições públicas, quando se ampliou o acesso ao conhecimento e à cultura no contexto político e econômico de implantação da democracia liberal sobretudo no continente europeu (Bennett, 1995).

A partir do século XIX, com a “proliferação” de museus permanentes e de eventos como bienais internacionais e exposições de arte com temáticas inovadoras, a figura do curador ganhou mais destaque. Eilean Hooper-Greenhill (1992) explica que os curadores deixaram de apenas cuidar das coleções. Passaram a desempenhar um papel educacional, mediando o conhecimento e a experiência estética para o público. Essa atuação se tornou crucial à medida que os museus ganharam mais notoriedade como espaços de formação cultural (Hooper-Greenhill, 1992).

Nesse período, segundo informações do Instituto Brasileiro de Museus (2011), tivemos a criação do Museu Real (hoje Museu Nacional da Quinta da Boa Vista), no ano de 1818, por meio de decreto do então príncipe regente de Portugal, D. João VI. Em 1826, quatro anos depois da Proclamação da Independência, inaugurou-se o primeiro salão da Academia Imperial de Belas Artes, que pode ser considerado um dos antecedentes do atual Museu Nacional de Belas Artes (IBRAM, 2011).

Então chegamos ao século XX, quando ocorrem diversas mudanças radicais para a curadoria de arte, principalmente, impulsionadas por movimentos artísticos de vanguarda e por transformações sociopolíticas.

Priscila Arantes (2011) discute a evolução da curadoria de arte destacando que, historicamente, o papel do curador estava atrelado à manutenção e exibição de acervos em museus. No entanto, naquelas últimas décadas, esse papel ganhou novos contornos. O curador passou a atuar não apenas como conservador-chefe, mas também a realizar projetos curatoriais independentes, imprimindo uma visão autoral às exposições (Arantes, 2011, p. 2554).

Deste modo, Obrist (2008) afirma que a exposição passou a ser vista como uma obra de arte em si, com curadores como Harald Szeemann e Pontus Hultén explorando novas formas de apresentação e interpretação de arte. Szeemann, em particular, é conhecido por suas exposições inovadoras, como *When Attitudes Become Form* (1969) (ver Imagem 1 abaixo), no Kunsthalle Bern, na Suíça, um projeto que desafiou as convenções tradicionais de exibição (Obrist, 2008).

Imagem 1: *When Attitudes Become Form* (1969) no Kunsthalle Bern, Suíça.



Fonte: <<https://museu.io/tema/exposicao/when-attitudes-become-form-1969/>>.

Essa exposição marcou uma mudança crucial ao apresentar o papel do curador não apenas como mediador, mas também como criador, transformando a exposição em uma obra de arte em si mesma (Obrist, 2008). Essa transformação ressoa diretamente com as evoluções que levaram à era digital, em que a curadoria se adaptou às novas plataformas e ferramentas tecnológicas.

No contexto de *When Attitudes Become Form* (1969), Szeemann promoveu uma abordagem mais experimental e fluida para a exibição de arte. Ele permitiu que os artistas participassem ativamente da instalação das obras, o que contribuiu para uma mudança na maneira como as exposições eram concebidas. A exibição de processos, atitudes e gestos artísticos, em vez de objetos finalizados, refletia o espírito da época e ajudou a redefinir o que constituía uma “exposição de arte” (Obrist, 2008). Esse espírito inovador de Szeemann antecipou as discussões contemporâneas sobre curadoria, especialmente no ambiente digital, onde os curadores podem trabalhar com mídias dinâmicas e interativas.

No Brasil, também houve grandes mudanças. A Bienal Internacional de Arte de São Paulo, desde sua criação em 1951, passou por diversas transformações em seu formato e curadoria. Inicialmente, as exposições eram organizadas com base em representações nacionais, refletindo um modelo tradicional de pavilhões por país. Priscila Arantes (2011) cita a importante atuação de Walter Zanini na 16ª e 17ª edição da Bienal Internacional de São Paulo (1981 e 1983 respectivamente), quando, por exemplo, aboliu temporariamente a montagem de espaços reservados por países, visando uma abordagem mais integrada e menos segmentada. Apesar dessa iniciativa, as representações nacionais foram retomadas nas edições subsequentes e permaneceram até 2006, quando foram definitivamente eliminadas. A partir da 27ª Bienal, em 2006, sob a curadoria de Lisette Lagnado, a exposição adotou uma estrutura temática e conceitual, sem divisões por país, refletindo uma tendência contemporânea de valorizar diálogos transnacionais e enfoques curatoriais mais amplos.

Dentro deste contexto vale destacar a seção de Arte Postal da 16ª Bienal Internacional de São Paulo que reuniu artistas de diferentes nacionalidades para experimentar novas possibilidades e intercambiar trabalhos em uma rede paralela ao “circuito oficial” das artes (a arte postal foi uma das primeiras modalidades de evento a tratar como arte a comunicação em rede e em grande escala; para alguns pensadores ela é vista como uma das precursoras da net art) (Arantes, 2011, p. 2556).

A autora esclarece que o uso dos meios de comunicação pelos artistas frequentemente envolvia não apenas a experimentação com a linguagem, mas também uma crítica ao espaço institucional, levando à criação de novos circuitos para a circulação da produção artística. Segundo Priscila Arantes (2011), houve um deslocamento na figura do curador, que agora se articula em exposições temporárias e incorpora outros espaços e formatos expositivos, muitas vezes com um caráter autoral. Ela explica que essa mudança é atribuída ao florescimento do mercado de arte, ao aumento das exposições temporárias e à emergência de megaexposições, como bienais e documentas, que tornaram a presença do curador essencial para sua organização.

Durante este período, a curadoria também começou a envolver questões críticas e teóricas, refletindo preocupações com identidade, política e sociedade. O'Neill (2012) argumenta que a prática curatorial passou a ser vista como uma forma de produção de conhecimento e de ativismo cultural. A maioria das bienais, por exemplo, têm a "globalização" como tema principal, ao mesmo tempo em que questionam as bases ideológicas do próprio evento como um produto da globalização que se restringe à grande exposição como seu principal resultado (O'Neill, 2012, p. 81, tradução nossa).

Por outro lado, O'Neill (2012) argumenta que o mundo da arte é diverso e global, o que torna difícil distinguir suas várias expressões. Entre os anos 1990 e 2010, surgiram muitos modelos de exposições, que, embora já não sejam uma novidade, mostram tanto o potencial quanto os desafios de reunir diferentes representações em um único espaço (O'Neill, 2012, p. 84, tradução nossa). Nesse contexto, as bienais não se limitavam apenas a exibir obras de arte, mas também promoviam discussões sobre como a arte é produzida e distribuída, tornando-se um espaço de diálogo e reflexão.

A proliferação das bienais ocorreu em um momento em que a curadoria se abriu para se tornar um campo expandido que ia além da mera exibição e produção material, para levar em conta os modos discursivos e distributivos de troca e, ao mesmo tempo, agir como um catalisador para desafiar o que sabemos e as maneiras pelas quais isso se torna conhecido. Embora a expansão do modelo de exposição bienal seja um sintoma e uma condição de nossa era globalmente conectada, suas inúmeras formas proporcionaram pequenos momentos de resistência, dissenso, antagonismo e

“contraespetáculo” em relação às grandes narrativas da história da arte, da cultura do consumo, do entretenimento de massa e das forças hegemônicas do capitalismo global orientadas pelo mercado (O’Neill, 2012, p. 84, tradução nossa).

Embora essas exposições sejam características de uma era global interconectada, O’Neill (2012) sugere que elas também oferecem uma plataforma para questionar e desafiar narrativas dominantes. Momentos de resistência e dissenso podem surgir dentro dessas bienais, permitindo que vozes alternativas se manifestem contra as narrativas hegemônicas da arte, do consumo e do capitalismo (O’Neill, 2012). Assim, as bienais se tornam um espaço onde a arte pode não apenas refletir a sociedade, mas também contestá-la, promovendo uma crítica ao *status quo*.

Neste contexto, um fato curioso chamou atenção no Brasil. No dia da abertura da 28ª Bienal Internacional de São Paulo (2008), um grupo formado por cerca de 40 pichadores “ocupou” o pavilhão no Parque do Ibirapuera e pichou parte do segundo andar que se encontrava vazio (como proposto pela própria curadoria para discutir a questão do “vazio” na arte). Sob curadoria de Ivo Mesquita, aquela bienal foi intitulada *Vivo Contato*, mas ficou conhecida na imprensa brasileira como *Bienal do Vazio*. A esse respeito, Cinara Barbosa (2013) problematiza o “esvaziamento” de obras deixado no segundo andar do pavilhão Ciccillo Matarazzo ao referir-se criticamente à atuação do curador e à competência da curadoria na relação dos sistemas entre arte, artista e produção de sentidos de trabalhos expostos publicamente. A autora também relembra que o projeto curatorial explorava questionamentos – que já circulavam preponderantemente no início daquela década – sobre o “boom” de bienais no mundo (Barbosa, 2013, p. 136).

Assim, o ato dos pichadores exemplifica a ideia de que o espaço expositivo também pode servir como plataforma de resistência e contestação na sociedade. A ação dos ativistas não apenas desafiou a narrativa predominante da arte institucional, mas também questionou a relação entre arte, espaço público e acessibilidade. Essa ação pode ser vista como um reflexo do processo de ampliação que a curadoria começou a incorporar ao longo do século XX. Desde as inovações de curadores como Szeemann com

suas exposições experimentais, como *When Attitudes Become Form* (1969), a ideia de que o curador poderia mediar novos diálogos e tensionar as fronteiras da arte e da sociedade foi ganhando força (Obrist, 2008, tradução nossa).

Na Bienal de 2008, a proposta curatorial de discutir o “vazio” abriu um espaço que, simbolicamente, foi apropriado pelos ativistas como uma crítica direta à própria instituição e ao sistema da arte. Assim como O'Neill (2012) argumenta que as bienais oferecem “momentos de resistência, dissenso e antagonismo”, a ação dos pichadores foi uma manifestação direta desse espírito crítico. A intervenção dos pichadores ilustra como, em um contexto globalizado, as exposições podem se transformar em locais onde vozes alternativas se manifestam, desafiando as normas hegemônicas da arte e da cultura do consumo.

Além disso, a curadoria também pode ser vista como uma prática que busca incorporar o que está excluído da história, evidenciando a importância de apresentar documentos e obras que refletem narrativas diversas e muitas vezes marginalizadas (Arantes, 2011, p. 10). Um exemplo brasileiro é o projeto curatorial *I/legítimo: dentro e fora do circuito*, desenvolvido por Priscila Arantes e Fernando Oliva em 2008 no Museu da Imagem e do Som (MIS) e no Paço das Artes (ver Imagem 2 abaixo), que reuniu 42 artistas e coletivos de diversos países, incluindo Austrália, Brasil, Canadá, Espanha, EUA, França, Inglaterra, Peru, Romênia e Uruguai. Segundo Priscila Arantes (2011). O objetivo foi investigar os processos e mecanismos que levam à incorporação e legitimação das obras de arte e dos artistas, bem como aqueles que os colocam à margem do circuito da arte em diferentes níveis de inserção.

Imagem 2: *I/legítimo: dentro e fora do circuito* no Paço das Artes (Arantes; Oliva, 2008).



Fonte: <<https://pacodasartes.org.br/exposicao/i-legitimo/>>.

Essa abordagem curatorial, que visa explorar os mecanismos de legitimação e marginalização da arte, ressoa com as mudanças estruturais na curadoria, da era dos museus físicos à era digital. Com a ascensão das plataformas digitais, essa discussão sobre inclusão e exclusão ganha novas camadas. A digitalização da arte e a possibilidade de realizar exposições online permitiram o acesso a uma maior diversidade de vozes e ampliação do circuito artístico (Gere, 2009, p. 81, tradução nossa). No entanto, como apontam estudiosos, a legitimação no mundo digital também segue padrões de exclusão, especialmente em relação ao acesso à tecnologia e às plataformas que têm maior visibilidade (Graham; Cook, 2010, p. 25, tradução nossa). O projeto *I/legítimo* se encaixa nesse contexto como uma reflexão crítica sobre a inserção dos artistas no circuito, uma questão que, na era digital, se amplifica com a visibilidade global, mas também com novos desafios de exclusão digital.

Vale ressaltar que o problema não se limita apenas à exclusão digital, mas abrange também a existência de uma hierarquia algorítmica que influencia diretamente a visibilidade e a reputação de determinadas obras e artistas em detrimento de outros. Esse processo não é resultado exclusivo das escolhas curatoriais, mas decorre, em grande parte, dos mecanismos automatizados das plataformas digitais, que priorizam conteúdos com base em critérios como engajamento, popularidade e padrões de consumo. Nesse

sentido, a “plataformização” da cultura opera com lógicas distintas das práticas curatoriais tradicionais, uma vez que não está necessariamente orientada por valores educativos, reflexivos ou críticos, mas por dinâmicas algorítmicas que favorecem a lógica do mercado e a maximização da atenção.

De fato, com a ascensão da internet e das tecnologias digitais no final do século XX e início do século XXI, a curadoria de arte entrou em uma nova fase. As plataformas digitais permitiram novas formas de exibição e interação com o público (Arantes, 2011). Assim, as exposições virtuais, coleções on-line e a mediação digital transformaram a prática curatorial, tornando-a mais acessível e interativa (apesar da exclusão digital).

Para delimitar o papel do curador, é possível elencar algumas tarefas e especialidades tanto na curadoria de arte em ambientes físicos quanto em espaços virtuais que caracterizam esse campo de atuação. Cinara Barbosa (2013) explica que são etapas como elaboração do planejamento e da ideia, pesquisa iconográfica, definição da planta conceitual do espaço, criação de composição da forma visual, expografia (design, mobiliário, sistema de segurança, controle ambiental); elaboração do projeto museológico (documentação do projeto, plantas da arquitetura e desenhos descritivos, elaboração de textos, orçamento, cronograma); e execução (montagem), entre outros, de acordo com um plano técnico em conformidade com “diretrizes expológicas”, ou seja, adequadas a esta área teórica que estuda a exposição (Barbosa, 2013, p. 140). No entanto, a curadoria digital não se limita a transpor exposições físicas para o ambiente virtual e/ou on-line, mas explora as possibilidades únicas oferecidas pelas tecnologias digitais.

Para exemplificar, Priscila Arantes (2011) cita o *Projeto Calhau*<sup>6</sup> desenvolvido por Giselle Beilgueman em 2006, e que reuniu 25 artistas

---

<sup>6</sup> Lançado em 2006, o projeto foi concebido por Facundo Guerra e Giselle Beiguelman, e teve direção executiva de Roberta Alvarenga. De acordo com informações do sítio eletrônico do projeto, ‘Calhau é o lado B da mídia: o resto, o refugio, a sobra’. No jargão jornalístico, designa matérias engavetadas e não utilizadas. Na mídia eletrônica, significa o espaço não comprado por anunciantes e geralmente preenchidos com propagandas do próprio provedor. Enfim, na *web*, calhau é o espaço da comercialização que responde à lógica do mercado capitalista informacional e ao universo do *e-biz*. Invadir a grade publicitária da web e da rede eletromídia com trabalhos experimentais, isto é, chamar

atuantes na interface entre arte, mídia e tecnologia para participar de uma “antiexposição” em espaços publicitários de sítios eletrônicos. A autora explica que a proposta consistiu em ocupar os buracos da programação de anúncios publicitários on-line e de painéis eletrônicos situados na paisagem urbana, a partir da criação de banners (faixas publicitárias utilizadas na internet) que seriam “infiltrados” em sítios eletrônicos, como *Canal Contemporâneo*, *Erika Palomino*, *Glamurama*, *Mix Brasil*, *Rraul.com* e *Trópico*.

Roberto Moreno, um dos [artistas] criadores convidados, comenta: “O 'Calhau' é quase anárquico: invade espaços comerciais, ainda que autorizados. MST sem causa: pronto, invadi, tornei útil de acordo com meu ponto de vista, reútil”. Outro convidado, o artista e professor da ECA - USP, Gilberto Prado, que atua no projeto em parceria com Fabio Oliveira Nunes, arremata: “O projeto 'Calhau' tem um aspecto subversivo muito atraente: perverter a função original da publicidade eletrônica, criando ruído e alcançando leitores destituídos de qualquer expectativa artística” (Arantes, 2006, p. 1).

No texto, Priscila Arantes (2006) sugere que ao introduzir trabalhos experimentais nos espaços publicitários da *web* e nas redes de mídia eletrônica, ou seja, ao convidar artistas a ocupar esses espaços normalmente destinados à comercialização, ocorreu uma interrupção intencional na continuidade esperada desses ambientes. Isso teria criado um *gap* ou uma descontinuidade – segundo a autora, uma forma de subversão (Arantes, 2006). Assim, essa intervenção rompe com a lógica tradicional da publicidade on-line, perturbando o fluxo comercial ao introduzir conteúdos artísticos e críticos.

Nesse sentido, o projeto transcende os limites da arte e questiona as estratégias de consumo e publicidade no ambiente da *web*. O foco não está apenas nas questões de linguagem, mas principalmente nos interesses de mercado e nas agendas ideológicas associadas aos grandes meios de

---

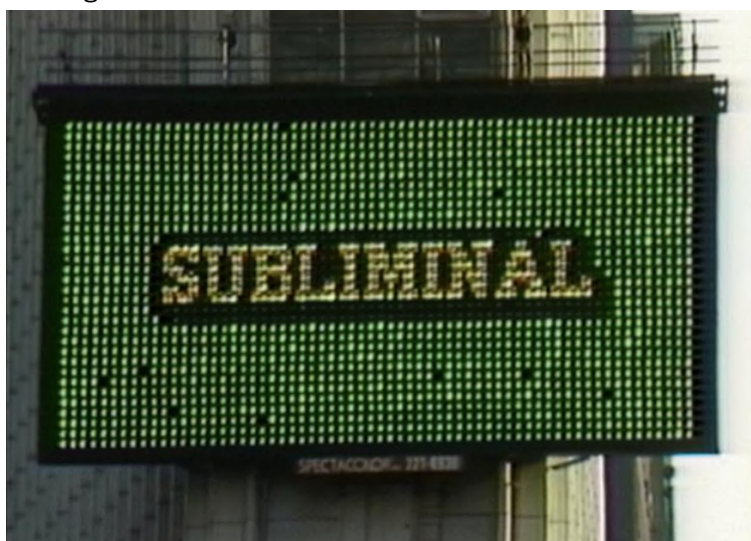
criadores para ocupar estes “espaços-mercadorias” é, antes de tudo, criar um *gap*, uma descontinuidade, como assinalaria Foucault, que aqui funciona como uma subversão na lógica da publicidade on-line (Arantes, 2006, p. 1).

comunicação digital, que simultaneamente servem a propósitos tão distintos quanto a arte, a informação e a publicidade (Arantes, 2006).

Essa reflexão de Priscila Arantes (2006) dialoga com a análise de Walter Benjamin (2018) sobre a desintegração da aura nas produções artísticas na modernidade e a substituição do valor de culto pela lógica da reprodutibilidade e da exposição. Assim como Benjamin (2018) argumenta que a produção em massa altera a fruição da arte, Priscila Arantes (2011) observa que a ocupação dos espaços digitais – moldados pelos interesses comerciais – coloca a arte em um novo contexto, onde a reprodutibilidade e a exposição são regidas pelas dinâmicas de consumo e publicidade. Assim, ambos os autores apontam para uma transformação na forma como a arte é produzida e consumida, moldada pelas novas lógicas do mercado e dos meios de comunicação.

Não obstante, diversos artistas já haviam subvertido os códigos triviais da publicidade. Priscila Arantes (2006) cita as obras de Andy Warhol, nos anos 1960, que chamaram atenção para os ícones da sociedade de consumo. Outro exemplo citado pela autora é Antoni Muntadas, nos anos 1980, que desenvolveu *This is not an advertisement* (ver Imagem 3 abaixo) – uma intervenção realizada em um telão publicitário na Times Square, em Nova York, como parte de um programa de arte pública em que participaram inúmeros artistas.

Imagem 3: *This is not an advertisement* (Muntadas, 1985).



Fonte: <<https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/not-advertisement>>.

A essa altura é legítimo observar que a importância do *Projeto Calhau* reside na sua capacidade de expandir o conceito de curadoria para além dos espaços institucionais, conforme Priscila Arantes (2011) menciona, incorporando novos circuitos e formatos que dialogam com a cultura contemporânea. Ao ocupar espaços publicitários, o projeto transforma a cidade em um espaço de manifestação artística, promovendo uma interação direta com o público e desafiando as convenções sobre onde e como a arte pode ser experienciada. Essa abordagem é emblemática da evolução da curadoria, que passou a incluir práticas que valorizam a participação do público e a colaboração entre artistas e curadores (Arantes, 2011, p. 2557).

Essa evolução da curadoria de arte ocorreu porque a relação entre o processo e a obra de arte se intensificou na era digital. A curadoria digital desafia o papel estático dos objetos de arte. Em muitos casos possibilita permitir uma interação do público com as obras em tempo real e, conseqüentemente, uma participação em sua evolução. Exposições on-line, como as promovidas por plataformas digitais e museus virtuais, podem apresentar não apenas objetos, mas também narrativas e interações, expandindo as possibilidades de engajamento do público (Graham; Cook, 2010). Além disso, a flexibilidade digital permite que curadores experimentem com formatos multimídia, reconfigurando o espaço expositivo de maneiras que seriam impossíveis nos museus físicos tradicionais.

De modo geral, a curadoria em plataformas digitais ampliou a participação e a colaboração. Curadores e artistas podem agora trabalhar juntos em tempo real, independentemente de sua localização geográfica, e o público pode interagir e contribuir para as exposições de maneiras novas e inovadoras (Graham; Cook, 2010). Assim, conclui-se que a evolução da curadoria de arte pode ser vista como reflexo de uma trajetória dinâmica que acompanhou as transformações sociais, culturais e tecnológicas ao longo dos séculos. Desde as coleções privadas dos gabinetes de curiosidades até as exposições virtuais em plataformas digitais, a prática curatorial se adaptou e

evoluiu, continuando a desempenhar um papel vital na mediação entre a arte e o público.

## **1.2. A ARTE NAS REDES E PLATAFORMAS DIGITAIS**

A era digital trouxe mudanças profundas para diversas áreas da sociedade, incluindo o campo da arte (Arantes, 2021; Bulhões, 2020). Neste subcapítulo, vamos explorar o impacto que as tecnologias digitais representaram para a curadoria de arte, buscando evidenciar as transformações para artistas e curadoras.

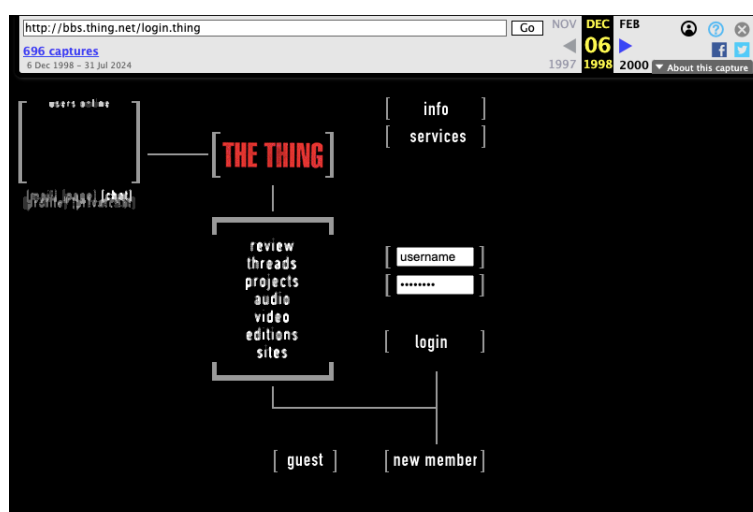
As redes e plataformas digitais emergiram como espaços significativos para a exibição e a mediação da arte, transformando a maneira como artistas, curadores e o público interagem com obras de arte. É por isso que destacamos a importância de compreender como os avanços tecnológicos estão transformando as sociedades contemporâneas. Assim, as perspectivas de Castells (2013) e Lévy (2010) convergem para a compreensão de que as transformações sociais contemporâneas estão profundamente ligadas aos avanços tecnológicos, que têm permitido uma maior interconexão e participação dos indivíduos na produção e disseminação de conteúdo cultural e informacional.

As redes de computadores, os softwares de código aberto (inclusive protocolos de internet) e o rápido desenvolvimento da capacidade de comutação e transmissão digital nas redes de telecomunicações acarretaram a expansão da internet após a sua privatização na década de 1990 e a grande generalização do seu uso em todos os campos de atividade (Castells, 2013, p. 9).

Neste texto, Castells (2013) explica que, com o progresso das tecnologias, dispositivos e aplicações que dão suporte à proliferação de espaços sociais na internet, foi possível desenvolver redes horizontais de comunicação interativa que conectam o local e o global no momento escolhido. Ou seja, intensifica-se o ritmo e amplia-se o espectro de uma nova tendência: a formação de um sistema de comunicação digital multimodal e multicanal que integra todas as formas de mídia.

No campo das artes, destaca-se o lançamento de *The Thing* (1991), um centro de prática e teoria de novas mídias, fóruns sociais e projetos de arte online fundado por Wolfgang Staehle no início da década de 1990. A plataforma assumia o formato de um sistema de quadro de avisos discado e buscava facilitar a discussão e a experimentação, principalmente, nas comunidades artísticas da cidade de Nova York (Arcangel et al., 2024). Em 1995, *The Thing* lançou o seu sítio eletrônico público: *bbs.thing.net* (ver Imagem 4 abaixo).

Imagem 4: *The Thing* (Staehle, 1991).

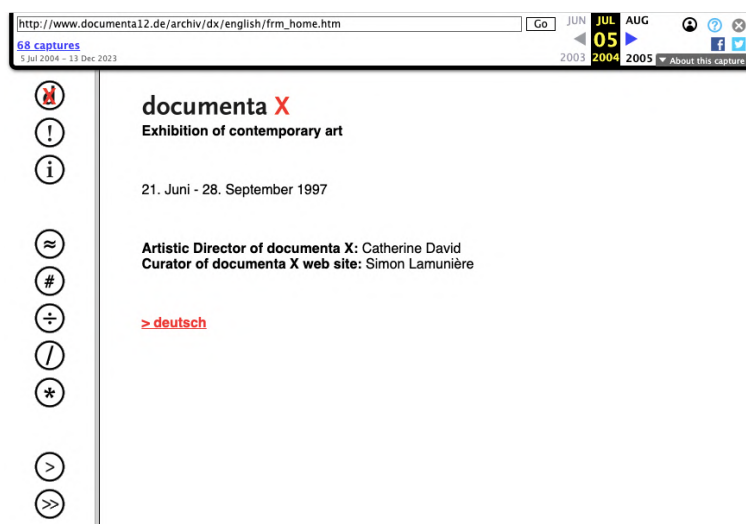


Fonte: <<https://web.archive.org/web/19981206230819/http://bbs.thing.net/login.thing>>.

Conforme Castells (2013) aponta, o desenvolvimento de redes de computadores e *softwares* de código aberto expandiu o uso da internet e possibilitou a formação de redes sociais interativas que ligam o local ao global. Assim sendo, *The Thing* (1991) usou a internet para criar um espaço digital onde artistas poderiam compartilhar ideias e práticas, construindo uma rede de comunicação digital que integrava diferentes formas de mídia. Ou seja, *The Thing* representa a nova tendência que Castells (2013) descreve: um sistema de comunicação digital capaz de conectar pessoas de diferentes contextos e locais, intensificando a comunicação e a troca cultural e artística em uma escala global. Entretanto, podemos citar outros importantes eventos para o campo das artes.

Intrigantemente, a última *documenta*<sup>7</sup> do século XX foi a primeira dirigida por uma mulher, conforme dados no seu sítio eletrônico oficial. Após nove edições quinquenais do evento, a curadora francesa Catherine David dirigiu a *documenta X*, com a proposta de criticar tanto o sistema da arte dominado pelo mercado quanto a própria estrutura institucional do evento. Essa edição também inovou ao utilizar a internet, que ainda era uma tecnologia emergente na época, de duas maneiras: como um espaço para exibir arte e como uma ferramenta para alcançar um público mais amplo. O espaço de exibição on-line da *documenta X* teve projeto de design e curadoria de Simon Lamunière (ver Imagem 5 abaixo) (Documenta X, 2024).

Imagem 5: *documenta X* (1997), sítio eletrônico criado por Lamunière.



Fonte:

<[https://web.archive.org/web/20040705050008/http://www.documenta12.de/archiv/dx/english/frm\\_home.htm](https://web.archive.org/web/20040705050008/http://www.documenta12.de/archiv/dx/english/frm_home.htm)>.

A *documenta X* também gerou reações negativas entre artistas e parte do público devido à sua abordagem conceitual e ao formato expositivo. Segundo relatos de Caitlin Jones (2017), a curadoria privilegiou um discurso

---

<sup>7</sup> A *documenta* é, ao lado da Bienal de Veneza, uma das mais importantes exposições de arte contemporânea na atualidade. Esse renomado evento de arte é realizado a cada cinco anos em Kassel, Alemanha (Documenta X, 2024, tradução nossa).

teórico denso e interdisciplinar, enfatizando questões políticas e sociais em detrimento da experiência estética tradicional. Além disso, a curadoria adotou um modelo de exposição expandida que incluía debates, arquivos digitais e publicações, deslocando a centralidade da obra de arte para um contexto mais discursivo. Muitos artistas sentiram-se “instrumentalizados” por esse enfoque, argumentando que suas obras foram tratadas como ilustrações de um discurso curatorial pré-estabelecido, o que reduzia sua autonomia e a complexidade de suas práticas artísticas (Jones, 2017).

Um exemplo marcante de contestação citado por Caitlin Jones (2017) foi a ação do artista esloveno Vuk Ćosić, que “clonou” o sítio eletrônico oficial da *documenta X*. A curadoria havia planejado desativar o sítio eletrônico ao final do evento, reforçando a ideia de efemeridade e controle institucional sobre os registros digitais. Ao replicar e preservar o conteúdo do sítio eletrônico, Ćosić desafiou esse controle e questionou as políticas institucionais de arquivamento e acesso ao conhecimento em ambientes digitais. Segundo a autora, sua intervenção destacou as tensões entre a curadoria institucionalizada e as possibilidades de circulação livre de informação na internet, evidenciando uma crítica ao autoritarismo do discurso curatorial (Jones, 2017).

Essa tensão entre curadoria e prática artística na *documenta X* guarda paralelos com a intervenção dos pichadores na 28ª Bienal Internacional de São Paulo (2008), conforme mencionado anteriormente, conhecida “popularmente” como *Bienal do Vazio*. Em ambos os casos, as reações críticas evidenciam a tensão entre a autoridade curatorial e as demandas por maior democratização e pluralidade no campo da arte contemporânea.

Por outro lado, Castells (2013) observa que a comunicação sem fio se tornou a plataforma favorita para difusão de muitos outros tipos de produtos digitalizados naquele período, tais como música, imagens, jogos on-line e notícias, entre outros. Anteriormente, Hobsbawm (1998) já apontava como a tecnologia causaria profundas mudanças em diversas áreas do conhecimento humano. Dentre esses impactos, a descentralização da cultura

de elite, passando a não pertencer apenas aos centros tradicionais. Conforme o autor aponta:

A tecnologia não apenas tornou as artes onipresentes, mas transformou a maneira como eram percebidas. (...) A tecnologia transformou o mundo das artes, embora mais cedo e mais completamente o das artes e diversões populares que o das 'grandes artes', sobretudo as mais tradicionais (Hobsbawm, 1998, p. 485).

De fato, no século XXI, a partir da popularização das tecnologias digitais de informação e comunicação, observa-se o surgimento de novas experiências e diferentes práticas sociais. Segundo Castells (2013), as redes digitais se espalharam no nosso cotidiano a partir dos dispositivos móveis (*smartphones* e *tablets*), deixando de ser de acesso exclusivo pelo computador de mesa. Assim, as redes passaram a ocupar outros espaços, como ruas, praças, bancos, restaurantes.

A consequente disseminação global da internet e da captação on-line de dados através dos diversos canais de acesso e de uso dos softwares e redes sociais digitais do século XXI acabou por intensificar a difusão das comunicações virtuais (Castells, 2013). São exemplos: as redes de tecnologias, dados e informações ampliadas pelas megacorporações financeiras (como Amazon, Netflix, Apple, Microsoft), as redes sociais digitais (como Facebook, Twitter, Tumblr, Instagram) e os gerenciadores de busca (como Google, Bing), entre outras plataformas.

De acordo com Nascimento (2016), as características da cultura e da sociedade se alteraram profundamente na medida em que novas formas de comunicação dependentes das tecnologias digitais adquiriram um uso generalizado, modificando o modo como buscamos e produzimos informação. Entretanto, o autor afirma que as pesquisas científicas ainda analisam este fenômeno de maneira tímida, negligenciando os efeitos das tecnologias digitais nas sociedades e, sobretudo, no próprio campo das artes. Para além disso, o modo como as mudanças tecnológicas representam grandes desafios no século XXI.

O uso das novas tecnologias nos setores da arte e da cultura representa, atualmente, uma ferramenta inovadora e eficiente para o conhecimento e

valorização do objeto cultural. Fato que diversos pesquisadores afirmam ter levado ao desenvolvimento de projetos cujo principal objetivo foi o de melhorar as possibilidades e a difusão da arte na sociedade contemporânea (Arantes, 2021; Bulhões, 2011). É por isso que, no contexto de estudos sobre curadoria de arte no século XXI, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) assumem um importante papel, juntamente com a implementação de dispositivos de multimídia, levando a uma nova prática da arte e da cultura.

Alguns exemplos de organizações no campo das artes, tais como *Rhizome*, *Turbulence.org*, *Irrational.org*, *Furtherfield*, *Old Boys Network* e *Netart Latino Database*, desempenharam papéis fundamentais no desenvolvimento e na disseminação da arte digital e da *net art* (Netart, 2025). A *Rhizome*, fundada em 1996, é uma organização sem fins lucrativos dedicada à preservação e promoção da arte que envolve tecnologias digitais. Seu *ArtBase*, estabelecido em 1999, arquiva obras de net art consideradas de potencial significado histórico. Já *Turbulence.org* operou de 1996 a 2016 como uma plataforma que comissionou mais de 220 obras originais de arte na web e híbrida, além de hospedar mais de 20 performances em tempo real e multi-localização. A plataforma apoiou práticas artísticas emergentes em mídias locativas e realidade aumentada. Enquanto *Irrational.org* é um sistema internacional que fornece informações, serviços e produtos "irracionais" para indivíduos deslocados e itinerantes. Apoia artistas e organizações independentes que mantêm sistemas de informação críticos, expandindo a ideia de "hacktivismo artístico" por meio de intervenções no mundo real (Netart, 2025).

A *Furtherfield* é uma plataforma que promove a colaboração entre artistas, tecnólogos e públicos diversos, explorando as interseções entre arte, tecnologia e sociedade. Desde sua fundação, tem sido um espaço para experimentação e diálogo crítico no campo da arte digital (Netart, 2025). Já *Old Boys Network*, que esteve ativa entre 1997 e 2001, foi a primeira rede internacional de *ciberfeminismo*, focada na interseção de gênero e tecnologia, além disso, organizou conferências e publicou materiais que desafiaram as normas de gênero no contexto digital. Enquanto *Netart Latino Database* é

uma iniciativa que documenta e promove a *net art* na América Latina, oferecendo uma plataforma para artistas da região compartilharem suas obras e colaborarem. Contribui para a visibilidade e o reconhecimento da produção artística latino-americana no contexto digital. Assim, essas organizações exemplificam a diversidade e a riqueza das iniciativas dedicadas à arte digital e à *net art*, cada uma contribuindo de maneira única para o ecossistema artístico digital global (Netart, 2025).

Desde a década de 1990, a tecnologia digital começou a influenciar profundamente a produção e a distribuição de arte. Segundo Christiane Paul (2003), nesse período, os artistas passaram a explorar novas mídias e técnicas digitais, criando obras que muitas vezes desafiam as definições tradicionais de arte. Vídeos, animações, arte generativa, realidade virtual e aumentada são apenas algumas das novas formas de expressão artística possibilitadas pela tecnologia digital (Paul, 2003).

A expansão das tecnologias digitais e seu impacto em nossas vidas e culturas incentivam a criação de ainda mais obras de arte que reflitam e se envolvam criticamente com esse fenômeno cultural. No entanto, ainda não se sabe se a arte digital encontrará um lar permanente em museus e instituições de arte ou se existirá em contextos diferentes – apoiada e apresentada por um número crescente de centros de arte e tecnologia e laboratórios de pesquisa e desenvolvimento (Paul, 2003, p. 23, tradução nossa).

O que Christiane Paul (2003) sugere é que as obras digitais devem impulsionar o surgimento de espaços alternativos aos museus tradicionais, tais como o Centro Georges Pompidou, na França, ou o ZKM – Centro de Arte e Mídia de Karlsruhe, na Alemanha. Essa reflexão da autora se relaciona com a observação de Plaza (2003), ao apontar uma mudança de foco na arte contemporânea influenciada pela tecnologia: a valorização do processo criativo em detrimento do que é obtido ao final. Isso porque Plaza (2003) relata que a tendência era desconstruir o processo criativo e reforçar mais o processo de produção artística do que o produto resultante. A partir dessa perspectiva, a teoria associada com as tecnologias da comunicação permitiria aos artistas e agentes do sistema da arte tornar mais perceptíveis os três

momentos de comunicação: 1) a emissão de uma mensagem, 2) sua transmissão e 3) sua recepção.

Deste modo, Bourriaud (2009) cita como exemplo o artista Marcel Duchamp (1887-1968) e argumenta que o “coeficiente de arte”<sup>8</sup> proposto por Duchamp apontava para uma urgência da participação do espectador, por meio de poéticas que partam de coletividades humanas propondo encontros, reuniões e práticas sociais que expressem desejos de como viver junto. De fato, há um vínculo importante entre o desenvolvimento tecnológico industrial e as poéticas participativas e interativas.

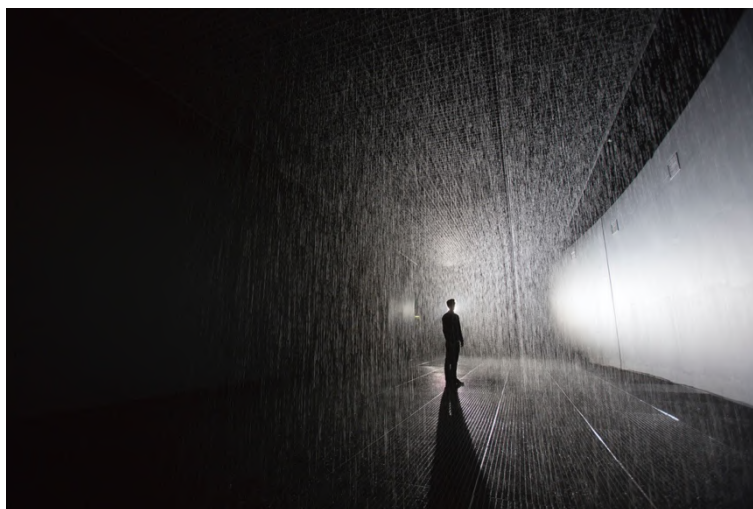
Um exemplo instigante é a instalação *Rain Room* (2012) criada pelo coletivo *Random International* (ver Imagem 6 abaixo). Nessa instalação, os visitantes entram em uma sala escura onde chove constantemente, mas, graças a sensores de movimento, a chuva para de cair ao redor deles, criando uma experiência imersiva onde os espectadores podem caminhar pela chuva sem se molhar (Random Internacional, 2012).

---

<sup>8</sup> Neste contexto, Daniels (2007) examina a possível intersecção entre as ideias e obras do artista Marcel Duchamp (1887-1968) e os conceitos da teoria da computação, especialmente as contribuições de Alan Turing (1912-1954). Por meio de uma “hipotética” reunião, Daniels (2007) explora os paralelos entre as ideias de Duchamp sobre a arte como conceito e a máquina universal proposta por Turing. Em resumo, Daniels (2007) sugere que Duchamp, conhecido por desafiar as convenções tradicionais da arte e explorar ideias conceituais, poderia ter encontrado afinidades com os conceitos de computação e inteligência artificial. O autor especula que Duchamp poderia ter reconhecido na máquina universal proposta por Turing uma espécie de “máquina conceitual”, semelhante ao seu próprio interesse em explorar o papel do conceito na arte (Daniels, 2007). Afinal, o autor afirma que o *ready-made* duchampiano destrói a ideia de que a arte é uma questão de fabricação ou execução. Isso porque Duchamp questionou a ideia de que o valor de uma obra de arte está intrinsecamente ligado à habilidade manual do artista ou à singularidade da obra.

Por outro lado, Daniels (2007) aponta que Turing poderia ter reconhecido na obra de Duchamp uma investigação sobre a natureza do conceito e do signo, temas que são centrais para a compreensão da inteligência artificial. Segundo o autor, Turing poderia ter interpretado o *ready-made* de Duchamp, como a famosa obra *A Fonte* (1917), como uma provocação sobre a natureza da autoria, originalidade e significado na arte, questões que ressoam com os debates sobre criatividade e autoria na inteligência artificial (Daniels, 2007). Apesar disso, Turing pode ter tido uma visão mais convencional da autoria. Isso porque ele propôs o Teste de Turing exatamente como uma maneira de determinar a inteligência artificial com base na capacidade de uma máquina de se comportar de maneira indistinguível de um ser humano. As reflexões sobre as diferenças e similaridades entre Duchamp e Turing também apontam para os desafios éticos e filosóficos levantados pela inteligência artificial na arte contemporânea. Assim, a arte digital – forma de expressão artística que utiliza tecnologias digitais como meio e suporte –, enfrenta desafios e oportunidades semelhantes aos abordados por Duchamp e Turing em seus respectivos campos. A exemplo da questão da autoria e originalidade na arte digital.

Imagem 6: *Rain Room* (2012), do coletivo Random International.



Fonte: <<https://www.random-international.com/rain-room-2012/>>.

A obra *Rain Moon* (2012) convida os visitantes a desempenharem um papel crucial na criação da experiência artística ao entrar na sala e interagir com o ambiente. Assim, o participante não é apenas um espectador passivo, mas toma parte da ação na obra de arte (Battcock, 1975). A presença e o movimento das pessoas nessa instalação influenciam diretamente a chuva ao redor, transformando assim a obra em uma experiência única e personalizada para cada espectador. Essa interação não apenas amplia o significado da arte, mas também coloca o espectador no centro do processo de criação de sentido, tornando-se parte integrante da própria obra (Battcock, 1975). Assim, é notório que algumas das propostas de arte contemporânea requerem a interação e a participação do espectador, para que o sentido de seus significados seja completado, ampliado e vivenciado.

Essa nova forma de pensar o fazer artístico destacaria a importância dos processos de criação e exploração estética na Era da Informação. Fato que já era observado por pesquisadores, como Eco (1989). Conforme suas argumentações, os artistas que trabalham com tecnologia estão imersos em um ambiente onde a informação desempenha um papel fundamental. Para esses artistas, o processo de criação é uma jornada de descoberta e experimentação, em que a informação é coletada, processada e transformada

em novas formas de expressão (Eco, 1989). Nesse sentido, o processo criativo em si é uma fonte rica de informação sobre o mundo, as tecnologias e as possibilidades estéticas.

Eco (1989) explora como a arte contemporânea se tornou mais “aberta”, ou seja, mais receptiva à participação e interpretação do espectador, em contraste com a arte tradicionalmente “fechada” e autônoma. Ele argumenta que a arte contemporânea reflete a natureza aberta e dinâmica da sociedade moderna, em que a comunicação e a troca de informações desempenham um papel central. A internet, em particular, abriu novas possibilidades para a disseminação e o consumo de arte. Por isso, Gere (2009) ressalta que os artistas podem agora alcançar um público global sem a necessidade de intermediários tradicionais, como galerias e museus. Plataformas como Instagram, DeviantArt e Behance se tornaram espaços influentes para a exibição e descoberta de arte no meio digital (Gere, 2009).

De fato, as tecnologias digitais, associadas ao processo de globalização, penetraram todos os espaços do planeta e interferiram na vida dos povos. Não seria diferente com as instituições culturais e os artistas contemporâneos. Machado (2007) afirma que a arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo, apropriados, porém, de modo divergente dos interesses comerciais por trás do desenvolvimento tecnológico. Portanto, entender a arte (seja ela nativo-digital<sup>9</sup> ou digitalizada<sup>10</sup>) é importante para compreender como essas ideias foram relevantes para a expansão dos espaços virtuais ocupados agora pela arte contemporânea de modo geral.

---

<sup>9</sup> Arte nativo-digital é uma forma de expressão artística que emerge diretamente do contexto digital, incorporando tecnologias digitais em todas as suas etapas de criação, produção e apresentação. Diferentemente de outras formas de arte que utilizam a tecnologia como ferramenta ou meio de expressão, a arte nativo-digital é intrinsecamente digital, sendo concebida e desenvolvida com base nas possibilidades oferecidas pelo ambiente digital (Manovich, 2001; Paul, 2003).

<sup>10</sup> A expressão arte digitalizada refere-se ao processo de converter obras de arte tradicionais ou analógicas em formatos digitais. Isso pode incluir fotografias, pinturas, esculturas e outras formas de arte que são digitalizadas para serem acessadas, distribuídas ou manipuladas por meio de dispositivos eletrônicos, como computadores, tablets e smartphones (Manovich, 2001; Paul, 2003).

Christiane Paul (2003) argumenta que os artistas contemporâneos têm, cada vez mais, incorporado as tecnologias digitais em suas práticas artísticas, seja na criação de obras originais ou na adaptação de obras existentes para o meio digital. Alguns exemplos de obras de arte nativo-digital incluem instalações interativas em museus, experiências imersivas de realidade virtual, arte gerada por algoritmos e performances digitais transmitidas on-line. Essa forma de arte está em constante evolução, à medida que tecnologias digitais emergem e os artistas exploram suas possibilidades criativas (Manovich, 2001).

Nesse sentido, devemos compreender que o emprego da tecnologia nas expressões artísticas pode abarcar distintas abordagens. Por um lado, há a exploração da tecnologia em propostas artísticas, em que a liberdade criativa permite até mesmo desvios inovadores. Por outro lado, existe a utilização da tecnologia já instituída, muitas vezes sem questionar suas funções comerciais, como evidenciado em exposições virtuais de galerias, feiras de arte ou instalações imersivas de grande apelo comercial. Esse dilema ecoa debates iniciados por artistas e autores desde os primórdios da era industrial.

Flusser (2007) explora a relação entre tecnologia e cultura, argumentando que a tecnologia não é apenas uma ferramenta neutra, mas influencia profundamente a maneira como percebemos o mundo e nos relacionamos com ele. O autor ressalta a importância de questionar a utilização da tecnologia e suas implicações para a cultura. Por sua vez, Benjamin (2018) discute como a reprodução técnica altera a percepção e o valor da obra de arte na era moderna. Ele questiona o impacto da tecnologia na autenticidade e na aura da obra de arte, destacando os desafios que ela apresenta para a experiência estética.

Usemos como exemplo a obra *The Treachery of Sanctuary* (2012) de Chris Milk (ver Imagem 7 abaixo). Nela, o artista utiliza tecnologias digitais para criar uma experiência imersiva na qual os visitantes interagem com projeções de sombras e imagens de asas de pássaros. Trata-se de um tríptico interativo em grande escala: uma história de nascimento, morte e

transfiguração que usa projeções dos próprios corpos dos participantes para desbloquear uma nova linguagem artística (Milk, 2012).

Imagem 7: *The Treachery of Sanctuary* (2012) de Chris Milk.



Fonte: <<http://milk.co/treachery#/id/i4251949>>.

Em contrapartida, pela obra *The Treachery of Sanctuary* (2012) seria possível questionar como a tecnologia é frequentemente utilizada como um recurso de espetáculo para atrair o público em exposições de arte comerciais? É nesse sentido que Adorno (2002) critica a massificação e a padronização promovidas pela indústria cultural, alertando para os perigos da comercialização excessiva da arte. Ele argumenta que a tecnologia muitas vezes é utilizada para reforçar o *status quo* e alienar o público, em vez de promover uma verdadeira emancipação cultural.

Portanto, ao considerar a relação entre tecnologia e arte, é crucial refletir sobre as perspectivas de Flusser (2007), Benjamin (2018) e Adorno (2002), entre outros autores, que enfatizam a necessidade de uma abordagem crítica e reflexiva em relação ao uso da tecnologia na produção e fruição artística. Assim, buscaremos a seguir contextualizar o cenário que desencadeou a alta repentina de exposições virtuais nos anos atuais.

Segundo Machado (2007) o mundo das mídias tem afetado substancialmente o conceito e a prática da arte, transformando a criação artística no interior da sociedade midiática numa discussão bastante complexa. O autor argumenta que a ideia de que se possa fazer arte nas

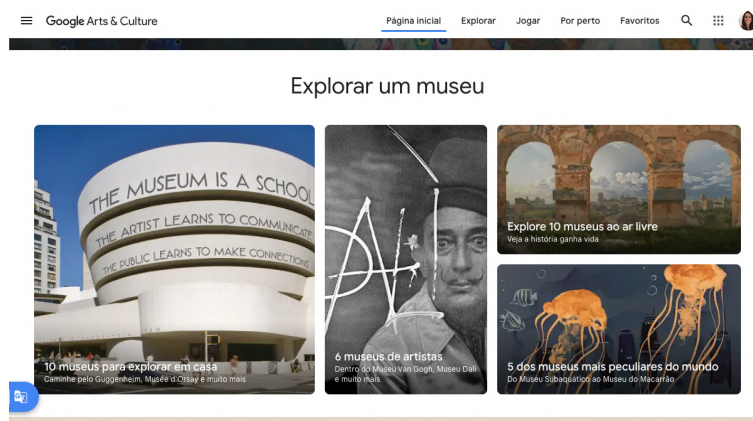
mídias ou com as mídias é uma discussão que está longe de ser matéria de consenso.

Além disso, a curadoria também foi profundamente impactada pela ascensão das plataformas digitais. A prática curatorial evoluiu para incluir não apenas a seleção e exibição de obras de arte, mas também a criação de experiências interativas e imersivas (Turnbull; Connell, 2014). As plataformas digitais oferecem aos curadores novas ferramentas e possibilidades para envolver o público e apresentar as obras de formas inovadoras.

Uma das principais mudanças trazidas pela curadoria digital é a democratização do acesso à arte – democratização, contudo, percebida mais no sentido de uma de amplitude de oferta, afinal ainda há situações de exclusão digital em muitos casos. As exposições virtuais permitem que pessoas de qualquer lugar do mundo acessem e explorem obras de arte, superando barreiras geográficas e financeiras. Isso é particularmente significativo para museus e galerias que buscam alcançar um público mais amplo e diversificado (Graham; Cook, 2010). Nesse sentido, as exposições virtuais e coleções on-line se tornam componentes essenciais da curadoria contemporânea.

Diversas instituições culturais têm investido significativamente na digitalização de suas coleções e na criação de exposições virtuais. De fato, já temos visto isso acontecendo com as artes tradicionais em projetos como Google Arts & Culture (ver Imagem 8 abaixo), que é um grande acervo on-line de peças e coleções já consagradas de artistas e instituições internacionais (Whitaker, 2019). Essas iniciativas não apenas preservam as obras de arte para futuras gerações, mas também aumentam sua acessibilidade e visibilidade.

Imagem 8: Google Arts & Culture, desde 2011 (Google LLC, 2024a).



Fonte: <<https://artsandculture.google.com/>>.

Plataformas como Google Arts & Culture (2024b) são exemplos notáveis de como a tecnologia digital pode ampliar o acesso à arte. Através de parcerias com museus e instituições culturais de todo o mundo, o Google Arts & Culture oferece *tours* virtuais, exibições em alta resolução e experiências interativas que permitem aos usuários explorar obras de arte de maneiras novas e envolventes.

A curadoria digital também facilitou uma maior participação e colaboração entre artistas, curadores e o público. Plataformas colaborativas permitem que curadores trabalhem juntos em projetos internacionais, compartilhando ideias e recursos em tempo real. Além disso, o público pode interagir com as exposições de maneiras mais dinâmicas, contribuindo com comentários e, até mesmo, participando de processos criativos.

A interação do público com as exposições digitais também pode fornecer dados valiosos para curadores e instituições culturais. Ao analisar padrões de engajamento e preferências dos usuários, curadores podem refinar suas abordagens e criar experiências mais personalizadas e relevantes (Simanowski, 2011). No entanto, o problema reside no fato de que esses dados também podem ser apropriados pelas plataformas digitais para fins comerciais, cujas práticas nem sempre seguem princípios éticos.

Apesar disso, Plaza (2003) ressalta a importância de refletirmos sobre esse universo tecnológico problemático e complexo em que vivemos como fruto do esforço e da inteligência humana. Segundo o autor, as relações entre arte e tecnologia, com seu caráter progressivo, aceleram-se com as novas configurações computacionais.

Essa reflexão pode ser diretamente relacionada à exposição *Cybernetic Serendipity*, realizada em Londres, no ano de 1968, e organizada por Max Bense e Jasia Reichardt (ver Imagem 9 abaixo). Isso porque foi uma exposição pioneira que explorou obras de artistas que utilizavam tecnologias digitais computacionais em sua prática artística na década de 1960. Ela mostrou como a tecnologia poderia ser uma ferramenta criativa e expressiva, além de destacar a crescente influência da computação na arte contemporânea (Bense; Reichardt, 1968).

Imagem 9: *Cybernetic Serendipity* (1968), organizada por Max Bense e Jasia Reichardt em Londres.



Fonte: <<http://cyberneticserendipity.net/>>.

Tal como a exposição *Cybernetic Serendipity* enfatizou a relação entre arte e tecnologia em um contexto de avanços computacionais, Plaza (2003) enfatiza a importância de refletir sobre esses desenvolvimentos e seu impacto na sociedade contemporânea. É a partir desse cenário que tem início a polêmica em torno do reconhecimento das obras criadas com a ajuda da

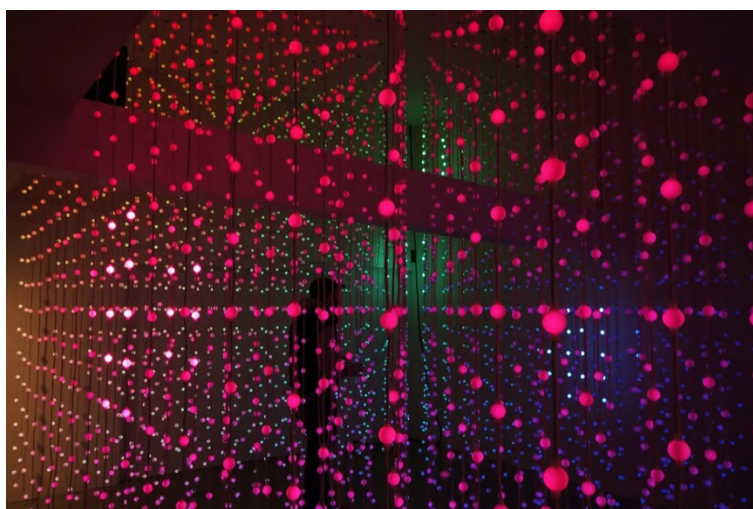
informática, entre aqueles que postulam se possuem ou não um valor estético e artístico.

Nesse sentido, Plaza (2003) defende que, atualmente, os conceitos de “artista”, “autor” e “poética”, a imaterialidade da obra de arte, a recepção, as artes de reprodução e mesmo o conceito de reprodutibilidade estão em processo de transformação. É nesse cenário de mudanças tecnológicas que surgem as diferentes interpretações do mesmo fenômeno. Assim, alguns autores afirmam que o espaço físico expositivo estaria se expandindo para o digital.

Por isso, Rosalind Krauss (2008) ressalta que a arte contemporânea deve explorar as possibilidades oferecidas pela combinação de meios analógicos e digitais, criando experiências híbridas que transcendem as limitações de qualquer meio individual. Um exemplo de experiência híbrida na arte contemporânea é a instalação *Submergence* do coletivo de arte Squidsoup (ver Imagem 10 abaixo).

*Submergence* (Squidsoup et al., 2013) é uma instalação imersiva que combina elementos digitais e analógicos para criar uma experiência sensorial. A obra consiste em milhares de luzes LED suspensas no espaço, que são mediadas digitalmente pela interação dos participantes em seu interior. À medida que as pessoas se movem dentro do espaço, o ambiente responde à sua presença e ao seu movimento. Uma vez lá dentro, os participantes ficam literalmente imersos na luz; está ao seu redor, acima, abaixo e atrás. As luzes criam um ambiente envolvente de cores em constante transformação, convidando os visitantes a explorarem e interagirem com a instalação.

Imagem 10: *Submergence* (2013), do coletivo de arte Squidsoup.



Fonte: <<https://www.squidsoup.org/portfolio/submergence-2013/>>.

A instalação *Submergence* (2013) do coletivo de arte Squidsoup e as *Infinity Rooms* (2009) de Yayoi Kusama compartilham notáveis semelhanças em sua abordagem artística. Ambas as obras buscam criar experiências imersivas, mergulhando o público em ambientes sensoriais envolventes. Tanto *Submergence* quanto as *Infinity Rooms* fazem uso extensivo de luzes e cores para criar atmosferas hipnotizantes, explorando o tema do infinito e da expansão sem limites. Além disso, ambas as instalações incentivam a interação ativa do público, convidando os espectadores a explorarem o espaço ao seu redor. Essas semelhanças destacam a convergência de conceitos como imersão, luz, infinitude e interatividade nas obras de Squidsoup e Yayoi Kusama, demonstrando como ambos os casos compartilham uma abordagem similar de experiências artísticas impactantes.

Nesse contexto, Maria Amélia Bulhões (2011) explica que os artistas contemporâneos problematizam o campo da arte por inúmeras questões, tais como: interatividade, funcionamento em tempo real, imaterialidade e transitoriedade. Algumas obras também questionam o próprio campo das mídias eletrônicas, liberando softwares, realizando operações de *hackerativismo* e outros experimentos que abalam o controle de informações

tecnológicas, vistas como fonte de poder econômico e político a ser desestabilizado.

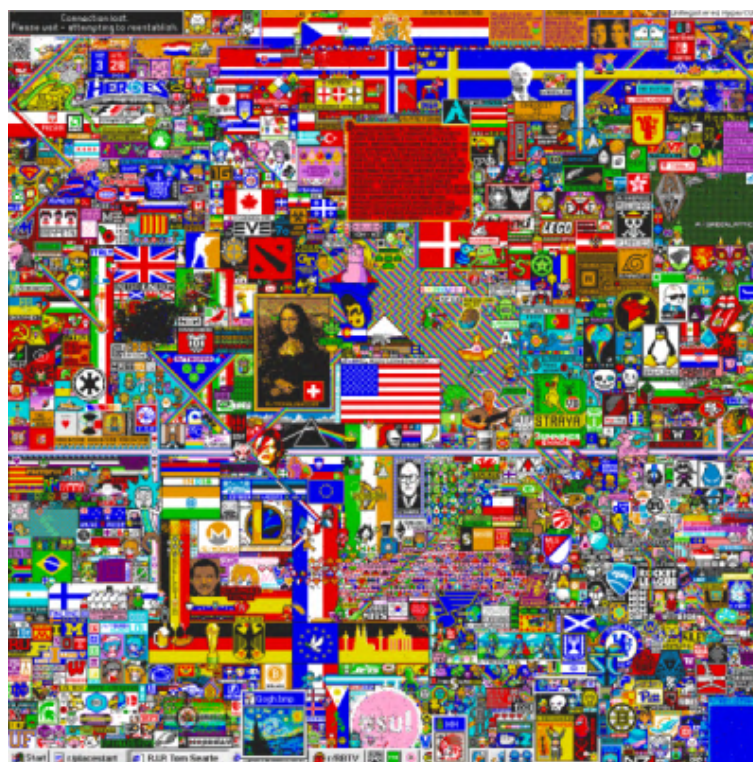
Um exemplo contemporâneo é o *r/place*<sup>11</sup>, lançado em 2017 pela plataforma Reddit (ver Imagem 11 abaixo). O projeto consistia em um “*canvas* on-line de 1000 por 1000 pixels, projetado como um experimento social” (Rappaz et al., 2018, p. 3). Nele, os usuários podiam alterar a cor de um pixel em intervalos de tempo fixos, dentro da duração do evento de 72 horas. Mais de 1,2 milhão de usuários únicos participaram do projeto piloto, colaborando para criar diversas obras através da interação direta com a tela ou coordenando suas ações a partir da plataforma de discussão (Rappaz et al., 2018).

Após o término do evento, os usuários do Reddit lançaram uma iniciativa para segmentar e detalhar as várias obras de arte do *canvas* final. “Esse esforço colaborativo resultou em um atlas publicado on-line, onde foram identificadas 1493 obras de arte pela comunidade” (Rappaz et al., 2018, p. 3). Nesse contexto, os autores argumentam que o *r/place* apresenta-se como uma experiência colaborativa massiva, que envolveu milhões de usuários do Reddit trabalhando juntos para criar arte em um ambiente virtual compartilhado (“*r/place*”, 2017).

---

<sup>11</sup> Originalmente lançado no Dia da Mentira de 2017, foi repetido, novamente, no Dia da Mentira de 2022 e em 20 de julho de 2023. Em 2017, o tempo de espera variou entre 5 e 20 minutos ao longo da experiência, e o utilizador podia escolher a cor do seu píxel a partir de uma paleta de dezesseis cores. Já a edição de 2022 começou com o mesmo tamanho e cores de 2017, mas a tela foi posteriormente expandida para quatro milhões (2000 x 2000) de quadrados de píxeis, e a paleta ganhou gradualmente mais dezesseis cores para um total de 32. Porquanto, a edição de 2023 também começou com o mesmo tamanho que as edições de 2022 e 2017 (1000 x 1000), iniciando com 8 cores. Mais tarde, foi expandida para 2 milhões (2000 x 1000) de quadrados de píxeis, com 16 cores, e depois para 6 milhões (3000 x 2000) de quadrados de píxeis, com 32 cores (“*r/place*”, 2024).

Imagem 11: O “produto final” da experiência *r/place* original de 2017.



Fonte: <<https://en.wikipedia.org/wiki/R/place>>.

Assim, a natureza coletiva e colaborativa do projeto, onde os usuários contribuíram individualmente para um objetivo comum, pode ser equiparada a uma forma de arte coletiva (Rappaz et al., 2018). A interação dos usuários, a coordenação de ações e a emergência de padrões e imagens únicas no *canvas* são consideradas pelos autores como expressões artísticas resultantes da colaboração em massa.

Em termos gerais, Maria Amélia Bulhões (2011) conclui que uma questão fundamental na abordagem estética da *web arte* é que se trata de uma produção multimídia, que combina, pelo menos, um tipo de mídia estática (texto, gráficos, fotografias) com, pelo menos, um tipo de mídia dinâmica (animação, áudio, vídeo). Dessa forma, privilegia o uso de diferentes sentidos – visão, audição e tato. Assim, esse tipo de tecnologia abrangeria a conexão de diversas áreas da informática aplicada às artes.

A partir desse entendimento, possibilita-se uma maior compreensão sobre a relação entre a arte e os espaços expositivos on-line. Por isso é tão

importante discutir a arte no contexto digital para falar sobre exposições virtuais. A internet trabalha basicamente com uma modalidade de espacialização de diferentes discursos de forma não linear, o que permitiria aliar a sua condição multimídia à estrutura do hipertexto (Bulhões, 2011).

Apesar das inúmeras vantagens, a curadoria digital também enfrenta desafios. A preservação digital é uma preocupação importante, uma vez que as tecnologias e formatos digitais podem se tornar obsoletos rapidamente. Além disso, questões de direitos autorais e propriedade intelectual podem complicar a exibição de obras de arte on-line (Ketelaar, 2002). Outro desafio é garantir que as exposições digitais mantenham a integridade e a autenticidade das obras de arte. A experiência de ver uma obra de arte digitalmente é fundamentalmente diferente de vê-la pessoalmente, e curadores devem considerar como essas diferenças podem impactar a percepção e a apreciação do público (Manovich, 2001).

A ascensão das plataformas digitais na arte e curadoria representa uma transformação significativa, oferecendo novas oportunidades e desafios. À medida que a tecnologia continua a evoluir, a curadoria digital provavelmente se tornará ainda mais integrada e sofisticada, continuando a redefinir a relação entre arte, curadores e público. A curadoria digital ampliou o acesso à arte, permitindo que um público global explore e interaja com obras de maneiras inovadoras. Apesar disso, devemos lembrar que o uso das tecnologias não cria, instantaneamente, uma inclusão digital; ao contrário, pode evidenciar desigualdades na sociedade.

### **1.3. ALGUNS IMPACTOS DA DIGITALIZAÇÃO DE ACERVOS**

A digitalização é um processo que tem transformado profundamente o campo da curadoria, trazendo novas possibilidades e desafios. Este impacto pode ser observado em várias áreas, desde a preservação de acervos até a maneira como as exposições são concebidas e apresentadas (Arantes, 2011; Gasparetto et al., 2017). É por isso que este capítulo visa explorar os principais

impactos da digitalização na curadoria, destacando as mudanças nas práticas curatoriais e nas interações com o público.

É importante considerar os ganhos e as perdas envolvidos na transposição das obras de arte para o ambiente digital. Por um lado, as tecnologias digitais ampliam significativamente o acesso ao público, especialmente em termos quantitativos, ao permitir a difusão global de acervos e exposições. Por outro lado, essa expansão ocorre com limitações específicas relacionadas à experiência sensorial, uma vez que a digitalização depende das capacidades de codificação, transmissão e reprodução das qualidades materiais dos objetos artísticos. Essas limitações são particularmente evidentes em obras tridimensionais, cuja dimensão espacial e tátil é reduzida a representações bidimensionais em telas. Contudo, mesmo imagens originalmente bidimensionais sofrem um processo de simplificação, restrito ao que pode ser capturado, processado e exibido pelos sistemas digitais, comprometendo, em certa medida, a integridade da experiência estética original.

A digitalização também redefine o papel da curadoria, aproximando-se das ideias de Beiguelman (2013) sobre a fusão entre o real e o virtual. Assim como a tecnologia cria possibilidades de interconectividade e rastreamento, ela também permite que a curadoria expanda seus horizontes, transformando a experiência expositiva e a relação com o público. A integração de tecnologias digitais e redes interativas nos acervos e nas exposições não apenas amplia o acesso e os recursos de preservação das obras e respectivas documentações, mas também facilita novas formas de experimentação e de engajamento.

Segundo Beiguelman (2013), a divisão entre “real” e “virtual” já ficou ultrapassada; isso é uma ideia do século XX. Hoje, nossos corpos estão “ciborguizados” com os celulares, ou seja, eles nos transformam em pontos de conexão constantes, nos permitindo ir além do “aqui” e viver em um tempo que parece ser sempre o “agora”. A autora explica que as telas, em diferentes tamanhos e com várias funções, mudam como entendemos o espaço da nossa casa e o conceito de privacidade. Além disso, os aplicativos de Realidade

Aumentada (AR) acrescentam novas camadas de informação ao ambiente das cidades, alterando a maneira como enxergamos o espaço público (Beiguelman, 2013, p. 147).

Não há dúvida. A era do virtual ficou na primeira década do século. O real engole tudo e nos põe no centro de redes interconectadas acessíveis, literalmente, na palma da mão. Vivemos no mundo do pós-virtual e isso não significa apostar numa volta ao mundo analógico. Ao contrário. Significa assumir que as redes se tornaram tão presentes no cotidiano e que o processo de digitalização da cultura é tão abrangente, que se tornou anacrônico pensar na dicotomia real/ virtual (Beiguelman, 2013, p. 147–148).

A autora discute o impacto da digitalização na curadoria de arte, enfatizando como as novas tecnologias transformam não apenas a produção artística, mas também a forma como a arte é apresentada e experienciada. Beiguelman (2013) destaca que o avanço das tecnologias digitais – como celulares e redes interconectadas – nos colocou no “centro” dessas redes, acessíveis a qualquer momento, diretamente em nossos dispositivos móveis. Essa integração digital transformou o “virtual” em uma extensão natural da vida cotidiana, tornando obsoleta a divisão entre o mundo físico e o digital. A autora explica que essa mudança exigirá grandes transformações tecnológicas e, conseqüentemente, abrirá uma ampla gama de discussões éticas e políticas.

As transformações tecnológicas, por si só, não são necessariamente a causa direta dos impactos observados. É importante esclarecer que a mudança em questão não exige mais avanços tecnológicos, mas está em consonância com as transformações já em curso. Em outras palavras, a mudança não decorre de uma necessidade de novas tecnologias, mas corresponde e se alinha aos processos tecnológicos existentes, refletindo as dinâmicas já estabelecidas no ambiente digital.

Afinal, a ideia de ambientes onde endereços IP (Internet Protocol) estarão vinculados a praticamente tudo – desde objetos de consumo até locais físicos – implica um nível de rastreamento e uma interconectividade criativa sem precedentes. Esse processo reforça a ideia de que a separação entre o físico e o digital na arte e na curadoria é uma visão ultrapassada, pois

ambos agora se fundem em novas realidades expositivas e culturais (Beiguelman, 2013).

No campo das artes, isso significa que as obras e os processos criativos podem ser conectados e rastreados de maneira contínua e em tempo real, expandindo as possibilidades para intervenções digitais e colaborativas. Artistas já podem explorar novas formas de interação com o público e o ambiente, porquanto questões sobre privacidade e controle nas artes digitais também precisarão ser debatidas.

Outro aspecto relevante sobre a apropriação das TIC e a oferta de bens culturais on-line se refere à disponibilização dos acervos digitais. Borowiecki e Nazarrete (2016) argumentam que o papel das plataformas digitais é fundamental para facilitar (ou dificultar) a distribuição de conteúdo on-line e, portanto, mudar a popularidade dos objetos ao desenvolver nichos de mercado. Afinal, no informacionalismo<sup>12</sup>, existe um grande interesse pela ampla distribuição da informação, ao mesmo tempo em que se controla o seu acesso e uso em termos comerciais. Segundo as autoras, por exemplo, poderíamos sugerir que a Wikimedia<sup>13</sup> serve como plataforma de recomendação para reutilizar o conteúdo patrimonial que, de outra maneira, não seria consumido pelo público em geral, particularmente o público não inclinado a pesquisar conteúdo patrimonial em um sítio eletrônico de museu.

A digitalização permite a criação de cópias digitais de alta qualidade de obras de arte, que podem ser armazenadas e acessadas mais facilmente do

---

<sup>12</sup> O termo informacionismo, segundo Castells (2013), refere-se a um novo paradigma tecnológico caracterizado pela centralidade da informação como principal recurso produtivo e pela crescente integração entre tecnologia da informação, comunicação e conhecimento. Castells (2013) argumenta que o informacionismo difere dos paradigmas industriais anteriores por não se basear apenas na mecanização ou na energia, mas na capacidade de gerar, processar e aplicar informações de forma contínua.

<sup>13</sup> A Wikimedia é um repositório de mediateca que disponibiliza conteúdo de domínio público e mediateca educacional de licença livre (imagens, som e clipes de vídeo) na internet, com conteúdo traduzido em diversos idiomas. As autoras explicam que a Wikimedia Foundation lançou a iniciativa GLAM-Wiki (galerias, bibliotecas, arquivos, museus com a Wikipedia) para apoiar a reutilização de coleções patrimoniais dentro da Wikipedia. Naquele período, existiam mais de 194 mil imagens de instituições patrimoniais disponíveis como dados abertos no repositório Wikimedia (Borowiecki; Navarrete, 2016).

que os originais físicos. Isso não apenas protege as obras de danos físicos e degradação, mas também facilita o acesso para pesquisadores e o público em geral (Henning, 2006). Entretanto, é importante destacar o critério de acessibilidade dos acervos digitais, tendo em vista que a digitalização não é sinônimo de disponibilização ao público.

Alguns museus parecem abraçar totalmente o novo imediatismo digital, abrindo-se para o ataque de imagens em uma nova cultura em rede. Outros tentam revelar as descontinuidades e lacunas tanto nas narrativas tradicionais de progresso suave quanto no senso contemporâneo de disponibilidade completa e simultânea da história (Henning, 2006, p. XXXIX, tradução nossa).

De fato, os indicadores da pesquisa brasileira sobre a presença de acervos nos equipamentos culturais apontam que, a despeito da existência de uma grande variedade de coleções compostas por diversos tipos de materiais, apenas uma parte desse patrimônio foi digitalizada e disponibilizada à sociedade por meio de plataformas digitais nos últimos anos (Brasil, 2016, 2018, 2020, 2022). A criação e a disseminação de acervos digitais é, portanto, uma oportunidade ainda pouco explorada pelas instituições culturais brasileiras, que possibilitaria a difusão e a ampliação do acesso a esses conteúdos em sua conexão com a memória e a contemporaneidade.

De acordo com o Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), a maioria dos equipamentos possui acervos bem diversos, mas a digitalização de seus materiais não se encontra em processo muito avançada (ver Tabela 1 abaixo). Entre os equipamentos que cumprem a função social específica de guardar e preservar acervos, aqueles que declararam digitalizar ao menos parte do seu acervo e disponibilizar ao público foram: cerca de 78% dos arquivos, 43% dos museus, e 14% das bibliotecas (em 2022). Boa parte dos pontos de cultura (58%) também afirmaram digitalizar pelo menos parte de seus acervos e apresentá-la ao público (Brasil, 2022).

Tabela 1: Equipamentos culturais que disponibilizam acervo digital para o público (Brasil, 2016, 2018, 2020, 2022)

| DISPONIBILIZAÇÃO DE ACERVO DIGITAL PARA O PÚBLICO |                  |      |      |      |      |
|---------------------------------------------------|------------------|------|------|------|------|
| PROPORÇÃO (%)                                     |                  | ANO  |      |      |      |
| Instituições que responderam SIM                  |                  | 2016 | 2018 | 2020 | 2022 |
| TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL                      | Arquivo          | 61   | 64.9 | 66.9 | 78   |
|                                                   | Bem tombado      | 24.6 | 21.4 | 15.7 | 24   |
|                                                   | Biblioteca       | 18.3 | 22   | 16.6 | 14   |
|                                                   | Cinema           | 27.4 | 18.6 | 22.6 | 43   |
|                                                   | Museu            | 37.4 | 40.1 | 37.9 | 43   |
|                                                   | Ponto de Cultura | 51.3 | 49.1 | 50.6 | 58   |
|                                                   | Teatro           | 15.1 | 16.6 | 21.6 | 22   |

Fonte: <[https://data.cetic.br/explore/?pesquisa\\_id=25](https://data.cetic.br/explore/?pesquisa_id=25)>.

A TIC Cultura 2022 revelou que a falta de financiamento é o principal desafio para o avanço na digitalização de acervos. Também foi mencionada a falta de equipe qualificada e de capacidade de armazenamento ou hospedagem dos materiais digitalizados (Brasil, 2022). Naquele ano, não foram expressivas as proporções de equipamentos que relatam os direitos autorais como uma restrição à digitalização. Isso porque há uma prevalência de itens em condição de domínio público, ou protegidos por direitos autorais controlados pela instituição e disponíveis por licença de uso aberta.

Apesar de a digitalização ter sido iniciada pela maioria das instituições, a oferta do que foi digitalizado na Internet foi uma prática ainda menos comum. As pesquisas apontam para uma tendência de acesso do público a esses materiais majoritariamente na própria instituição, e não remotamente por meios digitais, como em plataformas ou redes sociais, sítio eletrônico da instituição ou de outras instituições ou, ainda, repositórios de acervos digitais (Brasil, 2018, 2020, 2022). É importante ressaltar que a função de um acervo digital é múltipla, e leva em conta tanto a consulta de obras digitalizadas para pesquisas quanto a organização dos documentos digitais para estudos, além claro da preservação do patrimônio intelectual por meio eletrônico.

Cabe destacar que a digitalização de objetos, que requerem técnicas de digitalização tridimensional, foi ainda mais rara e menos acessível. Essa modalidade apresenta menores proporções em relação aos materiais que demandam processos para formato bidimensional ou que fazem a migração de suportes, como conteúdos sonoros ou visuais – músicas, outras gravações de áudio, filmes ou gravações de vídeo. A digitalização tridimensional envolve, além da captura de imagens, uma etapa de processamento dos dados para a modelagem dos objetos em meio digital, sendo necessários maiores investimentos em equipamentos e equipe qualificada para operação de software especializado.

A pesquisa TIC Cultura, em 2020 e 2022, também investigou a existência de acervos nato-digitais nas instituições brasileiras, um tema que tem ganhado relevância em um cenário de incremento da digitalização e que leva em conta os materiais já criados originalmente nesse formato. Em 2022, chamou atenção a presença desses materiais nos arquivos (67%), com proporções relevantes também nos pontos de cultura (52%), e museus (43%) (Brasil, 2022). Cumpre ressaltar o importante papel desempenhado pelos pontos de cultura no registro da memória e das manifestações culturais de comunidades e grupos sociais específicos.

A partir da incorporação desse tipo de acervo, os indicadores sobre a disponibilização dos conteúdos para o público e na Internet passaram a considerar todos os materiais em formato digital – inclusive os nato-digitais –, e não somente o acervo previamente digitalizado. A análise dos resultados, no entanto, revela que a digitalização tem atendido mais o objetivo de garantia de preservação dos registros no longo prazo do que de ampliação do acesso para além dos limites físicos das instituições, para um público maior e pela Internet.

A digitalização também está transformando a maneira como as exposições são concebidas e apresentadas. As exposições virtuais permitem a criação de experiências interativas e imersivas que vão além do que é possível em um ambiente físico. Tecnologias como realidade virtual (VR) e realidade aumentada (AR) permitem que os visitantes explorem obras de arte

em ambientes simulados, adicionando uma nova dimensão à experiência curatorial (Paul, 2003).

Além disso, a digitalização permite que os curadores experimentem com novas formas de narrativa e apresentação. Exposições digitais podem incluir elementos multimídia, como vídeos, animações e sons, que enriquecem a interpretação das obras de arte. Isso possibilita uma experiência mais envolvente e educacional para o público (Gere, 2009).

Segundo Gere (2009), a digitalização também está mudando a maneira como o público interage com as exposições. As plataformas digitais permitem um nível de interatividade que não é possível em exposições físicas. Os visitantes podem explorar as obras em detalhes, acessar informações adicionais e até mesmo participar de atividades interativas que complementam a exposição. Além disso, as redes sociais e outras plataformas on-line permitem que os visitantes compartilhem suas experiências e opiniões sobre as exposições. Isso cria uma comunidade global de entusiastas de arte que podem interagir e trocar ideias, aumentando o engajamento e a participação do público.

Embora possamos destacar os múltiplos benefícios, a digitalização também apresenta desafios significativos. Um dos principais é a preservação a longo prazo dos arquivos digitais. As tecnologias digitais estão em constante evolução, e os formatos de arquivo podem se tornar obsoletos rapidamente (Ketelaar, 2002). O autor afirma que as instituições devem desenvolver estratégias para garantir que os arquivos digitais sejam preservados e acessíveis no futuro.

Outro desafio é garantir a autenticidade e a integridade das obras digitalizadas. A experiência de ver uma obra de arte digitalmente é diferente de vê-la pessoalmente, e os curadores devem considerar como essas diferenças podem impactar a percepção do público. Além disso, questões de direitos autorais e propriedade intelectual podem complicar a digitalização e a exibição de obras de arte (Manovich, 2001).

Apesar disso, o futuro da curadoria digital parece promissor, com novas tecnologias e práticas emergindo continuamente. Por exemplo, a inteligência

artificial (IA) e o aprendizado de máquina podem ser utilizados na curadoria para analisar grandes volumes de dados e identificar padrões e tendências (Obrist, 2008). Essas tecnologias poderiam ajudar os curadores a tomar decisões mais informadas e a criar exposições mais relevantes e atraentes.

Além disso, a contínua evolução das tecnologias de realidade virtual e aumentada promete transformar ainda mais a experiência curatorial. À medida que essas tecnologias se tornam mais avançadas e acessíveis, elas permitirão a criação de experiências ainda mais imersivas e interativas para o público (Graham; Cook, 2010).

A digitalização tem um impacto profundo e multifacetado na curadoria, oferecendo novas oportunidades para a preservação, exibição e interação com obras de arte. Apesar dos desafios, as vantagens são significativas, com os recursos digitais democratizando o acesso ao patrimônio cultural e transformando a experiência do público. Conforme a tecnologia evoluir, a curadoria continuará a se adaptar e a inovar, desempenhando um papel crucial na mediação entre a arte e o público.

#### **1.4. VANTAGENS E DESAFIOS DAS EXPOSIÇÕES VIRTUAIS**

As exposições virtuais representam uma revolução na forma como a arte é apresentada e acessada. Facilitadas pelo avanço das tecnologias digitais, essas exposições oferecem inúmeras vantagens, mas também apresentam desafios significativos (Beiguelman, 2013; Bulhões, 2011). Nesse sentido, este subcapítulo vai explorar essas implicações para curadores, artistas e público.

No Brasil, o surgimento de um circuito de arte digital foi impulsionado pela disponibilidade de financiamento e pelo crescente acesso à internet e a dispositivos móveis e pessoais (Gasparetto, 2014). Nesse cenário, duas iniciativas em São Paulo se destacaram: a mostra *Emoção Artificial*, organizada pelo Itaú Cultural entre 2002 e 2012 (ver Imagem 12 abaixo), e o

Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE), realizado anualmente desde 2000, ambos com exposições itinerantes em outros estados.

Imagem 12: *Generation 244* (2011), de Scott Draves e The Electric Sheep na *Emoção Art.ficial 6.0*. (Itaú Cultural, 2013).



Fonte: <<https://issuu.com/itaucultural/docs/catalogo>>.

Entretanto, os pesquisadores também afirmam que o circuito da arte digital brasileiro perdeu força à medida que os meios digitais foram se tornando parte dos hábitos cotidianos. Esse fenômeno coincidiu com a popularização dos dispositivos móveis, especialmente os *smartphones*. A partir desse momento, a arte focada em mídias digitais começou a se integrar a processos híbridos, impulsionados pela crescente digitalização de objetos e manifestações culturais em várias formas, como pintura, fotografia, instalações e intervenções urbanas (Beiguelman, 2013; Cramer, 2014). Assim, surgiram novas ideias e expressões artísticas descritas por termos como pós-digital, pós-virtual e pós-internet, refletindo essa fusão entre o digital e o físico.

Esse contexto é importante para se entender como o desenvolvimento do circuito de arte digital no Brasil foi moldado pelo acesso à internet e aos dispositivos móveis. O aumento de conectividade e acessibilidade trouxe benefícios significativos para as exposições virtuais, como maior alcance de público e a possibilidade de criação de experiências interativas e dinâmicas, acessíveis de qualquer lugar. No entanto, esse avanço também trouxe

desafios, como a necessidade de recursos financeiros para viabilizar as tecnologias envolvidas e o risco de exclusão digital em regiões onde o acesso à internet ainda é limitado. Nesse sentido, as iniciativas destacadas, como o *Emoção Artificial* e o FILE, ilustram como o investimento e a infraestrutura digital são fundamentais para a expansão e popularização das exposições virtuais, ao mesmo tempo em que revelam as dificuldades de se manter esse modelo de exibição em um país com desigualdades tecnológicas e de acesso à internet.

A propósito, devemos reconhecer que a discussão sobre exclusão digital transcende a mera dicotomia entre ter ou não acesso às tecnologias digitais. É imperativo considerar não apenas a disponibilidade de dispositivos e conexões à internet, mas também a qualidade desse acesso e a capacidade dos indivíduos de utilizá-lo de forma eficaz e ética.

Conforme destacado por DiMaggio et al. (2004), a exclusão digital manifesta-se em múltiplas dimensões que vão além da simples ausência de acesso às tecnologias. O acesso físico refere-se à disponibilidade de dispositivos e conexões à internet, sendo a forma mais evidente de exclusão. No entanto, a qualidade técnica – que abrange a velocidade e a confiabilidade da conexão – também desempenha um papel central, pois limita ou amplia as possibilidades de interação e aproveitamento dos recursos digitais.

Outra dimensão importante são as habilidades digitais, ou seja, a capacidade dos indivíduos de navegar, avaliar criticamente e utilizar informações online de maneira eficaz. Por fim, a qualidade de uso diz respeito à profundidade e à diversidade com que as tecnologias são incorporadas nas atividades cotidianas, destacando que o simples acesso não garante a plena participação digital (Dimaggio et al., 2004). Essas dimensões evidenciam que a exclusão digital não pode ser compreendida de forma simplificada, pois envolve tanto questões de infraestrutura e acesso quanto competências técnicas e capacidades críticas para o uso das tecnologias em suas diversas formas.

Essas dimensões evidenciam que a simples posse de tecnologia não garante uma inclusão digital efetiva. Indivíduos podem possuir dispositivos e

ainda assim enfrentar barreiras significativas devido a conexões de baixa qualidade ou falta de habilidades necessárias para utilizar plenamente os recursos disponíveis. Essa perspectiva é corroborada por estudos que apontam a existência de uma "exclusão de qualidade de uso", na qual, apesar do acesso físico e das competências técnicas, a má qualidade dos serviços de conexão impede o aproveitamento pleno das tecnologias digitais (Picazio; Sanches; Barreto Jr, 2022).

Além disso, é fundamental compreender o que é a alfabetização digital. Trata-se do processo pelo qual os indivíduos adquirem competências para compreender e aproveitar o potencial educativo, econômico e social das novas tecnologias. Sem essa alfabetização, mesmo aqueles com acesso físico e técnico podem permanecer marginalizados no ambiente digital (Dimaggio et al., 2004).

A dimensão ética também é crucial. A crescente coleta e uso de dados pessoais por empresas e governos levantam preocupações significativas sobre privacidade e segurança. É essencial que os usuários desenvolvam uma compreensão crítica das implicações éticas associadas ao uso das tecnologias da informação e comunicação (TIC), bem como das responsabilidades dos agentes envolvidos na gestão dessas tecnologias (Maggiolini, 2014).

Portanto, abordar a exclusão digital requer uma compreensão multifacetada que englobe não apenas o acesso físico às tecnologias, mas também a qualidade desse acesso, as habilidades técnicas e a conscientização ética dos usuários. Somente por meio dessa abordagem holística será possível promover uma inclusão digital verdadeira e equitativa.

Apesar disso, as exposições virtuais, impulsionadas pelo aumento do acesso à internet e dispositivos móveis no Brasil, refletem o conceito de “arte pós-virtual” descrito por Giselle Beiguelman (2013), ao indicar uma fase em que o digital e o real não são mais separados. Afinal, essa hibridização entre físico e digital nas exposições permitiu um processo de evolução na arte contemporânea.

Para Giselle Beiguelman (2013), a “arte pós-virtual” refere-se a uma nova fase da prática artística que emerge da intersecção entre o real e o

virtual, situação em que as tecnologias digitais não são apenas ferramentas, mas se tornam parte integrante da experiência artística e da vida cotidiana. “Tal deslocamento indica uma guinada na experiência contemporânea” (Beiguelman, 2013, p. 173). Essa afirmação sugere que o pós-virtual representa uma mudança significativa na forma como a arte é criada, percebida e vivida, refletindo as complexidades da vida moderna em um mundo cada vez mais mediado por tecnologias digitais. Assim, a autora explora como essa nova forma de arte se relaciona com a internet das coisas e a próxima natureza, enfatizando a hibridação entre o físico e o digital.

As exposições virtuais permitem que um público mais amplo tenha acesso à arte, independentemente de sua localização geográfica. Giselle Beiguelman (2013) reforça que isso democratiza a experiência artística, permitindo que pessoas que não poderiam visitar galerias físicas tenham a oportunidade de interagir com as obras. Para Simanowski (2011), a exposição virtual possibilita que um público global explore obras que, de outra forma, estariam fora de alcance. Além disso, as exposições virtuais podem incluir recursos de acessibilidade, como legendas e descrições em áudio, tornando-as mais inclusivas para pessoas com deficiências.

Em contrapartida, as exposições virtuais também podem acentuar desigualdades, já que nem todos têm acesso a dispositivos ou conexões de internet adequadas. Isso pode excluir grupos que já estão em desvantagem no acesso à cultura (Beiguelman, 2013). A autora argumenta que o direito de acesso à internet envolve muito mais do que simplesmente a conexão: ele depende de uma infraestrutura complexa, incluindo redes elétricas, banda larga, aplicativos e dispositivos de acesso. Hoje, o acesso ocorre principalmente por meio de dispositivos móveis, como *smartphones*, e aqueles que não possuem mobilidade ou acesso a esses dispositivos acabam ficando excluídos.

Essa ideia se relaciona diretamente com a desigualdade de acesso aos bens culturais na internet e aos acervos digitais. Pessoas que não têm condições de manter um dispositivo móvel ou acesso confiável à internet ficam impedidas de aproveitar as vastas ofertas culturais e educacionais

disponíveis on-line (Beiguelman, 2013). Essa exclusão limita o acesso aos acervos digitais e recursos culturais, criando uma barreira para grupos que já enfrentam dificuldades socioeconômicas, e ampliando, assim, as desigualdades culturais e digitais.

Para os curadores, as exposições virtuais oferecem uma flexibilidade que não é possível em exposições físicas. Isso porque no ambiente virtual eles podem facilmente atualizar e modificar o conteúdo da exposição, adicionar novas obras ou reorganizar a apresentação com base no *feedback* do público (Simon, 2010). Além disso, as exposições virtuais podem ser interativas, permitindo que os visitantes explorem obras em detalhes, acessem informações adicionais e participem de atividades que enriquecem a experiência.

Nesse sentido, podemos considerar o *The Tech Virtual Test Zone*, um projeto que demonstra o valor essencial de uma estrutura e funções claras em colaborações. Nina Simon (2010) esclarece que o uso do Second Life como uma plataforma de desenvolvimento de exposição ajudou a nivelar o campo de jogo entre a equipe e os participantes. Isso pode parecer paradoxal, já que o Second Life é uma plataforma de software complicada. No entanto, muitos dos participantes do *The Tech Virtual* eram mais proficientes no ambiente do Second Life do que a equipe do museu. Assim, segundo a autora, o Second Life foi um lugar onde sua autoridade como designer de exposição de museu caiu um degrau e todos tornaram-se indivíduos iguais, trazendo diferentes habilidades de design para a mesa (ver Imagem 13).

Imagem 13: Segundo Nina Simon (2010), os participantes frequentemente se reuniam para debater e construir ideias juntos no workshop de exposição virtual no Second Life (SIMON, 2010).



Fonte: <<https://participatorymuseum.org/chapter7/>>.

Assim como Giselle Beiguelman (2013) descreve a “arte pós-virtual” como uma prática em que o digital é intrínseco à experiência artística, o *The Tech Virtual* utilizou o Second Life não apenas como ferramenta, mas como um ambiente no qual todos os participantes, independentemente de suas posições, se tornaram parte ativa do processo de criação. Essa dinâmica reflete a hibridização entre o físico e o digital. Com ela, a estrutura hierárquica tradicional de um museu cede lugar a uma experiência colaborativa e integrada, em que as habilidades digitais dos participantes são valorizadas tanto quanto as dos próprios profissionais da instituição.

Outro benefício das exposições virtuais é que elas também contribuem para a preservação de obras de arte. A digitalização de acervos permite que as obras sejam armazenadas e exibidas sem o risco de danos físicos. Isso é particularmente importante para obras frágeis ou raras que não podem ser exibidas frequentemente (Henning, 2006). Além disso, as exposições virtuais podem ser mais sustentáveis do que as exposições físicas, pois não requerem transporte, montagem ou manutenção de um espaço físico, reduzindo a pegada de carbono das instituições culturais.

Em contrapartida, a preservação digital pode ser considerada um desafio significativo. As tecnologias digitais estão em constante evolução, e os formatos de arquivo podem se tornar obsoletos rapidamente. As instituições culturais precisam desenvolver estratégias para garantir que os arquivos digitais sejam preservados e acessíveis a longo prazo (Ketelaar, 2002). Isso inclui a migração regular de dados para novos formatos e a manutenção de *backups* seguros.

Isso nos remete ao desafio das exposições virtuais relacionado a questão da autenticidade: ver uma obra de arte digitalmente é fundamentalmente diferente de vê-la pessoalmente. A experiência física de estar diante de uma obra de arte, com sua presença e materialidade, não pode ser totalmente replicada no ambiente digital (Manovich, 2001). Além disso, as exposições virtuais não oferecem a mesma experiência sensorial, como a escala e a textura das obras, que é uma parte importante da apreciação da arte.

As questões de direitos autorais e propriedade intelectual também podem complicar a criação e a exibição de exposições virtuais. Os curadores devem garantir que têm permissão para digitalizar e exibir obras de arte online, o que pode ser um processo complexo e demorado. Além disso, a proteção contra a pirataria digital é uma preocupação, já que as obras digitalizadas podem ser copiadas e distribuídas ilegalmente.

De positivo, as exposições virtuais permitem um nível de engajamento e participação do público que é difícil de alcançar em exposições físicas. Os visitantes podem compartilhar suas experiências e opiniões nas redes sociais, participar de fóruns de discussão e interagir diretamente com curadores e artistas (Simanowski, 2011). Isso cria uma comunidade global de entusiastas de arte, aumentando o alcance e o impacto das exposições.

É por isso que Bourriaud (2009) enfatiza como as plataformas digitais podem ampliar o alcance da arte, permitindo que um público mais amplo tenha acesso a obras de arte sem as limitações físicas de espaço ou localização geográfica. Por outro lado, Bourriaud (2009) também alerta para os riscos de uma “estetização da política”.

Do mesmo modo, Christiane Paul (2003) ressalta o potencial das exposições digitais para explorar novas formas de interação e participação do público, destacando como as plataformas on-line podem permitir uma maior colaboração entre artistas e espectadores ao possibilitar a criação de comunidades virtuais em torno da arte. No entanto, a autora também reconhece os desafios da exposição digital, incluindo questões de preservação e acesso a longo prazo. Ela questiona como as exposições digitais podem garantir a conservação das obras de arte em um ambiente digital em constante mudança e como podem abordar questões de acessibilidade para públicos com diferentes necessidades e contextos culturais.

De fato, existem pontos negativos e positivos a serem observados. Entretanto, Lévy (1998) acredita que não há nenhum motivo para opormos on-line e off-line como algumas vezes ocorre. Na verdade, eles são instâncias complementares e se alimentam assim como se inspiram reciprocamente. Por este motivo, o autor apresenta uma análise sobre as novas modalidades de produção e recepção das obras artísticas na cibercultura.

Existem muitos gêneros próprios na cibercultura. Lévy (1998) cita: composições automáticas de partituras ou de textos, músicas “tecno” resultantes de um trabalho recursivo de amostragem e arranjo de músicas já existentes, sistemas de vida artificial ou de robôs autônomos, mundos virtuais, sítios eletrônicos com uma proposta de intervenção estética ou cultural, hipermídias, eventos federados pela rede ou envolvendo os participantes por meio de dispositivos digitais, hibridações diversas do “real” e do “virtual”, instalações interativas, entre muitos outros.

Por outra perspectiva, Lieser (2009) afirma que pertencem à arte digital as obras artísticas que têm uma linguagem visual especificamente midiática, e também revelam as metacaracterísticas do meio. Uma conceituação simplista, apresentada pelo autor, seria dizer que a arte digital abrange todas as manifestações artísticas realizadas por meio de um computador ou outra ferramenta tecnológica de informação e comunicação. Nesse sentido, seria certo afirmar que o formato digital dos “zeros e uns” é uma condição provável de qualquer produção artística virtual? Em contrapartida, é importante

ressaltar que nem toda a representação digital é arte; bem como esclarecer que nem toda exposição virtual apresenta obras de arte digital (conforme posteriormente serão abordados com mais detalhes nos próximos capítulos).

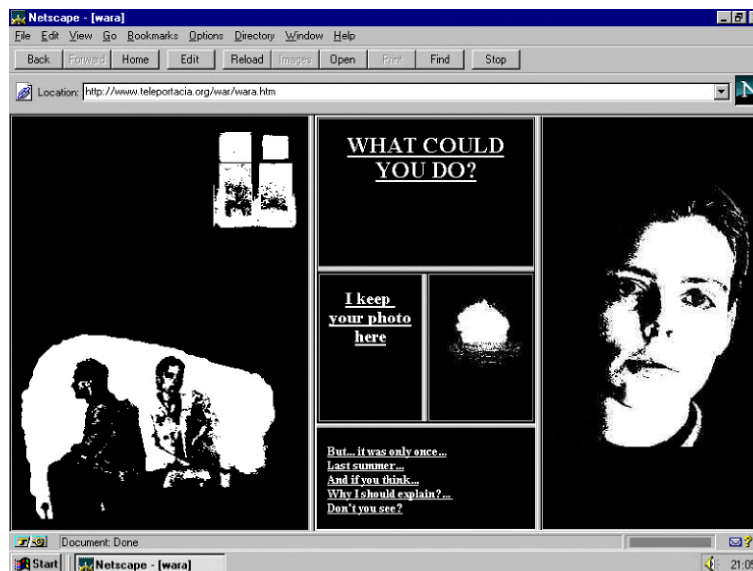
De acordo com Maria Amélia Bulhões (2011), os trabalhos de *web arte* enquadram-se, igualmente, na categoria de propostas artísticas cujas existências se realizam unicamente on-line, uma vez que essas obras não existem fora da rede. Ela relata que os artistas utilizam de dispositivos para configurar a presença ausente de territórios geográficos precisos em obras que só existem no ciberespaço. É assim que as experiências da *web arte* têm contribuído para a expansão do conceito de exposição virtual, permitindo uma maior interatividade e participação do público. Isso significa que as exposições virtuais podem ir além da simples apresentação estática de obras de arte, proporcionando ao público uma experiência mais envolvente e imersiva.

No entanto, as experiências da *web arte* também podem gerar frustrações de expectativas, quando aplicadas a exposições de obras em suportes tradicionais. Manovich (2011) observa que, embora as exposições on-line ofereçam novas formas de interatividade e acesso às obras de arte, elas também podem criar expectativas irrealistas sobre o que é possível em um ambiente virtual. Isso significa que o público pode ficar desapontado ao perceber que uma exposição virtual não oferece a mesma experiência tátil e sensorial que uma exposição física de obras em suportes tradicionais.

Maria Amélia Bulhões (2001) cita o exemplo de Olia Lialina, em *My boyfriend came back from war*, um clássico da *web arte*, criado em 1996 (ver Imagem 14 abaixo). A obra apresenta a história de dois amantes que se reúnem após um conflito militar. A navegação é feita através dos textos e das imagens que o usuário vai abrindo como *frames* (quadros) que subdividem ou substituem anteriores, sobre o fundo preto do sítio eletrônico. A cada clique, aparecem novos textos e imagens, que constroem uma estrutura narrativa a partir das escolhas do internauta, em um conjunto que se reconstrói continuamente. Independentemente da ordem criada pelo usuário, uma

sequência visual, ou um enredo, vai se alinhando, construindo um sentido (2011).

Imagem 14: *My boyfriend came back from war* (1996), de Olia Lialina.



Fonte: <<http://www.teleportacia.org/war/war2.htm>>.

A obra *My Boyfriend Came Back from the War* (1996), de Olia Lialina, exemplifica de forma pioneira as possibilidades estéticas e narrativas que emergem no contexto da convergência tecnológica apontado por Machado (2007). Este trabalho, considerado um clássico da web arte, utiliza a estrutura hipertextual da internet para fragmentar e multiplicar a experiência narrativa, rompendo com as formas lineares tradicionais de contar histórias.

No âmbito da transformação midiática contemporânea, Machado (2007) destaca a influência da convergência tecnológica na produção, consumo e interação com a mídia. Segundo o autor, a principal característica dessa nova mídia é sua capacidade de combinar mídias tradicionais em novas formas híbridas, gerando uma multiplicidade de canais e fluxos de informação.

Qual seria o diferencial dessas obras de arte na cibercultura? Lévy (2010) argumenta que uma das características mais constantes da ciberarte é a participação nas obras daqueles que as provam, interpretam, exploram ou leem. O autor ressalta que, neste caso, não se trata apenas de uma

participação na construção do sentido, mas sim uma coprodução da obra, já que o “espectador” é chamado a intervir diretamente na atualização (a materialização, a exibição, a edição, o desenrolar efetivo aqui e agora) de uma sequência de signos ou de acontecimentos (Lévy, 2010, p. 125).

Em outras palavras, essa colaboração ativa a capacidade generativa proposta pela obra. Nesse sentido, a generatividade da obra poderia ser entendida como sua capacidade de gerar e disseminar informações, conectando-se com os princípios do informacionalismo. No entanto, em paralelo a essas abordagens abertas, também ocorre a apropriação da participação pelo capitalismo de plataformas, onde a atenção<sup>14</sup> do público é explorada em benefício comercial. Ou seja, o público é incentivado a atualizar signos e eventos em prol dos interesses comerciais das tecnologias em rede.

No entanto, apesar destes aspectos críticos, também existem outros pontos positivos. Tanto a criação coletiva como a participação dos intérpretes caminham lado a lado com uma terceira característica especial da ciberarte: a criação contínua. Lévy (2010) explica que a obra virtual é “aberta” por construção ao se referir à capacidade das obras de ciberarte de evoluírem e se transformarem ao longo do tempo, incorporando novas contribuições, atualizações e interações do público. Assim, cada atualização nos revelaria um novo aspecto.

Segundo Lévy (2010), o evento da criação da arte não se encontra mais limitado ao momento de concepção ou da realização: o dispositivo virtual propõe uma máquina de fazer surgir diferentes eventos. Essa constante evolução manteria as obras de ciberarte vibrantes e relevantes em um

---

<sup>14</sup> Um autor que explora e explica a “economia da atenção” é Tim Wu (2016). Em seu livro “The Attention Merchants: The Epic Scramble to Get Inside Our Heads” (2016), Wu examina como a atenção se tornou um recurso valioso na economia contemporânea e como empresas e instituições competem para capturar e monopolizar essa atenção. Wu (2016) analisa como a publicidade, o entretenimento e a mídia digital são projetados para atrair e manter a atenção das pessoas, muitas vezes às custas de sua privacidade e bem-estar. Ele investiga como a economia da atenção molda nossos comportamentos, escolhas e até mesmo nossa percepção da realidade, e levanta questões sobre as implicações sociais e éticas desse fenômeno.

ambiente digital em constante mudança, criando um ciclo de criação e participação que alimentaria a inovação e a expressão artística.

As características da ciberarte, conforme enumeradas por Lévy (2010), apontam para uma mudança significativa no papel tradicional do autor/artista e na natureza das obras de arte. Tradicionalmente, o autor era visto como um gênio individual e a obra de arte era considerada um registro permanente, garantindo sua integridade e substancialidade ao longo do tempo. No entanto, com o surgimento da arte digital e virtual, essas figuras estão perdendo sua proeminência. A ciberarte desafia a ideia do autor como único criador e da obra como um registro fixo, permitindo uma criação mais colaborativa e em constante evolução. Portanto, mesmo que o papel do autor e a natureza da obra estejam mudando, a arte virtual continua sendo uma possibilidade e um objetivo desejável.

Apesar disso, é importante compreender que a crise da autoria e da unidade da obra não é apenas um fenômeno específico da ciberarte, mas sim uma questão mais ampla que afeta toda a arte contemporânea e até mesmo as linguagens artísticas em geral. É por isso que Lévy (2010) destaca como esse movimento é influenciado pelo uso crescente das chamadas “tecnologias de inteligência”. O autor sugere que a inteligência artificial representa o estágio mais avançado desse processo de transformação, onde a própria noção de autoria e a unidade da obra são desafiadas. Em essência, o cenário aponta para uma mudança fundamental na maneira como entendemos e produzimos arte, impulsionada pela interseção entre tecnologia e criatividade.

Os testemunhos artísticos da cibercultura são obras-fluxo, obras-processo, ou mesmo obras-acontecimento pouco adequadas ao armazenamento e à conservação. [...] Mesmo agora, muitas obras da cibercultura não possuem limites nítidos. São “obras abertas”, não apenas porque admitem uma multiplicidade de interpretações, mas sobretudo porque são fisicamente acolhedoras para a imersão ativa de um explorador e materialmente interpenetradas nas outras obras da rede. O grau dessa abertura é evidentemente variável de acordo com os casos; ora, quanto mais a obra explorar as possibilidades oferecidas pela interação, pela interconexão e pelos dispositivos de criação coletiva, mais será típica da cibercultura... e

menos será uma “obra” no sentido clássico do termo (Lévy, 2010, p. 135).

Enquanto Lévy (2010) parece se concentrar mais na imersão e na experiência participativa, Flusser (2007) enfatiza a necessidade de desenvolver uma consciência crítica em relação à tecnologia e à cibercultura. O autor adverte que precisamos desenvolver uma ética como ponto de partida para as consequências da mutação tecnológica e que, portanto, seja consciente (Flusser, 2007).

Flusser (2007) questiona se a mera imersão ativa é suficiente para uma compreensão profunda e reflexiva das obras na cibercultura. Por este motivo, é importante considerarmos a influência dos códigos tecnológicos e de desenvolver uma postura crítica para se proteger contra uma possível manipulação.

Na cibercultura, a comunicação ocorre principalmente por meio de dispositivos digitais e redes on-line, onde os códigos e símbolos desempenham um papel crucial na transmissão de informações e significados. É por isso que a capacidade de compreender e utilizar esses códigos e símbolos é essencial para a participação efetiva na cultura digital.

Uma obra citada por Maria Amélia Bulhões (2011), o projeto de Lucia Leão, *Hermenetka* (2005), por exemplo, apresenta vídeos, sons, fotos, mapas e textos (ver Imagem 15 abaixo). O sítio eletrônico permite visualizar uma particular cartografia, composta por arquivos de dados postados por usuários da rede em todo o mundo. Poesias, músicas, imagens, sons, todos os tipos de materiais podem ser acrescentados a esse grande banco de dados labiríntico (Bulhões, 2011).



Nesse sentido, a obra *Hermenetka* (2005) exemplifica o conceito de “arte pós-virtual” de Giselle Beiguelman (2013) e reforça as ideias discutidas sobre a integração entre o digital e o real em experiências interativas. Funcionando como uma “zona de intercâmbio cultural”, *Hermenetka* (2005) utiliza mapas dinâmicos que se transformam à medida que novos dados são inseridos, criando uma experiência estética em constante evolução. Esse formato ressoa com as características colaborativas e fluidas do *The Tech Virtual* no Second Life, onde a obra se molda à participação dos usuários e destaca a flexibilidade da digitalização nas artes. Assim, *Hermenetka* (2005) pode representar a hibridização entre o físico e o digital e refletir a “próxima natureza” em que as tecnologias digitais não são apenas suportes para a arte, mas elementos centrais que permitem novas formas de criação e interação cultural, alinhando-se com o avanço das práticas pós-virtuais no contexto artístico.

Em conclusão, as exposições virtuais oferecem uma nova e excitante maneira de apresentar e acessar a arte, trazendo inúmeras vantagens, como acessibilidade, flexibilidade e sustentabilidade. No entanto, elas também apresentam desafios significativos, incluindo questões de autenticidade, preservação digital e direitos autorais. À medida que a tecnologia continua a evoluir, será crucial para os curadores e as instituições culturais navegar esses desafios e aproveitar as oportunidades oferecidas pelas exposições virtuais.

No entanto é importante ter uma visão crítica das tecnologias digitais. Embora as exposições virtuais aumentem a acessibilidade para muitos, elas também podem excluir aqueles sem acesso confiável à internet ou dispositivos tecnológicos. Afinal, a inclusão digital é um desafio contínuo, e as instituições culturais devem considerar maneiras de garantir que suas exposições sejam acessíveis a todos, independentemente de sua situação tecnológica.

## **2. PARTICIPAÇÃO DAS MULHERES NA PRODUÇÃO E CURADORIA DE ARTE: DAS MÍDIAS ANALÓGICAS ÀS DIGITAIS**

Neste segundo capítulo, enfocamos os debates sobre a invisibilidade feminina na história da arte e a importância da participação das mulheres na curadoria, um campo que historicamente tem sido dominado por homens. Iniciamos destacando como, ao longo dos anos, as contribuições das mulheres na arte foram sistematicamente minimizadas e frequentemente excluídas dos espaços expositivos tradicionais. Assim, este capítulo não apenas busca evidenciar essas questões, mas também homenagear as pesquisadoras e artistas que têm trabalhado para dar visibilidade às narrativas femininas, ressaltando a necessidade de uma abordagem crítica que questione as estruturas patriarcais que ainda prevalecem no campo artístico.

A partir dessa perspectiva, este capítulo vai examinar as razões fundamentais para abordar a exclusão histórica das mulheres no campo das artes visuais. Por meio de uma abordagem crítica, vamos apresentar argumentos sobre a importância de rever essas narrativas, mesmo nos dias de hoje, promovendo uma compreensão mais inclusiva e equitativa do papel das mulheres na arte ao longo do tempo. Além disso, o Capítulo 2 vai apresentar um breve histórico da participação feminina na curadoria, explorando como as mulheres começaram a ocupar espaços significativos a partir do século XX.

Neste sentido, defendemos que a inserção das mulheres na curadoria não apenas reconfigura a representatividade nas instituições de arte, mas também amplia as discussões sobre gênero, identidade e cultura contemporânea. Ao longo desse capítulo, serão abordados alguns desafios enfrentados por essas curadoras e artistas, bem como algumas iniciativas que promovem a inclusão e a diversidade, propondo uma reflexão profunda sobre as práticas curatoriais e a luta por equidade e reconhecimento no campo das artes.

## **2.1. POR QUE DEVEMOS DISCUTIR SOBRE A INVISIBILIDADE FEMININA NA HISTÓRIA DA ARTE**

Historicamente, a curadoria de arte sempre foi uma área dominada por homens, especialmente em instituições culturais e museus de prestígio. Whitney Chadwick (1997) explica que, até meados do século XX, o acesso das mulheres a posições curatoriais era limitado, refletindo a desigualdade de gênero que permeava as estruturas sociais e profissionais da época. Nesse contexto, a autora observa que a visibilidade feminina era restrita, e a produção artística de mulheres permanecia frequentemente fora dos espaços expositivos tradicionais, sendo considerada menos valiosa ou relevante que a de seus colegas homens.

Whitney Chadwick (1997) argumenta que a própria disciplina da história da arte estruturou nosso acesso às contribuições das mulheres de maneiras restritivas, e que muitas questões críticas da produção histórica das mulheres permanecem sem resposta. Ela propõe uma reflexão sobre a relação entre as mulheres enquanto produtoras de arte e as mulheres como objetos de representação artística.

O foco na intersecção entre as mulheres como produtoras de arte e as mulheres na representação ajuda a desvendar os discursos que constroem e naturalizam as ideias sobre as mulheres e a feminilidade em momentos históricos específicos. É também no cruzamento da produção e da representação que podemos nos tornar mais conscientes do que não é representado ou falado, as omissões e os silêncios que revelam o poder da ideologia cultural (Chadwick, 1997, p. 14–15, tradução nossa).

Neste sentido, a autora sugere que analisar essa interseção permite compreender como a arte participa na construção e naturalização de discursos sobre as mulheres e a feminilidade em contextos históricos específicos. Esses discursos, muitas vezes, refletem e perpetuam ideologias culturais que moldam a percepção do papel e da identidade das mulheres na sociedade.

Ao cruzar as perspectivas da produção artística (o que as mulheres criam) e da representação (como as mulheres são representadas), Whitney Chadwick (1997) argumenta que se torna possível identificar os elementos que estão ausentes ou silenciados. Essas omissões revelam como as normas e valores culturais, sustentados por sistemas de poder, direcionam não apenas o que é visível, mas também o que é deliberadamente ocultado ou negligenciado. Assim, os silêncios e lacunas na história da arte são tão significativos quanto aquilo que é explicitamente representado, pois evidenciam as dinâmicas de exclusão e dominação ideológica.

Em suma, Whitney Chadwick (1997) destaca que essa análise crítica ajuda a questionar e desconstruir os padrões culturais que moldam as narrativas sobre as mulheres. Ela nos leva a entender como a arte reflete as estruturas de poder e, simultaneamente, como pode ser usada para desafiá-las, promovendo uma reavaliação do papel das mulheres na história e na cultura.

Marietta Robusti, uma pintora italiana do século XVI, é citada pela autora como um exemplo de artista que foi invisibilizada na história devido à tendência de desvalorizar o trabalho de mulheres artistas e à falta de documentação e atribuição ao longo da história da arte. Whitney Chadwick (1997) explica que Marietta Robusti foi uma pintora italiana nascida por volta de 1560, filha mais velha de Jacopo Robusti, o pintor veneziano conhecido popularmente como Tintoretto.

Segundo Whitney Chadwick (1997), a artista trabalhou no ateliê de Tintoretto em Veneza por, aproximadamente, quinze anos como retratista (ver Imagem 17 abaixo), onde seu trabalho foi elogiado e sua fama se espalhou até as cortes da Espanha e da Áustria. No entanto, o pai de Marietta Robusti se recusou a permitir que ela fosse embora e, em vez disso, arranhou-lhe um marido, Jacopo d'Augusta (chefe da guilda dos ourives venezianos), com quem ela se casou sob a condição de não deixar a casa de Tintoretto durante a vida dele (Chadwick, 1997).

Imagem 17: Retrato *Dama veneciana* (1550) pintado por Marietta Robusti.



Fonte: <<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/dama-veneciana/48863987-adf0-472a-b8cf-823dc86e3df1>>.

A artista italiana morreu aos trinta anos de idade, por complicações durante um parto. Sua morte precoce foi uma grande perda para o mundo da arte. Apesar de ter sido reconhecida por seu talento durante sua vida, Whitney Chadwick (1997) argumenta que Marietta Robusti, como muitas outras artistas femininas na história, foi amplamente excluída do cânone da história da arte devido às estruturas da disciplina e à tendência de desvalorizar o trabalho das artistas mulheres.

Por outro lado, de acordo com Séverine Sofio (2016), houve apenas um momento da história francesa em que as artistas mulheres se beneficiaram do interesse de seus contemporâneos e de condições de trabalho relativamente igualitárias. Entre 1750 e 1850, segundo a pesquisadora, o mundo das artes plásticas passou por profundas mudanças na França, e uma das consequências foi a banalização de uma imagem positiva das artistas mulheres. Gradualmente, as barreiras foram reduzidas, as restrições foram afrouxadas e a pintura tornou-se mais acessível às mulheres. Isso deu início a um período de criatividade abundante associado aos nomes – às vezes esquecidos hoje em dia – de Elisabeth Vigée-Lebrun, Adélaïde Labille-Guiard,

Marie-Guillemine Benoist, Marguerite Gérard, Constance Mayer, Victoire Jaquotot, Lizinka de Mirbel, Rosa Bonheur (Sofio, 2016).

Entretanto, Séverine Sofio (2016) aponta que a relativa suspensão da percepção de inferioridade das mulheres nas artes plásticas, observada naquelas últimas décadas do Antigo Regime<sup>15</sup>, foi um fenômeno temporário. Esse “parêntese”, que permitiu maior visibilidade para as mulheres artistas em determinados contextos, começou a se fechar gradualmente antes da metade do século XIX, limitando novamente suas oportunidades e reconhecimento. Esse ciclo de abertura e fechamento reflete as dinâmicas sociais e políticas que moldaram a história da arte, em que o acesso das mulheres ao campo artístico sempre esteve condicionado por estruturas patriarcais, como aponta Séverine Sofio (2016). No entanto, movimentos feministas e iniciativas contemporâneas têm revisitado esse legado, buscando restaurar e destacar as contribuições históricas das mulheres na arte.

Desde o final do século XIX, diversas iniciativas foram realizadas para destacar a importância das mulheres artistas e suas obras. Um exemplo marcante citado por Anne-Marie Gourier e Catherine Gonnard (2007) é a fundação da “L’Union des Femmes Peintres et Sculpteurs” (UFPS) – traduzido para o português: União das Mulheres Pintoras e Escultoras –, em Paris, no ano de 1881, que buscava promover e dar visibilidade à produção artística feminina em um contexto dominado por homens.

No documentário (2007), as pesquisadoras explicam que a UFPS foi fundada pela escultora Hélène Bertaux e ficou reconhecida como a primeira

---

<sup>15</sup> O Antigo Regime (Ancien Régime) foi o sistema político, social e econômico que predominou na França antes da Revolução Francesa de 1789. O período entre 1750 e 1850 compreende as últimas décadas desse regime, sua queda com a Revolução, a ascensão e queda de Napoleão Bonaparte, e a posterior tentativa de restauração monárquica. Durante o Antigo Regime, as artes eram amplamente patrocinadas pela nobreza e pela Igreja, o que se refletia na temática e na função das obras. Contudo, a Revolução trouxe uma mudança no financiamento e no acesso à arte, com a transformação de palácios e igrejas em museus públicos, como o Museu do Louvre, inaugurado em 1793. Neste contexto, as mulheres começaram a ganhar maior espaço, embora de forma limitada e frequentemente temporária (Sofio, 2016).

organização dedicada a mulheres artistas na França. Com uma existência notável que se estendeu até 1995, a entidade teve um início marcado por um forte engajamento feminista, lutando pelo reconhecimento institucional das artistas e pela admissão de mulheres na École des Beaux-Arts. Já em 1882, a organização começou a realizar um salão anual, que foi amplamente divulgado pela imprensa ao longo dos anos, e no qual o Estado frequentemente adquiria obras, consolidando a relevância e o impacto da iniciativa no cenário artístico.

Assim como na Europa, as artistas brasileiras também enfrentaram barreiras sociais e culturais que restringiram sua atuação e visibilidade no país. No entanto, alguns momentos históricos foram marcantes na luta pelo reconhecimento dessas mulheres, correlacionando-se com os acontecimentos mencionados anteriormente. Essa correlação entre contextos históricos na França e no Brasil evidencia como as lutas femininas no campo artístico são interligadas, ainda que moldadas por especificidades locais.

Por exemplo, a Academia Imperial de Belas Artes – fundada em 1826 no Rio de Janeiro – foi o principal espaço de formação artística no Brasil durante o século XIX (IBRAM, 2011). Contudo, como destaca Ana Paula Simioni (2004), o acesso das mulheres à Academia era severamente restrito, refletindo o panorama europeu descrito por Séverine Sofio (2016), no qual as instituições artísticas mantinham barreiras significativas à participação feminina. Naquele período, apenas homens eram admitidos nessa prestigiada instituição brasileira, criada por Dom João VI. Em consequência, as mulheres eram frequentemente rotuladas como “amadoras” pelos críticos da época, já que lhes era negada a oportunidade de profissionalização formal no campo das artes (Simioni, 2004).

Apenas no final do século XIX, algumas mulheres começaram a frequentar a Academia Imperial de Belas Artes do Brasil, como é o caso de Abigail de Andrade, considerada uma das primeiras pintoras brasileiras a ganhar reconhecimento (ver Imagem 18 abaixo). De acordo com Ana Paula Simioni (2004), a artista brasileira Abigail de Andrade foi agraciada com a

medalha de ouro em duas das cinco obras que exibiu na Exposição Geral de Belas Artes em 1884 (ver Imagem 19 abaixo), desafiando o *status quo* ao receber críticas positivas por seu trabalho, apesar das resistências enfrentadas. Naquele ano, 53 artistas participaram daquela edição da exposição, sendo apenas três mulheres.

Imagem 18: Obra *Mulher em uma escrivaninha* (1884) pintada por Abigail de Andrade (Andrade, 2024).



Fonte: <<https://www.dailyartmagazine.com/brazilian-painter-abigail-de-andrade/>>.

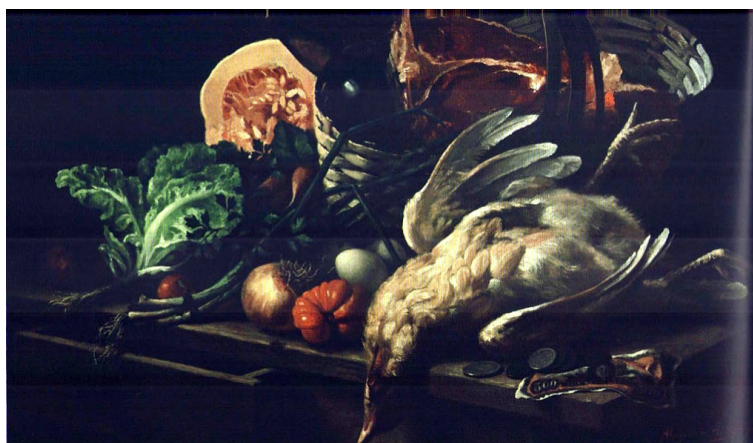
Imagem 19: Ilustração feita por Abigail de Andrade para o Catálogo Ilustrado da Exposição Artística na Imperial Academia das Bellas-Artes do Rio de Janeiro (Wilde, 1884).



Fonte: <[http://www.dezenovevinte.net/catalogos/1884\\_egba.pdf](http://www.dezenovevinte.net/catalogos/1884_egba.pdf)>.

Abigail de Andrade (1864–1890) foi uma pintora e desenhista brasileira, nascida em Vassouras, Rio de Janeiro. Iniciou seus estudos de desenho no Liceu de Artes e Ofícios do Rio de Janeiro e destacou-se na Exposição Geral de Belas Artes de 1884, onde suas obras *O Cesto de Compras* (ver Imagem 20 acima) e *Um Canto do Meu Ateliê* (ver Imagem 21 abaixo) receberam a medalha de ouro de 1º grau, tornando-a a primeira mulher a obter tal reconhecimento na mostra (Mota, 2020).

Imagem 20: Pintura *O Cesto de Compras* (1884) por Abigail de Andrade, que recebeu medalha de ouro de 1º grau na Exposição Geral de Belas Artes de 1884 (Andrade, 1884a).



Fonte: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Abigail\\_de\\_Andrade\\_-\\_O\\_cesto\\_de\\_compras,\\_1884.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Abigail_de_Andrade_-_O_cesto_de_compras,_1884.jpg)>.

Imagem 21: Pintura *Um Canto do Meu Ateliê* (1884) por Abigail de Andrade, que recebeu medalha de ouro de 1º grau na Exposição Geral de Belas Artes de 1884 (Andrade, 1884b).



Fonte: <[https://es.m.wikipedia.org/wiki/Arquivo:Abigail\\_de\\_Andrade\\_-\\_Um\\_canto\\_no\\_meu\\_ateli%C3%AA,1884.jpg](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Arquivo:Abigail_de_Andrade_-_Um_canto_no_meu_ateli%C3%AA,1884.jpg)>.

De acordo com Camila Mota (2020), além das barreiras profissionais, a vida pessoal de Abigail de Andrade também foi marcada por controvérsias. A artista enamorou-se do artista ítalo-brasileiro Ângelo Agostini. Contudo, a relação foi considerada escandalosa para os padrões da época, especialmente porque Agostini ainda era casado com sua primeira esposa no início do relacionamento. Essa situação pode ter contribuído para que Abigail de Andrade fosse gradualmente apagada da história da arte brasileira. A pesquisadora explica que, após seu envolvimento com Ângelo Agostini, a artista acompanha-o à Paris para fugir do escândalo causado pelo relacionamento. O casal teve uma filha, a também pintora Angelina Agostini (1888-1973).

Estamos em 1888, ano da partida de Abigail e Ângelo para a Europa. Nesse momento, o enaltecimento à obra de Abigail parte da imprensa em geral, inclusive do crítico de arte Gonzaga Duque, que escreve que Abigail de Andrade, ao contrário das demais pintoras de seu tempo e enfrentando o preconceito existente contra as mulheres, fez da pintura a sua profissão, o que nos sinaliza para a importância de Abigail no campo artístico de sua época (Oliveira, 2011, p. 1).

Esse trecho contextualiza a relevância de Abigail de Andrade no cenário artístico brasileiro do século XIX, destacando o reconhecimento de sua obra e de sua trajetória em um período marcado por barreiras sociais para as mulheres. Em 1888, ano em que Abigail e Ângelo Agostini partiram para a Europa, a artista já havia conquistado prestígio significativo, incluindo elogios de críticos renomados como Gonzaga Duque.

Conforme relatos da historiadora Cláudia de Oliveira (2011), ao enfatizar que Abigail de Andrade transformou a pintura em sua profissão, o crítico não apenas destaca a qualidade técnica de suas obras, mas também a excepcionalidade de sua postura em relação às normas sociais da época. Podemos dizer que Abigail de Andrade desafiou as convenções de gênero e assumiu sua posição como uma artista profissional. Esse reconhecimento aponta para a importância de Abigail no campo artístico e reflete um momento de transição em que, mesmo enfrentando preconceitos, mulheres começaram a conquistar espaço e a reivindicar sua posição no universo das artes. Sua trajetória é um exemplo da luta feminina contra a exclusão institucional e cultural, alinhando-se a uma história maior de resistências e conquistas no campo das artes.

A sua redescoberta ocorreu quase um século depois, com a publicação de “150 anos de Pintura no Brasil” (Fadel, 1989). Assim, segundo a autora, o livro permitiu que a obra de Abigail de Andrade fosse reavaliada e reconhecida por sua contribuição significativa à arte brasileira (Mota, 2020).

A trajetória da artista, apesar de intensa, seria curta. Ela morreu cinco anos depois [de 1888], em Paris, vítima de tuberculose, semanas após dar à luz o segundo filho. E por quase um século — por uma série de razões que incluem sua polêmica biografia —, o nome de Abigail de Andrade foi sendo gradualmente apagado da história da arte brasileira. Até que, em 1989, um livro chamado *150 anos de Pintura no Brasil* resgata a vida e a obra da artista. O trabalho era do

pesquisador Donato Mello Junior, feito com base no acervo do megacolecionador Sérgio Fadel, que era dono de alguns quadros assinados por Abigail. O livro ganhou uma exposição, que amplificou a “redescoberta tardia” (Mota, 2020, p. 1).

Porquanto, a trajetória da artista brasileira Abigail de Andrade (1864–1890) apresenta paralelos com a artista italiana Marietta Robusti (1554–1590). Ambas as artistas demonstraram notável habilidade e dedicação, mas tiveram suas carreiras e legados impactados pelas convenções sociais e desafios pessoais de seus respectivos períodos. Ou seja, sua história exemplifica as dificuldades enfrentadas por artistas mulheres em busca de reconhecimento e profissionalização em um ambiente dominado por homens e regras sociais machistas.

No Brasil, o século XX marcou um avanço significativo na presença feminina no campo das artes, especialmente no âmbito curatorial (Tejo, 2017). A fundação do Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAM-SP), em 1948, foi um marco na institucionalização da arte moderna no país e abriu caminho para o fortalecimento do papel das mulheres na curadoria. Segundo Cristiana Santiago Tejo (2017), entre as figuras mais notáveis está Aracy Amaral, que, como diretora do MAM-SP durante os anos 1980, desempenhou um papel fundamental ao promover exposições destacando a produção artística feminina e fomentavam debates críticos sobre gênero e representatividade no circuito artístico.

A atuação de Aracy Amaral pode ser relacionada aos esforços de Hélène Bertaux na França do século XIX, quando ela liderou movimentos pela inclusão de mulheres nas instituições artísticas, como a *Union des femmes peintres et sculpteurs*. Ambas se alinharam a uma visão crítica que buscava desafiar a exclusão histórica das mulheres no campo artístico e institucional. Aracy Amaral, por exemplo, utilizou sua posição para criar visibilidade para artistas mulheres e para questionar os paradigmas dominantes (Tejo, 2017), contribuindo para um diálogo que ecoava a luta pela equidade iniciada por pioneiras como Hélène Bertaux.

Esse esforço de dar voz e espaço às mulheres no circuito artístico reflete uma continuidade histórica de resistência e transformação. Tal como

apontado por Nochlin em 1971 (2021), as barreiras enfrentadas pelas mulheres na arte não se restringem à criação artística, mas também à sua inserção no sistema institucional. Nesse sentido, a atuação de Aracy Amaral no Brasil evidencia o impacto de iniciativas que questionam e transformam estruturas patriarcais no campo da arte.

Assim, é evidente que, somente a partir da década de 1960, com o avanço dos movimentos feministas, é que as mulheres começaram a conquistar mais espaço no universo das artes, tanto como artistas quanto como curadoras. Apesar disso, Griselda Pollock (2003) argumenta que o movimento feminista daquele período concentrou-se demasiadamente na igualdade de oportunidades no presente, em vez de desafiar as estruturas subjacentes que causaram a opressão das mulheres em primeiro lugar. Ela sugere que o movimento feminista daquela década ignorou as maneiras pelas quais a arte historicamente privilegiou os artistas homens e as formas masculinas de ver.

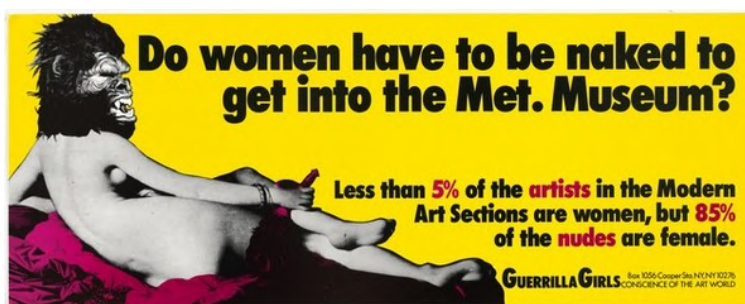
Segundo Griselda Pollock (2003), foram as artistas feministas das décadas de 1970 e 1980 que expuseram esse preconceito no mundo da arte e, assim, buscaram desenvolver formas alternativas de fazer e exibir arte que desafiavam as normas de gênero e a objetificação das mulheres (ver Imagem 22 abaixo). A autora salienta que esse movimento desafiou não apenas as estruturas patriarcais que dominavam o sistema das artes, mas também buscou incluir vozes femininas na seleção e interpretação das obras de arte.

As mulheres não foram omitidas por esquecimento ou mero preconceito. O sexismo estrutural das disciplinas acadêmicas mais recentes contribui ativamente para a produção e a perpetuação de uma hierarquia de gênero. O que aprendemos sobre o mundo e seus povos é ideologicamente padronizado em conformidade com a ordem social dentro da qual é produzido. Os estudos femininos não se referem apenas às mulheres, mas aos sistemas sociais e aos esquemas ideológicos que sustentam a dominação dos homens sobre as mulheres dentro dos outros regimes de poder que se flexionam mutuamente no mundo, a saber: os de classe e os de raça (Pollock, 2003, p. 1, tradução nossa).

A autora argumenta que a exclusão das mulheres nas disciplinas acadêmicas não ocorre por acaso, mas sim como resultado do sexismo

estrutural que permeia essas áreas de estudo. Essa estrutura contribui para a criação e manutenção de uma hierarquia de gênero, com que o conhecimento produzido é moldado por ideologias que refletem e reforçam a ordem social vigente. Além disso, Griselda Pollock (2003) explica que os estudos femininos vão além da simples análise das mulheres, abrangendo a investigação dos sistemas sociais e ideológicos que sustentam a dominação masculina, interligando questões de classe e etnia. Assim, a autora destaca a necessidade de uma abordagem crítica que reconheça essas interconexões para entender melhor as dinâmicas sociais e de poder.

Imagem 22: No cartaz de 1989, o grupo Guerrilla Girls questiona “As mulheres precisam estar nuas para entrar no Met. Museum? Menos de 5% dos artistas nas Seções de Arte Moderna são mulheres, mas 85% dos nus são femininos” (tradução nossa).



Fonte: <<https://www.guerrillagirls.com/>>.

Em 2017, o grupo reescreveu o cartaz para o contexto brasileiro e questionou criticamente a disparidade de gênero na representatividade artística no Museu de Arte de São Paulo (MASP) ao indagar: “As mulheres precisam estar nuas para entrar no Museu de Arte de São Paulo?” (ver Imagem 23 abaixo). O material denuncia a discrepância entre a presença de mulheres enquanto artistas e enquanto objetos de representação visual, evidenciada pelos dados apresentados: apenas 6% dos artistas cujas obras estão em exposição são mulheres, enquanto 60% das representações de corpos nus pertencem a figuras femininas (MASP, 2025a). Essa provocação insere-se em um debate mais amplo sobre a marginalização histórica das mulheres no

sistema da arte e a permanência de um olhar predominantemente masculino na constituição dos acervos e na produção artística legitimada pelas instituições culturais.

Imagem 23: Cartaz do grupo *Guerrilla Girls* atualizado para a realidade brasileira em 2017.



Fonte: <<https://masp.org.br/acervo/obra/as-mulheres-precisam-estar-nuas-para-entrar-no-museu-de-arte-de-sao-paulo-portugues>>.

Essa análise crítica pode ser diretamente relacionada ao tema da curadoria de arte. Assim como em outras áreas do conhecimento, Griselda Pollock (2003) argumenta que a curadoria também é influenciada por diversos tipos de hierarquias (de gênero, grupos sociais, entre outros) que refletem a predominância de vozes masculinas e perspectivas hegemônicas. Ela acredita que a “curadoria tradicional” muitas vezes omite ou marginaliza as obras de artistas mulheres e de grupos sub-representados, perpetuando a ideia de que suas contribuições não são tão relevantes quanto as de seus colegas masculinos.

A História da arte [tradicional] confina a arte à esfera limitada do museu e do colecionador, e qualquer sugestão de que ousemos confundir o “eu masculino” idealizado, o artista-herói em sua essência, com a normalidade da classe, da cultura e de outras diferenças, ou com a sexualidade, é percebida pelos “curadores da pureza da arte” como uma espécie de contaminação, sujando sua beleza transcendente com a bagunça da vida. Mais uma vez, o social ou o político é apresentado como intrinsecamente externo ao reino reificado da arte, em vez de ser a rica fonte de sua complexidade e eficácia social (Pollock, 2003, p. XXVII-XXVIII, tradução nossa).

Portanto, a prática curatorial pode ser vista como um campo crítico onde se reproduzem ou se contestam essas estruturas de poder. Isso significa

que a inclusão de artistas mulheres – bem como artistas de diversas origens étnicas, geográficas, culturais – foi essencial para desafiar a narrativa dominante e proporcionar uma representação mais equitativa na arte (Pollock, 2003). Afinal, não podemos esquecer que a curadoria pode servir como uma plataforma para explorar e questionar os sistemas sociais e ideológicos que sustentam a desigualdade, promovendo uma discussão mais ampla sobre a diversidade e a representação no mundo da arte.

Griselda Pollock (2003) ressalta que a curadoria assume o papel de uma prática política que pode contribuir para a transformação social. Assim, a importância do papel feminino na curadoria foi crescendo ao longo das décadas seguintes, impulsionada pela ampliação das discussões sobre representatividade e pela emergência de uma crítica feminista da arte. A autora cita como exemplo o ensaio *Why Have There Been No Great Women Artists?*, lançado em 1971 por Linda Nochlin. O texto lança luz sobre as barreiras que impediam as mulheres de alcançar reconhecimento artístico e posição de influência em instituições culturais. No ensaio, a autora evidencia como as barreiras estruturais e institucionais, incluindo o acesso desigual à educação e a exclusão sistemática das mulheres dos principais espaços artísticos, impediram que as artistas alcançassem reconhecimento e posições de influência na história da arte (Pollock, 2003).

Desafiar essas barreiras, como ressaltado por Griselda Pollock (2003), implica não apenas incluir mulheres, mas também artistas de diversas origens, expandindo a narrativa artística para além dos padrões eurocêntricos e patriarcais. Essa abordagem contribui para uma representação mais equitativa, alinhada ao questionamento de Linda Nochlin (2021) sobre as bases culturais que sustentam a exclusão feminina.

[...] parece provável que a resposta para o fato de “não ter havido grandes mulheres artistas” não esteja na natureza do “gênio individual” ou na falta dele, mas na natureza de determinadas instituições sociais e no que elas proíbem ou incentivam às várias classes ou grupos de indivíduos (Nochlin, 2021, p. 11, tradução nossa).

Desse modo, Linda Nochlin (2021) argumenta que o sistema artístico estava estruturado para favorecer homens<sup>16</sup>, desde a formação acadêmica até as oportunidades profissionais. Assim, ao questionar a existência de um “gênio individual”, ela desafia o mito da ausência de grandes artistas mulheres examinando as estruturas intelectuais errôneas que sustentam essa questão. A autora recomenda uma reavaliação dessa narrativa, destacando como os fatores culturais e institucionais contribuíram para a percepção do papel das mulheres no mundo da arte (Nochlin, 2021).

Linda Nochlin (2021) também enfatiza a importância da crítica feminista a fim de revelar as inadequações da história da arte tradicional, que geralmente se baseia em um ponto de vista dominado pelos homens, negligenciando, assim, as contribuições e experiências das mulheres artistas. A autora defende um exame crítico das suposições das disciplinas acadêmicas, alegando que essas suposições podem distorcer a pesquisa histórica. Ou seja, Linda Nochlin (2021) se refere à necessidade mais ampla de examinar como a história é registrada e compreendida, especialmente no que diz respeito aos papéis das mulheres. Ela argumenta que essas pressuposições subjacentes podem distorcer significativamente as investigações históricas, afetando, em última análise, o reconhecimento e a compreensão das contribuições das mulheres para a arte e outros campos.

Neste contexto, Linda Nochlin (2021) enfatiza a importância das barreiras institucionais que historicamente impediram a capacidade das mulheres de obter sucesso artístico, em vez de atribuir isso ao talento ou à genialidade individual. Sua análise inclui um caso específico relacionado à indisponibilidade de modelos nus para estudantes de arte do sexo feminino, ilustrando como essas limitações institucionais obstruíram o desenvolvimento artístico das mulheres (Nochlin, 2021).

---

<sup>16</sup> Apesar de não aprofundarmos nessa questão, vale a pena destacar que esse “favorecimento” recaía sobre os homens predominantemente brancos, cisgêneros (pessoas que se identificam com o sexo biológico que lhes foi atribuído ao nascer) e héteros (pessoas que se sentem atraídas e se relacionam com pessoas do gênero oposto) (Hungerford, 2024).

Esses pontos argumentam coletivamente que a ausência histórica de mulheres artistas reconhecidas não se deve à falta de talento, mas sim ao resultado de desigualdades estruturais no mundo da arte. Ao questionar a própria formulação de “grandeza” na arte e concentrar-se nas estruturas sociais que moldam as conquistas, Linda Nochlin (2021) abriu caminho para uma análise histórica mais inclusiva e inspirou mais discursos sobre a igualdade de gênero nas artes. A partir desse período, a conscientização sobre a necessidade de inclusão feminina na arte e na curadoria passou a ser cada vez mais discutida, levando a uma reorganização progressiva do campo.

Por outro lado, Griselda Pollock (2003) critica a perspectiva de Linda Nochlin ao sugerir que essa abordagem, embora inovadora, ainda opera dentro de uma estrutura que, em última análise, preserva a noção de grandeza artística como uma categoria avaliativa.

O trabalho de Nochlin fez uma intervenção crítica no início da década de 1970 e direcionou a discussão de forma proveitosa para explicações sociais sobre a posição das mulheres na arte. No entanto, para ela, a arte ainda é uma categoria a ser discutida em termos de grandeza, riscos e saltos para o desconhecido. O ponto de vista político é o feminismo liberal, de direitos iguais, no qual se admite que houve discriminação contra as mulheres, mas, às portas da liberdade futura, as questões de identidade sexual e gênero social evaporam diante do sonho do humanismo burguês (Pollock, 2003, p. 49, tradução nossa).

Griselda Pollock (2003), ao refletir sobre a obra de Linda Nochlin, oferece uma análise crítica ao feminismo liberal que permeia a abordagem da autora em sua famosa intervenção na década de 1970. A autora reconhece que Linda Nochlin contribuiu significativamente para desvelar os fatores sociais que relegaram as mulheres a uma posição secundária na arte. Contudo, ela questiona a visão de Linda Nochlin sobre a arte como uma categoria associada à grandeza e ao heroísmo individual, atrelada a ideais humanistas burgueses que ignoram a complexidade das questões de gênero e identidade sexual.

Há também um idealismo residual na peça, na medida em que o social é apresentado apenas em termos de obstáculos colocados em torno da liberdade de ação do indivíduo, e esses obstáculos, resultado de uma falsa consciência, podem ser dissipados apenas por um ato de vontade. Embora Nochlin esteja disposta a reconhecer que a feminilidade é um conceito social – algo que foi

pregado às mulheres pelos escritores do século XIX – a mulher em geral é uma categoria inquestionável (Pollock, 2003, p. 49, tradução nossa).

Para Griselda Pollock (2003), a análise de Linda Nochlin ainda apresenta um viés idealista ao tratar os desafios enfrentados pelas mulheres como meros “obstáculos” externos que podem ser superados pela ação individual, negligenciando as estruturas de poder profundamente enraizadas que sustentam essas desigualdades. A autora argumenta que a ênfase de Linda Nochlin no talento individual e na capacidade de transcender as limitações sociais pode inadvertidamente reforçar as próprias hierarquias e valores que as feministas buscam dismantelar.

Em vez de meramente defender que as mulheres ganhem acesso igualitário aos padrões artísticos existentes, Griselda Pollock (2003) encoraja um reexame mais amplo dos critérios pelos quais a arte é valorizada, promovendo uma crítica feminista que busca redefinir e desafiar esses próprios padrões. Assim, a crítica da autora implica um questionamento mais radical das estruturas e ideologias que sustentam tanto a produção artística e curatorial quanto as narrativas históricas na arte.

Essa crítica de Griselda Pollock (2003) pode ser diretamente relacionada ao campo da curadoria de arte, especialmente na forma como se concebe a inclusão de artistas mulheres nos espaços expositivos. Se a abordagem curatorial se limitar a corrigir uma exclusão histórica pontual, sem questionar as bases estruturais que sustentam a marginalização feminina, corre-se o risco de reproduzir o mesmo idealismo criticado por Griselda Pollock (2003). Desse modo, é necessário que a curadoria feminista vá além da mera inclusão, promovendo uma análise crítica das narrativas hegemônicas que moldam a história da arte e, conseqüentemente, os processos de escolha e representação artística.

A partir desse contexto, as discussões sobre a representação feminina na arte e a presença de mulheres em posições curatoriais avançaram naquelas décadas. Curadoras como Lucy Lippard (1976) emergiram como figuras centrais, promovendo exposições emblemáticas e ampliando o

entendimento sobre a produção artística feminina. Ou seja, a inserção de mulheres no campo das artes vai além de serem representadas como símbolos femininos ou feministas; é fundamental reconhecer suas contribuições como produtoras de obras inovadoras e transformadoras.

Lucy Lippard desempenhou um papel essencial ao promover exposições que não apenas abordavam questões de gênero, mas também destacavam abordagens artísticas inovadoras. Um exemplo marcante é a exposição *Eccentric Abstraction* (1966), na Fischbach Gallery, Nova York, onde Lucy Lippard explorou a abstração excêntrica como uma forma artística que desafiava as convenções da escultura tradicional. Como observa Karen Kurczynski (2011), a curadora “evocava o corpo de gênero por meio de uma ênfase no processo e nos materiais”, redefinindo o que se entendia por escultura ao aproximá-la da pintura abstrata. Essa abordagem, que combinava inovação técnica e crítica social, evidencia como as mulheres no campo artístico não apenas se afirmaram contra as barreiras históricas, mas também moldaram novos paradigmas estéticos e discursivos (Kurczynski, 2011). Assim, a presença de mulheres como Lucy Lippard no campo da arte e da curadoria reafirma a importância de considerar suas produções e iniciativas como elementos centrais na transformação do panorama artístico contemporâneo.

De acordo com as pesquisadoras Michelle Arrow e Angela Woollacott (2019), Lucy Lippard foi pioneira ao desafiar os padrões curatoriais da época e abrir espaço para produções artísticas inovadoras. Em 1975, ela viajou para a Austrália e falou com grupos de mulheres artistas em Melbourne e Adelaide sobre a criação de arquivos de trabalhos de mulheres artistas em slides fotográficos, conhecidos como registros de slides, pela West-East Bag, com a ideia de neutralizar a falta de exposições em galerias de arte. Foi assim que a curadora se tornou uma grande influência no estabelecimento do Movimento de Arte Feminina na Austrália (Arrow; Woollacott, 2019).

Os registros em slides aproximam-se das práticas curatoriais de mostras virtuais devido à sua capacidade de documentar, organizar e apresentar obras de arte em formatos reproduzíveis e acessíveis fora do

espaço físico tradicional. Assim como nas exposições virtuais, os slides permitem a construção de uma narrativa visual sequencial, na qual as obras são apresentadas de forma mediada por dispositivos tecnológicos. Essa característica é fundamental para a experiência digital, em que a exibição ocorre em plataformas online e depende da estruturação de imagens e informações em formatos que possibilitam a circulação e o acesso remoto (PAUL, 2003).

Além disso, tanto os registros em slides quanto as exposições virtuais rompem com a materialidade da obra de arte, permitindo que ela seja experienciada em diferentes contextos e tempos. No caso dos slides, essa reprodução mediada já antecipava a lógica de transposição do objeto físico para um suporte digital ou virtual, um procedimento essencial nas curadorias online. Ambos os formatos exigem a seleção criteriosa e a mediação discursiva por parte do curador, que organiza as imagens, define suas sequências e estabelece relações conceituais entre as obras (Paul, 2003).

Nos anos seguintes, conforme relatos de Amelia Jones (1998), a curadoria de arte continuou a se transformar com a crescente participação feminina. A artista brasileira Giselle Beiguelman e a artista portuguesa Marta de Menezes, atuantes na interseção entre arte e tecnologia, são exemplos de como as mulheres têm expandido os limites da curadoria em contextos digitais e inovadores, incluindo-se em festivais como o Ars Electronica<sup>17</sup> e o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE)<sup>18</sup>, que apresentam

---

<sup>17</sup> O *Ars Electronica* é uma instituição austríaca dedicada à interseção entre arte, tecnologia e sociedade, fundada em 1979 na cidade de Linz. O festival anual reúne artistas, cientistas e tecnólogos para explorar e discutir inovações e seu impacto na sociedade. Suas atividades também abrangem um centro de exposições conhecido como Museu do Futuro, o laboratório de pesquisa *Futurelab* e o prêmio internacional *Prix Ars Electronica* (Hirsch, 2019). Ao longo de sua história, o Ars Electronica tem se destacado por promover a colaboração entre arte e ciência, servindo como uma plataforma para a experimentação e reflexão sobre o futuro da sociedade digital. Sua abordagem interdisciplinar e foco na inovação contínua consolidaram sua reputação como uma das principais instituições globais no campo da arte eletrônica (Hirsch, 2019).

<sup>18</sup> O *FILE*, sigla do *Festival Internacional de Linguagem Eletrônica*, é uma organização cultural sem fins lucrativos que promove a interseção entre arte, tecnologia e cultura digital. Conforme citado brevemente no Capítulo 1, o *FILE* foi fundado em 2000 e consolidou-se como o principal festival de arte eletrônica e mídia digital na América Latina, apresentando uma ampla gama de expressões artísticas, incluindo instalações interativas, performances audiovisuais, animações e jogos eletrônicos ("Sobre o

obras que exploram novas mídias e linguagens eletrônicas (Jones, 1998). Esses eventos e exposições representam uma ampliação do entendimento da curadoria,.

Deste modo, após refletirmos sobre as questões teóricas e conceituais que envolvem a invisibilidade feminina na história da arte, assim como as críticas aos modelos tradicionais de representação e as contribuições dos movimentos feministas para ampliar esse debate, é essencial aprofundar a análise com exemplos concretos. Portanto, no próximo subcapítulo, propõe-se um breve histórico da participação feminina na curadoria de arte, destacando-se como, a partir do século XX, mulheres começaram a ocupar espaços significativos nesse campo.

## **2.2. BREVE HISTÓRICO DA CURADORIA DE ARTE FEITA POR MULHERES**

Por meio de uma seleção de curadorias e exposições marcantes, buscaremos evidenciar não apenas o crescimento da presença feminina na área, mas também a maneira como suas práticas curatoriais têm desafiado paradigmas estabelecidos, transformando o panorama artístico e cultural. Assim, este subcapítulo visa explorar o desenvolvimento do papel das mulheres na curadoria de arte, destacando suas conquistas e os desafios enfrentados ao longo do tempo.

Conforme afirmam as pesquisadoras Maura Reilly e Lucy Lippard (2018), a inserção das mulheres na curadoria reflete, portanto, uma conquista significativa, que não apenas reconfigura a representatividade dentro das instituições de arte, mas também amplia o campo curatorial para abordar questões de gênero, identidade e tecnologia. Essa transformação é gradual, e,

---

Festival FILE”, 2018). O festival tem como objetivo fomentar a reflexão e o diálogo entre diferentes áreas do conhecimento, como artes, tecnologia e ciências, incentivando novas formas de expressão e experimentação artística. Ao longo de sua trajetória, o FILE já realizou mais de 50 exposições, exibindo mais de 8.000 obras de artistas de 48 países, impactando significativamente a cena artística contemporânea (“Arquivo do FILE”, 2021).

embora tenha havido avanços notáveis, a desigualdade ainda é visível. Ou seja, as vozes femininas continuam a crescer, trazendo diversidade e abrindo caminhos para uma curadoria inclusiva e plural no século XXI, no entanto, ainda há muito o que conquistar (Reilly; Lippard, 2018).

Desde a exclusão histórica das mulheres em espaços institucionais até sua crescente participação como agentes transformadoras no campo das artes, o capítulo vai analisar marcos importantes, como iniciativas feministas do século XIX e projetos contemporâneos que ampliaram a representatividade feminina na curadoria. A discussão aborda a atuação de mulheres pioneiras que abriram caminhos em instituições culturais e promoveram exposições que desafiaram normas sociais e estéticas, contextualizando a relevância de suas contribuições na luta por equidade no campo artístico.

### **2.2.1. DESCONSTRUINDO ESPAÇOS FÍSICOS: EXPOSIÇÕES QUE MARCARAM A TRAJETÓRIA FEMININA NAS ARTES**

A inserção de mulheres na curadoria de arte tem desempenhado um papel crucial na promoção da diversidade e na reavaliação dos cânones artísticos tradicionais. Curadoras têm sido fundamentais na organização de exposições que destacam a produção artística feminina, contribuindo para a visibilidade e reconhecimento das mulheres nas artes visuais. Para ilustrar esse impacto da inserção das mulheres na curadoria de arte, é relevante discutir exposições físicas pioneiras – iniciando no âmbito internacional e finalizando com as mostras nacionais (partindo da ideia do “todo” para casos mais particulares brasileiros). Em seguida, apresentaremos também exemplos de exposições com obras de arte digitais que continuaram essa trajetória na contemporaneidade.

Na década de 1970, um exemplo notável é a exposição *Womanhouse* (1972), com curadoria de Judy Chicago e Miriam Schapiro para o California Institute of the Arts (EUA). Whitney Chadwick (1997) explica que este projeto

envolveu a transformação de uma casa abandonada em Los Angeles em uma série de instalações de arte feminista (ver Imagem 24 abaixo).

Imagem 24: Processo de montagem e produção da exposição *Womanhouse* (1972).



Fonte: <<https://www.thecollector.com/womanhouse-by-judy-chicago-and-schapiro/>>.

As obras em *Womanhouse* (1972) abordavam temas como maternidade, sexualidade e papéis de gênero, oferecendo uma crítica contundente à sociedade patriarcal (ver Imagem 25 abaixo). Segundo Whitney Chadwick (1997), essa exposição marcou uma inovação tanto temática quanto espacial, desafiando o sistema expositivo ao levar a arte para fora das instituições tradicionais.

Chicago ministrou o primeiro curso de arte feminista na Fresno State College em 1970. No ano seguinte, ela e Schapiro se uniram para oferecer um programa de arte feminista no California Institute of the Arts, em Valência. Em estúdios restritos a mulheres, as alunas eram incentivadas a compartilhar suas experiências e a trabalhar de forma a fazer referências específicas às experiências das mulheres sobre si mesmas e seus corpos. Em janeiro de 1972, as mulheres do programa de arte feminista inauguraram uma instalação específica em uma casa antiga em um bairro residencial de Hollywood (Chadwick, 1997, p. 357-358, tradução nossa).

Neste trecho, Whitney Chadwick (1997) destaca a importância do pioneirismo de Judy Chicago e Miriam Schapiro no desenvolvimento da arte feminista nos Estados Unidos durante os anos 1970. Ao ministrar cursos de

arte feminista na Fresno State College e no California Institute of the Arts, Judy Chicago e Miriam Schapiro criaram espaços exclusivos para mulheres artistas, onde as experiências e perspectivas femininas eram valorizadas como fontes legítimas e importantes de inspiração. A autora argumenta que, ao incentivar as alunas a explorar e representar suas próprias experiências, incluindo a relação com seus corpos, as artistas passaram a desafiar as normas tradicionais da arte ocidental, que frequentemente marginalizavam ou objetificavam as mulheres.

Imagem 25: Exposição *Womanhouse* (1972), organizada por Judy Chicago e Miriam Schapiro pelo Instituto de Artes da Califórnia.



Fonte: <<https://archive-magazine.jeudepaume.org/blogs/beatrizpreciado/2013/10/03/revisiting-womanhouse/index.html>>.

As artistas apresentaram em *Womanhouse* uma série de instalações, que incluía: o *Menstruation Bathroom* (Banheiro da menstruação) de Judy Chicago; a *Bridal Staircase* (Escada nupcial) de Kathy Huberland; a *Dollhouse* (Casa de bonecas) de Miriam Schapiro e Sherry Brody; a *Womb Room* (Sala do útero) de Faith Wilding, entre várias outras explorações ousadas das

construções sexuais, sociais e psicológicas da feminilidade (ver Imagem 26 abaixo) (Chadwick, 1997).

Assim, *Womanhouse* ilustra como esses cursos inovadores possibilitaram a criação de obras coletivas profundamente conectadas às vivências das mulheres. A iniciativa representou um marco na história da arte feminista, não apenas por questionar as representações tradicionais, mas também por legitimar as narrativas femininas como elementos centrais no campo artístico. Whitney Chadwick (1997) ressalta, assim, que essas iniciativas acadêmicas e artísticas contribuíram significativamente para a ampliação do papel das mulheres na arte e para o avanço do debate sobre questões de gênero nas práticas culturais.

Imagem 26: Exposição *Womanhouse* (1972), organizada por Judy Chicago e Miriam Schapiro pelo Instituto de Artes da Califórnia.



Fonte: <<https://archive-magazine.jeudepaume.org/blogs/beatrizpreciado/2013/10/03/revisiting-womanhouse/index.html>>.

Continuando essa trajetória histórica, nos anos 2000, uma exposição marcante foi *WACK! Art and the Feminist Revolution* (2007), com curadoria de Cornelia Butler no Museu de Arte Contemporânea de Los Angeles (MOCA), EUA. Esta mostra apresentou mais de 120 artistas e coletivos de mais de 20

países, destacando o papel das mulheres na arte desde a década de 1960 e refletindo sobre o impacto do movimento feminista na produção artística (ver as Imagens 27 e 28 abaixo). Na mostra, Cornelia Butler conseguiu reunir obras que dialogavam com a política de gênero e sexualidade em um contexto institucional, reforçando a importância da voz curatorial feminina na construção de um espaço inclusivo (Butler; Schwartz, 2010).

Imagem 27: Exposição *WACK! Art and the Feminist Revolution* (2007), organizada por Cornelia Butler pelo Museu de Arte Contemporânea em Los Angeles.



Fonte: <<https://www.moca.org/exhibition/wack-art-and-the-feminist-revolution>>.

Imagem 28: Exposição *WACK! Art and the Feminist Revolution* (2007), organizada por Cornelia Butler pelo Museu de Arte Contemporânea em Los Angeles.



Fonte: <<https://www.moca.org/exhibition/wack-art-and-the-feminist-revolution>>.

*WACK! Art and the Feminist Revolution* é apresentada como a primeira exposição institucional a examinar de forma abrangente as fundações internacionais e o legado da arte feita sob a influência do feminismo, segundo informações da instituição (MOCA, 2025). Por meio de uma pesquisa histórica inovadora, Cornelia Butler explica que concentrou a investigação curatorial no período crucial de 1965 a 1980, quando a maioria do ativismo feminista e da produção artística ocorreu ao redor do mundo. Após sua apresentação no MOCA, a exposição ainda viajou para o Museu Nacional de Mulheres nas Artes, em Washington DC (entre setembro e dezembro de 2007); em seguida, esteve no PS.1 Contemporary Art Center, em Long Island City, Nova York (entre fevereiro e maio de 2008); finalizando sua itinerância no Vancouver Art Gallery, Vancouver BC (entre outubro de 2008 e janeiro de 2009) (MOCA, 2025).

Ao fazer uma análise crítica sobre a exposição, Helen Molesworth (2010) argumenta que as genealogias da arte feita por mulheres não são tão claras, em grande parte porque são estruturadas por uma ausência sombria. Isso reflete sobre os desafios da recuperação e inclusão de artistas mulheres na História da arte e no espaço museológico. Por isso, a autora reconhece a importância desse trabalho – exemplificado por exposições como *WACK! Art and the Feminist Revolution* (ver Imagem 29 abaixo) e retrospectivas de artistas como Lee Bontecou e Sylvia Sleigh – mas questiona como reintroduzir essas artistas no *continuum* narrativo predominante dos museus, sem segregá-las em espaços isolados ou temáticos, como galerias específicas para “arte feminina” ou “arte feminista”.

É por isso que os historiadores da arte e os curadores têm se voltado com tanta frequência para as tarefas de recuperação e inclusão (podemos pensar aqui nas retrospectivas recentes de Snyder, Lozano e Lee Bontecou, bem como na *WACK! Art and the Feminist Revolution*). O trabalho de recuperação é importante: eu mesmo o fiz e continuarei fazendo. Mas estou cada vez mais intrigada sobre como reinserir essas ausências, repressões e omissões no *continuum* narrativo favorecido pelo museu. Sei que não quero galerias em guetos dedicadas à arte feita por mulheres ou mesmo uma sala de “arte feminista” (Molesworth, 2010, p. 504, tradução nossa).

Essa preocupação de Helen Molesworth (2010) dialoga com os desafios históricos enfrentados pelas mulheres na arte, desde a exclusão sistemática nas academias – como no caso da *Union des Femmes Peintres et Sculpteurs*, fundada por Hélène Bertaux em 1881 para lutar pela admissão de mulheres na *École des Beaux-Arts* – até a marginalização de artistas como Abigail de Andrade no Brasil do século XIX. O modelo de “recuperação” de artistas excluídas muitas vezes resulta na criação de exposições e espaços segregados, reforçando, de forma não intencional, a percepção de que as mulheres não fazem parte da narrativa artística hegemônica.

Imagem 29: Exposição *WACK! Art and the Feminist Revolution* (2007), organizada por Cornelia Butler pelo Museo de Arte Contemporânea em Los Angeles.



Fonte: <<https://www.moca.org/exhibition/wack-art-and-the-feminist-revolution>>.

Por outro lado, Kathy Battista (2007) elogia a exposição *WACK!* por sua natureza enciclopédica, apresentando trabalhos de mais de cem artistas e coletivos, o que representaria uma conquista significativa em termos de pesquisa e organização. Ela a considera um evento marcante no contexto de importantes exposições anteriores e afirma que o catálogo produzido para a *WACK!* se tornará uma referência padrão para os interessados em arte feminina. Assim, a autora afirma:

[...] é realmente um evento marcante na linha de exposições significativas como *'Inside the Visible'*, com curadoria de Catherine de Zegher em 1996, *'Bad Girls'*, organizada por Marcia Tucker em 1994 e a seminal *'Sexual Politics: Judy Chicago's Dinner Party in Feminist Art History'*, de Amelia Jones, em 1996. Assim como essas

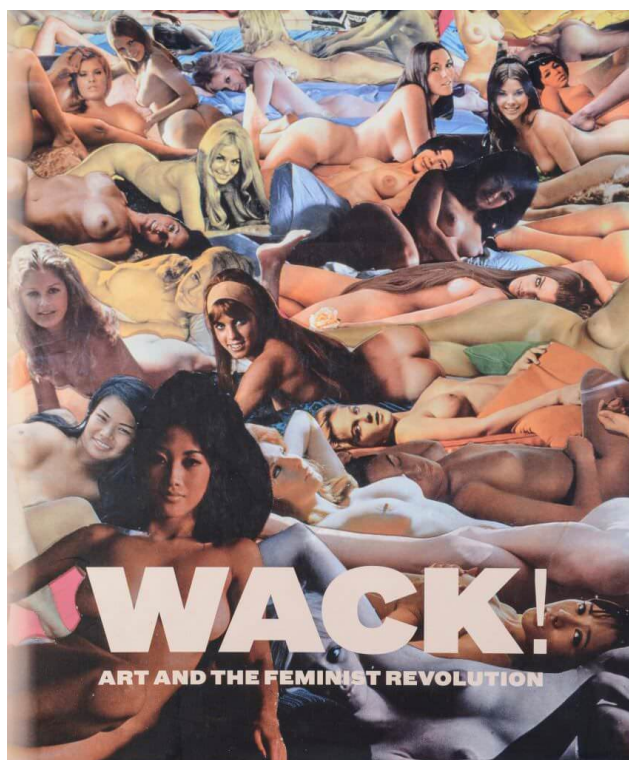
obras congêneres, 'WACK!' gerou um catálogo que se tornará um padrão para qualquer pessoa interessada nesse tópico (Battista, 2007, p. 1, tradução nossa).

Neste contexto, Kathy Battista (2007) destaca a postura pós-feminista inclusiva da exposição *WACK!* e sua abordagem retrospectiva, indicando uma visão mais ampla e menos prescritiva do feminismo na arte. Um exemplo interessante é a escolha da imagem de capa do catálogo (ver Imagem 30 abaixo), refletindo uma mudança na forma como o feminismo lida com a representação do corpo feminino na mídia e na arte.

O catálogo é mais apropriadamente descrito como um volume com mais de 500 páginas. Sua capa apresenta, de forma um tanto irônica, o trabalho de Martha Rosler de 1966-1972, *Body Beautiful*, ou *Beauty Knows No Pain: Hot House*, ou *Harem*, em que uma colagem psicodélica de pinups nuas de todas as cores e etnias estão deitadas, olhando para o espectador. A escolha dessa imagem como capa diz tanto sobre o projeto *WACK!* quanto sobre a situação atual do feminismo: agora podemos consumir essa imagem sem a culpa e a ira que a acompanhariam na época de sua produção. A postura pós-feminista atual é mais inclusiva e resiste a uma posição binária no que diz respeito a imagens “boas” e “ruins”. De fato, é esse espírito menos prescritivo e um olhar retrospectivo que indica a arte deste projeto (Battista, 2007, par. 2, tradução nossa).

Kathy Battista (2007) argumenta que a recepção dessa imagem no contexto contemporâneo difere da época de sua criação, pois hoje ela pode ser consumida sem o peso da culpa e da indignação feminista que a acompanhavam nos anos 1960 e 1970. A autora explica que esse deslocamento reflete o espírito do feminismo pós-moderno e pós-feminista, que se distancia de uma abordagem binária de imagens “boas” ou “ruins” e adota uma postura mais inclusiva e crítica, sem imposições rígidas. A exposição *WACK!* incorpora essa visão, ao revisitar a arte feminista com um olhar retrospectivo, menos prescritivo e mais aberto a interpretações diversas (Battista, 2007). Assim, o uso da obra de Martha Rosler (1966-1972) na capa do catálogo *WACK!* não apenas remete às discussões feministas sobre corpo e mídia, mas também simboliza a transformação do feminismo ao longo das décadas, tornando-se mais plural e reflexivo.

Imagem 30: Capa do catálogo da exposição *WACK! Art and the Feminist Revolution* (2007).



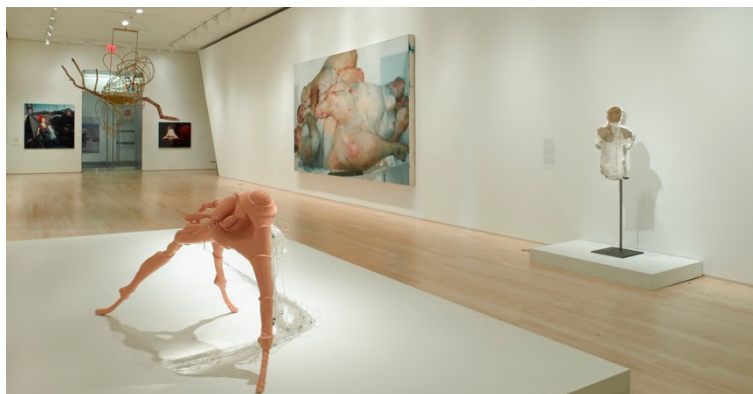
Fonte: <<https://portal.lygiaclark.org.br/acervo/2348/wack-art-and-the-feminist-revolution>>.

Como Helen Molesworth (2010) sugere, a verdadeira inclusão exige uma reinserção que não reforce guetos curatoriais, mas que integre as contribuições dessas artistas à História da arte de forma orgânica e contínua. Assim, o desafio atual da curadoria feminista é não apenas recuperar nomes esquecidos, mas garantir que eles sejam reconhecidos como parte fundamental da narrativa artística dominante.

Porquanto, as exposições dos anos 2000 foram marcantes nesse “processo de evolução histórica” na curadoria de arte feita por artistas mulheres. Outro exemplo significativo é a mostra *Global Feminisms* (2007), organizada por Maura Reilly e Linda Nochlin no Brooklyn Museum, que também foi uma pioneira do gênero ao reunir exclusivamente obras de artistas mulheres de diferentes partes do mundo. Segundo informações do museu (2025), elas abordaram temas como raça, identidade, corpo e poder, demonstrando a pluralidade das expressões femininas no contexto global e

ênfatizando a importância de uma curadoria sensível às questões de gênero e diversidade (ver as Imagens 31 e 32 abaixo).

Imagem 31: Exposição *Global Feminisms* (2007), curadoria de Maura Reilly e Linda Nochlin.



Fonte: <<https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/exhibitions/632>>.

Imagem 32: Exposição *Global Feminisms* (2007), curadoria de Maura Reilly e Linda Nochlin.



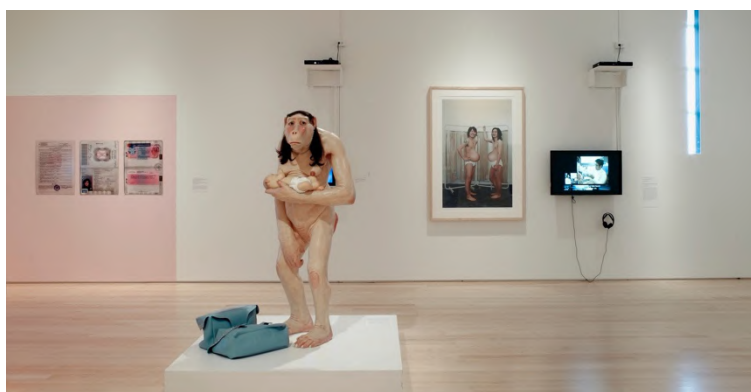
Fonte: <<https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/exhibitions/632>>.

*Global Feminisms* (2007) reuniu obras de cerca de 80 artistas mulheres de diversas partes do mundo, abrangendo uma ampla gama de mídias, incluindo pintura, escultura, fotografia, cinema, vídeo, instalação e performance. Conforme informações do museu (2025), o propósito do projeto foi, além de apresentar um panorama abrangente da arte feminista contemporânea sob uma perspectiva global, também desafiar a hegemonia

do feminismo ocidental, que tem sido historicamente dominante no discurso artístico e feminista desde os anos 1970.

Ao ser estruturada de forma temática, a mostra destacou tanto as artistas emergentes quanto as criadoras já consolidadas em meio de carreira, ampliando o debate sobre a diversidade de experiências e vozes femininas na arte contemporânea (ver Imagem 33 abaixo). Outra informação relevante para contextualizar o período é que a exposição teria sido criada em comemoração à inauguração do espaço *Elizabeth A. Sackler Center for Feminist Art* (Brooklyn Museum, 2025), que é dedicado à exposição e educação sobre a arte feminista, abrangendo seu passado, presente e futuro.

Imagem 33: Exposição *Global Feminisms* (2007), curadoria de Maura Reilly e Linda Nochlin.



Fonte: <<https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/exhibitions/632>>.

Nesta perspectiva, a exposição de Maura Reilly e Linda Nochlin (2007) marcou um importante momento na ampliação da discussão sobre arte feminista para além da tradição ocidental, incluindo vozes de artistas mulheres de diversas partes do mundo. Essa proposta dialoga diretamente com iniciativas curatoriais anteriores que buscaram inserir a produção artística feminina no circuito institucional, como o programa de arte feminista de Judy Chicago e Miriam Schapiro no California Institute of the Arts nos anos 1970 (Chadwick, 1997) e a exposição *WACK! Art and the Feminist Revolution* (2007), que também revisitou o impacto da arte feminista globalmente (Battista, 2007). Além disso, *Global Feminisms* (2007) ressoa com as discussões levantadas por Helen Molesworth (2010) sobre a necessidade de

reinserção das artistas mulheres no “*continuum* narrativo” da história da arte, sem segregá-las em espaços isolados ou temáticos.

Avanços significativos também ocorreram no campo curatorial brasileiro, impulsionados por curadoras como Aracy Amaral, que, à frente do Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAM-SP) nos anos 1980, já abria espaço para discussões de gênero e visibilidade feminina na arte. Esses esforços ecoam o propósito de exposições internacionais, como *Global Feminisms* (2007), que ampliaram a narrativa feminista para além da visão ocidental dominante, incorporando produções de mulheres de diferentes contextos culturais.

No Brasil, um exemplo notável é a exposição *Mulheres artistas: as pioneiras (1880-1930)*, realizada em 2015 na Pinacoteca do Estado de São Paulo, com curadoria de Ana Paula Cavalcanti Simioni e Elaine Dias (ver as Imagens 34 e 35 abaixo) (Pinacoteca de São Paulo, 2025). Esta mostra trouxe à tona a produção de artistas brasileiras, ressaltando um período em que o cenário artístico nacional era predominantemente masculino, assim evidenciando a importância dessas pioneiras na história da arte brasileira.

Segundo as informações da Pinacoteca de São Paulo (2025), as obras foram organizadas em duas salas: a primeira abordou a formação acadêmica das artistas, com estudos de desenho, cópias de modelos clássicos e mestres entre os séculos XIX e início do XX. A segunda apresentou os gêneros artísticos explorados por mulheres nesse período, destacando sua assimilação das normas acadêmicas. De fato, a qualidade dessas obras desafia o rótulo de “amadoras” frequentemente atribuído a elas no passado.

Imagem 34: Exposição *Mulheres artistas: as pioneiras (1880 – 1930)* (Pinacoteca de São Paulo, 2025).



Fonte: <<http://pinacoteca.org.br/programacao/exposicoes/mulheres-artistas-as-pioneiras-1880-1930/>>.

Imagem 35: Exposição *Mulheres artistas: as pioneiras (1880 – 1930)*.



Fonte: <<http://pinacoteca.org.br/programacao/exposicoes/mulheres-artistas-as-pioneiras-1880-1930/>>.

A mostra representou uma oportunidade essencial para apresentar as produções de diversas artistas, muitas das quais nunca haviam sido exibidas para um público amplo ou em diálogo entre si. Segundo as informações da Pinacoteca de São Paulo (2025), o recorte temporal abrangeu o período de

1880 a 1930, destacando marcos como a premiação de Abigail de Andrade na 26ª Exposição Geral de Belas-Artes, em 1884. Já a década de 1930 marcou o que eles chamaram de “rotinização” do modernismo no Brasil, quando as mulheres artistas conquistaram um espaço definitivo e mais reconhecido na cena artística nacional (ver as Imagens 36 e 37 abaixo) (Simioni; Dias, 2015).

Imagem 36: Exposição *Mulheres artistas: as pioneiras (1880 – 1930)*.



Fonte: <<http://pinacoteca.org.br/programacao/exposicoes/mulheres-artistas-as-pioneiras-1880-1930/>>.

Imagem 37: Exposição *Mulheres artistas: as pioneiras (1880 – 1930)*.



Fonte: <<http://pinacoteca.org.br/programacao/exposicoes/mulheres-artistas-as-pioneiras-1880-1930/>>.

A exibição das obras de artistas mulheres entre 1880 e 1930 e a valorização de sua formação acadêmica evidenciam um processo de resgate histórico semelhante às exposições e iniciativas curatoriais, mencionadas nos últimos capítulos. Assim como essa mostra destacou a trajetória de Abigail de Andrade e outras artistas que desafiaram os limites impostos pelo sistema acadêmico, iniciativas contemporâneas anteriores, como a exposição *Mulheres, Artistas e Brasileiras* (2011), realizada no Palácio do Planalto, buscaram consolidar o reconhecimento da produção artística feminina no Brasil. Luciana Lima (2011) explica que aquela mostra foi um pedido pessoal da presidenta Dilma Rousseff para comemorar o Mês da Mulher. A exposição apresentou a arte de mulheres do Vale do Jequitinhonha, passando por artistas modernistas que transformaram a cultura brasileira na Semana de 1922, cujas criações são reconhecidas internacionalmente (Lima, 2011).

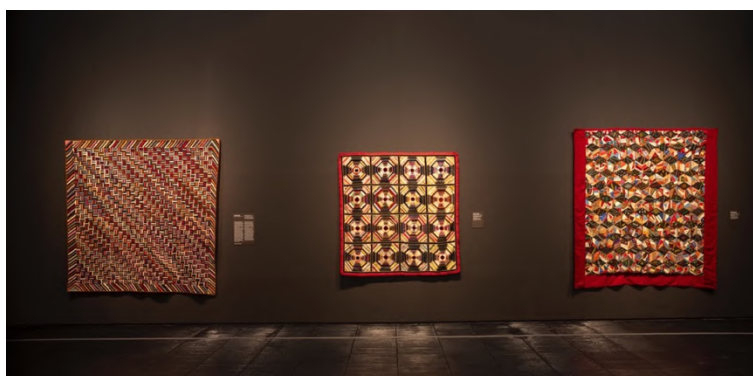
O ano de 2019 foi marcado pela exposição *História das Mulheres: Artistas até 1900* (2019), produzido pelas curadoras Julia Bryan-Wilson, Lilia Schwarcz e Mariana Leme para o Museo de Arte de São Paulo (MASP), com a apresentação de quase 100 obras de artistas mulheres de diversas regiões, abrangendo desde o século I até o século XIX. Como sugere o título, a exposição não apresenta uma única narrativa, mas diversas histórias contadas por meio de obras criadas por mulheres de diferentes regiões, como o norte da África, as Américas (antes e após a colonização), Ásia, Europa, Índia e o antigo Império Otomano. Além disso, segundo as informações do MASP (2025b), a curadoria destacou um diálogo entre pinturas e têxteis, mostrando que, apesar de as mulheres serem historicamente excluídas das academias, elas sempre criaram arte (ver as Imagens 38 e 39 abaixo).

Imagem 38: Exposição *História das Mulheres: Artistas até 1900* (2019), curadoria de Julia Bryan-Wilson, Lília Schwarcz e Mariana Leme, no primeiro andar do Museo de Arte de São Paulo (MASP).



Fonte: <<https://masp.org.br/exposicoes/historias-das-mulheres>>.

Imagem 39: Exposição *História das Mulheres: Artistas até 1900* (2019), curadoria de Julia Bryan-Wilson, Lília Schwarcz e Mariana Leme, no primeiro andar do Museo de Arte de São Paulo (MASP).



Fonte: <<https://masp.org.br/exposicoes/historias-das-mulheres>>.

Entre as artistas em destaque na *História das Mulheres: Artistas até 1900* (2019) estavam algumas tecelãs da América pré-colombiana e as artistas Sofonisba Anguissola, Mary Beale, Elisabeth Louise Vigée Le Brun e Abigail de Andrade (MASP, 2025b). Apesar do sucesso de algumas delas, essas artistas mulheres ainda representam uma minoria nas narrativas oficiais da história da arte. Nesse contexto, a exposição do MASP propôs uma reflexão sobre as genealogias feministas e desafiou as hierarquias tradicionais da arte.

Com o MASP organizando o ciclo *Histórias das Mulheres, Histórias Feministas* (ver Imagem 40 abaixo) – que incluiu exposições, oficinas, seminários, palestras e publicações –, a sociedade brasileira teve uma oportunidade de participar de debates sobre a produção feminina nacional e internacional. Nesse mesmo ciclo, o MASP lançou a exposição *Histórias Feministas: Artistas Depois de 2000* (ver Imagem 41 abaixo), no subsolo do museu, organizada por Isabella Rjeille, que se apresentava em diálogo e contraponto com a mostra *Histórias das Mulheres: Artistas Até 1900*, exibida no primeiro andar. Essa articulação buscou explorar a trajetória histórica e contemporânea da produção artística feminina, conectando diferentes tempos e perspectivas no espaço expositivo (MASP, 2025b).

Imagem 40: Exposição *História Feministas: Artistas depois de 2000* (2019), curadoria de Julia Bryan-Wilson, Lília Schwarcz e Mariana Leme, no subsolo do Museo de Arte de São Paulo (MASP).



Fonte: <<https://masp.org.br/exposicoes/historias-feministas>>.

Imagem 41: Exposição *História Feministas: Artistas depois de 2000* (2019), curadoria de Julia Bryan-Wilson, Lília Schwarcz e Mariana Leme, no subsolo do Museo de Arte de São Paulo (MASP).



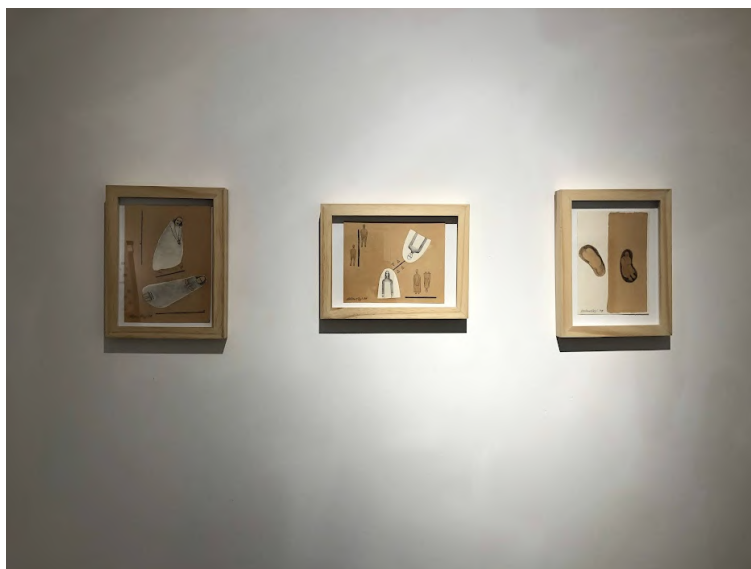
Fonte: <<https://masp.org.br/exposicoes/historias-feministas>>.

A perspectiva de apresentação do feminino na arte também se estende à curadoria de arte, setor em que mulheres têm desempenhado papéis fundamentais ao promover exposições que resgatam essas narrativas invisibilizadas, como exemplificado em *Histórias das Mulheres, Histórias Feministas* (MASP, 2019) e nas obras de curadoras como Griselda Pollock, que integram teorias feministas ao discurso curatorial. Assim, voltamos à crítica de Séverine Sofio (2016) sobre instituições artísticas que mantinham barreiras significativas à participação feminina, e refletimos como isso reforça a importância da atuação de mulheres na curadoria de arte para reverter silenciamentos históricos e ampliar o entendimento sobre a produção artística feminina no passado e no presente.

No Espírito Santo, também tivemos uma importante exposição de artistas mulheres com curadoria feminina. A exposição *Mulheres Artistas no Acervo da Ufes*, produzida pela curadora Ananda Carvalho em 2023, teve como ponto de partida uma reflexão sobre a ativação da memória e a escrita das histórias (ver as Imagens 42 e 43 abaixo). Compõem a mostra artistas como Tomie Ohtake, Lygia Pape, Fayga Ostrower, Rosana Paste, Thaís Apolinário, Lara Felipe e Nelma Guimarães, entre outras.

Segundo o texto curatorial de Ananda Carvalho (2025), o acervo de Artes Visuais da Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes), que reúne mais de duas mil obras produzidas entre 1940 e os dias atuais, contava com 397 artistas catalogados, dos quais 42% eram mulheres, responsáveis por 37% das obras. Formado principalmente por doações de artistas que expuseram nos espaços expositivos da Galeria de Arte Espaço Universitário (GAEU) e Galeria de Arte e Pesquisa (GAP), esse acervo suscitou questionamentos sobre as ausências e presenças femininas no cenário artístico da instituição (Carvalho, 2025).

Imagem 42: *Três pinturas* (1978) de Nelma Pezzin.



Fonte: Acervo pessoal /Thaíssa Dillý.

Imagem 43: Livro de artista *Vermelho 47* (2014) e videoperformance *Casa 47* (2023) de Mara Perpétua.



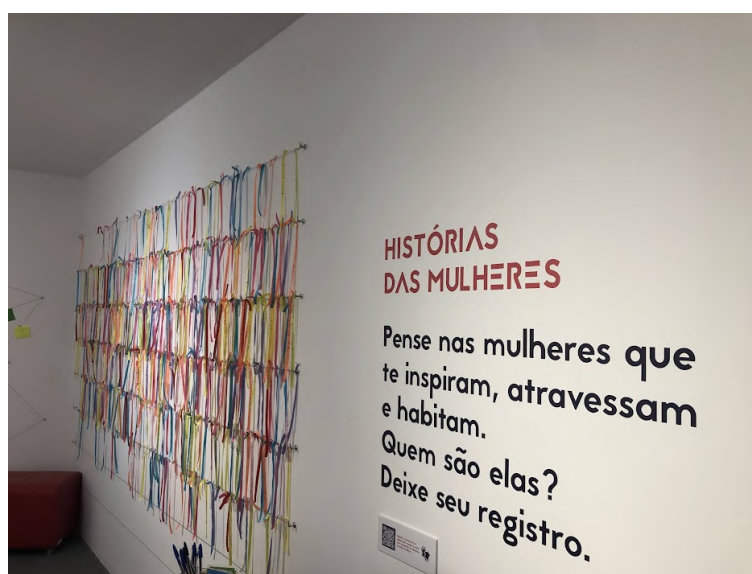
Fonte: Acervo pessoal /Thaíssa Dillj.

A mostra buscou ativar recordações ao colocar as obras em contato com o público. Uma linha do tempo exibida no espaço expográfico destacou algumas das exposições de artistas mulheres promovidas pela Ufes ao longo de mais de 40 anos. Assim, *Mulheres Artistas no Acervo da Ufes* compreendeu diversas linguagens, como fotografia, pintura, gravura, objeto, desenho e videoperformance. De acordo com Ananda Carvalho (2025), embora o desejo fosse apresentar todas as artistas e suas obras, tornou-se necessário definir um recorte. Assim, a seleção priorizou tanto artistas do Espírito Santo quanto nomes de relevância nacional. Após essa escolha, foram selecionadas obras do acervo da Ufes, independentemente de terem integrado as mostras mencionadas na linha do tempo, que serviu como o primeiro critério curatorial (Carvalho, 2025).

Pensada de forma “rizomática”, Ananda Carvalho (2025) explica – em seu texto curatorial – que a exposição privilegiou a multiplicidade e a subjetividade das lembranças, apresentando histórias no plural e destacando

a importância de sua constante retomada. Além disso, expressou o desejo por um futuro mais igualitário, reforçando a necessidade de que instituições ampliem seus acervos com trabalhos de mulheres, negros, povos originários e pessoas LGBTQIAP+. Dessa maneira, *Mulheres Artistas no Acervo da Ufes* buscou produzir história em diálogo com o presente e estimular reflexões sobre a continuidade e a circulação da arte contemporânea (ver Imagem 44 abaixo).

Imagem 44: Espaço Educativo com curadoria de Margarete Sacht Góes, na exposição *Mulheres Artistas no Acervo da Ufes* (2023).



Fonte: Acervo pessoal /Thaíssa Dillj.

A relação entre essas iniciativas demonstra que a curadoria feita por mulheres passou de um movimento de resgate e legitimação histórica para uma atuação ativa na institucionalização da arte feminina dentro do sistema artístico brasileiro. Assim, o avanço de plataformas digitais e exposições virtuais também tem contribuído para essa trajetória, permitindo que curadoras contemporâneas expandam o acesso e reescrevam a história da arte com uma perspectiva mais inclusiva e global.

### **2.2.2. INCORPORANDO O VIRTUAL: ATUAÇÕES MARCANTES DE ARTISTAS E CURADORAS MULHERES NO CAMPO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS**

Com o avanço das tecnologias digitais, a curadoria de arte também se expandiu para o ambiente virtual, permitindo que as artistas mulheres explorassem novas formas de apresentação e acessibilidade. Entretanto, a pesquisadora e artista Jennifer Chan (2011) questiona: “Por que não existem grandes artistas femininas na *net arte*?”. Seu questionamento buscava refletir sobre a invisibilidade das mulheres na história da arte na internet e as barreiras que persistem. Ainda que a internet tenha sido inicialmente celebrada como um espaço democrático e acessível, artistas e curadoras continuam enfrentando desafios estruturais que limitam sua visibilidade e reconhecimento.

Naquele momento, Jennifer Chan (2011) fazia referência ao ensaio publicado em 1972 por Linda Nochlin, no qual a historiadora da arte lançou um debate fundamental ao perguntar: “Por que não existem grandes mulheres artistas?”. Com essa provocação, Linda Nochlin (2021) demonstrou como as instituições culturais e educacionais, ao longo da história, impediram que as artistas mulheres alcançassem o mesmo reconhecimento que seus pares masculinos.

O questionamento de Jennifer Chan (2011) sobre a ausência de “grandes artistas femininas na *net arte*” dialoga diretamente com a crítica de Linda Nochlin (2021) às barreiras institucionais que historicamente impediram mulheres de alcançar destaque na arte. Infelizmente, mesmo na atualidade, devemos nos questionar sobre como a invisibilidade das mulheres na história da arte, tanto no ambiente físico quanto no digital, reflete a perpetuação de estruturas de exclusão que moldaram o campo artístico ao longo dos séculos.

No ambiente digital, essas barreiras podem se manifestar na falta de financiamento, na predominância de perspectivas masculinas nas narrativas sobre arte e na dificuldade de valorização de trabalhos feitos por artistas. Por outro lado, devido ao problema relacionado à preservação de obras em mídias, especialmente as digitais, acentuam-se os obstáculos não apenas

para mulheres, mas todos os artistas. Esse desafio decorre das características efêmeras e da rápida obsolescência tecnológica dessas plataformas, que tornam a conservação e o acesso futuro mais complexos (Depocas; Ippolito; Jones, 2003).

Contudo, Pip Laurenson (2006) argumenta que essa dificuldade pode ser atenuada ou superada quando há investimento em processos de documentação e preservação, o que depende, em grande medida, do reconhecimento e da valorização do trabalho em questão. Em outras palavras, quanto maior o valor simbólico e institucional atribuído a uma obra ou a um conjunto de produções, maior a probabilidade de mobilização de recursos técnicos e financeiros para viabilizar sua preservação a longo prazo (Laurenson, 2006). Assim, a questão central reside não apenas na natureza das mídias utilizadas, mas também na legitimação e no interesse social em garantir a permanência desses registros.

Dessa forma, a curadoria digital torna-se uma ferramenta essencial para enfrentar essa desigualdade, promovendo iniciativas que destacam e documentam a produção artística feminina, garantindo sua permanência e relevância na história da arte contemporânea. Isto é, a curadoria digital poderia ser uma ferramenta de empoderamento feminino, desde que fossem promovidas as iniciativas a fim de destacar a produção feminina – o que significa a sua valorização.

Os principais pontos abordados por Jennifer Chan (2011) estão relacionados à representatividade de mulheres artistas na história do vídeo e da arte na internet. Para contextualizar, fizemos uma pesquisa abrangente das práticas e sucessos de artistas mulheres no uso de tecnologias e plataformas digitais. Dentre as artistas que marcaram esse campo, destacamos alguns nomes como: Carolee Schneemann, Joan Jonas, Adrian Piper, Ana Mendieta, VALIE EXPORT, Anna Bella Geiger, Anna Maria Maiolino, Letícia Parente, Yoko Ono, Martha Rosler, Lillian Schwartz, Chantal Akerman e Pipilotti Rist (Herriman, 2016; Dinsdale, 2020; Sabau, 2020).

No campo da curadoria, diversas curadoras têm se destacado na arte contemporânea e digital, contribuindo para a ampliação de debates críticos e

experimentações em novas mídias. Assim, destacamos os nomes de: Christiane Paul, Annet Dekker, Paola Antonelli, Melanie Lenz, Fernanda Brenner, Julia Borges Arana, Gabriela Maciel, Charlotte Kent, entre outras curadoras cujos trabalhos serão apresentados mais a diante.

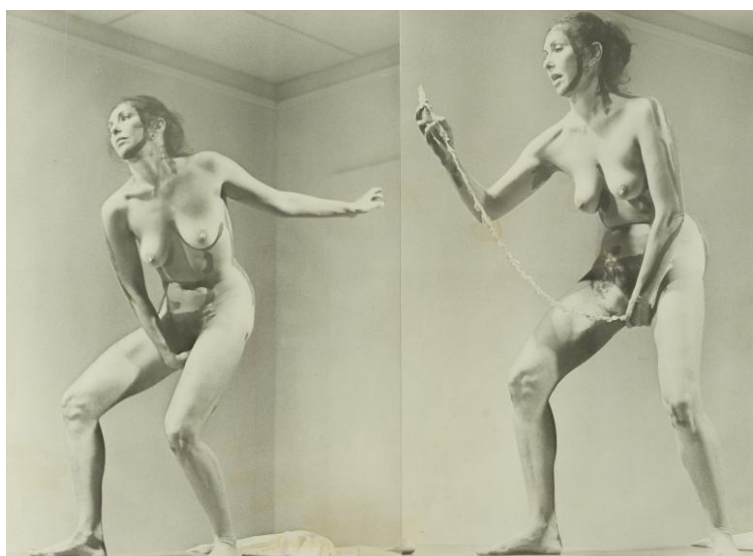
A videoarte, desde seu surgimento na década de 1960, tornou-se um meio expressivo para artistas explorarem temas sociais, políticos e subjetivos. Segundo Kat Herriman (2016), muitas mulheres foram pioneiras nessa linguagem, utilizando o vídeo como ferramenta de experimentação estética e crítica cultural.

No vídeo, as mulheres encontraram uma forma livre do cânone dominado pelos homens, da mesma forma que a arte performática forneceu um território desconhecido para a experimentação. Mulheres pioneiras como VALIE EXPORT e Joan Jonas adotaram rapidamente a nova tecnologia, e hoje são celebradas por seu legado pioneiro que abriu caminho para artistas tenazes como Diana Thater, Shirin Neshat e Sarah Morris. Agora, uma nova geração de artistas femininas, incluindo Rachel Rose, Chloe Wise e Kate Cooper, está construindo sobre essa rica história com bravata (Herriman, 2016, par. 2 tradução nossa).

De acordo com Kat Herriman (2016), na década de 1960, além da popularização da televisão no pós-guerra, as câmeras de vídeo também passaram a ser acessíveis ao público e rapidamente foram incorporadas por artistas ao redor do mundo. Esse fenômeno configura um processo de desenvolvimento tecnológico que impacta tanto a ampliação do consumo, por meio da oferta de dispositivos receptores, quanto o crescimento gradual da produção de vídeos, impulsionado pela disponibilização de câmeras de vídeo portáteis (Herriman, 2016). Nesse contexto, equipamentos como as *PortaPak* da Sony e modelos similares de filmadoras desempenharam um papel fundamental ao viabilizar a videoarte, proporcionando novas possibilidades de criação e experimentação no campo audiovisual (Sabau, 2020).

Nesta época, a artista estadunidense Carolee Schneemann (1939-2019) integrou o vídeo em suas performances, explorando o corpo feminino e sua autonomia. Sua obra *Interior Scroll* (1975), em que retira um pergaminho de sua vagina enquanto lê um texto, tornou-se um ícone feminista (ver Imagem 45).

Imagem 45: *Interior Scroll* (1975), de Carolee Schneemann.



Fonte: <<https://www.schneemannfoundation.org/artworks/interior-scroll/1>>.

Em outra obra *Up to and Including Her Limits* (1973), Carolee Schneemann criou desenhos seguindo os movimentos de seu corpo, suspensos durante uma performance que foi filmada e transmitida em monitores. Segundo Julie Sabau (2020), a artista encenou um gesto próximo ao da *action painting*, mas se distanciou dela ao considerar os desenhos obtidos como secundários, levantando a questão da relação entre o processo criativo e a obra final (ver Imagem 46 abaixo).

Imagem 46: *Up to and Including Her Limits* (1973), de Carolee Schneemann.



Fonte: <<https://www.schneemannfoundation.org/artworks/up-to-and-including-her-limits>>.

Destacamos também o trabalho artístico da estadunidense Joan Jonas (1936-), que utilizou a videoarte para desenvolver narrativas performáticas, muitas vezes baseadas em mitologias e rituais. Sua obra *Vertical Roll* (1972), segundo Kat Herriman (2016), desafia as convenções da imagem televisiva ao utilizar falhas de sincronia do vídeo como elemento estético (ver Imagem 47 abaixo).

Imagem 47: *Vertical Roll* (1972), de Joan Jonas.



Fonte: <<https://www.moma.org/collection/works/110544>>.

De acordo com Emily Dinsdale (2020), a artista Joan Jonas é uma pioneira da arte multimídia, considerada uma das figuras mais importantes a emergir da crescente cena de Nova York dos anos 1960 e 1970. Seu trabalho, que reúne elementos de vídeo, dança, adereços, instalação, performance, desenho e áudio, foi descrito pela autora como uma espécie de “colagem de som, [elementos] visuais e emoção” (Dinsdale, 2020, par. 7, tradução nossa).

Julie Sabau (2020) também cita a artista estadunidense Lillian Schwartz (1927-2023), argumentando sobre como ela inovou ao utilizar a computação na arte em vídeo, criando experimentações visuais e colaborando com instituições como os laboratórios da Bell Labs. Assim como

a autora cita a artista estadunidense Martha Rosler (1943-), sendo reconhecida por sua abordagem crítica ao papel da mulher na mídia e na sociedade, como em *Semiotics of the Kitchen* (1975), que subverte a iconografia doméstica (Sabau, 2020).

Outra artista importante de destacar é a estadunidense Adrian Piper (1948-), que usou o vídeo como extensão de sua prática conceitual, abordando temas como racismo, identidade e discurso político. Segundo Jane Farver (1987), em suas primeiras peças de autoinvestigação, a artista se afastou do objeto de arte como mercadoria para criar obras conceituais a partir de suas próprias percepções.

A questão predominante na obra de Adrian Piper é a relação do eu com o outro. Geralmente expressa essa preocupação através de trabalhos de autoinvestigação ou autotransformação, que se relacionam com acontecimentos políticos da vida real, nos quais explora a relação do eu com o outro numa escala global. Suas peças de autoinvestigação levaram continuamente a novos trabalhos de autotransformação, que levaram a novas autoinvestigações. Às vezes Adrian Piper se refere ao seu eu autobiográfico, outras vezes ela se refere ao “eu” em termos mais universais (Farver, 1987, p. 3, tradução nossa).

Conforme relatos de Jane Farver (1987), sua apresentação *Funk Lessons* (1983) concentrou-se no fato de que a maioria das principais conquistas da cultura negra foi apropriada por artistas e músicos brancos que deram pouco ou nenhum crédito às suas fontes (ver Imagem 48). Culturalmente inacessíveis para a maioria dos brancos, Jane Farver (1987) argumenta que a música e a dança funk estavam entre as poucas formas de arte negra que ainda não haviam sido apropriadas, sendo então usadas por Adrian Piper para conduzir experimentos de superação da xenofobia. A partir de suas experiências reais como professora e musicóloga, a artista envolveu o público na dança funk como um meio comunitário de autotranscendência.

Imagem 48: *Funk Lessons* (1983), de Adrian Piper.



Fonte: <[http://www.adrianpiper.com/vs/video\\_fl.shtml](http://www.adrianpiper.com/vs/video_fl.shtml)>.

Neste contexto, outra artista citada por Julie Sabau (2020) é a cubana Ana Mendieta (1948-1985), que incorporou o vídeo em sua série *Siluetas* (iniciada em 1973), documentando performances em que inscreve sua figura no ambiente natural, em uma exploração das conexões entre corpo e paisagem (ver Imagem 49 abaixo). Esses traços corporais foram moldados a partir de uma variedade de materiais, incluindo flores, galhos de árvores, musgo, pólvora e fogo, ocasionalmente combinados com corações de animais ou impressões de mãos que ela marcava diretamente no solo.

Imagem 49: *Untitled: Silueta Series* (1978), Ana Mendieta.



Fonte: <<https://www.guggenheim.org/artwork/5221>>.

Em outra performance, intitulada de *Death of a Chicken* (1972), Ana Mendieta aparece nua, segurando uma galinha recém-decapitada pelos pés, seus espasmos de morte manchando suas penas brancas com sangue e respingando no corpo da artista. Este ritual fazia referência explícita aos sacrifícios de animais na cultura latino-americana, além de enfatizar a identificação da artista feminina com a natureza e o reino animal (Marcadé, 2017).

Essa trajetória de obras inovadoras continuou nos anos seguintes. Kat Herriman (2016) cita as obras da artista austríaca VALIE EXPORT (1940-), que explorou a relação entre corpo, mídia e espaço público. Em *Tapp und Tastkino* (1968), ela convida espectadores a tocar seus seios dentro de uma caixa, desafiando a passividade do olhar masculino sobre a mulher (ver Imagem 50 abaixo) (Herriman, 2016). Em outro momento, segundo Julie Sabau (2020), VALIE EXPORT se infiltrou no mundo da televisão em seu trabalho *Facing a Family* (1971), questionando as ligações entre assistir e ser assistido (ver Imagem 51 abaixo).

Imagem 50: *Tapp und Tastkino* (1968), de VALIE EXPORT.



Fonte: <<https://www.moma.org/collection/works/159727>>.

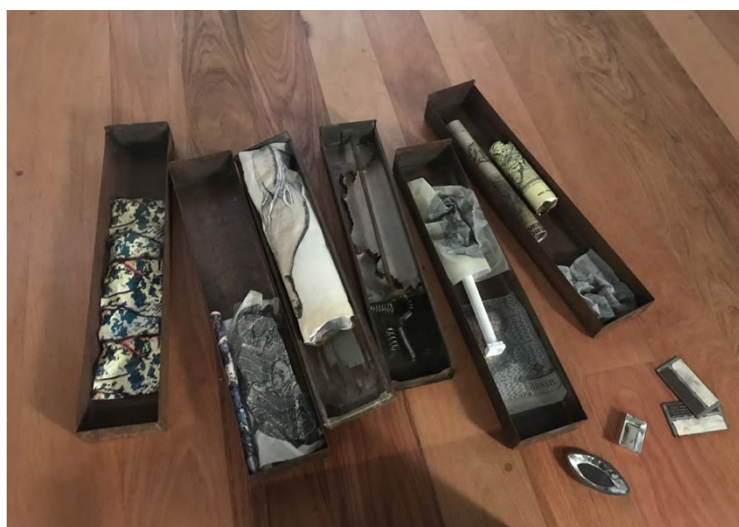
Imagem 51: *Facing a Family* (1971), de VALIE EXPORT.



Fonte: <<https://www.moma.org/magazine/articles/676>>.

No Brasil, Julie Saubau (2020) cita as artistas Anna Bella Geiger (1933-) e Anna Maria Maiolino (1942-). Elas usaram a videoarte para explorar questões de identidade, geopolítica e gênero em contexto brasileiro. Por exemplo, para a instalação *Circumambulation* (1972), Anna Bella Geiger combinou filme *Super 8*, fotografia e texto. A peça refletiu seu crescente interesse em antropologia e geografia, que ela começou a expressar em 1974 em suas gravuras fotográficas e peças fotográficas conceituais. Por sua vez, a obra *Indiferenciados* (2001) é uma instalação que questiona as categorias da história da arte ocidental, refletindo sobre as possibilidades contemporâneas de reprodução e, consequentemente, de indiferenciação entre forma e conteúdo (ver Imagem 52 abaixo).

Imagem 52: *Indiferenciados* (2001), de Anna Bella Geiger.



Fonte: <<https://qrcode.umpratodos.com.br/projetos/sesc/exposicao-anna-bella-geiger/content/txt/texto-indiferenciados.html>>.

A artista ítalo-brasileira Anna Maria Maiolino, por exemplo, ganhou notoriedade ao denunciar a repressão às mulheres no Brasil. Ela executou suas primeiras performances e fez seus primeiros filmes usando seu corpo como um meio para crítica social e política: em *In-Out Antropofagia* (1973), um filme Super 8, ou em *De para* (1974), uma “foto - poema - ação” em que ela condena o silêncio ao qual as mulheres são coagidas na sociedade contemporânea (Béret, 2017).

Outra artista brasileira citada por Paulina Pardo Gaviria (2021) é Letícia Parente (1930-1991), que costura a palavra BRASIL na sola de seu pé, durante a performance *Marca Registrada* (1975), como uma crítica incisiva à opressão política no Brasil. Enquanto, em um vídeo, Letícia Parente costura metodicamente sua própria pele com agulha e linha, no outro, a artista tece um cabide através de um suéter que está vestindo (ver Imagem 53 abaixo). Segundo a autora, o vídeo de dois minutos apresenta Letícia Parente entrando em um armário e pendurando seu suéter sem primeiro tirá-lo do corpo. Este ensaio demonstra como a obra *In* é uma resposta artística à opressão social e política vivenciada por mulheres que vivem sob uma ditadura patriarcal (Gaviria, 2021).

Imagem 53: Video-performance *In* (1975), de Letícia Parente.



Fonte: <<https://post.moma.org/leticia-parentes-video-in-1975-in-context/>>.

Outra renomada artista da área é a japonesa Yoko Ono (1933-), que realizou experimentações em vídeo como *Cut Piece* (1964), em que permite que espectadores cortem suas roupas, desafiando os limites entre arte, performance e ativismo. Em outros filmes como *Freedom* (1970), onde a artista se filma por um minuto tentando tirar o sutiã, e *Fly* (1970) – baseado na instrução “Deixe uma mosca andar no corpo de uma mulher dos pés à cabeça e voar para fora da janela” (Afthab, 2024, par. 9, tradução nossa) (ver Imagem 54 abaixo). Nesses exemplos, Yoko Ono continua a capturar a realidade nua e crua por meio de sua repetição implacável. Seus filmes pedem aos espectadores que enfrentem seu próprio desconforto e reconsiderem ideias de vulnerabilidade, intimidade, liberdade e beleza.

Imagem 54: *Fly* (1970), de Yoko Ono.



Fonte: <<https://www.dazeddigital.com/art-photography/article/61924/1/oh-yoko-ono-music-of-the-mind-lessons-life-art>>.

Julie Sabau (2020) também cita a artista Chantal Akerman (1950-2015), cineasta e videoartista, que abordou a repetição, o tempo e a condição feminina em obras como *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (1975), e que influenciou o cinema feminista e a videoarte. Além disso, Kat Herriman (2016) cita a importância das obras de Pipilotti Rist (1962-), artista conhecida por sua abordagem lúdica e imersiva, questionando os padrões de representação do corpo feminino, como em *Ever Is Over All* (1997), em que uma mulher caminha despreocupadamente quebrando janelas de carros com uma barra de ferro.

A trajetória dessas artistas demonstra como a videoarte foi um meio potente para questionar normas sociais, ampliar narrativas femininas e desafiar convenções visuais, consolidando-se como uma ferramenta essencial na história da arte contemporânea. Assim, Jennifer Chan (2011) também apresenta alguns determinantes e restrições que afetaram as chances de mulheres com práticas baseadas na *web* entrarem em espaços expositivos. Os determinantes referem-se a elementos que facilitaram ou dificultaram essa inserção, como o contexto tecnológico, cultural e artístico da época. Já as restrições dizem respeito a barreiras e limitações enfrentadas

por essas artistas, como preconceitos de gênero, falta de reconhecimento da arte eletrônica como forma legítima e a exclusão de plataformas tradicionais de exibição.

Embora o sexismo no mundo da arte seja um problema antigo e contínuo, a popularização das tecnologias da “web 2.0” permitiu que um ciberpúblico anteriormente leitor se tornasse contribuidor ativo de conteúdo on-line. Ao traçar uma história de momentos díspares em que vozes e contribuições femininas foram reconhecidas nas artes da mídia, compararei os esforços feministas anteriores e os trabalhos existentes de mulheres para descobrir as causas da “sub-representação” contínua das mulheres na arte da internet (Chan, 2011, p. 3).

A autora aponta que a história da arte eletrônica tem sido dominada por discursos masculinos e tecnocêntricos, que desvalorizam a produção de mulheres ao associá-la a práticas amadoras, emotivas ou excessivamente pessoais. Outro paralelo possível é a relação entre a disponibilidade de câmeras portáteis e a acessibilidade a computadores pessoais e à rede de internet. Nesse sentido, o que ela chama de “sub-representação” de mulheres na arte da internet são alguns fatores enraizados em dinâmicas de exclusão institucional, preconceitos de gênero e na própria estrutura da cultura digital.

A partir disso, podemos refletir se a ausência de uma rede de apoio institucional para artistas mulheres, somada ao domínio masculino nos espaços curatoriais e acadêmicos, poderia perpetuar a invisibilização de suas contribuições. Mesmo com a democratização proporcionada pela *web 2.0*<sup>19</sup>, com base nos autores estudados, compreendemos que as plataformas

---

<sup>19</sup> O termo Web 2.0 refere-se a uma fase da internet caracterizada pela transição de páginas estáticas para plataformas interativas e colaborativas, nas quais os usuários não são apenas consumidores de conteúdo, mas também produtores (O'Reilly, 2007). Cunhado por Tim O'Reilly em 2004, o conceito destaca a evolução das tecnologias e práticas que permitiram maior participação dos usuários, incluindo redes sociais, blogs, wikis e outras ferramentas que fomentam a colaboração em tempo real. Ao contrário da Web 1.0, centrada em conteúdo estático e em páginas de leitura, a Web 2.0 se baseia na dinâmica de conteúdo gerado pelo usuário (*User-Generated Content* - UGC), na interatividade e no compartilhamento em massa. O'Reilly (2007) aponta alguns princípios centrais da Web 2.0, como a valorização do efeito de rede, em que a plataforma se fortalece à medida que mais pessoas participam; o uso de softwares como serviços em contínua atualização; e a ênfase em arquiteturas participativas, que permitem aos usuários colaborar ativamente. Exemplos emblemáticos dessa fase incluem plataformas como YouTube, Facebook e Wikipedia, que redefiniram a forma como a informação é produzida, disseminada e consumida (O'Reilly, 2007).

digitais operam sob lógicas algorítmicas e econômicas que favorecem a circulação predominante do que alcança popularidade e “viralização”, em detrimento da experimentação artística e da diversidade de gêneros e subjetividades, dificultando a consolidação de carreiras femininas no campo da *net arte*.

Em outro ponto, a autora faz uma especulação sobre os potenciais para repensar a curadoria de vídeo e net arte com abordagens sensíveis ao contexto para a análise de gênero. No entanto, a autora não fornece soluções específicas para lidar com a “sub-representação” das mulheres em exposições de arte baseadas na *web*. Apesar disso, é um importante questionamento que deve ser feito de tempos em tempos. Isso porque, como as autoras Linda Nochlin (2021) e Jennifer Chan (2011) apresentam, tanto em 1972 quanto depois em 2011, a história das mulheres artistas continua sendo “invisibilizada” em alguns contextos sociais da sociedade contemporânea.

Voltando ao argumento de Jennifer Chan (2011), no final dos anos 1960, a segunda onda do movimento feminista coincidiu com uma introdução significativa de vozes femininas na videoarte na América do Norte. Segundo a autora, as mulheres artistas introduziram a política pessoal no meio íntimo e imediato do vídeo após o advento da máquina *Sony Portapak* em 1965 (ver Imagem 55 abaixo). Com essa câmera portátil, as artistas dirigiam-se diretamente à câmera de maneira confessional ou olhando ativamente, ao contar as histórias de suas vidas.

Conforme abordado anteriormente, a artista Carolee Schneemann, por exemplo, utilizou o vídeo para explorar a sexualidade feminina e o corpo como meio de expressão, enquanto Joan Jonas combinou performance e narrativa visual para questionar construções de identidade. Já as artistas Martha Rosler e Adrian Piper recorreram ao vídeo como ferramenta crítica, abordando temas como papéis de gênero, raça e sociedade.

Imagem 55: Sony Portapak (1965), a primeira câmera portátil disponível comercialmente.



Fonte: <<https://magazine.artland.com/agents-of-change-how-the-sony-portapak-has-created-a-new-artistic-medium/>>.

Além disso, Jennifer Chan (2011) explica que o desempenho de resistência, narrativa, reconstituição e reapropriação eram comuns entre as realizadoras de vídeo do gênero feminino<sup>20</sup>. Esse modo direto de abordagem muda ao longo das duas décadas seguintes, quando a MTV estreia em 1981 e o YouTube em 2005. Ela aponta a MTV (1981) e o YouTube (2005) como marcos que transformaram a estética e a abordagem da videoarte feita por mulheres, pois ambas as plataformas redefiniram a circulação e a recepção da imagem em movimento.

---

<sup>20</sup> É relevante salientar que esta análise se fundamenta nas autoras consultadas e em uma percepção amplamente difundida acerca do problema da subrepresentação. No entanto, a presente dissertação não dispõe de dados abrangentes sobre o sistema da arte, uma investigação que demandaria um estudo mais aprofundado e de longo prazo, o qual poderá ser desenvolvido em futuras etapas, como na tese de doutorado, em que essa temática será explorada com maior profundidade.

Conforme Jacqui Palumbo (2018), a MTV, ao surgir nos anos 1980, consolidou o videoclipe como um formato dominante, influenciando a linguagem visual com cortes rápidos, edição dinâmica e forte presença da cultura pop. Esse impacto alterou a forma como artistas trabalhavam com vídeo, incorporando novas referências midiáticas e comerciais. Por outro lado, televisão a cabo também manteve e reforçou padrões de produção e distribuição, apesar de sua organização em polos empresariais mais diversos do que os canais de televisão aberta, limitando, assim, a difusão ampla de linguagens experimentais que eram comuns na videoarte feminista das décadas anteriores (Palumbo, 2018).

Já o YouTube, lançado em 2005, “descentralizou” ainda mais a produção audiovisual, permitindo que artistas independentes e amadoras publicassem seus vídeos sem depender de instituições tradicionais ou da indústria. Essa democratização da mídia digital possibilitou novas formas de resistência e reapropriação. Em contrapartida, também gerou uma saturação de conteúdos, tornando a visibilidade mais competitiva (Chan, 2011), provavelmente, poderia ser devido aos algoritmos dos mecanismos de busca e de recomendação. Além disso, o formato da plataforma digital incentivou abordagens mais diretas e participativas, alterando a relação entre espectador e artista.

Portanto, Jennifer Chan (2011) destaca esses dois momentos porque marcaram mudanças significativas na forma como as mulheres artistas têm trabalhado com vídeo: da experimentação crítica e performativa das décadas de 1960 e 1970 para uma incorporação de elementos da cultura pop na era da MTV, seguindo por fim para a lógica de circulação digital e massificação com o YouTube.

Jennifer Chan (2011) argumenta que as ciberfeministas dos anos 1990 buscaram desafiar e transcender a ideia de uma “base tecnológica” que supostamente seria dominada por seus colegas masculinos. Ou seja, a noção de que uma certa expertise técnica ou uma habilidade com códigos, softwares ou infraestrutura seriam pré-requisitos para sua legitimação no campo da

arte digital. Neste contexto, surge *The Female Extension* (1997), trabalho da artista e teórica Cornelia Sollfrank.

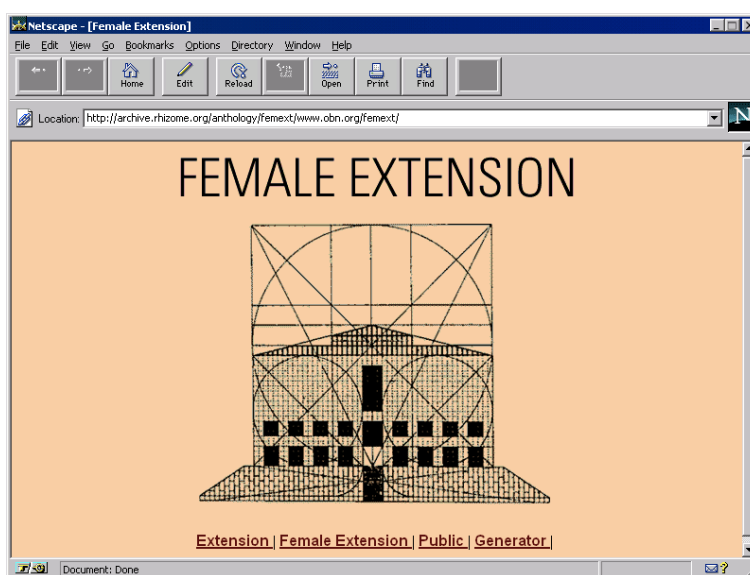
O projeto *ciberfeminista* foi uma intervenção crítica no mundo da arte e um questionamento sobre a presença das mulheres nesse meio. Cornelia Sollfrank (1997) submeteu centenas de obras de candidaturas fictícias de artistas mulheres a um concurso de arte digital organizado pelo Museu de Arte de Hamburgo (Kunsthalle Hamburg). Essas obras foram geradas automaticamente por um programa que combinava textos e imagens, criando propostas “originais” atribuídas a nomes femininos inventados (ver Imagem 56 abaixo).

O objetivo da intervenção de Cornelia Sollfrank (1997) era revelar e desafiar a exclusão sistemática das mulheres na arte digital. No final, apesar da grande quantidade de inscrições femininas (“falsificadas” por Cornelia Sollfrank), o concurso acabou premiando apenas homens, evidenciando a desigualdade de gênero naquele evento.

Esse problema ficou particularmente claro com minha contribuição para o EXTENSION. Simulei mais de 200 artistas femininas internacionais da net arte. Seus nomes foram atribuídos a 7 nações diferentes. Elas não só tinham endereços completos com números de telefone, mas também contas de e-mail ativas em vários servidores diferentes. Registrei essas “artistas” para a competição e obtive uma senha para cada uma delas. O museu de arte ficou feliz com o grande número de contribuições e emitiu um primeiro comunicado à imprensa em 3 de julho de 1997: “280 inscrições – Dois terços são mulheres”. Vários meios de comunicação impressos publicaram essa notícia e disseminaram a surpresa e a alegria sobre o alto número de mulheres. Prossigo para produzir net arte em uma quantidade apropriada. Usando um programa de computador que coletava material *HTML* com mecanismos de busca na *World Wide Web* e recombinava esses dados automaticamente, os projetos foram gerados. Esses trabalhos foram carregados com os nomes das “artistas” no servidor do museu. Novamente o museu expressou grande satisfação em seu comunicado à imprensa: “Na data de encerramento em 30 de junho, 120 *MegaBytes* de *net arte* foram enviados. 96 dos artistas eram da Alemanha, 81 da Holanda, 28 dos EUA, 27 da Eslovênia, 26 da Áustria e o restante da Grã-Bretanha.” Além da maior probabilidade de ganhar um prêmio com essa intervenção, também levei “Internet como material e objeto”, o tema da competição, particularmente a sério. Infelizmente, minhas tentativas não foram atendidas pelo sucesso. Não ganhei um prêmio por essa net arte gerada automaticamente. Embora dois terços dos participantes fossem mulheres, os três prêmios em dinheiro foram para artistas homens (Sollfrank, 1997, par. 6-9, tradução nossa).

Por meio do *Female Extension*, Cornelia Sollfrank (1997) expôs como as instituições artísticas perpetuam dinâmicas de exclusão e reforçam estruturas patriarcais, mesmo em um ambiente aparentemente aberto e inovador como a arte digital. O projeto tornou-se um marco no ciberfeminismo, conectando tecnologia, crítica institucional e estratégias da cultura hacker para questionar o papel das mulheres na cultura digital.

Imagem 56: *The Female Extension*, 1997.



Fonte: <<http://archive.rhizome.org/anthology/femext/www.obn.org/femext/>>.

Outro exemplo significativo de obra virtual produzida nesse período foi Mouchette.org (1996), um projeto on-line criado pela artista franco-holandesa Martine Neddham. O sítio eletrônico se apresentava como um diário pessoal de uma suposta menina de treze anos chamada *Mouchette*, convidando os visitantes a interagir por meio de enquetes, fóruns e mensagens diretas (ver Imagem 57 abaixo). Segundo Jennifer Chan (2011), a plataforma foi concebida para provocar reflexões sobre identidade, anonimato e os perigos da internet, especialmente em um contexto em que o pânico moral sobre a presença de pedófilos on-line estava em ascensão nos anos 1990.

*Mouchette.org* é um site interativo criado em 1996 por uma pessoa virtual, um personagem pseudônimo, uma artista de Amsterdã que

se autodenomina *Mouchette*. Com sua saudação inocente e alegações de ter "quase treze anos" nos cumprimentando na página de introdução, o que inicialmente parece um *site* pessoal de uma artista feminina pré-púbere, evolui para temas mais sombrios nas páginas subsequentes. A autoria do *site* foi um segredo bem guardado. Embora o uso de assuntos tabu seja o que inicialmente provoca reações acaloradas, a manipulação da identidade cibernética e a capacidade de se manter o anonimato por tanto tempo são as razões significativas pelas quais este *site* conquistou sua reputação internacional na comunidade de arte da internet (Neddham, 2025, par. 1-2, tradução nossa).

Ao longo daqueles anos, *Mouchette.org* (1996) desafiou as noções de autoria e autenticidade na internet, pois muitos acreditavam que a personagem era real. Conforme descreve Olga Goriunova (2012), a obra operava na interseção entre arte digital e narrativa interativa, antecipando discussões sobre construção de identidade virtual e a performatividade na *web*. Além disso, *Mouchette.org* (1996) explorava a vulnerabilidade e a sedução da comunicação on-line, levando o espectador a questionar os limites entre realidade e ficção no ciberespaço. Dessa forma, o projeto de Martine Neddham se consolidou como um dos primeiros exemplos de arte digital interativa, sendo frequentemente associado à *net arte* e ao *ciberfeminismo*, ao desafiar a percepção sobre a presença feminina na rede e as estruturas de controle sobre a identidade on-line (Goriunova, 2012).

Imagem 57: *Mouchette.org* (1996), de Martine Neddham.



Fonte: <<https://www.mouchette.org/>>

Segundo Jennifer Chan (2011), Mouchette.org (1996) jogava com as qualidades narcísicas do sítio eletrônico pessoal interativo da *web 1.0*. À medida que o usuário navegava pelo sítio eletrônico, selecionando botões com sinais que jogavam com suas suposições sobre o caráter e a busca de atenção de seu autor ou autora, *close-ups* de partes do corpo feminino (uma orelha, cabelo preso, um rosto com os lábios entreabertos) apareciam, ampliados, em todo o plano de fundo de cada sítio eletrônico vinculado (Chan, 2011).

Jennifer Chan (2011) analisa como as mulheres artistas utilizaram as tecnologias em suas produções, explorando tanto as questões estéticas quanto conceituais dessas obras. A autora destaca a videoarte como um ponto de partida, já que essa linguagem emergiu nos anos 1960 em um contexto analógico, mas foi transformada ao longo das décadas com os avanços das tecnologias digitais.

Inicialmente, artistas como Carolee Schneemann, Joan Jonas e Martha Rosler usaram o vídeo como uma ferramenta crítica para abordar questões feministas, explorando a performance e o corpo feminino como forma de resistência e narrativa pessoal. No entanto, com a digitalização e a disseminação da internet, novas possibilidades técnicas e conceituais surgiram, permitindo que artistas apropriassem essas tecnologias para expandir suas investigações.

O impacto da transição do analógico para o digital pode ser visto, por exemplo, em obras de Pipilotti Rist e Lillian Schwartz, que incorporaram efeitos digitais e manipulação computacional em seus trabalhos. Assim, Jennifer Chan (2011) demonstra como as mulheres não apenas adotaram, mas também redefiniram a videoarte ao longo do tempo, ampliando suas formas de expressão e desafiando os limites impostos pelo meio.

Jennifer Chan (2011) argumenta que a videoarte feita por mulheres adotou uma abordagem subjetiva e intimista, caracterizada pelo “eu-como-sujeito”, ou seja, as artistas se colocavam no centro da obra, explorando suas experiências, corpos e identidades. Diferente das produções anteriores, que

frequentemente tinham um tom mais formal ou documental, essas artistas começaram a usar estratégias discursivas como a autodepreciação e a ironia para questionar padrões sociais, estereótipos de gênero e a própria representação feminina na mídia.

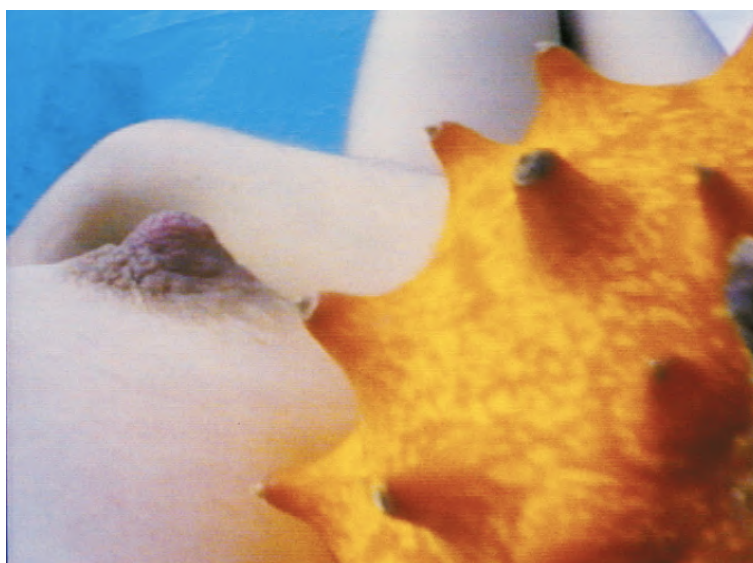
Essa abordagem é visível em trabalhos de artistas como Martha Rosler, que, em *Semiotics of the Kitchen* (1975), ironiza a opressão doméstica das mulheres ao demonstrar utensílios de cozinha de forma agressiva e sem emoção (ver Imagem 58 abaixo). Da mesma forma, na década de 1990, Pipilotti Rist frequentemente usou humor e exagero em suas obras para subverter a objetificação feminina, como em *Pickelporno* (1992) (ver Imagem 59 abaixo).

Imagem 58: *Semiotics of the Kitchen* (1975), de Martha Rosler.



Fonte: <<https://www.moma.org/collection/works/88937>>.

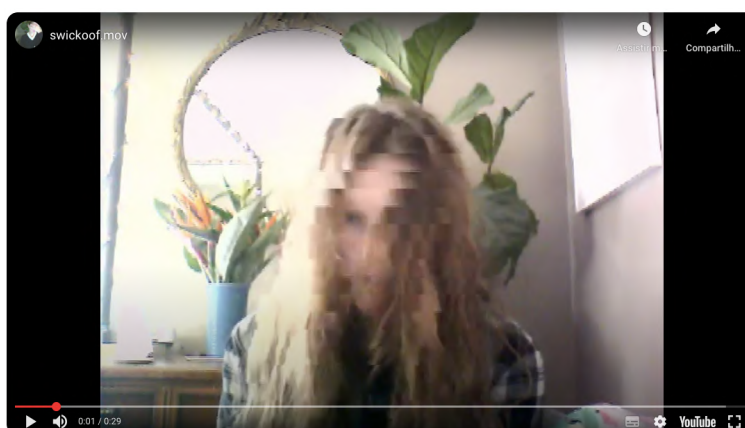
Imagem 59: *Pickelporno* (1992) de Pipilotti Rist.



Fonte: <<https://www.moma.org/collection/works/118392>>.

A videoperformance *swickoof.mov* (2011), de Petra Cortright (ver Imagem 60 abaixo), exemplifica sua abordagem experimental e irônica dentro da arte digital e da cultura da internet. Conhecida por explorar os limites entre a estética da *web* e a performance artística, Petra Cortright utiliza filtros digitais e efeitos visuais caseiros para subverter a lógica da autoimagem e da representação feminina nas mídias on-line. Em *swickoof.mov*, a artista manipula sua própria imagem em um vídeo de baixa resolução, caracterizado por gestos aparentemente aleatórios e pela incorporação de elementos visuais típicos da cultura digital do início dos anos 2010. Essa obra se insere na tradição da videoperformance feminista, dialogando com artistas como Joan Jonas e Pipilotti Rist, mas atualizando a linguagem para um contexto digital marcado pela efemeridade e pelo consumo rápido de imagens na internet.

Imagem 60: *swickoof.mov* (2011), de Petra Cortright.



Fonte: <<https://www.themoviedb.org/person/2516339-petra-cortright>>. /Disponível em <<https://youtu.be/ut8scgsZfV0>>.

No entanto, essas produções também enfrentaram críticas. Como Jennifer Chan (2011) aponta, suas características estéticas – como o uso de cores vibrantes, exageros performáticos e uma linguagem visual pop – podiam ser mal interpretadas. Alguns críticos associavam esse estilo ao “entretenimento masculino” (fazendo alusão às imagens pornográficas divulgadas com o intuito de entreter o público masculino), especialmente à cultura da MTV e ao humor visual típico da publicidade e dos videocliques. O que chamamos de “mal-entendido” acabava por levar à desvalorização do conteúdo crítico dessas obras, reforçando a dificuldade que artistas mulheres enfrentavam para serem levadas a sério no campo da arte digital e da videoarte.

Jennifer Chan (2011) discute uma mudança na abordagem da *net art* feita por mulheres em comparação com as declarações provocativas do ciberfeminismo da década de 1990. Enquanto as ciberfeministas, como as integrantes do Coletivo VNS Matrix, adotavam uma postura abertamente contestadora contra o patriarcado e o domínio masculino da tecnologia, as artistas contemporâneas de net arte aparecem, segundo Jennifer Chan (2011), com uma atitude mais ambígua – ou complacente – em relação às questões de gênero e sexualidade na internet.

O exemplo de Ariel Rebel é usado pela autora para ilustrar essa mudança. Seu Tumblr, *ARIEL REBEL'S HAUNTED GRÄFENBERG SPOT*, mistura pornografia, cultura *trash* e símbolos da era digital, como GIFs e memes, criando uma estética que pode ser interpretada tanto como uma crítica à hipersexualização da mulher quanto como um reforço dessa mesma dinâmica (Chan, 2011). Esse tipo de ambiguidade caracterizava uma nova geração de artistas que trabalham com a estética da internet.

Apesar das conquistas alcançadas, as artistas mulheres ainda enfrentam barreiras para terem suas obras amplamente reconhecidas e exibidas em espaços expositivos. Enquanto a autora não oferece soluções específicas, suas reflexões nos instigam a continuar buscando uma maior representatividade e visibilidade para as mulheres no cenário da arte virtual (Chan, 2011). Ao destacar a diversidade e as distintas abordagens estéticas e conceituais presentes nas obras produzidas por mulheres, a autora (CHAN, 2011) enfatiza a necessidade de romper com o sistema repetitivo que dificulta a circulação e o reconhecimento dessas produções.

Diversas curadoras têm se destacado na arte contemporânea e digital, contribuindo para a ampliação de debates críticos e experimentações em novas mídias. Christiane Paul (2025), curadora adjunta de arte digital no Whitney Museum of American Art, é referência por suas exposições que exploram a interseção entre arte e tecnologia, como *'Programmed: Rules, Codes, and Choreographies in Art, 1965–2018'*. Annet Dekker (2025), pesquisadora e curadora independente, é conhecida por seu trabalho em preservação de arte digital e práticas colaborativas. No Museu de Arte Moderna (MoMA), Paola Antonelli (2025) tem desenvolvido exposições que articulam design, tecnologia e cultura, como a emblemática *'Design and the Elastic Mind'*. Melanie Lenz (2025), curadora do Victoria & Albert Museum, investiga as relações entre arte digital e práticas sociais emergentes.

No Brasil, curadoras como Fernanda Brenner (2018), fundadora do espaço independente Pivô, e Julia Borges Arana (2024), com atuação no Prêmio PIPA, têm desenvolvido projetos que ampliam a visibilidade de artistas emergentes e experimentações curatoriais. Iniciativas colaborativas,

como o *Homeostasis Lab* (2025), coordenado por Gabriela Maciel, e a plataforma *Extremidades* (2025), organizada por um coletivo interdisciplinar, destacam-se por explorar linguagens digitais e as fronteiras entre arte e tecnologia, reforçando a importância de perspectivas diversas no campo curatorial (EXTREMIDADES, 2025). Por fim, Charlotte Kent (2025) se destaca por sua abordagem crítica à arte digital, promovendo reflexões sobre estética e ética nas práticas artísticas contemporâneas. Essas curadoras, com trajetórias distintas, evidenciam a pluralidade de abordagens e o papel fundamental da curadoria na mediação entre as práticas artísticas e os públicos em um cenário marcado pela digitalização e pelas transformações tecnológicas.

Annet Dekker (2021b) relata que notou um interesse crescente de uma geração mais jovem de curadores e artistas que estavam investindo pesado em curadoria, estabelecendo suas próprias organizações e explorando a Web para criar, comissionar, apresentar e distribuir arte digital. Assim, a autora iniciou sua pesquisa movida pela curiosidade em saber sobre sua prática, como esses artistas viam o discurso e se achavam que ainda havia uma discórdia com o mundo da arte institucional ou se a estrutura institucional era mesmo necessária.

Descobri que ninguém estava realmente interessado em discutir minha primeira pergunta sobre terminologia. O que antes era importante para compreender a estética e a dinâmica das obras de arte, ou apenas para diferenciá-las de outras formas de arte, agora parecia completamente irrelevante. Em vez disso, eles preferiram traçar uma linha histórica com os movimentos artísticos existentes, como a arte conceitual ou o minimalismo. No final, optaram por descrever seu trabalho como arte contemporânea ou simplesmente arte (Dekker, 2021b, p. 15, tradução nossa).

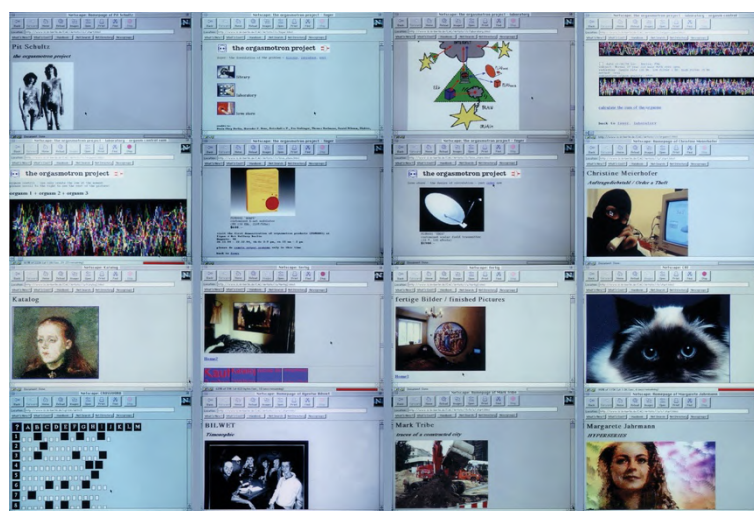
Para Annet Dekker (2021b), a atitude deles parecia libertadora, pois não precisavam lidar com a dificuldade de pertencer a uma determinada categoria, movimento ou gênero, não precisavam defender a arte digital como sendo tão valiosa quanto qualquer outra forma de arte, nem argumentar para que ela fosse considerada arte. Entretanto, a autora menciona que, ao ler suas respostas à pergunta sobre se os museus deveriam

apresentar e adquirir arte digital, surgiu um tom diferente. Por um lado, ela cita que o papel do museu era respeitado e até desejado, embora uma boa crítica em um blog ou uma enxurrada de novos visitantes fossem igualmente empolgantes. Por outro lado, havia um consenso de que a presença do museu na Internet não era empolgante e que os museus tinham pouca compreensão ou interesse em seus esforços curatoriais ou nas obras de arte que estavam apresentando e comissionando (Dekker, 2021b).

No entanto, Annet Dekker (2021b) explica que na maioria das vezes em que esses eventos curatoriais acontecem, ocorre algum tipo de alvoroço sobre como a arte digital, e especialmente a *net art*, não é tratada com respeito. Embora argumentos válidos sejam certamente apresentados, a autora ressalta que, para uma forma de arte sem muitos precedentes históricos ou padrões definidos – uma vez que a experiência da arte digital depende das especificidades do equipamento usado –, aparentemente há certos modos que precisam ser seguidos. Ela argumenta que a artista-curadora austríaca Eva Grubinger percebeu isso há muito tempo, na época em que organizou um dos primeiros experimentos de curadoria on-line, o *C@C - Computer-Aided Curating* (ver Imagem 61 abaixo). O projeto foi iniciado em 1993 e descontinuado em 1995.

Segundo relatos de Annet Dekker (2021b), Eva Grubinger conceituou o C@C como um experimento artístico e, considerando que ela não queria tornar-se uma espécie de “meta-curadora” nem iniciar um negócio de mediação de arte baseada na Web, então decidiu parar de “sentir-se responsável pelo C@C” e começou a trabalhar em novos projetos. Ela ainda relata ter percebido, na época, que a subcultura e a auto-organização de vanguarda podem produzir táticas e lutas de poder semelhantes às das estruturas institucionais ou convencionais que eles queriam superar em primeiro lugar.

Imagem 61: Capturas de telas de C@C - *Computer Aided Curating* (1993-95).



Fonte: <<https://www.evagrubinger.com/home/computer-aided-curating#>>.

Segundo Eva Grubinger (2005), o 'C@C' era um protótipo de sistema voltado para a produção, apresentação, documentação e distribuição de arte contemporânea. Em 1993, quando a *World Wide Web* ainda estava em seus primórdios, a autora explica que parecia ser a plataforma ideal para o projeto, que foi desenvolvido em colaboração com o designer Thomax Kaulmann.

Eva Grubinger (2005) explica que o núcleo do programa 'C@C' era o chamado "C@C'-Navigator", uma interface minimalista organizada como uma estrutura de árvore e que podia ser navegada com o simples uso de botões. Cada ramo levava a outro artista. Dessa forma, os visitantes poderiam conhecer uma “rede social” de artistas.

Com o 'C@C', os artistas criavam uma obra de arte e desenvolviam ativamente o contexto de seu trabalho, fazendo a curadoria de até três artistas de sua escolha. Dessa forma, o ato de selecionar um artista deixou de ser um gesto autoritário de uma única pessoa e passou a ser um esforço mais transparente feito por todos. Entre os artistas e grupos de artistas que desenvolveram projetos especiais com o 'C@C' estavam Agentur Bilwet, Nina Fischer, Maroan El Sani, Pit Schultz e Mark Tribe, para citar alguns (Grubinger, 2005, par. 4, tradução nossa).

Uma das peças apresentadas no sítio eletrônico, feita pela artista vienense Christine Meierhofer, foi intitulada de '*Order a Theft*', em que era apresentada uma seleção de obras-primas “roubadas” de coleções públicas.

Eva Grubinger (2005) relata que a artista convidou os colecionadores a encomendar réplicas exatas de obras de arte roubadas de Botticelli, Friedrich e outros para caber em sua casa particular por meio de montagem fotográfica. Ela explica que *'Order a Theft'* restabeleceu o valor da prática diária de amostragem, ou seja, o uso de material apropriado. Ao mesmo tempo, seu trabalho também se referia às discussões acaloradas sobre a relação entre o domínio público e o privado.

Para facilitar o manuseio da nova mídia pelos artistas, Eva Grubinger (2005) argumenta que a 'C@C' forneceu a cada artista participante um sistema de edição protegido por senha. Essa oferta refletia o desejo de preencher a lacuna entre os chamados artistas de mídia ou de software e os artistas que talvez não trabalhassem com mídia eletrônica, mas que, mesmo assim, poderiam fazer uma contribuição valiosa para a 'C@C'. Assim, o chamado 'Menu do artista' continha ferramentas automatizadas para a criação de obras de arte digitais sem nenhum conhecimento de programação (Grubinger, 2005).

De acordo com Eva Grubinger (2005), a maior inovação trazida pela C@C foi o *SFTT - Simple File Transfer Tool* (ferramenta de transferência de arquivos simples, em tradução do inglês), programado por Thomax Kaulmann. Ela explica que, atualmente, sistemas PHP e outros meios de upload de arquivos em várias partes podem ser encontrados na Web, mas, naquela época, essa ferramenta não existia em nenhum outro lugar. Outras ferramentas do sítio eletrônico permitiam o desenvolvimento de novas páginas, a criação de links, a cópia e a exclusão de arquivos, a curadoria de artistas, entre outras funções (Grubinger, 2005).

Annet Dekker (2021b) argumenta que C@C tentava descentralizar a função do curador, transformando a curadoria em um gesto menos autoritário. Ela explica que a ideia de um sistema em rede e distribuído também era visível na interface e na navegação: por meio das ramificações, os visitantes do sítio eletrônico podiam explorar as interrelações entre os artistas e seus projetos. Dessa forma, a estrutura em forma de árvore refletia uma rede social na Web. Segundo Annet Dekker (2021b), havia também uma

‘Área de Discussão Pública’, onde os visitantes podiam comentar sobre as obras, participar de discussões em andamento ou entrar em contato com os artistas para adquirir suas obras na ‘Classe Executiva’. Essa última funcionava de maneira simples e possibilitava a criação de links entre o sítio eletrônico do colecionador e a obra de arte na C@C. Dessa forma, o projeto tentou gerar receita comercial, além de iniciar uma discussão sobre o valor da arte digital e os desafios de colecioná-la.

Segundo Annet Dekker (2021b), uma tentativa semelhante de vender arte digital foi feita alguns anos depois, em 1998, por Olia Lialina com sua ‘*First Real Net Art Gallery*’, mais tarde conhecida como ‘*Last Real Net Art Museum*’, uma galeria on-line dedicada ao seu primeiro projeto de arte on-line ‘*My Boyfriend Came Back From The War – MBCBFTW*’ (1996). A galeria apresentava várias interpretações de seu projeto.

Como foi o caso de Eva Grubinger, as tentativas de Olia Lialina vender as obras fracassaram. Entretanto, Annet Dekker (2021b) explica que ‘*Last Real Net Art Museum*’ ainda existe e, após todos esses anos, possui uma coleção de 37 versões diferentes de MBCBFTW, das quais apenas quatro foram perdidas. Além disso, a autora ressalta que, enquanto trabalhava no ‘*Last Real Net Art Museum*’, Olia Lialina começou a coletar todas as informações relacionadas ao MBCBFTW: as pessoas que fizeram as iterações, as exposições, as fontes dos arquivos e os metadados da obra de arte. Além de garantir a preservação dessa obra, a autora explica que essas informações provaram ser de interesse histórico-artístico na exposição do aniversário de vinte anos do MBCBFTW, em 2016, que ocorreu simultaneamente no ‘*House of electronic Arts Basel – HeK*’, na Basileia (Suíça), e no ‘*MU Hybrid Art House*’, em Eindhoven (Holanda).

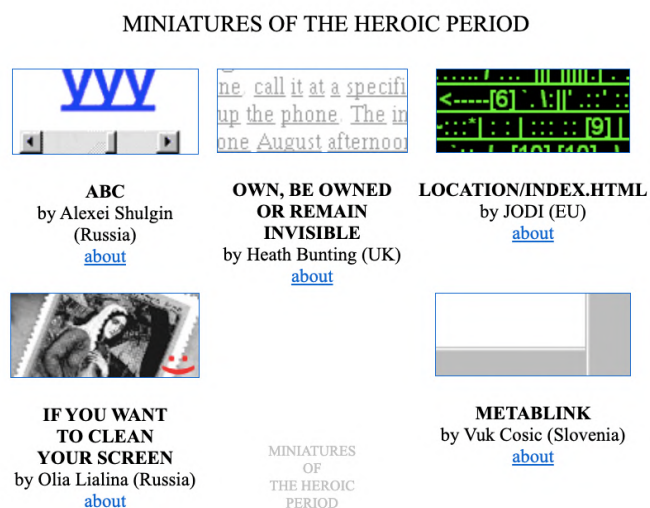
‘*Miniatures of Heroic Period*’<sup>21</sup> (1998), com curadoria de Olia Lialina, foi uma das exposições iniciais de ‘*First Real Net Art Gallery*’ (ver Imagem 62 abaixo). Em 2020, a curadora descreveu em uma publicação no antigo Twitter

---

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://art.teleportacia.org/exhibition/miniatures/>>.

(atualmente, X): “Para convencer os colecionadores, os especialistas em net art escreveram textos promocionais para cada obra... irônico? Só se você souber que não havia coleções de net art em 1998” (Olia lialina [@GIFmodel], 2020, par. 1, tradução nossa).

Imagem 62: Página inicial de ‘*Miniatures of Heroic Period*’ (1998).



Fonte: <<https://art.teleportacia.org/exhibition/miniatures/>>.

Imagem 63: Publicação de Olia Lialina (2020) sobre 'Miniatures of Heroic Period' (1998) em seu perfil oficial no antigo Twitter (atualmente, X).



Fonte: <<https://x.com/gifmodel/status/1253684382466027522>>.

Segundo Annet Dekker (2021b), os museus também perceberam o potencial da Web nos anos 2000 para reconfigurar infinitamente os modelos e métodos tradicionais de apresentação, acesso e distribuição de arte. Assim, ela afirma que os termos “museu aberto” e “museu sem paredes” se tornaram populares e pareciam se tornar reais, pois o espaço digital possibilitava a criação de todos os tipos de relações entre qualquer tipo de dados. Enquanto as exposições físicas geralmente representam 10% de uma coleção, a Web poderia mostrar e compartilhar o catálogo completo de um museu ou, pelo menos, os objetos que tivessem sido digitalizados (Dekker, 2021b).

No entanto, conforme Annet Dekker (2021b) argumenta, embora muitos museus tenham direcionado seus esforços de curadoria para o espaço on-line, suas exposições ainda espelhavam seus esforços off-line, em formato digital. Ela relata que seus “experimentos on-line” se concentravam em mostrar fileiras de imagens em miniatura com as descrições do catálogo

anexadas. Às vezes, os usuários podiam fazer sua própria seleção com base em temas, gêneros, períodos ou artistas (Dekker, 2021b).

Annet Dekker (2021b) também ressalta que a maioria das exposições on-line não foi curada por um curador, mas por membros da equipe educacional ou de arquivos que tinham uma boa visão das coleções e do público, embora pouca experiência com a exibição de arte. Portanto, em vez de uma exploração do espaço do museu – nesse caso, o sítio eletrônico –, o modo de curadoria seguiu o modelo da estrutura de gerenciamento de coleções daquela época. Nesse contexto, a “curadoria no digital” significava pouco mais do que navegar em um catálogo com uma nova interface (Dekker, 2021b).

De acordo com Annet Dekker (2021b), Marialaura Ghidini fez uma comparação semelhante entre "curadoria on-line" e "curadoria na web". A primeira se relaciona e imita a prática que deriva da exibição de coleções de museus e galerias, enquanto a Platter é uma abordagem específica do local que facilita novas maneiras de produzir e exibir arte digital. Em essência, a curadoria na web responde às características da web como mídia. Para Marialaura Ghidini, isso significava que ela precisa refletir sobre a ecologia da tecnologia adotada, na qual os sítios eletrônicos não são vistos como "objetos estáticos e autônomos", mas sim como ecossistemas que são habitados e moldados por terceiros por meio de várias interações entre o objeto (o sítio eletrônico) e seu contexto mais amplo (Dekker, 2021b).

Conforme mencionado anteriormente, o *Last Real Net Art Museum* foi um gesto provocativo em relação aos museus e galerias que apresentavam obras de arte (digitalizadas) como um catálogo eletrônico on-line, desativando a barra de localização ao exibir a obra off-line, ou adquirindo cópias de net art e armazenando-as em um CD-ROM em algum lugar da prateleira, em vez de exibir a “coisa real”. Assim, Annet Dekker (2021b) explica que embora o *Last Real Net Art Museum* apresente apenas links para as obras de arte, ele combina várias perspectivas.

Para Annet Dekker (2021b), *Last Real Net Art Museum* enfatiza as possibilidades de apropriação e (re)criação ao mostrar as infinitas

configurações possíveis em um sistema aberto, além de usar a interface padrão de uma loja na internet e apresentar projetos discretos. Ele enfatiza a rede social da web por meio de links para as obras, e o artista assume os papéis de curador, arquivista e conservador.

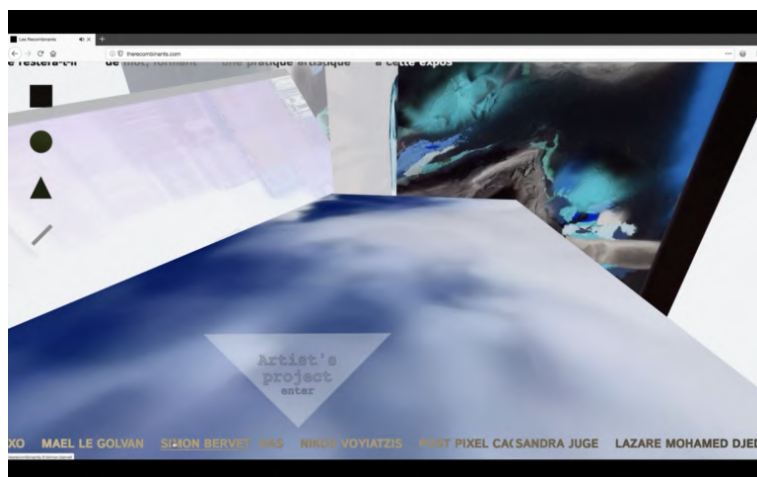
Segundo Annet Dekker (2021b), o projeto também foi traduzido para espaços físicos, onde as obras de arte da rede foram transformadas de diferentes maneiras: algumas foram exibidas em seu invólucro de hardware original (embora funcionando por meio de um emulador inserido), outras se transformaram em grandes projeções, em uma instalação de RV imersiva, ou puderam ser roladas em uma tela interativa. Nesse sentido, a curadoria de arte digital foi aprovada.

Outro exemplo citado por Annet Dekker (2021b) é o projeto de curadoria *The Recombinants*<sup>22</sup> (2017), de Madja Edelstein-Gomez, onde é explorada a noção de curadoria de máquina. Embora o formato siga um modelo convencional de uma chamada aberta, um banco de dados e uma apresentação final, uma cadeia de participação digital é colocada em movimento, na qual cada usuário se torna um recombinate. Com base em algoritmos de aprendizagem profunda, o princípio generativo funciona assim que algo novo entra: a recepção de um arquivo produz dados que são reinseridos no sistema para alterar ou criar outra coisa. Em vez de replicar uma regra, tratava-se de modificar e reconfigurar o acesso (Dekker, 2021b).

---

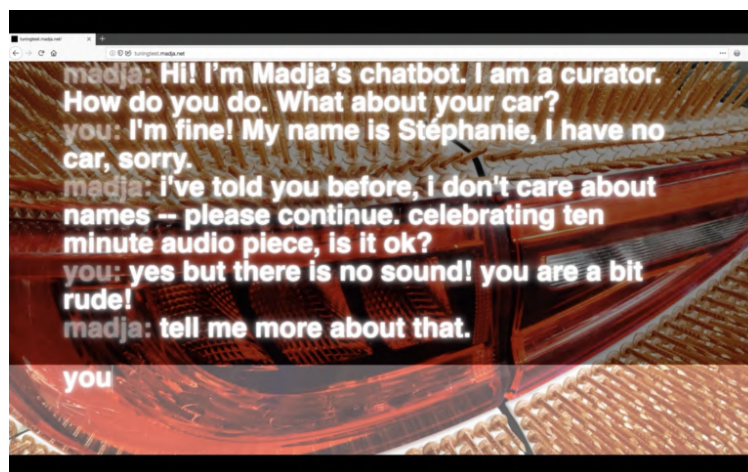
<sup>22</sup> Disponível em: <<https://www.neddham.info/madja-e-g-online-curator/>>.

Imagem 64: Capturas de tela de *The Recombinants* (2017), de Madja Edelstein-Gomez.



Fonte: <<https://www.curating.online/project/the-recombinants/>>.

Imagem 65: Capturas de tela de *The Recombinants* (2017), de Madja Edelstein-Gomez.



Fonte: <<https://www.curating.online/project/the-recombinants/>>.

Nesse período, as plataformas digitais emergiram como espaços de experimentação e difusão artística, permitindo que curadores explorassem formatos interativos e transnacionais. Diante desse cenário, a curadoria digital tem se tornado um importante instrumento de visibilidade e empoderamento para artistas mulheres, oferecendo alternativas para questionar e desafiar a invisibilidade histórica feminina na arte. Por meio de iniciativas curatoriais que priorizam perspectivas feministas e a diversidade de vozes, as plataformas digitais possibilitam a reconfiguração do espaço

artístico, ampliando a representatividade e promovendo a valorização do trabalho de mulheres artistas em um contexto contemporâneo.

Uma curadoria mais inclusiva, por exemplo, seria capaz de acolher e valorizar as criações de mulheres, ao adotar práticas que descentralizem o cânone artístico tradicional e ampliem as possibilidades de exibição e reconhecimento dessas artistas. Segundo Maura Reilly e Lucy Lippard (2018), é fundamental que curadores adotem estratégias de ativismo curatorial, promovendo exposições que desafiem a “sub-representação” feminina na arte. Além disso, as autoras destacam a necessidade de uma abordagem feminista na curadoria, que não apenas visibilize as mulheres, mas também questione as estruturas institucionais que historicamente as marginalizaram (Reilly; Lippard, 2018).

Modelos como o de exposições virtuais e arquivos digitais, explorados por projetos como *AWARE: Archives of Women Artists, Research and Exhibitions* (ver Imagem 66 abaixo), possibilitam novas formas de acessibilidade e reconhecimento, ampliando o alcance das produções femininas. Trata-se de uma plataforma dedicada à pesquisa, documentação e promoção do trabalho de mulheres artistas, buscando corrigir a “sub-representação” feminina na história da arte (AWARE, 2025).

Imagem 66: Página inicial de *AWARE: Archives of Women Artists, Research and Exhibitions*.



Fonte: <<https://awarewomenartists.com/en/>>.

Criado em 2014 por Camille Morineau, curadora e historiadora da arte, o projeto tem como objetivo tornar visíveis as contribuições de mulheres na arte do século XX e XXI, disponibilizando biografias, artigos acadêmicos, entrevistas e materiais sobre exposições. Além disso, o *AWARE* colabora com instituições culturais para fomentar exposições e eventos que ampliem o reconhecimento dessas artistas, funcionando como um recurso essencial para pesquisadores, curadores e o público interessado em uma história da arte mais inclusiva e diversa (AWARE, 2025).

No contexto da arte digital e da net arte, práticas de curadoria em rede, como as analisadas por Jennifer Chan (2011), destacam a importância de incorporar plataformas digitais como espaços legítimos de exibição. Além disso, o conceito de curadoria colaborativa e participativa, defendido por Nina Simon (2010), sugere que abrir o processo curatorial para diferentes agentes, incluindo as próprias artistas e o público, pode contribuir para a construção de narrativas mais diversas e representativas.

Essas obras e exposições ilustram como a curadoria feminina tem se adaptado e inovado, utilizando tanto espaços físicos quanto virtuais para promover a representatividade e a inclusão, aspectos fundamentais para a construção de uma história da arte mais abrangente e plural.

### **2.3. DESAFIOS E OPORTUNIDADES PARA AS CURADORAS DE ARTE NO BRASIL E AS PECULIARIDADES DO DIGITAL**

No Brasil, a atuação de mulheres como curadoras ainda enfrenta inúmeros desafios, embora avanços tenham sido conquistados nos últimos anos. Por isso, neste subcapítulo, vamos explorar as condições que moldam a atuação de mulheres no campo da curadoria de arte no contexto brasileiro. Partindo de uma análise histórica e contemporânea, propomos investigar as barreiras institucionais, culturais e econômicas que dificultam o acesso e a consolidação de mulheres em posições de liderança na curadoria. Simultaneamente, destacaremos iniciativas e oportunidades que têm emergido nas últimas décadas, como políticas públicas<sup>23</sup>, exposições temáticas e redes de apoio que ajudam a promover maior equidade de gênero. Este panorama busca evidenciar não apenas as dificuldades, mas também as potencialidades para as curadoras brasileiras em um cenário artístico em transformação.

Um grande desafio enfrentado por curadoras de arte ao trabalharem em centros artístico-culturais é ultrapassar barreiras institucionais que, historicamente, privilegiam homens nos cargos de poder e tomada de decisão (Chadwick, 1997; Lippard, 1976; Nochlin, 2018). Isso significa que, apesar dos avanços na participação feminina na curadoria, muitas dessas profissionais ainda enfrentam obstáculos, como a dificuldade de acesso a financiamentos, menor reconhecimento de seu trabalho e resistência a propostas inovadoras que desafiem narrativas tradicionais da história da arte.

---

<sup>23</sup> Antes de avançarmos, cabe esclarecer que este subcapítulo não terá como foco central a análise das políticas públicas voltadas à promoção da equidade de gênero na curadoria de arte no Brasil. Embora fundamentais para compreender a consolidação do campo e a criação de oportunidades para curadoras, tais políticas demandariam um estudo específico, que por si só exigiria um capítulo exclusivo. Assim, optamos por priorizar aqui a discussão sobre os desafios e oportunidades relacionados às condições institucionais, culturais, econômicas e digitais que impactam diretamente a atuação dessas profissionais, sem perder de vista que o tema das políticas públicas permanece como um eixo relevante e complementar a esta reflexão.

Esse contexto reflete uma estrutura hierárquica conservadora que, por décadas, determinou quais artistas e temas seriam valorizados nos museus, galerias e centros culturais (Nochlin, 2021). Assim, as curadoras brasileiras, ao propor novas abordagens, como a valorização da produção de mulheres, artistas negras e indígenas, muitas vezes precisam negociar espaços dentro dessas instituições, questionando modelos curatoriais tradicionais e buscando ampliar a diversidade no campo da arte.

De acordo com Andrea Giunta (2019), as mulheres na América Latina enfrentam uma dupla resistência: uma relacionada à sua condição de gênero e outra vinculada à subvalorização da produção artística latino-americana no cenário global. Esse contexto acarreta desafios específicos para curadoras que não apenas precisam se afirmar em um campo dominado por homens, mas também lutar para que artistas brasileiras e latino-americanas sejam reconhecidas em um circuito ainda muito eurocêntrico. Isso porque os estereótipos e preconceitos sobre a arte latino-americana podem contribuir para sua subvalorização (Giunta, 2019). A autora ressalta que muitas obras são vistas através de uma lente “exotizante” ou “reducionista”, o que não reflete a complexidade e a diversidade do trabalho produzido em contextos latino-americanos. Isso deslegitimaria a profundidade conceitual e a inovação presentes nas práticas artísticas regionais.

Andrea Giunta (2019) aponta para uma história de marginalização das artistas mulheres e da produção artística latino-americana como um todo, que resulta em uma representação desproporcionalmente baixa nas grandes exposições internacionais e nos principais mercados de arte. Segundo a autora, esse cenário reflete uma hierarquia estabelecida que favorece as vozes e produções do chamado “ocidente”, especialmente da América do Norte e da Europa. Além disso, ela ainda argumenta que a falta de visibilidade das obras de artistas latino-americanas é exacerbada por uma cobertura tendenciosa nos meios de comunicação, nas galerias e nas instituições de arte, que frequentemente priorizam artistas do hemisfério norte (Giunta, 2019). Essa visibilidade limitada pode ser um obstáculo impeditivo para que

as narrativas coletivas e individuais da arte latino-americana sejam reconhecidas no mesmo nível que outras tradições artísticas.

Para Andrea Giunta (2019), as redes de comunicação e colaboração entre artistas latino-americanos e sua inserção no mercado internacional de arte são limitadas. Assim, a falta de conexões significativas pode dificultar o acesso a instituições ou plataformas onde suas obras poderiam ser vistas e valorizadas em um contexto internacional. Ou seja, sem o suporte adequado, é difícil para a arte latino-americana ganhar reconhecimento no cenário global, onde a competição é acirrada e existe uma limitação de oportunidades para artistas emergentes (Giunta, 2019). Assim, a autora critica essa subvalorização não apenas como uma questão de reconhecimento artístico, mas como uma consequência de estruturas de poder que perpetuam desigualdades dentro do sistema global de arte. Essa perspectiva busca fomentar uma mudança no reconhecimento e na valorização das contribuições artísticas da América Latina no cenário global.

A falta de financiamento e incentivos para projetos que abordem questões feministas ou sociais também pode representar um entrave. No Brasil<sup>24</sup>, algumas políticas públicas voltadas à cultura, como a Lei Rouanet, a Lei Aldir Blanc e a Política Nacional Aldir Blanc, têm criado oportunidades de fomento e apoio a projetos artísticos. Contudo, essas iniciativas nem sempre contemplam especificamente a promoção da equidade de gênero ou o financiamento de propostas curatoriais feministas. Apesar dos avanços,

---

<sup>24</sup> As políticas públicas para as artes no Brasil têm como fundamento a Constituição de 1988 e a Emenda Constitucional 71 de 2012, que reconhecem a cultura como direito e obrigação do Estado. O Plano Nacional de Cultura (BRASIL, 2010) estabeleceu metas de longo prazo para democratizar o acesso e estruturar a governança cultural. Enquanto o Sistema Nacional de Cultura (SNC), criado em 2012, organizou a cooperação federativa por meio de planos, conselhos e fundos de cultura. O financiamento público para projetos artísticos no país combina instrumentos de renúncia fiscal, como a Lei Rouanet, Lei 8.313/1991 (BRASIL, 1991), e mecanismos de fomento direto, como o Fundo Nacional de Cultura (criado pela Lei Rouanet) e as transferências emergenciais e estruturantes recentes. A legislação brasileira tem avançado bastante nesse quesito, e há relatos de políticas mais inclusivas. A Lei Aldir Blanc (BRASIL, 2020) e a Lei Paulo Gustavo (BRASIL, 2022), por exemplo, foram criadas para mitigar os efeitos da pandemia de Covid-19. Esses instrumentos buscam ampliar a participação de estados e municípios, descentralizando recursos e fortalecendo a presença institucional da cultura em todo o território nacional.

persistem desafios estruturais, como a concentração de recursos no Sudeste, a desigualdade de acesso a equipamentos culturais e a fragilidade de institucionalização em parte dos municípios.

Segundo a autora, alguns editais e financiamentos públicos privilegiam projetos considerados “mais comerciais” ou alinhados com interesses políticos e empresariais, o que limita a liberdade temática e expositiva das curadoras (Bishop, 2015). Além disso, o setor privado, que poderia apoiar exposições e iniciativas culturais independentes, frequentemente opta por patrocinar projetos que garantam maior retorno econômico, o que marginaliza propostas curatoriais de vanguarda e de caráter social.

Estes desafios estão relacionados às influências externas do mercado. De acordo com Claire Bishop (2015), a competitividade e a exigência de inovação nos estilos curatoriais podem levar a decisões que priorizam aspectos promocionais em detrimento de um tratamento mais substancial do conteúdo artístico.

É significativo que todos esses papéis sejam também uma questão de competição e marketing: há mais exposições porque há mais locais de exposição para arte contemporânea, o que, por sua vez, desempenha um papel importante na regeneração de cidades através do turismo; e por sua vez, torna o papel do curador cada vez mais promocional (Bishop, 2015, p. 278).

Neste contexto, Claire Bishop (2015) argumenta que a curadoria contemporânea frequentemente enfrenta a pressão de atender às expectativas do mercado, que pode incluir galerias, colecionadores e instituições que buscam maximizar o impacto promocional das exposições. Isso pode levar a uma priorização de obras que são mais comercializáveis ou que têm maior apelo visual e promocional, ao invés de focar em um conteúdo crítico ou conceitual mais profundo (Bishop, 2015). Essa necessidade de ser inovador pode resultar em escolhas curatoriais que buscam mais impacto visual ou novidade, em detrimento de uma narrativa ou questão artística mais substancial.

Claire Bishop (2015) afirma que, quando as exposições são mais sobre a promoção de uma galeria ou a criação de um “evento” do que sobre um diálogo

significativo com a arte exposta, corre-se o risco de que o conteúdo e a mensagem das obras sejam obscurecidos. Isso pode resultar em uma recepção superficial da arte por parte do público, que se vê mais imerso em um espetáculo do que em uma experiência reflexiva e significativa (Bishop, 2015). Essencialmente, a autora sugere que a curadoria, sob as exigências do mercado atual, enfrenta o desafio de manter a integridade artística ao mesmo tempo que navega por um ambiente repleto de marketing e competição, onde a influência do mercado pode comprometer a profundidade e a autenticidade da experiência artística.

Por outro lado, ao abordar a curadoria digital, Ana Gonçalves Magalhães e Helouise Costa (2021) discutem os desafios que a conservação e a documentação da arte contemporânea enfrentam devido à crescente presença de obras digitais, especialmente as nato-digitais e as chamadas *time-based media art*. Elas explicam que esse último termo, amplamente utilizado em inglês, refere-se a obras que dependem do fator tempo para sua experiência e interpretação, como vídeos, instalações multimídia, arte generativa e obras interativas.

Do ponto de vista da conservação e da documentação da arte contemporânea, há o novo desafio da preservação digital, isto é, do tratamento de objetos nato-digitais, ou mais amplamente daquilo que, em inglês, convencionou-se chamar *time-based media art*. Esses objetos, em grande medida híbridos, têm uma história de colecionismo de ao menos duas décadas e têm demandado dos museus estruturas físicas e virtuais específicas, bem como profissionais com novas habilidades. No que concerne ao curador atuante nesta área, ele deve ser capaz de mediar e documentar a proposição artística na sua relação com a instituição, além de imaginar modos de preservação destas, cuja base tecnológica é fadada à rápida obsolescência (Magalhães; Costa, 2021, p. 26).

As autoras destacam que, apesar de essas formas artísticas já possuírem uma trajetória de colecionismo de pelo menos duas décadas, elas exigem dos museus infraestruturas físicas e virtuais especializadas e profissionais com competências técnicas que vão além das exigências tradicionais da museologia (Magalhães; Costa, 2021). Isso ocorre porque essas obras geralmente combinam múltiplos formatos e suportes, como software,

hardware, redes e bancos de dados, tornando sua preservação um grande desafio.

Nesse contexto, o papel da curadoria de arte digital se expande para além da seleção e mediação de obras. Conforme argumentações de Ana Gonçalves Magalhães e Helouise Costa (2021), ela deve atuar como documentador da relação da obra com a instituição, compreendendo sua estrutura tecnológica e os meios necessários para sua exibição a longo prazo. Além disso, precisa antecipar estratégias de preservação, uma vez que a rápida obsolescência dos dispositivos tecnológicos pode comprometer a continuidade da obra (Magalhães; Costa, 2021). Ou seja, a curadora que trabalha com arte digital precisa não apenas entender a estética e o conceito das obras, mas também saber lidar com suas demandas técnicas e tecnológicas, garantindo que permaneçam acessíveis ao público no futuro.

Os desafios apontados por Ana Gonçalves Magalhães e Helouise Costa (2021) sobre a preservação digital e a mediação das *time-based media arts* podem ser diretamente relacionados às dificuldades enfrentadas por curadoras de arte brasileiras, especialmente aquelas que trabalham com arte contemporânea e digital. No Brasil, muitas instituições culturais ainda operam com infraestrutura limitada e enfrentam dificuldades na adaptação para a conservação de obras digitais (Brasil, 2018, 2020, 2022). Esses dados foram detalhados no capítulo 1.3 *O impacto da digitalização na curadoria*, onde apresentamos como a pesquisa TIC Cultura 2022 revelou que a falta de financiamento é o principal desafio para o avanço na digitalização de acervos. O investimento em tecnologia e equipes especializadas é reduzido, o que impacta diretamente o trabalho das curadoras. Muitas vezes, elas precisam atuar além da curadoria tradicional, desenvolvendo estratégias para viabilizar a preservação dessas obras em um ambiente que prioriza modelos expositivos mais convencionais.

Como já apontado em diversos estudos sobre curadoria, as mulheres nessa área enfrentam obstáculos para acessar cargos de liderança e reconhecimento institucional. Quando se trata de curadoria digital, essa barreira é ainda maior, pois esse campo ainda é considerado experimental e

de nicho, o que dificulta a obtenção de apoio financeiro e institucional. Isso significa que curadoras que trabalham com arte digital podem encontrar ainda mais resistência para propor e consolidar exposições com suportes híbridos e novas mídias.

No Brasil, a preservação da arte digital ainda não é tratada como uma política cultural estruturada, sendo muitas vezes negligenciada por colecionadores e museus. Curadoras que trabalham nessa área precisam, portanto, lutar por reconhecimento e financiamento para garantir que as obras nato-digitais sejam devidamente documentadas e conservadas. Sem esse suporte, muitas dessas produções artísticas acabam desaparecendo com o avanço tecnológico e a falta de atualização dos meios de armazenamento.

As curadoras que atuam na arte digital precisam dominar aspectos técnicos e tecnológicos, além dos conhecimentos tradicionais da curadoria. No entanto, a formação acadêmica e os espaços institucionais nem sempre oferecem suporte para essa especialização, o que torna o trabalho mais desafiador. Muitas profissionais acabam se tornando autodidatas ou dependem de redes colaborativas para aprender sobre as demandas da preservação digital.

Dessa forma, podemos perceber que os desafios apontados por Ana Gonçalves Magalhães e Helouise Costa (2021) se somam às dificuldades enfrentadas por curadoras brasileiras. A falta de estrutura e reconhecimento, a necessidade de inovação sem apoio adequado e a precariedade das políticas de preservação digital fazem com que essas profissionais precisem atuar em múltiplas frentes para consolidar seu trabalho e garantir a longevidade das produções digitais no circuito artístico nacional. Esses desafios ressaltam a importância de uma abordagem crítica e adaptativa por parte das curadoras no Brasil, que buscam promover a diversidade e a inovação no campo das artes visuais.

As curadoras brasileiras podem enfrentar desafios significativos, mas também devem aproveitar as oportunidades criadas pela flexibilização dos espaços expositivos e pelas redes digitais. O desenvolvimento de práticas

colaborativas, de iniciativas digitais e de exposições públicas reflete o potencial de transformação que a curadoria feminina traz para o cenário artístico do Brasil. Embora o caminho ainda seja longo, as ações de curadoras contemporâneas demonstram que é possível transgredir barreiras e ampliar a representatividade de vozes femininas no campo das artes.

A atuação de curadoras no Brasil também encontra oportunidades em áreas como a curadoria digital, a gestão de projetos culturais independentes e o fortalecimento de redes colaborativas entre curadoras e artistas. Em especial, a internet e as redes sociais têm possibilitado que curadoras independentes promovam e divulguem exposições sem a intermediação de instituições tradicionais. Essa autonomia permite que temas marginalizados, como as questões de gênero, raça e direitos humanos, ganhem espaço e visibilidade.

Segundo Giselle Beiguelman (2013), que é curadora e artista digital, as plataformas digitais nos oferecem uma nova forma de ocupação de espaço, onde podemos estabelecer conexões diretas com o público e desenvolver projetos experimentais que dificilmente encontrariam apoio institucional (Beiguelman, 2013). A curadoria digital, portanto, emerge como uma estratégia que permite às mulheres ampliar sua atuação, conectando-se a audiências diversas e promovendo um discurso crítico que desafia os limites impostos pela curadoria convencional.

Outro exemplo de oportunidade para curadoras brasileiras é a formação de redes colaborativas, que permite a criação de projetos coletivos e o compartilhamento de recursos e conhecimentos. A curadoria pública, em espaços alternativos como centros culturais, ruas e praças, também representa uma possibilidade. Essas práticas são relevantes para a criação de uma curadoria mais inclusiva e próxima do público.

No próximo capítulo, '3. Estudos de Casos: Plataformas Digitais e a Curadoria Feminina no Brasil em 2021 e 2022', continuaremos abordando os temas tratados neste subcapítulo, com base em uma análise detalhada de documentação relevante e nas entrevistas realizadas com curadoras atuantes no ambiente digital. A partir dessas fontes, investigaremos como as práticas

curatoriais têm se adaptado e se transformado nesse contexto, considerando as implicações sociais, culturais e tecnológicas.

### **3. ESTUDOS DE CASOS: PLATAFORMAS DIGITAIS E A CURADORIA FEMININA NO BRASIL EM 2021 E 2022**

Com o advento das plataformas digitais e especialmente durante a pandemia de Covid-19, observamos que as curadoras brasileiras também ampliaram suas atuações para o ambiente digital, experimentando novas possibilidades de acesso e interatividade. Esse contexto impulsionou o desenvolvimento de exposições virtuais, permitindo que curadorias antes limitadas ao espaço físico alcançassem públicos diversos e globais. Nesse cenário, surgiram iniciativas inovadoras que questionaram as fronteiras entre o digital e o analógico, evidenciando novas formas de mediação e interação com as obras de arte.

Nesse terceiro capítulo, temos como objetivo apresentar dois estudos de casos sobre a curadoria de arte em plataformas digitais no Brasil entre os anos de 2021 e 2022, por meio de uma análise qualitativa baseada em entrevistas com duas curadoras de arte digital: Mari Nagem e Marcela Vieira. A pesquisa busca compreender os desafios, estratégias e perspectivas dessas profissionais no contexto pós-pandemia, explorando como suas atuações contribuíram para expandir as possibilidades de exibição e fruição artística no contexto nacional.

#### **3.1. PANORAMA PÓS-PANDEMIA: CONTEXTO BRASILEIRO A PARTIR DO ANO DE 2020**

Do mesmo modo que a produção artística foi impactada pelas tecnologias digitais do século XX e pelo surgimento das mídias sociais no século XXI, também ocorreram mudanças significativas no panorama artístico-cultural após a emergência da crise sanitária causada pela Pandemia de Covid-19 no final de 2019 em contexto internacional e no início de 2020 para o campo nacional.

A pandemia de Covid-19 provocou um deslocamento abrupto e abrangente da produção cultural para o meio digital, acelerando um processo que já vinha ocorrendo de forma gradual (Bulhões, 2022). No Brasil, esse fenômeno foi particularmente significativo para a curadoria de arte, pois evidenciou a urgência de adaptação das práticas expositivas a um novo espaço de fruição. Durante esse período, segundo Maria Amélia Bulhões (2022), observou-se um crescimento expressivo de exposições virtuais, a ampliação de ações institucionais no campo da arte digital e a reinvenção dos modelos de curadoria. Este subcapítulo apresenta um panorama desse período pós-pandemia, abordando as principais mudanças que afetaram o campo da curadoria no Brasil.

A expansão que se processava de forma gradual e orgânica foi atropelada por um uso que se instalou avassaladoramente no dia a dia das artes visuais, antecipando e acelerando o processo que vinha se desenvolvendo. [...] Procurei identificar tendências que me parecem mais evidentes, a partir da atenta reflexão sobre os grandes desafios que enfrentamos neste momento e, mais especificamente, sobre o impacto da internet no sistema da arte. (Bulhões, 2022, p. 126).

Nesse contexto, a internet e as tecnologias digitais mostraram-se um recurso central e crítico que ajudou no apoio ao enfrentamento da pandemia e na mitigação de seus efeitos. De acordo com Maria Amélia Bulhões (2022), devido ao período de isolamento social imposto pela crise sanitária, muitas atividades, antes realizadas de forma presencial, migraram para os meios digitais, afetando o cotidiano das empresas, do governo e dos cidadãos. Com isso, tornaram-se evidentes as desigualdades digitais persistentes e os desafios para que as oportunidades geradas pela Internet estivessem disponíveis a todos.

Para Maria Amélia Bulhões (2022), a crise desencadeada teve um impacto imediato e significativo no setor artístico e cultural. No primeiro momento, a autora explica que houve a suspensão das atividades em museus, centros culturais, galerias, feiras de arte, residências artísticas e ateliês, o que resultou em demissões, cancelamentos de exposições e uma drástica redução nas vendas de obras de arte. Esse cenário provocou uma interrupção

generalizada em um sistema que tradicionalmente se sustenta por meio de interações presenciais e eventos físicos.

Diante desse desafio, Maria Amélia Bulhões (2022) relata que profissionais da arte tiveram que se reinventar, desenvolvendo novas formas de atuação, estabelecendo parcerias estratégicas e reformulando suas práticas e perspectivas profissionais. Ela ressalta que o impacto mais significativo foi, sem dúvida, a rápida e inesperada adoção de tecnologias digitais no sistema da arte. Esse movimento forçado para o ambiente digital abriu novas possibilidades, permitindo a ampliação do alcance das obras e exposições, a diversificação do público, o surgimento de novos agentes e a criação de espaços alternativos para a produção e difusão artística (Bulhões, 2022).

Pesquisa do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) conduzida, entre fevereiro e agosto de 2020, apontou que grande parte das instituições brasileiras do setor artístico-cultural não estava preparada para o ambiente digital naquele ano da pandemia (Brasil, 2020). O levantamento de 2020, que entrevistou 2.193 responsáveis por arquivos, bens tombados, bibliotecas, cinemas, museus, pontos de cultura e teatros, constatou que esses equipamentos costumavam usar a internet mais para disponibilizar informações ao público presencial do que para ofertar bens e serviços remotos, ação que ganhou relevância a partir das medidas de isolamento social tomadas para controle da pandemia de Covid-19.

De acordo com Maria Amélia Bulhões (2022), instituições como o Museu Nacional de Belas Artes (Rio de Janeiro), o Museu Oscar Niemeyer (Curitiba), o Centro Municipal de Arte Hélio Oiticica (Rio de Janeiro), o Paço das Artes (São Paulo), o Museu de Arte do Rio Grande do Sul (Porto Alegre), entre outros, desenvolveram intensa programação na internet, convidando diversos atores do sistema da arte para falar sobre diferentes temas, a fim de manter algum contato com o público em meio ao período de isolamento social. Ela afirma que nunca havia ocorrido tantas comunicações sobre arte disponibilizadas em plataformas como Instagram e YouTube, oferecendo

amplo acesso a conteúdos e criando outras dinâmicas e aproximações com novos públicos.

Pode-se dizer que a geração de conteúdo on-line foi o que mais marcou a atuação no campo artístico desde o início da pandemia. Um aspecto importante desta difusão é que, além da realização de lives<sup>25</sup>, palestras, cursos e eventos serem mais abertos, eles foram gravados e disponibilizados on-line, gerando material para consulta e registro de informações que anteriormente ficavam circunscritas em um tempo e espaço, restritas ao público que podia comparecer naquele dia e naquele local. De comunicações esparsas e quase burocráticas vigentes anteriormente, passamos a manejar ferramentas digitais, plataformas e redes sociais. Tudo isso, a partir de poucas experiências e sem formação mais especializada, com grandes esforços na aprendizagem de novos processos de atuação, para otimizar postagens e incorporar o funcionamento do algoritmo. (Bulhões, 2022, p. 129).

Nesse contexto, Maria Amélia Bulhões (2022) destaca um paradoxo na digitalização do sistema da arte durante a crise: ao mesmo tempo em que a internet proporcionou uma enorme oferta de conteúdos culturais e artísticos, diversificados e acessíveis, essa grande quantidade de eventos acontecendo simultaneamente gerou uma sobrecarga para o público. A facilidade de acesso ampliou as possibilidades de fruição artística, mas também tornou impossível acompanhar tudo o que se gostaria. Como consequência, a autora afirma que muitas pessoas relataram uma sensação de cansaço e exaustão diante do excesso de informações e eventos virtuais.

Por outro lado, Maria Amélia Bulhões (2022) argumenta que, em termos de produções artísticas mais especificadamente, a internet oportunizou a emergência de projeto coletivos, pluralistas e diversificados, tais como *The Circa Project*<sup>26</sup>, *Arquipélago\_2020*<sup>27</sup>, *Museu do Isolamento*<sup>28</sup> ou *Inumeráveis*

---

<sup>25</sup> No contexto digital, “live” é o termo adotado para designar “ao vivo”. Na internet, a expressão caracteriza transmissões ao vivo feitas por meio das redes sociais, de forma simples e ágil, geralmente sem limites de tempo de exibição ou de quantidade de espectadores.

<sup>26</sup> Disponível em: <<https://www.circaproject.com/>>.

<sup>27</sup> Disponível em: <<https://torus.art.br/arquipelago-2020/>>.

<sup>28</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/museudoisolamento/>>.

*Memorial*<sup>29</sup>, entre outros, que romperam com a tradição do trabalho individual das artes visuais. Ela explica que estas experiências coletivas e on-line não foram algo totalmente novo ou transformador, mas em um momento de fragilidade das individualidades, elas se colocaram como opção, e não acredito que possam terminar sem deixar alguma semente de mudança nessas relações.

Outro exemplo citado por Maria Amélia Bulhões (2022) foram as produções subsidiárias da internet, que já tinham uma existência anterior, como a *web/net arte*, que no Brasil haviam praticamente estancado na última década, reaparecerem em meio à pandemia e ganharem um novo fôlego. A autora cita a obra *Coronário*<sup>30</sup> de Giselle Beiguelman (comissionada pelo Instituto Moreira Salles, IMS), e a obra *Oneirografia*<sup>31</sup> de Andrea Cátropa (ver Imagens 67, 68, 69 e 70 abaixo). Todas elas estão ligadas ao contexto das mortes pela Covid-19 e ao confinamento social imposto para o seu controle.

Imagem 67: Página inicial de *Oneirografia* (2021), de Andrea Catropa.



Fonte: <<https://www.andreacatropa.com/oneirografiaprocessocriativo>>.

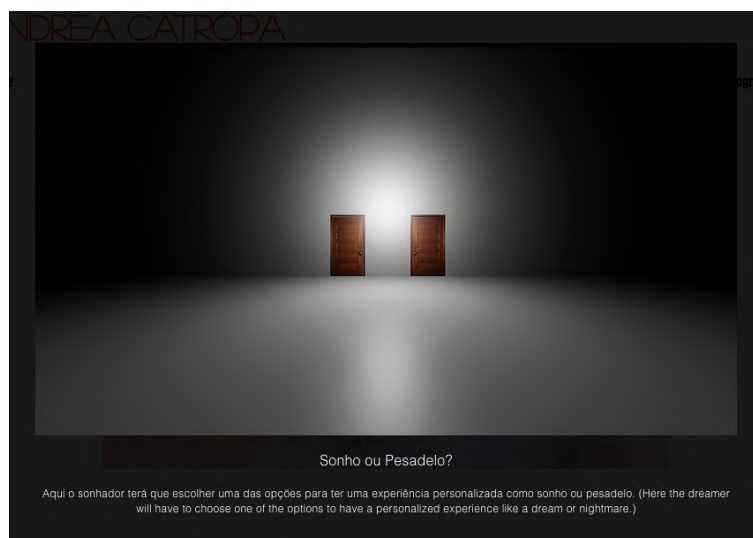
---

<sup>29</sup> Disponível em: <<https://inumeraveis.com.br/>>.

<sup>30</sup> Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/portfolio/coronario-coronary/>>.

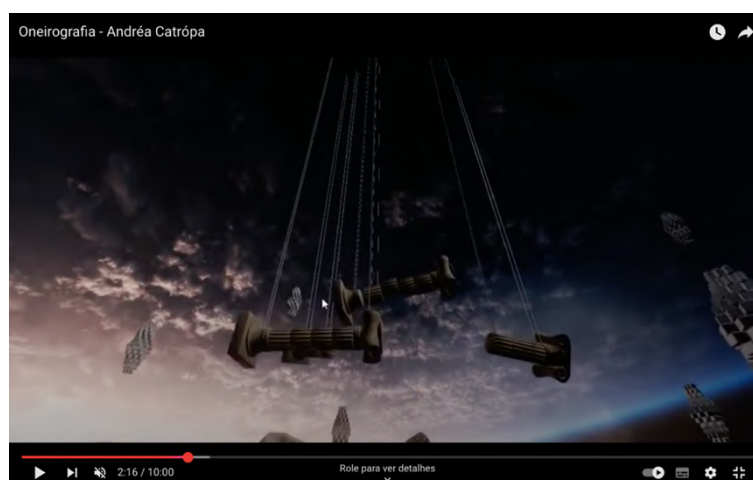
<sup>31</sup> Disponível em: <<https://www.andreacatropa.com/oneirografia>>.

Imagem 68: Tela de início da obra *Oneirografia* (2021), de Andrea Catropa.



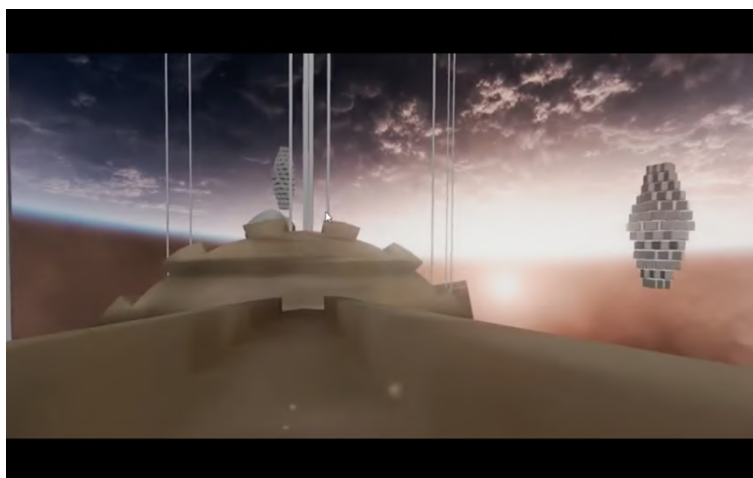
Fonte: <<https://www.andreacatropa.com/oneirografiaprocessocriativo>>.

Imagem 69: Vídeo de navegação simulada da obra *Oneirografia* (Andréa Catrópa, 2021).  
Gravação produzida pela equipe do Observatório da Literatura Digital Brasileira.



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=ExNjW9lwf1k>>.

Imagem 70: Vídeo de navegação simulada da obra *Oneirografia* (Andréa Catrópa, 2021).  
 Produzido pela equipe do Observatório da Literatura Digital Brasileira.



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=ExNjW9lwflk>>.

Maria Amélia Bulhões (2022) ressalta que divulgar esses projetos é importante porque trazem para a cena artística uma produção pouco reconhecida e valorizada, que por conta de novas dinâmicas de uso da internet estão reverberando no sistema da arte de uma forma que até então não acontecia. Enquanto isso, a autora relata que os museus de arte, que trazem em sua gênese as sementes das práticas de dominação colonial, apresentavam bastante resistência a diferentes tipos de pluralidade e inclusão, entre eles aqueles promovidos pelo uso da internet. Entretanto, como a principal atividade dessas instituições de arte são exposições, viram-se desafiadas a adaptar suas ações, oferecendo acesso on-line aos seus acervos e visitas virtuais dos mais variados tipos, como forma de dar continuidade às suas atividades.

Segundo Maria Amélia Bulhões (2022), as instituições artístico-culturais precisaram desenvolver formas de manter vivo o seu engajamento no mundo da arte e a continuidade do apoio de seus patrocinadores nestes tempos difíceis de pandemia. Assim, a autora relata que, como o espaço físico estava totalmente fechado, os museus disponibilizaram vídeos, bate-papos (*talks*) e exposições virtuais. Foi assim que a parceria entre o Inhotim e o Google Arts incluiu uma série de exposições pensadas especificadamente

para o digital. O Sesc Digital, por exemplo, disponibilizou áudios, vídeos, imagens e publicações da sua coleção para o acesso on-line. Outras iniciativas virtuais como a adoção do *courier* on-line<sup>32</sup>, para acompanhamento de obras pelos peritos em seus percursos fora da instituição em empréstimos e exposições, são práticas que já vinham se tornando mais usuais.

Um modelo de novas experiências citado por Maria Amélia Bulhões (2022) foi a Bienal do Mercosul 12<sup>33</sup>, que deveria abrir em 2020, em plena pandemia. Em vez de cancelar suas atividades, optou por fazê-las totalmente on-line. A autora explica que foi criada uma plataforma específica para o evento, com vídeos dos artistas falando sobre suas experiências no isolamento social, atividades pedagógicas, informações sobre as obras, permitindo ao internauta vários trajetos. Outro exemplo original citado por Maria Amélia Bulhões (2022) foi o projeto Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAMSP) no Minecraft<sup>34</sup>, inaugurando uma sede no jogo, que oferece experiências singulares ao combinar arte, educação e games. Segundo a autora, o MAMSP no Minecraft apresentou de modo inovador um diálogo das obras do museu com o público por meio de reproduções dos ambientes internos de sua sede, incluindo a maior sala expositiva, e externos, como parte da marquise do Parque Ibirapuera e o Jardim de Esculturas.

Embora algumas poucas instituições já dispusessem de exposições virtuais, conforme aponta Maria Amélia Bulhões (2022), o crescimento exponencial dessa prática pode ser observado em um levantamento preliminar desse tipo de exposições encontradas em alguns museus brasileiros durante a pandemia (2020-2021). Ela cita alguns exemplos: Japan House (6), Museu de Arte Moderna de São Paulo (5), Museu Afro Brasil (3), Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (2), Museu de Arte do Rio Grande do

---

<sup>32</sup> Segundo Bulhões (2022), trata-se de uma estrutura oficial de acompanhamento remoto através de vídeos, para controle de obras em trânsito. Ela possibilita que sejam checadas as condições das peças em cada etapa de seu deslocamento.

<sup>33</sup> Disponível em: <<https://www.bienalmercosul.art.br/online>>.

<sup>34</sup> Disponível em: <<https://mam.org.br/mam-no-minecraft/>>.

Sul (1), Centro Cultural Banco do Brasil no Rio (1), Museu de Arte Moderna da Bahia (1), Pinacoteca de São Paulo (1), Fundação Iberê Camargo (1). A maioria deles utilizou a plataforma Google Arts & Culture. As exposições foram montadas fisicamente nos espaços das instituições e dali tornadas virtuais (Bulhões, 2022).

O Museu Oscar Niemeyer<sup>35</sup> preparou uma visita ao museu que foi totalmente modelada em 3D. Durante a sessão, era possível ver, além de sua bela arquitetura, as obras expostas nas salas. Maria Amélia Bulhões (2022) explica que as exposições on-line foram muito procuradas pelos internautas, no entanto, as simulações 3D são, em muitos casos, ainda frustrantes e repetitivas, além de pesadas, pois requerem uma boa conexão para que se tenha uma experiência próxima da que foi idealizada. As tentativas de transpor a mostra física para o ambiente digital expõem a necessidade de novos experimentos e de avançar tecnologicamente nesta área.

Além das visitas on-line, a disponibilização dos acervos se intensificou nesse período: o Museu Itamar Assumpção<sup>36</sup>, Museu Solar Monjardim<sup>37</sup>, Museu de Arte Contemporânea do Rio Grande do Sul<sup>38</sup> e Pinacoteca de São Paulo<sup>39</sup>, foram exemplos dessa ação. Maria Amélia Bulhões (2022) aponta que a digitalização dos acervos e a ampliação do acesso a materiais artísticos elevaram a pesquisa em artes visuais a um novo patamar no Brasil. Esse avanço beneficia curadores, pesquisadores e outros interessados, permitindo o contato com documentos e obras que antes eram praticamente inacessíveis. Antes dessa transformação, muitos desses materiais estavam restritos a reservas técnicas e arquivos de difícil acesso, seja por barreiras geográficas ou pela limitação de funcionários disponíveis para atendimento.

---

<sup>35</sup> Disponível em: <<https://www.mac.pr.gov.br/Pagina/Acervo-MAC-Parana>>.

<sup>36</sup> Disponível em: <<https://www.itamarassunpcao.com/acervo>>.

<sup>37</sup> Disponível em: <<https://museosolarmonjardim.acervos.museus.gov.br/>>.

<sup>38</sup> Disponível em: <<https://acervomacrs.wpcomstaging.com/>>.

<sup>39</sup> Disponível em: <<https://acervo.pinacoteca.org.br/online/home.aspx?Lang=BR&pesquisaGeral=1>>.

No entanto, apesar dos benefícios dessa abertura, as instituições enfrentaram um grande desafio: com equipes reduzidas e nem sempre especializadas, precisaram lidar com as exigências dessa transição e garantir que esse novo modelo funcionasse de maneira eficiente (Bulhões, 2022). Para colaborar nesses processos o Conselho Internacional de Museus (ICOM), em 2021, produziu o manual dos Acervos Digitais nos Museus<sup>40</sup>, com orientações para as instituições interessadas em realizar esses procedimentos.

De acordo com Maria Amélia Bulhões (2022), a oferta de acesso aos acervos e visitas on-line tem mostrado museus mais conectados, o que fica evidente nos dados do Google Trends, disponibilizados pela revista Galileu (Gatti, 2021), indicando um crescimento de 50% nas buscas por museus virtuais no Brasil durante a pandemia. No ranking dos museus mais buscados (entre maio de 2020 e maio de 2021), foram apontados: 1º. Museu do Louvre (França); 2º. Pinacoteca de São Paulo (SP); 3º. Museu do Ipiranga (SP); 4º. Museu Nacional (RJ); 5º. Museu do Prado (Espanha); 6º. Museu do Amanhã (RJ); 7º. Museu Catavento (SP); 8º. Museu Imperial (RJ); e 9º. Museu Britânico (Reino Unido). É interessante observar que apenas três são estrangeiros.

Uma pesquisa do Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus (ICOM Brasil)<sup>41</sup>, sobre museus na pandemia, realizada com 4.210 entrevistados em 412 cidades (69,8% capitais e 75% no Sudeste), constata a aceitação e a valorização da aceleração digital dos museus. Em respostas sobre o futuro dessas instituições pós-pandemia, os funcionários destacaram os termos inclusivo, humano e digital, enquanto o público apontou para acessível, aberto, interativo, inclusivo, inspirador e digital. Maria Amélia Bulhões (2022) chama a atenção para o fato de que os termos digital e inclusivo são os únicos que aparecem tanto nas respostas dos colaboradores como do público, levando a considerá-los como caminhos que unem

---

<sup>40</sup> Disponível em: <<https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2021/05/Acervos-Digitais-nos-Museus.pdf>>.

<sup>41</sup> Disponível em: <<http://www.icom.org.br/resultados-da-pesquisa-desafios-em-tempos-de-covid-19-com-profissionais-e-publicos-de-museus/>>.

interesses e aspirações. No entanto, o inclusivo precisa ser pensado de forma crítica, uma vez que exposições virtuais e outras ferramentas on-line às vezes são muito pesadas, disponíveis apenas para quem possui conexão de alta capacidade (Bulhões, 2022).

A pesquisa conduzida pelo ICOM Brasil (2020) com os trabalhadores de museus no período pós-pandemia contou com a participação de 1.039 profissionais atuantes ou que atuaram em diversas áreas museológicas em 23 estados brasileiros e no Distrito Federal. Os resultados indicam que a presença digital dos museus e sua inserção nas redes sociais foram amplamente percebidas como benéficas. Essa percepção foi mais acentuada entre profissionais de museus de gestão mista (84,5%) e privada (80,4%), enquanto nos museus de gestão pública o índice foi de 77,2%. No entanto, profissionais das áreas de Documentação/Conservação, Curadoria/Pesquisa e do setor Educativo demonstraram menor grau de certeza sobre esses benefícios.

Em relação ao impacto das instituições museológicas durante o isolamento social, aproximadamente três em cada quatro profissionais consideram que suas instituições desempenharam um papel relevante para seus públicos. Contudo, observa-se uma diferença significativa entre setores: 35% dos profissionais de Curadoria/Pesquisa e 32% dos de Documentação/Conservação não se mostraram confiantes sobre a relevância das ações promovidas por seus museus (ICOM Brasil, 2020).

No setor de Exposições, esse percentual chegou a 39%. Profissionais das áreas de Comunicação/Marketing e Relações Institucionais/Captação de Recursos apresentaram percepção mais favorável, embora 22% e 14%, respectivamente, também tenham demonstrado incerteza sobre a relevância das ofertas dos museus durante o período (ICOM Brasil, 2020).

As respostas qualitativas evidenciaram um anseio por ações futuras que fortaleçam a relação entre museus e suas comunidades. Dentre os participantes, 43,4% não consideram que suas instituições estreitaram laços com a comunidade local. Esse percentual é ligeiramente inferior em museus

de gestão mista (37,1%), mas atinge 45% entre museus de gestão pública e privada (ICOM Brasil, 2020).

Quanto às projeções para o futuro, os profissionais indicaram a digitalização crescente dos museus, o uso de novas tecnologias e formas de interação, bem como a adoção de práticas laborais que combinem atividades presenciais e remotas. As palavras mais mencionadas pelos trabalhadores para caracterizar os museus no pós-pandemia foram: "acessível", "inclusivo", "solidário", "interativo", "seguro", "digital", "dinâmico", "virtual", "social", "inovador" e "humano" (ICOM Brasil, 2020).

Em relação ao público frequentador de museus, a pesquisa do ICOM Brasil (2020) registrou a participação de 4.210 respondentes provenientes de 412 cidades em 25 estados brasileiros e no Distrito Federal, com maior concentração nas capitais (69,8%) em relação ao interior (30,2%). Para aproximadamente um terço dos participantes, o museu é primordialmente um espaço de conhecimento (29,1%), de reflexão sobre diferentes temporalidades (27,9%) e de inspiração (26,3%). Em contrapartida, menos de 3% associam os museus a espaços de turismo ou entretenimento. Apenas 16 respondentes, em um universo de mais de quatro mil, descreveram os museus como entediantes ou antiquados.

A busca por novidades foi um fator determinante na motivação das visitas museológicas. Antes da pandemia, as principais razões que levavam o público aos museus incluíam conhecer o espaço (53,5%), participar de programas culturais ou atividades educativas (37,7%), visitar coleções (30,9%), passear com familiares e amigos (20,7%), realizar pesquisas (10,7%) e integrar excursões escolares ou turísticas (5,6%) (ICOM Brasil, 2020).

Apesar da intensificação da presença digital dos museus durante a pandemia, 51,2% dos participantes não participaram de nenhuma atividade virtual promovida por essas instituições. No entanto, as atividades on-line demonstraram potencial para atrair novos visitantes e fidelizar os frequentadores habituais. Um total de 24,1% dos respondentes afirmou ter tido o primeiro contato com um museu por meio de atividades digitais

durante a pandemia, percentual semelhante àquele dos frequentadores assíduos (25,3%) (ICOM Brasil, 2020).

As atividades on-line mais acessadas foram cursos, oficinas e webinários (71,4%), transmissões ao vivo de eventos culturais (59,7%), debates e discussões virtuais (50,8%) e visitas ou exposições virtuais (33,3%). Entre as plataformas mais utilizadas, destacam-se o YouTube (64,7%), sítios eletrônicos institucionais (54,5%), Instagram (53,5%), Facebook (28,8%) e Google Arts & Culture (20,5%) (ICOM Brasil, 2020).

A pesquisa do ICOM Brasil (2020) revelou ainda que a implementação de atividades digitais bem estruturadas e alinhadas à missão institucional fortalece a difusão de conhecimento e amplia a acessibilidade dos museus. Ademais, a participação em eventos virtuais gera maior interesse em visitas presenciais, ainda que persista a demanda por atividades on-line após a reabertura dos espaços físicos.

Por fim, os participantes expressaram expectativas sobre a transformação dos museus, com ênfase em maior inclusão, diversidade e acessibilidade. O público demandou uma programação mais variada e frequente (36,5%), maior engajamento com causas sociais e apoio a artistas locais (37,9%) e um posicionamento ativo sobre questões políticas e sociais (27,9%). As sugestões também incluem a ampliação da gratuidade (25,4%), um incremento na interatividade e participação dos visitantes (23,3%) e maior preparação das equipes para acolher diferentes públicos (18,4%) (ICOM Brasil, 2020).

As palavras mais mencionadas pelo público para caracterizar o museu do futuro pós-pandemia foram: "acessível", "aberto", "interativo", "inclusivo", "inspirador", "digital", "atraente", "democrático", "dinâmico", "diverso", "híbrido", "experimental", "integrado" e "tecnológico". Dessa forma, a pesquisa evidencia a necessidade de revisão das práticas museológicas para garantir maior proximidade com as comunidades e responder às novas demandas pós-pandêmicas (ICOM Brasil, 2020).

Diante das transformações que marcaram o cenário artístico no Brasil no período pós-pandemia, observa-se que a digitalização das práticas

expositivas não apenas se consolidou como alternativa emergencial, mas também redefiniu modelos curatoriais, ampliou o acesso a acervos e fomentou novas dinâmicas de produção e fruição da arte. Esse contexto de mudanças exige um olhar atento para as iniciativas que surgiram nesse período, permitindo compreender como os agentes do campo artístico se adaptaram às novas condições e quais desafios ainda persistem.

### **3.2. PERFIL DAS ARTISTAS-CURADORAS BRASILEIRAS ESTUDADAS**

A transição para o digital exigiu uma reconfiguração do papel das curadoras, que passaram a atuar não apenas na seleção e organização das obras, mas também na construção de experiências interativas, na mediação do público com as plataformas e na exploração de novas linguagens artísticas. Nesta seção, serão apresentados estudos de caso sobre duas curadoras que se destacaram na curadoria de arte digital no Brasil: Mari Nagem e Marcela Vieira. A análise será realizada com base em entrevistas, buscando compreender suas perspectivas sobre o campo, suas práticas curatoriais e os desafios enfrentados na produção de exposições virtuais. Este subcapítulo, portanto, busca compreender a relevância dessas curadoras brasileiras na expansão do campo da curadoria digital, destacando suas inovações no período pós-pandemia. A partir da análise de casos específicos, serão discutidas as contribuições dessas profissionais para a construção de novos espaços de exibição e interação artística, bem como os desafios que emergem nesse processo.

### **3.2.1. ARTISTA-CURADORA: MARI NAGEM**

Mari Nagem<sup>42</sup> é artista-curadora e pesquisadora, com atuação voltada para a interseção entre arte, tecnologia e “digitalidade”. Seu trabalho explora a relação entre espaço virtual e experimentação artística, promovendo exposições e experimentos curatoriais que questionam a materialidade da arte no meio digital. Este subcapítulo apresentará uma breve descrição da sua trajetória, metodologia e contribuições para o campo da curadoria digital.

Mari Nagem formou-se pela Universidade de Minas Gerais e tem mestrado pela Haute École d'Art et Design de Genève, na Suíça. Vive e trabalha entre Nova York e o Brasil. Artista interdisciplinar nascida no Brasil, ela é conceitualmente motivada pela percepção da cultura digital e sua relação com a natureza. Navegando por várias mídias, usando cores luminosas e bordas afiadas, ela cria obras que iluminam nossa percepção de aspectos críticos da era da informação, como a artificialidade das paisagens, a subjetividade dos dados e a corrida capitalista pela felicidade. Com inteligência e combinando títulos atraentes, ela levanta questões existenciais enquanto tenta trazer sensibilidade ao nosso relacionamento com as máquinas e por meio delas.

Entre 2023 e 2024, Mari Nagem recebeu uma menção honrosa no SFER IK Museion (MX), uma bolsa para trabalhar com o Department of Modern Biology no Cold Spring Harbor Laboratory (NY), o Prêmio de Arte Mostra3M (BR) e a bolsa do NYFA Immigrant Artist Program. Em 2022, recebeu o Prêmio Marcantonio Vilaça, a Ox-Bow Program Fellowship (EUA) e participou da Temporada de Projetos do Paço das Artes (BR). Ela ainda participou de bienais sul-americanas como a Bienal Sur, no Museu de Arte Contemporânea de Rosário (AR), a Bienal de Arte Digital no CCSP (BR) e do Oi Futuro no Rio de Janeiro. Expôs em instituições como SESC (BR), Museu da Imagem e do Som (BR), Sea Foundation (NL) e participou de festivais como DieDigitale

---

<sup>42</sup> Consulte: <<https://marinagem.com/about/>>.

Dusseldorf (GE), Athens Art Festival (GR), FILE, entre outros. Integrou residências no Brasil, Uruguai e Alemanha.

### **3.2.2. CURADORA: MARCELA VIEIRA**

Marcela Vieira<sup>43</sup> é curadora e cofundadora do projeto *aarea*, uma plataforma que tem se consolidado como referência na curadoria de arte digital no Brasil. Seu trabalho se destaca pela experimentação de formatos expositivos inovadores e pela proposição de novas formas de interação entre obra e público no ambiente virtual. Este subcapítulo apresentará uma breve descrição da sua atuação, suas abordagens curatoriais e as iniciativas desenvolvidas no campo da arte digital.

O sítio eletrônico de arte *aarea*<sup>44</sup> é uma plataforma curatorial fundada em 2017 por Livia Benedetti e Marcela Vieira, que comissionam e exibem obras de arte projetadas especialmente para a internet. As atividades do *aarea* também se estendem a um programa público de projetos curatoriais, cursos e seminários. Considerada a primeira instituição de arte nativa da internet no Brasil, o *aarea* vem desenvolvendo projetos em colaboração com outras instituições, como Jeu de Paume (Paris), Bienal de São Paulo (São Paulo), CCA Wattis Institute (San Francisco), Pivô (São Paulo), Macba (Barcelona), Pro Helvetia (Suíça), Salón Nacional de Bogotá (Bogotá), entre outras. Neste contexto, o *aarea* realizou cursos, palestras e atividades educativas em universidades e escolas de arte.

Com interesses multidisciplinares, Marcela Vieira é também uma das editoras da Revista Rosa e tradutora literária (francês-português). É doutora em semiótica pela Universidade de Paris 8, em parceria com a Universidade de São Paulo. Ela vive em Los Angeles desde o início de 2022.

---

<sup>43</sup> Consulte: <<https://www.newmuseum.org/person/marcela-vieira/>>.

<sup>44</sup> Disponível em: <<https://www.aarea.co/site/>>.

### 3.3. ANÁLISE DAS ENTREVISTAS COM CURADORAS

A curadoria de arte tem passado por transformações significativas com o avanço das tecnologias digitais. Atualmente, não apenas sítios eletrônicos exclusivos são utilizados para a exibição de obras, mas também plataformas comerciais, como redes sociais, desempenham um papel fundamental na difusão e na mediação das práticas artísticas. A articulação entre esses diferentes espaços pode criar possibilidades para curadores e artistas. Neste sentido, perguntamos para a artista-curadora Mari Nagem (2025) e a curadora Marcela Vieira (2025) se elas acham que o uso de tecnologias digitais mudou suas abordagens à arte de alguma forma? Se sim, de que maneira?

Na entrevista, Mari Nagem (2025) discute como as tecnologias digitais, especialmente as redes sociais e outras plataformas on-line, influenciaram sua abordagem da arte. Ela reconhece que as mídias sociais, por exemplo, são uma ferramenta essencial para a difusão de seu trabalho, diferenciando-se do uso mais tradicional de sítios eletrônicos exclusivos. A artista-curadora enfatiza que as redes sociais não apenas ajudam a divulgar seus projetos, mas também moldam a maneira como as artistas e curadoras se apresentam e são descobertas pelo público.

Mari Nagem (2025) também menciona que a relação com as mídias digitais e sociais traz desafios, como a necessidade de equilibrar a exposição pública de seu trabalho com a saúde mental e a produtividade. Ela destaca que utiliza essas plataformas para mostrar especificamente seus projetos, ao invés de compartilhar aspectos da sua vida pessoal. Essa estratégia permite uma comunicação direcionada e eficiente com seu público (Nagem, 2025).

Além disso, a artista-curadora fala sobre a acessibilidade proporcionada pelas tecnologias digitais, que permitem que mais pessoas conheçam e interajam com a arte, independentemente de sua localização física em relação às exposições. Na opinião dela, essa mudança na dinâmica de apresentação e interação com a arte reflete uma abordagem

contemporânea que liga a produção artística diretamente à experiência do público, ampliando as oportunidades de engajamento e discussão em torno das obras (Nagem, 2025).

Já a curadora Marcela Vieira (2025), durante a entrevista, menciona que as tecnologias digitais, de fato, mudaram sua abordagem à arte. Para a curadora, a utilização dessas plataformas não se limita apenas à exibição de obras, mas também propõe um novo modo de pensar a curadoria e a prática expositiva. Ela acredita que a tecnologia oferece novas oportunidades para apresentação e circulação das obras, além de permitir um contato mais amplo com o público e outras artistas.

Marcela Vieira (2025) destaca que essa articulação entre diferentes espaços — sítios eletrônicos de arte e redes sociais, por exemplo — traz desafios, mas também a possibilidade de explorar novos caminhos criativos e formas de comunicação artística. Isso inclui revisitar trabalhos antigos com novas tecnologias e possibilitar uma interação maior com a audiência. Ela também observa que essas plataformas digitais podem amplificar vozes que, de outra forma, não teriam a mesma visibilidade, criando assim um ambiente mais inclusivo para diferentes narrativas artísticas. Assim, a abordagem não se trata apenas de usar a tecnologia como um meio, mas de refletir sobre como ela redefine as práticas curatoriais e artísticas contemporâneas (Vieira, 2025).

A influência das tecnologias digitais na prática artística e expositiva é inegável. As plataformas podem atuar tanto como espaços de produção quanto de divulgação, alterando a forma como as obras são concebidas e recebidas pelo público. Por isso, questionamos Mari Nagem (2025) e Marcela Vieira (2025) sobre como elas descreveriam o papel das plataformas digitais e outras tecnologias em suas práticas artísticas e expositivas?

A artista-curadora Mari Nagem (2025) disse que articula o papel das plataformas digitais e outras tecnologias como fundamentais em suas práticas artísticas e expositivas. Ela percebe essas mídias não apenas como meios para a divulgação de obras, mas como elementos que influenciam diretamente o processo criativo e a concepção das obras em si. Ela menciona

que a tecnologia sempre fez parte do seu trabalho, especialmente em relação à ideia de artificialidade e síntese, permitindo a exploração de novas linguagens e suporte na criação artística.

Desde 2016, Mari Nagem (2025) começou a refletir mais profundamente sobre como a tecnologia e as mídias digitais impactam sua prática, incorporando essas reflexões em seus projetos. Isso é salientado em sua descrição do projeto *The Happy App*<sup>45</sup> (realizado entre 2018 e 2021) que, inicialmente, era pensado para um formato físico, mas que devido a desafios financeiros acabou sendo adaptado para o digital (Nagem, 2025).

Além disso, ao descrever o seu trabalho de artista-curadora em suas residências on-line, Mari Nagem (2025) fala sobre como as discussões frequentemente giravam em torno da transposição de linguagem do físico para o digital. Ela questiona por que reproduzir ambientes físicos, como salas de exposição em espaços digitais, e sugere que a linguagem e estética dos próprios sítios eletrônicos devem ser exploradas de maneira original e inovadora. Isso indica um desejo de repensar as modalidades de exibição e interação, aproveitando ao máximo as potencialidades do digital. Neste contexto, Mari Nagem (2025) conclui que a tecnologia e as plataformas digitais proporcionam não apenas novos formatos de apresentação, mas também alteram a forma como o público se relaciona com a arte, criando uma nova dinâmica de interação e acessibilidade.

Ao ser questionada sobre o tema, a curadora Marcela Vieira (2025) destaca que as plataformas digitais têm um papel fundamental em suas práticas artísticas e curatoriais, funcionando como espaços que não só promovem a divulgação, mas também influenciam a concepção e a execução das obras de arte. Ela menciona que a tecnologia permite uma revisitação de obras e conceitos, criando um ambiente que estimula a inovação.

---

<sup>45</sup> Disponível em: <<https://marinagem.com/the-happy-app/>>.

Na entrevista, Marcela Vieira (2025) acredita que, ao utilizar as mídias sociais e outras plataformas digitais, os artistas e curadores podem explorar novas narrativas e formatos, possibilitando uma interatividade que enriquece a experiência do público. A curadora enfatiza que os desafios e oportunidades oferecidos por essas tecnologias moldam constantemente sua abordagem e a forma como pensa o espaço da exposição e as obras que apresenta. Ela complementa que as plataformas digitais ampliam o alcance das obras, permitindo que artistas alcancem públicos diversos e fora das limitações físicas de uma galeria tradicional (Vieira, 2025).

Para Marcela Vieira (2025), a intersecção entre arte e tecnologia abre novos canais de comunicação e inspiração, propiciando a construção de experiências artísticas que podem ser tanto digitais quanto físicas, mas que se potencializam na esfera digital. Assim, a curadora reconhece que as plataformas digitais são essenciais para a evolução da arte contemporânea, não apenas como meios de exibição, mas como elementos integradores que influenciam a prática artística e a curadoria de maneira ampla e dinâmica.

Além de viabilizar novas formas de criação e exibição, as tecnologias digitais também ampliam o alcance das obras de arte. A possibilidade de interagir com um público global e explorar formatos multimídia e interativos abre caminhos inovadores para a experiência artística. Neste contexto, perguntamos a Mari Nagem (2025) e Marcela Vieira (2025) como elas utilizam as plataformas digitais para criar ou exibir seu trabalho?

Para Mari Nagem (2025), é preciso utilizar as plataformas digitais de maneiras inovadoras que não apenas preservem a arte, mas também a reinventem, explorando suas características únicas. Ela enfatiza a importância de entender as especificidades de cada plataforma ao criar e exibir seu trabalho, buscando formas adequadas de traduzir suas propostas artísticas em formatos digitais.

Durante a pandemia, por exemplo, Mari Nagem (2025) fez uma transição para exposições totalmente on-line, que gerou um novo entendimento sobre como apresentar arte em ambientes digitais. Ela discutiu com os artistas envolvidos como suas propostas poderiam se

transformar no espaço virtual, considerando como adaptar sua linguagem e conceito para esse novo contexto. Isso resultou em uma curadoria que ignora as limitações físicas como paredes e quadros, permitindo um espaço mais flexível para a expressão artística (Nagem, 2025).

Mari Nagem (2025) também menciona a questão da acessibilidade que as plataformas digitais proporcionam, permitindo que pessoas que não podem visitar exposições físicas interajam com seu trabalho através de versões on-line e formatos interativos, expandindo seu alcance. Ela fala da importância de criar experiências que sejam apropriadas para o meio digital, onde a tecnologia pode ser utilizada para intensificar a interação do público e oferecer novas formas de engajamento com as obras.

Além disso, Mari Nagem (2025) adota uma abordagem experimental em seus projetos, como em *The Happy App*, relacionado à medição da felicidade através de tecnologia e ao considerar algumas inovações em reconhecimento de emoções. Ela explica que essa pesquisa técnica agregou uma nova camada à sua arte, fazendo com que as plataformas digitais não sejam apenas um meio de divulgação, mas um espaço ativo de criação e experimentação. Esses aspectos demonstram que a artista-curadora não apenas utiliza as plataformas digitais para mostrar seu trabalho, mas também as incorpora ativamente em seu processo criativo, aproveitando as oportunidades para enriquecer a experiência artística e o envolvimento do público (Nagem, 2025).

Questionada sobre essa temática, a curadora Marcela Vieira (2025) descreveu que utiliza as plataformas digitais de maneira estratégica para criar e exibir seu trabalho artístico, aproveitando as múltiplas possibilidades que essas tecnologias oferecem. Ela enfatiza que as plataformas digitais não são apenas um espaço para a divulgação de obras, mas também um meio de interação e engajamento com o público.

Na entrevista, Marcela Vieira (2025) menciona que a plataforma que cofundou, *aarea*, foi idealizada exclusivamente como um espaço dedicado à apresentação de trabalhos de arte feitos para a internet. Esse foco na arte digital permite que as artistas sejam convidadas a desenvolver obras

especificamente para esse ambiente digital, muitas vezes desafiando-as a pensar fora dos formatos tradicionais. Ela e sua parceira, Lívia Benedetti, comissionam novos trabalhos artísticos que incentivam as artistas a explorar conceitos sem estarem limitados pela tecnologia, mas sim orientados por ideias inovadoras e criativas (Vieira, 2025).

A utilização de mídias sociais também é uma parte crucial na prática de Marcela Vieira (2025), pois segundo ela essas plataformas oferecem um canal para a comunicação e interação com um público mais amplo e diversificado. A interatividade provocada pelas redes sociais permite que os espectadores se tornem participantes ativos, enriquecendo a experiência artística.

Além disso, Marcela Vieira (2025) argumenta que as tecnologias digitais possibilitam uma revisitação de obras clássicas e contemporâneas, permitindo que novas narrativas e interpretações sejam criadas, beneficiando-se das características dinâmicas e interativas da arte digital. Em resumo, a prática da curadora ilustra como as plataformas digitais não apenas expandem o alcance das obras de arte, mas também transformam a forma como elas são concebidas e experienciadas (Vieira, 2025).

Muitas artistas-curadoras já tiveram experiências marcantes com o impacto das tecnologias digitais em seu trabalho, seja pela ampliação do público ou pela experimentação com novas linguagens. Por isso, também perguntamos a Mari Nagem (2025) e Marcela Vieira (2025) se elas poderiam compartilhar algum exemplo específico de como as tecnologias digitais ou plataformas on-line impactaram suas práticas artísticas e expositivas?

A artista-curadora Mari Nagem (2025) compartilhou algumas experiências que destacam o impacto das tecnologias digitais em sua prática artística e expositiva. Um exemplo significativo foi o desenvolvimento de uma residência virtual durante a pandemia de Covid-19, chamada de *Virus-19*, onde ela trabalhou com diversos artistas em um ambiente digital, promovendo encontros semanais para discutir e experimentar suas propostas artísticas virtualmente. Segundo a artista-curadora, esse projeto foi intensivo e permitiu a troca de ideias e o compartilhamento de trabalhos em um contexto onde a exibição física era limitada (Nagem, 2025).

Outro exemplo que Mari Nagem (2025) menciona é a transição de um projeto mencionado anteriormente, *The Happy App*, que inicialmente pretendia utilizar um chip para medir a felicidade em um contexto físico, mas que então evoluiu para um aplicativo interativo, aproveitando as novas tecnologias de reconhecimento de emoções. Segundo ela, essa adaptação não apenas tornou o projeto mais viável em termos financeiros, mas também explorou uma nova abordagem na interação com o público, permitindo que as pessoas se engajassem de maneiras inovadoras (Nagem, 2025).

Além disso, Mari Nagem (2025) destaca a criação de exposições on-line, onde se deparou com a necessidade de repensar a forma como a arte é apresentada sem as limitações físicas de um espaço de galeria. Isso exigiu uma reflexão sobre como traduzir conceitos artísticos para o formato digital e quais novas linguagens poderiam ser usadas para comunicar suas ideias de forma eficaz. Esses exemplos mostram como as tecnologias digitais e plataformas on-line não apenas impactaram a forma como a artista-curadora exibe seu trabalho, mas também moldaram seu processo criativo, permitindo uma interação mais dinâmica e acessível com o público (Vieira, 2025).

Já a curadora Marcela Vieira (2025) compartilha que sua prática artística e expositiva foi significativamente impactada pelas tecnologias digitais, particularmente através da criação e operação da plataforma *aarea*. Essa iniciativa, lançada em 2017, foi concebida para ser um espaço dedicado à apresentação de obras de arte para a internet, permitindo que artistas que não têm necessariamente um histórico em arte digital explorassem novas linguagens e conceitos em um ambiente virtual.

Um exemplo específico que a curadora menciona é a forma como a plataforma *aarea* desenvolve comissionamento de trabalhos digitais. Ao convidar artistas de diversas áreas a criar obras especificamente para um ambiente on-line, Marcela Vieira (2025) proporciona oportunidades para que essas artistas experimentem com a interatividade e as possibilidades visuais características da arte digital. Isso não só enriquece a experiência da artista, mas também transforma a interação do público com essas obras, levando a

um alcance global sem as limitações físicas típicas de exposições tradicionais (Vieira, 2025).

Além disso, segundo a curadora, as mídias sociais desempenham um papel importante ao ampliar o público e facilitar um diálogo contínuo entre artistas e espectadores. Através destas plataformas, Marcela Vieira (2025) observa que a interatividade e o feedback do público não só influenciam a recepção das obras, mas também podem inspirar novas direções na criação artística. Isso permite que as artistas se envolvam de forma mais profunda com suas audiências, criando uma relação mais dinâmica e participativa. Em suma, a experiência de Marcela Vieira (2025) evidencia como as tecnologias digitais e plataformas on-line não apenas expandem a visibilidade das obras de arte, mas também geram novas formas de engajamento e experimentação que impactam diretamente a prática artística.

Neste contexto, observamos que o uso da tecnologia na arte não apenas amplia o acesso às obras, mas também apresenta desafios técnicos e conceituais. O equilíbrio entre inovação e coerência curatorial é um dos aspectos fundamentais a serem considerados na incorporação de novas ferramentas. Por isso, questionamos quais são os benefícios e desafios que Mari Nagem (2025) e Marcela Vieira (2025) identificam ao incorporar tecnologias na expografia?

A artista-curadora Mari Nagem (2025) destaca que as tecnologias digitais permitem que uma audiência mais ampla tenha acesso às suas obras. As exposições on-line podem alcançar pessoas que, de outra forma, não teriam a oportunidade de visitar fisicamente uma galeria, tornando seu trabalho mais acessível e democratizando a experiência artística (Nagem, 2025).

Segundo Mari Nagem (2025), a utilização de plataformas digitais possibilita que as obras sejam interativas e que o público se engaje de maneiras novas e mais significativas. Isso pode incluir experiências que vão além da simples visualização, como participações ativas na obra. Ela também menciona que a incorporação de tecnologias digitais permite a exploração de

novas linguagens e formatos, o que pode levar a criações mais dinâmicas e inovadoras.

Por outro lado, um dos principais desafios que Mari Nagem (2025) enfrenta é a complexidade técnica da programação e das ferramentas digitais. Ela reconhece que é necessário um conhecimento técnico um tanto especializado para aproveitar ao máximo as possibilidades que a tecnologia oferece, o que pode ser um obstáculo. Por isso, a artista-curadora está sempre buscando parcerias com especialistas na área.

Embora as plataformas digitais ampliem o alcance, Mari Nagem (2025) também menciona que existem desigualdades no acesso à tecnologia, como a variabilidade na velocidade da internet e na disponibilidade de equipamentos adequados. Isso pode criar barreiras para determinados públicos. Outro desafio que Mari Nagem (2025) enfatiza é a importância de manter a coerência curatorial mesmo ao experimentar com novas ferramentas e formatos. O uso da tecnologia deve se alinhar à visão artística e curatorial, garantindo que a inovação não comprometa a integridade conceitual da obra e da proposta expositiva (Nagem, 2025). Assim, Mari Nagem (2025) reconhece que, enquanto as tecnologias digitais oferecem oportunidades valiosas para a expansão e inovação na arte, também trazem desafios significativos que requerem consideração cuidadosa para garantir uma prática curatorial coesa e acessível.

Ao discutir os benefícios e desafios da incorporação de tecnologias na expografia, Marcela Vieira (2025) oferece uma perspectiva abrangente. Para a curadora, as plataformas digitais permitem que obras de arte cheguem a um público muito mais amplo, transcendendo barreiras geográficas. Isso facilita o acesso a diversas audiências que poderiam não ter a oportunidade de visitar uma exposição física (Vieira, 2025).

Outro benefício apontado pela curadora é que a tecnologia possibilita experiências interativas que podem enriquecer a ligação dos espectadores com as obras. Isso oferece uma nova dimensão à apreciação artística, onde o público pode interagir e, em alguns casos, influenciar a própria obra. Segundo ela, a arte digital encoraja os artistas a explorar novas narrativas, formatos e

expressões. Essa liberdade de experimentar pode levar a inovações significativas na prática artística e abrir novos caminhos criativos. Por exemplo, quando a tecnologia permite que obras históricas sejam reinterpretadas, proporcionando nova vida a conceitos antigos através de novos meios (Vieira, 2025).

Entre os desafios, Marcela Vieira (2025) observa que muitos projetos que utilizam tecnologias correm o risco de se tornarem superficiais ou dependerem excessivamente da tecnologia como um fim em si mesmo, em vez de usar a tecnologia como uma ferramenta para aprofundar o conceito artístico. Isso pode resultar em obras que carecem de substância ou contextualização. Ela relata que a curadoria deve encontrar um equilíbrio entre a inovação tecnológica e a coerência conceitual. A pressão para adotar as últimas tendências tecnológicas pode levar a decisões que não se alinham com a visão artística ou os objetivos da exposição (Vieira, 2025).

Segundo Marcela Vieira (2025), a implementação de tecnologias requer um conhecimento técnico que nem todos os artistas ou curadores têm. Isso exige colaborações complexas entre artistas e programadores, o que pode ser desafiador e exigir comunicação e empatia mútua. Para a curadora, ao incorporar tecnologias, é crucial que a integridade da obra de arte não se perca. Assim, as decisões sobre as ferramentas e formatos utilizados devem ser feitas com consideração cuidadosa do impacto que terão sobre a experiência estética e conceitual do público (Vieira, 2025). Em resumo, Marcela Vieira (2025) afirma que, enquanto a incorporação de tecnologia na expografia oferece uma série de oportunidades para inovação e acesso, também apresenta desafios que requerem uma abordagem cuidadosa e reflexiva para manter a coerência e a profundidade artística.

Partindo do pressuposto que o avanço das tecnologias também transforma as expectativas do público em relação à experiência artística e a interação digital exige novas abordagens e formatos que estimulam uma participação mais ativa dos espectadores, então perguntamos para Mari Nagem (2025) e Marcela Vieira (2025) se acham que as expectativas do público

em relação à experiência artística estão mudando com o avanço das tecnologias digitais?

Na entrevista, Mari Nagem (2025) observa que o avanço das tecnologias digitais está, de fato, transformando significativamente as expectativas do público em relação às experiências artísticas. Ela aponta alguns aspectos centrais dessa mudança. Com a crescente disponibilidade de plataformas interativas, segundo a artista-curadora, o público espera não apenas consumir passivamente as obras, mas também participar ativamente delas. As tecnologias permitem experiências que vão além da visualização, incentivando o engajamento do espectador em novos formatos, como aplicativos interativos e exposições digitais (Nagem, 2025).

Mari Nagem (2025) destaca que as tecnologias digitais podem criar experiências mais imersivas e multissensoriais, permitindo que os espectadores se envolvam com as obras de maneira mais envolvente. Mas esse aspecto leva a uma expectativa de que as exposições não sejam apenas visuais, mas que também provoquem emoções e interações em níveis mais profundos (Nagem, 2025).

Segundo a artista-curadora, o público agora também espera que as experiências artísticas sejam acessíveis a um maior número de pessoas, independentemente de sua localização geográfica. As exposições on-line e os conteúdos digitais permitem que quem não pode visitar os espaços físicos ainda assim tenham a oportunidade de interagir com as obras e participar de discussões. Assim, Mari Nagem (2025) sugere que, à medida que as obras se tornam mais digitais, os espectadores também começam a esperar a possibilidade de personalizar suas experiências artísticas. Isso pode incluir interações que permitam ao público explorar conteúdos de acordo com seus interesses individuais, em vez de seguir uma narrativa única.

Por último, Mari Nagem (2025) menciona que o público tem uma expectativa crescente de inovação nas práticas artísticas. Os espectadores estão cada vez mais familiarizados com as tecnologias e, portanto, esperam ver abordagens criativas novas e excitantes que desafiem as normas tradicionais da arte e da curadoria. Em resumo, Mari Nagem (2025) acredita

que as tecnologias digitais estão mudando as expectativas do público ao promover uma participação mais ativa, proporcionar experiências mais imersivas e acessíveis, e fomentar um desejo por inovação e personalização nas interações com a arte. Isso exige que artistas e curadores adaptem suas abordagens para atender a essas novas demandas e oferecer experiências significativas e relevantes (Nagem, 2025).

O avanço das tecnologias digitais, conforme mencionado por Marcela Vieira (2025), tem impactado significativamente as expectativas do público em relação à experiência artística. Na entrevista, a curadora relata que as audiências modernas esperam não só consumir arte, mas também interagir com ela. Com a ascensão de plataformas digitais e experiências imersivas, o público busca atividades que permitem uma participação ativa, como a interatividade em instalações digitais ou a possibilidade de influenciar o resultado de uma obra em tempo real (Vieira, 2025). Isso se traduz em uma demanda por experiências que transformem o espectador de um simples observador em um participante central.

Para Marcela Vieira (2025), a tecnologia tem democratizado o acesso à arte, permitindo que mais pessoas participem de exposições, independentemente de sua localização. O público agora espera que as obras de arte sejam não só acessíveis fisicamente, mas também digitalmente, por meio de exibições on-line e conteúdo interativo que possa ser explorado facilmente (Vieira, 2025). Essa inclusão ampliaria o envolvimento, criando um senso de pertencimento e pertencimento à comunidade artística.

Com os avanços em narrativas digitais, como aquelas exploradas em jogos e mídias sociais, Marcela Vieira (2025) cita que o público se acostumou a experiências de arte que não seguem uma estrutura linear tradicional. Agora, as expectativas são de que as histórias contadas através da arte possam ser exploradas de maneira não linear, permitindo que cada pessoa tenha uma jornada única com a obra (Vieira, 2025). Isso reflete uma mudança nas expectativas, na qual o espectador pode escolher sua própria “aventura” dentro da narrativa artística.

Com a capacidade das tecnologias digitais de criar ambientes imersivos (como VR e AR), Marcela Vieira (2025) ressalta que o público espera experiências que não apenas atraiam sua atenção visual, mas que também toquem outros sentidos, como audição e tátil. Esse desejo por experiências multissensoriais eleva a barra em termos de que tipo de experiências artísticas são desejadas ou valorizadas (Vieira, 2025).

Além disso, a curadora aponta que as redes sociais facilitam um diálogo contínuo entre artistas e público, levando as audiências a esperar que suas vozes sejam ouvidas e que haja uma resposta. O feedback poderia influenciar tanto a criação quanto a curadoria, fazendo com que o público se sinta mais envolvido e valorizado (Vieira, 2025). Esta interação mais direta fomentaria uma relação onde o espectador se sente como parte da criação artística, ao invés de ser um consumidor passivo.

Em síntese, as expectativas do público em relação à experiência artística estão mudando para incluir maior interatividade, acessibilidade, narrativas não lineares, experiências multissensoriais e um diálogo ativo com os artistas. Essas novas expectativas desafiam artistas e curadores a evoluir e inovar continuamente em suas práticas, cultivando uma arte que realmente ressoe com as necessidades contemporâneas.

Porquanto, a tecnologia também tem sido uma ferramenta essencial para o empoderamento feminino no campo das artes, permitindo maior visibilidade e acesso a espaços de produção e circulação. Por isso, questionamos, na visão de Mari Nagem (2025) e Marcela Vieira (2025), como as tecnologias digitais podem ser usadas para promover o empoderamento feminino nas artes e na sociedade em geral?

A artista-curadora Mari Nagem (2025) acredita que as tecnologias digitais têm um papel crucial no empoderamento feminino nas artes, possibilitando uma maior visibilidade e oportunidades de acesso. Ela destaca que as plataformas digitais oferecem um espaço onde artistas mulheres podem mostrar seu trabalho de forma mais expansiva e menos limitada pelas barreiras tradicionais das instituições de arte. Isso permite que suas vozes e

criações alcancem um público mais amplo, contribuindo para uma maior representação e reconhecimento.

Na entrevista, Mari Nagem (2025) menciona que as tecnologias digitais facilitam a formação de comunidades de artistas mulheres, onde elas podem se conectar, trocar experiências e apoiar uma às outras. Essas redes podem ser fundamentais para compartilhar conhecimento, recursos e oportunidades, fortalecendo a presença de mulheres no campo artístico.

Para Mari Nagem (2025), as tecnologias digitais também proporcionam acesso a uma variedade de recursos educacionais, como cursos on-line, tutoriais e workshops que podem ajudar mulheres a desenvolver suas habilidades artísticas e técnicas. Esse acesso à formação é essencial para a capacitação e o empoderamento. Ela também ressalta que as plataformas digitais permitem que as artistas mulheres se envolvam em diálogos sociais e políticos, usando suas obras para abordar questões de gênero e desigualdade. Essa visibilidade em torno de suas narrativas e experiências pode inspirar outras mulheres e fomentar mudanças sociais.

Apesar dos benefícios, Mari Nagem (2025) ainda reconhece que a tecnologia não elimina as disparidades existentes e que a maioria das grandes inovações e avanços ainda é dominada por homens. Portanto, ela ressalta ser fundamental que o desenvolvimento tecnológico inclua as perspectivas femininas e que haja um esforço contínuo para garantir que as mulheres tenham voz ativa nesse processo. Isso porque Mari Nagem (2025) acredita que as tecnologias digitais são ferramentas poderosas para promover o empoderamento feminino nas artes e na sociedade, desde a ampliação da visibilidade até a criação de redes de apoio e acesso a recursos. No entanto, ela destaca a importância de continuar a trabalhar para uma representação equitativa para que as vozes femininas sejam visíveis e valorizadas em todos os aspectos do campo artístico e além.

As tecnologias digitais desempenham um papel crucial no empoderamento feminino no campo das artes e na sociedade em geral, oferecendo diversas oportunidades e plataformas que podem ser aproveitadas para promover maior visibilidade, acesso e igualdade. Marcela

Vieira (2025) destaca que as plataformas digitais, como redes sociais e sítios eletrônicos de compartilhamento de arte, permitem que mulheres artistas alcancem um público mais amplo sem a necessidade de intermediários tradicionais, como galerias ou instituições. Isso permite que suas vozes e obras sejam vistas e apreciadas globalmente, contribuindo para o reconhecimento de suas contribuições no campo artístico (Vieira, 2025).

Segundo a curadora, as tecnologias digitais também facilitam a formação de redes e comunidades entre mulheres artistas. Grupos on-line, fóruns e plataformas colaborativas podem servir como espaços onde artistas compartilham experiências, oferecem suporte mútuo e colaboram em projetos. Essas comunidades on-line podem proporcionar um senso de pertencimento e encorajamento, fundamentais para o crescimento e desenvolvimento profissional (Vieira, 2025).

Outro exemplo citado por Marcela Vieira (2025) é que as tecnologias digitais oferecem uma variedade de recursos educacionais acessíveis, como tutoriais, cursos on-line e “webinars”, que podem empoderar mulheres com habilidades técnicas e conhecimentos sobre o mercado da arte. Isso é particularmente importante em campos como a arte digital, onde a tecnologia desempenha um papel fundamental. Já o acesso à educação on-line pode ajudar a reduzir as disparidades de gênero nas artes e aumentar a confiança das mulheres em suas capacidades criativas (Vieira, 2025). Segundo a curadora, as tecnologias digitais também podem diminuir a dependência de espaços físicos que podem ser dominados por narrativas tradicionais e estruturas de poder, permitindo que as artistas diversifiquem suas formas de apresentação e interajam diretamente com seu público (Vieira, 2025).

Para Marcela Vieira (2025), a criação de registros digitais das obras de arte femininas e das trajetórias de artistas mulheres também pode ser fundamental para garantir que suas contribuições não sejam esquecidas e que haja um legado documentado. A criação de arquivos on-line e bancos de dados acessíveis pode ajudar a reivindicar e preservar o lugar das mulheres na história da arte. A tecnologia também permite que artistas mulheres

explorem e utilizem narrativas que desafiem as tradicionais e predominantes. A presença de vozes femininas em narrativas digitais, assim como em jogos e mídias interativas, pode ajudar a reformular as representações de gênero e a promover narrativas diversificadas que refletem as experiências de mulheres em suas variadas identidades e origens (Vieira, 2025).

Marcela Vieira (2025) também explicou que as plataformas digitais podem dar espaço para que mulheres tenham voz nas decisões curatoriais e nos comitês de arte, permitindo que sua perspectiva seja incluída nos processos de decisão que afetam a exposição e valorização de obras. Com ferramentas digitais, elas podem apresentar propostas de forma mais direta e acessível, questionando as estruturas tradicionais de poder na arte (Vieira, 2025). Em síntese, podemos analisar que as tecnologias digitais são essenciais para promover o empoderamento feminino nas artes, proporcionando visibilidade, acesso, educação e apoio. Ao explorar e utilizar essas ferramentas, as artistas mulheres podem não apenas reivindicar seu espaço nas artes, mas também moldar a narrativa cultural e social em curso, contribuindo para uma sociedade mais equitativa e inclusiva.

Muitos projetos e movimentos têm buscado ampliar a participação das mulheres na arte digital. Essas iniciativas atuam no sentido de proporcionar espaços mais inclusivos e fortalecer redes de colaboração. Entretanto, apesar dos avanços, as mulheres ainda enfrentam desafios na interseção entre arte e tecnologia, incluindo barreiras estruturais e preconceitos. Por isso, questionamos quais desafios Mari Nagem (2025) e Marcela Vieira (2025) enfrentaram, enquanto mulher, ao trabalhar com tecnologias em sua prática artística e expositiva?

A artista-curadora Mari Nagem (2025) menciona que muitas vezes as pessoas esperam que ela fale apenas sobre questões femininas ou que sua produção artística esteja centrada nesses temas. Assim, relata que isso pode limitar a percepção de seu trabalho, uma vez que ela sente que suas expressões artísticas não devem ser exclusivamente definidas por seu gênero.

Na entrevista, Mari Nagem (2025) também observa que o desenvolvimento tecnológico e a comunicação digital são majoritariamente dominados por homens, o que pode criar um ambiente onde a presença e as contribuições das mulheres são frequentemente subestimadas ou invisibilizadas. Ela destaca que os grandes líderes e proprietários de empresas de tecnologia são predominantemente homens brancos, o que evidencia a necessidade de mais diversidade e inclusão na área.

Mari Nagem (2025) fala sobre as barreiras que precisam ser superadas no campo da arte e da tecnologia, incluindo o acesso a recursos e oportunidades. Apesar das ferramentas digitais serem mais acessíveis, as mulheres ainda enfrentam desigualdade em termos de investimento e apoio institucional em comparação aos seus colegas homens. A artista-curadora menciona que o reconhecimento de seu trabalho muitas vezes não é tão robusto quanto o de homens no mesmo campo. Esse desafio de ser reconhecida por suas contribuições e habilidades é uma luta contínua para muitas artistas mulheres, que ela considera uma barreira significativa a ser enfrentada.

Ao longo de sua carreira, Mari Nagem (2025) sentiu uma pressão para se provar e para superar a desconfiança que pode surgir devido ao seu gênero. Essa pressão para mostrar competência e assertividade em um campo dominado por homens pode ser um desafio emocional, que muitas artistas mulheres também enfrentam. Esses desafios refletem uma luta mais ampla que mulheres enfrentam na interseção entre arte e tecnologia, incluindo preconceitos e a necessidade de uma maior inclusão e reconhecimento no campo. Mari Nagem (2025) compartilha suas experiências como uma forma de visibilizar essas questões e inspirar mudanças necessárias no sistema da arte.

Já a curadora Marcela Vieira (2025) menciona alguns desafios que enfrentou como artista mulher ao trabalhar com tecnologias em sua prática. Entre os principais problemas destacados, ela observa que, muitas vezes, se depara com ambientes dominados por homens, onde há uma falta de voz e interlocução para mulheres. Essa predominância masculina pode criar

barreiras que dificultam a participação e o reconhecimento das mulheres em projetos e iniciativas.

Na entrevista, Marcela Vieira (2025) destaca a dificuldade que sente em termos de comunicação e relação em contextos onde as mulheres estão em desvantagem, o que pode limitar suas oportunidades de expressão e colaboração. Ela também menciona que nem sempre programadores são bons artistas e vice-versa. Essa falta de sinergia pode complicar o processo de colaboração entre artistas e programadores, exigindo um bom encontro entre as habilidades de ambos para que possam trabalhar juntos de forma eficaz. Esses pontos refletem as barreiras estruturais e preconceitos que ainda permeiam a interseção entre arte e tecnologia, impactando diretamente a experiência e a prática de artistas mulheres como Marcela Vieira (2025).

Por outro lado, a exclusão digital de mulheres na arte se manifesta de diferentes maneiras, desde o acesso limitado a equipamentos e softwares até a falta de representatividade em eventos e premiações. Isso porque o conceito de inclusão digital muitas vezes é discutido em termos de acesso desigual a tecnologias. Assim, questionamos como Mari Nagem (2025) e Marcela Vieira (2025) percebem essa questão em relação à participação feminina nas artes?

Na entrevista, Mari Nagem (2025) aborda a questão da inclusão digital e a exclusão das mulheres na arte de maneira multifacetada, reconhecendo os desafios significativos que elas enfrentam. Ela destaca que a falta de acesso a equipamentos e softwares adequados é uma barreira importante para muitas mulheres artistas. Essa exclusão digital não se limita apenas ao acesso físico aos dispositivos, mas também à capacitação e ao treinamento necessários para utilizar essas tecnologias de forma eficaz.

Mari Nagem (2025) também menciona a “sub-representação” das mulheres em eventos artísticos, como exposições e premiações, o que perpetua a invisibilidade de suas obras e contribuições. Ao não serem reconhecidas de forma equitativa, as mulheres perdem oportunidades vitais para avançar em suas carreiras e obter visibilidade no campo artístico.

Mari Nagem (2025) enfatiza que a união entre artistas mulheres e a formação de redes de apoio são fundamentais para mitigar a exclusão digital.

Esses grupos não apenas oferecem suporte emocional, mas também facilitam a troca de conhecimentos e experiências, crucial para enfrentar as barreiras impostas pela desigualdade de gênero. Ela também ressalta que as plataformas digitais, embora possam ser uma ferramenta poderosa para amplificar as vozes femininas, também podem ser um espaço de silenciamento se não forem usadas de forma inclusiva. Por isso, é essencial que as mulheres se apropriem dessas ferramentas e tenham acesso a oportunidades que lhes permitam expressar sua arte e mensagens (NAGEM, 2025).

A artista-curadora expressa sua preocupação com a continuidade das desigualdades estruturais na arte, especialmente quando se considera a história da arte e o reconhecimento das artistas mulheres ao longo do tempo. Esse panorama a motiva a refletir sobre como a tecnologia pode ser utilizada como uma ferramenta de transformação, mas com consciência das barreiras existentes. Em suma, Mari Nagem (2025) percebe a exclusão digital de mulheres na arte como um problema complexo que envolve múltiplas facetas, incluindo a infraestrutura tecnológica, a falta de representatividade, e a necessidade de apoio mútuo e acesso a plataformas que amplifiquem as vozes femininas. Ela defende que a superação dessas barreiras é essencial para promover uma participação mais equitativa das mulheres na arte e na tecnologia.

Na entrevista, Marcela Vieira (2025) discute que percebe a questão da inclusão digital em relação à participação feminina nas artes como um reflexo de desigualdades que se manifestam em diversos níveis. Ela reconhece que existem lacunas significativas na representação e no acesso de mulheres às tecnologias que muitas vezes podem limitar suas oportunidades artísticas. Entre os pontos que ela destaca estão:

Marcela Vieira (2025) menciona que a inclusão digital envolve não apenas o acesso a equipamentos e softwares, mas também a uma cultura e um ambiente que propiciem a participação equitativa, assim implica que a falta de recursos pode restringir as oportunidades das mulheres de se desenvolverem na interseção entre arte e tecnologia. Outro desafio apontado

por ela é a ausência de mulheres em eventos, premiações e iniciativas de destaque dentro do campo das artes digitais, o que poderia contribuir para a perpetuação de um ambiente onde as vozes femininas são frequentemente marginalizadas. A representatividade nas plataformas digitais é vista como crucial para amplificar a presença feminina e dar visibilidade ao trabalho de artistas mulheres (Vieira, 2025).

Ela observa que a linguagem de programação e as habilidades técnicas muitas vezes não são igualmente acessíveis a todos, o que pode criar barreiras adicionais para mulheres que desejam entrar nesse campo. Esses fatores refletem uma compreensão abrangente da exclusão digital, destacando como Marcela Vieira (2025) não se limita ao simples acesso às tecnologias, mas se entrelaça com questões mais amplas de inclusão, representação e equidade no ambiente artístico.

Neste contexto, observamos que ao mesmo tempo que plataformas digitais podem ser ferramentas de visibilidade, elas também podem reforçar desigualdades e criar desafios específicos para mulheres artistas. As plataformas digitais muitas vezes amplificam vozes femininas, mas também podem ser espaços de exclusão ou silenciamento. Por isso, perguntamos como Mari Nagem (2025) e Marcela Vieira (2025) navegam nesse paradoxo em sua prática artística?

Na entrevista, Mari Nagem (2025) reconhece o paradoxo que as plataformas digitais apresentam em sua prática artística, tanto como ferramentas de visibilidade quanto como potenciais espaços de exclusão. Ela afirma que utiliza as mídias digitais para amplificar sua voz e a de outras artistas mulheres. Assim entende que essas plataformas oferecem uma oportunidade valiosa para alcançar um público mais amplo e diversificado, permitindo que mensagens e obras que talvez não recebam destaque em espaços tradicionais sejam visibilizadas.

Em suas discussões, Mari Nagem (2025) também critica as dinâmicas de poder que podem prevalecer nas plataformas digitais, onde muitas vozes femininas ainda são marginalizadas ou silenciadas. Ela está ciente de que, embora as tecnologias permitam mais acesso, as estruturas de desigualdade

podem se reproduzir nesses espaços, o que requer uma vigilância constante e um esforço ativo para contestar essas narrativas.

Para contrabalançar a exclusão que ocorre nas plataformas digitais, Mari Nagem (2025) enfatiza a importância de construir e participar de comunidades artísticas de apoio. Essas redes oferecem um espaço seguro para troca de ideias e experiências, ajudando a empoderar mulheres artistas e a criar um senso de pertença. Em sua prática, a artista-curadora trabalha para garantir que sua representação e a de outras mulheres não sejam reduzidas a estereótipos ou a uma única narrativa de gênero. Ela busca criar obras que reflitam autenticidade e complexidade, desafiando assim as limitações impostas por discursos simplistas nas plataformas digitais.

Mari Nagem (2025) também está ciente de que a forma como as artes são apresentadas e curadas nas plataformas digitais pode reforçar estereótipos. Ela se propõe a abordar essa questão, questionando as narrativas dominantes e buscando uma curadoria que promova inclusividade e diversidade. Ela explica que não hesita em discutir o silenciamento que pode ocorrer nas mídias sociais, onde comentários negativos e críticas podem impactar a autoimagem e a confiança das artistas mulheres. Por isso, fala sobre a necessidade de combater essa toxicidade através do diálogo e da solidariedade entre mulheres no campo artístico.

Na entrevista, Marcela Vieira (2025) navega o paradoxo das plataformas digitais em sua prática artística reconhecendo tanto as oportunidades quanto os desafios que essas ferramentas apresentam para mulheres artistas. Ela enfatiza a importância das plataformas digitais como espaços que podem amplificar vozes femininas e permitir que artistas mulheres compartilhem seu trabalho de maneiras que vão além das limitações de instituições físicas, como galerias e museus. Ou seja, vê as tecnologias digitais como uma oportunidade para criar novas narrativas e formas de expressão (Vieira, 2025).

Ao mesmo tempo, Marcela Vieira (2025) é consciente de que a mesma visibilidade pode não ser acessível a todas. Assim, ela aponta que o uso de redes sociais e outras plataformas digitais exige um esforço constante de autopromoção, o que, para algumas mulheres, pode se traduzir em um

trabalho adicional que está ligado à criação e à manutenção de uma presença on-line, potencialmente exaustiva e desigual. Embora as plataformas tenham o potencial de democratizar o acesso à arte, Marcela Vieira (2025) avaliou que elas também podem apresentar barreiras substanciais, como a dificuldade de navegar nas estruturas de poder e as limitações inerentes às tecnologias de programação, que historicamente têm visto menos participação feminina (Vieira, 2025).

Marcela Vieira (2025) acredita que é essencial criar um ambiente colaborativo onde artistas e tecnólogos possam trabalhar juntos. Ela menciona que a colaboração entre diferentes áreas requer um entendimento mútua e um espaço de diálogo que desafie as normas estabelecidas, permitindo que as vozes femininas sejam ouvidas e reconhecidas de maneira mais significativa (Vieira, 2025). Assim, ela se posiciona como uma mediadora dentro desse espaço, utilizando plataformas digitais para lutar contra o silenciamento e buscar formas de inclusão, ao mesmo tempo que é crítica das desigualdades que ainda persistem no ambiente artístico digital.

A história da arte tem sido marcada por uma narrativa predominantemente masculina, e as tecnologias digitais oferecem oportunidades para recontar essas histórias sob novas perspectivas. Como Mari Nagem (2025) e Marcela Vieira (2025) consideram que a tecnologia permite recontar histórias que privilegiam o protagonismo feminino?

Na entrevista, Mari Nagem (2025) considera que a tecnologia digital desempenha um papel crucial na reinterpretação e recontagem das histórias da arte, especialmente em relação ao protagonismo feminino. Ela destaca que as plataformas digitais proporcionam um espaço acessível onde mulheres artistas podem compartilhar suas obras e histórias, desafiando a narrativa histórica dominada por homens. A tecnologia permite que essas vozes sejam ouvidas e reconhecidas, criando uma nova narrativa que inclui experiências e perspectivas femininas.

Com as mídias sociais e outras ferramentas digitais, Mari Nagem (2025) observa que as vozes femininas podem ser amplificadas. Isso não só aumenta a visibilidade de suas obras, mas também introduz diálogos sobre temas

relevantes para as mulheres na arte, como igualdade de gênero, reconhecimento e representação. A tecnologia possibilita a formação de comunidades artísticas on-line que apoiam e promovem mulheres artistas. Esses espaços não apenas oferecem um suporte mútuo, mas também ajudam na troca de experiências, fortalecendo o protagonismo feminino no campo da arte.

Mari Nagem (2025) acredita que as tecnologias digitais oferecem a oportunidade de recontar a história da arte a partir de múltiplas perspectivas. Isso inclui olhar para artistas do passado que foram marginalizados ou esquecidos, trazendo-os de volta à conversa contemporânea e reconhecendo suas contribuições. Ela também menciona que a interatividade permitida pelas plataformas digitais permite que o público participe ativamente da narrativa. Isso cria um diálogo dinâmico onde as histórias dos artistas não são apenas contadas, mas também cocriadas com a audiência, proporcionando um sentido de comunidade e inclusão.

A artista-curadora critica as restrições da narrativa tradicional na arte, que frequentemente não considera as experiências das mulheres. Ela vê na tecnologia uma forma de dismantelar essas barreiras, trazendo novas vozes e histórias à luz, que têm sido historicamente negligenciadas. Em resumo, Mari Nagem (2025) vê a tecnologia como uma ferramenta poderosa para recontar histórias que privilegiam o protagonismo feminino, criando espaço para uma representação mais diversificada e inclusiva na história da arte. Essa “recontagem” não só resgataria vozes femininas, mas também desestabilizaria as narrativas patriarcais que têm dominado o campo há muito tempo.

Já a Marcela Vieira (2025) acredita que as plataformas digitais oferecem um espaço onde artistas mulheres podem se expressar e compartilhar suas obras diretamente com um público global, sem a mediação tradicional de instituições artísticas dominadas por homens. Ou seja, isso torna possível contar suas histórias de forma mais autêntica e direta (Vieira, 2025).

Assim, a tecnologia permitiria experiências artísticas interativas, como exposições em ambientes virtuais e projetos multimídia, que podem explorar

narrativas femininas de maneiras inovadoras. Marcela Vieira (2025) observa que a interatividade das plataformas digitais permite que o público participe ativamente da experiência artística, contribuindo para uma narrativa mais inclusiva e diversa (Vieira, 2025).

Com o uso de novas mídias, é possível revisitar e reinterpretar obras de arte e movimentos históricos sob uma nova luz, um processo que Marcela Vieira (2025) considera essencial para dar visibilidade ao trabalho de mulheres que foram historicamente marginalizadas. Isso pode incluir desde a reavaliação de artistas mulheres do passado até a criação de novos trabalhos que dialoguem com esses legados, como uma forma de resistência e celebração. Ela também vê a internet e as redes sociais como meios eficazes para construir comunidades entre artistas mulheres, promovendo colaborações e fortalecendo redes de apoio. Essa visibilidade coletiva não só amplifica as vozes individuais, mas também cria um campo coeso onde experiências e histórias podem ser compartilhadas e sustentadas (Vieira, 2025).

Assim, Marcela Vieira (2025) utiliza a tecnologia não apenas como um meio de expressão artística, mas também como um catalisador para mudanças sociais e culturais, ajudando a reescrever e amplificar as narrativas femininas na história da arte.

Por fim, a formulação de políticas públicas e iniciativas educacionais pode contribuir para a redução das desigualdades de gênero no acesso e uso de tecnologias nas artes. Assim perguntamos como Mari Nagem (2025) e Marcela Vieira (2025) enxergam o papel das políticas públicas ou iniciativas educacionais para reduzir as desigualdades de gênero no acesso e uso de tecnologias nas artes?

Mari Nagem (2025) acredita que as políticas públicas e as iniciativas educacionais desempenham um papel fundamental na redução das desigualdades de gênero no acesso e uso de tecnologias nas artes. Ela enfatiza a importância de políticas públicas que promovam a inclusão de mulheres nas áreas de arte e tecnologia. Isso pode incluir programas que busquem

especificamente aumentar a participação feminina em eventos, exposições e iniciativas relacionadas à arte digital e tecnológica.

A artista-curadora destaca que grupos e uniões de artistas mulheres são essenciais para o fortalecimento da visibilidade e do empoderamento feminino. Políticas públicas que incentivem a criação e o suporte a essas redes podem fomentar um ambiente mais colaborativo e de aprendizado mútuo, escondendo as barreiras que existem para o acesso a recursos tecnológicos. Mari Nagem (2025) acredita que iniciativas educacionais focadas em capacitar mulheres com habilidades tecnológicas são vitais. Isso pode incluir cursos e oficinas que abordem desde a criação de arte digital até o uso de plataformas on-line para divulgação e venda de obras. A educação tem o potencial de equipar as mulheres com as ferramentas necessárias para se destacarem nas artes.

Ao investir em educação e políticas que reconhecem a contribuição das mulheres nas artes, é possível moldar uma nova narrativa que valoriza suas histórias e experiências. Mari Nagem (2025) vê isso como uma forma de potencializar o protagonismo feminino dentro do campo artístico, mudando a percepção pública e institucional. Ela também aborda que a desigualdade de gênero nas artes está interligada a outras questões sociais, como a desigualdade racial. Portanto, as políticas públicas devem ser abrangentes e considerar essas interseccionalidades, garantindo que as mulheres mais afetadas por desigualdades diversas recebam apoio direcionado.

Apostar em programas que garantam o acesso a tecnologias e espaços de criação é essencial. Mari Nagem (2025) sugere que as políticas públicas precisam incluir reparação histórica, capacitação e incentivo para que mulheres tenham acesso igualitário aos mesmos recursos que seus colegas homens. Em resumo, ela vê as políticas públicas e iniciativas educacionais como catalisadores necessários para transformar a realidade das mulheres nas artes. Através da inclusão, educação e suporte a redes femininas, é possível trabalhar para reduzir as desigualdades de gênero, equipar mulheres com habilidades tecnológicas e mudar a narrativa artística para garantir que todas as vozes sejam ouvidas.

Na entrevista, Marcela Vieira (2025) considera que as políticas públicas e iniciativas educacionais desempenham um papel crucial na redução das desigualdades de gênero no acesso e uso de tecnologias nas artes. A curadora enfatiza a necessidade de programas educacionais que incluam formação tecnológica como parte do currículo para artistas, especialmente mulheres. Isso poderia envolver cursos sobre programação, design digital, e outras habilidades tecnológicas que são essenciais para navegar no espaço das artes digitais. Ela acredita que a educação técnica pode empoderar mulheres, proporcionando-lhes as ferramentas necessárias para se destacar e inovar dentro da cena artística (Vieira, 2025).

Além da formação, Marcela Vieira (2025) sugere que políticas públicas devem criar oportunidades de financiamento e apoio a projetos que promovam a participação feminina nas artes. Isso inclui a facilitação do acesso a recursos tecnológicos e equipamentos, além de apoio financeiro para obras e exposições que enfatizem a perspectiva feminina (Vieira, 2025).

A curadora observa que a inclusão digital é um tema crucial, especialmente em um País como o Brasil, onde a desigualdade de acesso à tecnologia é significativa. Ela defende que iniciativas públicas devem ser direcionadas a garantir que mulheres de diferentes contextos sociais tenham acesso igualitário às ferramentas digitais e possam utilizá-las em sua prática artística (Vieira, 2025).

Marcela Vieira (2025) destaca a importância de políticas que não só promovam a formação acadêmica, mas também incentivem a criação de redes e comunidades de apoio entre mulheres artistas. Esses espaços de colaboração e troca de experiências são fundamentais para fortalecer a presença feminina nas artes e para criar um ambiente que valorize e compartilhe as contribuições das mulheres. Em suma, Marcela Vieira (2025) vê as políticas públicas e iniciativas educacionais como fundamentais para nivelar o campo de jogo no acesso às tecnologias nas artes, promovendo um ambiente mais equitativo onde as vozes femininas possam ser amplificadas e reconhecidas de maneira significativa (Vieira, 2025).

Através dessas discussões, buscamos compreender como as artistas e curadoras lidam com os desafios e oportunidades que surgem na interseção entre arte, tecnologia e gênero. As respostas das entrevistadas revelam caminhos possíveis para a construção de um cenário artístico mais inclusivo e inovador.

### **3.4. ANÁLISE DE ALGUMAS EXPOSIÇÕES VIRTUAIS EM 2021 E 2022**

Este subcapítulo também traz uma análise sobre dois projetos significativos no campo da arte digital: a residência artística digital *Virus19* (2021), coordenada e curada por Mari Nagem, e a plataforma *aarea*, cofundada e curada por Marcela Vieira. Ambos os projetos emergem em um contexto de crescente digitalização e mudança nas interações sociais, especialmente em resposta aos desafios impostos pela pandemia de Covid-19. Neste sentido, *Virus19* (2021) se destaca pela sua abordagem experimental, que explora as dinâmicas de coletividade e emoção entre artistas e curadores, enquanto a plataforma *aarea* se diferencia ao priorizar a inclusão e diversidade entre os artistas, promovendo um espaço para novas vozes e experimentações na arte digital.

A importância desses projetos reside em suas propostas inovadoras que não apenas dialogam com as transformações da mídia digital, mas também desafiam as convenções tradicionais da prática artística. *Virus19* (2021) reflete sobre a efemeridade e as tensões da interação mediada pela tecnologia, instigando debates sobre como a arte pode se adaptar e responder a tempos de crise. Por sua vez, *aarea* busca ampliar as possibilidades da arte digital ao convidar artistas de diferentes formações e trajetórias a criar obras inéditas, enfatizando a força conceitual e as questões sociais contemporâneas. A análise desses dois projetos oferece uma visão abrangente sobre como a arte pode se reconfigurar e se reinventar em um mundo em constante evolução, promovendo novas formas de experiência e interação artística.

### 3.4.1. MARI NAGEM: RESIDÊNCIA CRIATIVA VIRUS19

Inicialmente planejada para seis encontros, a residência artística digital *Virus19*<sup>46</sup> (2021) teve sua duração ampliada conforme as restrições da quarentena se estendiam. Nesse contexto, Mari Nagem (2025) assumiu um papel central na curadoria do projeto, organizando reuniões individuais com os participantes, dada a diversidade de artistas envolvidos e a necessidade de estruturar a iniciativa. Ao longo do processo, foram realizados um total de 23 reuniões coletivas e 14 encontros individuais entre os anos de 2020 e 2021, envolvendo nove residentes e cinco convidados.

A partir desse extenso material, Mari Nagem (2025) e Lina Lopes dedicaram quatro dias à concepção da estrutura da publicação em formato virtual, refletindo sobre o sistema da arte como uma metáfora para outros sistemas sociais, seus agentes, espaços e dinâmicas. Uma das principais questões discutidas foi como transpor essas reflexões para o meio digital. Dessa análise, surgiu a proposta de criar um sítio eletrônico cujo design se modificasse ao longo do tempo (ver Imagens 71 e 72), refletindo o caráter efêmero de qualquer objeto ou ser vivo. O sítio eletrônico foi dividido em quatro partes intituladas: Molduras, Inundações, Vínculos e Fluxos. Na página inicial, lê-se:

“Isto não é uma exposição.

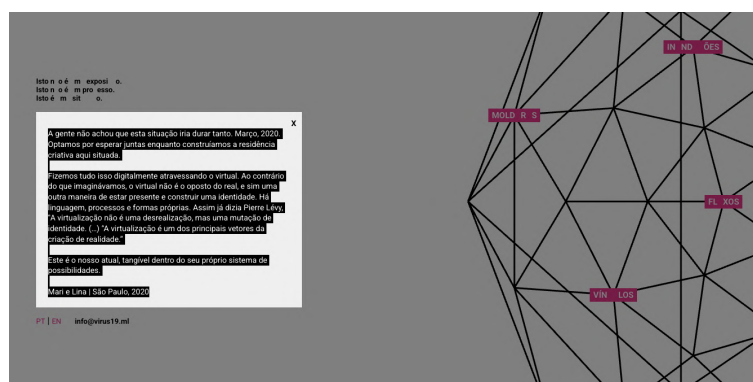
Isto não é um processo.

Isto é uma situação.” (VIRUS-19, 2025, par. 1–3)

---

<sup>46</sup> Disponível em: <<https://res19encia.github.io/pt/>>.

Imagem 71: Página inicial da residência artística digital *Virus19* (2021).



Fonte: <<https://res19encia.github.io/pt/>>.

Imagem 72: Página inicial da residência artística digital *Virus19* (2021).



Fonte: <<https://res19encia.github.io/pt/>>.

Entre as inovações curatoriais do projeto de Mari Nagem (2025), destaca-se a transformação dos encontros individuais entre a curadora e os artistas em uma visualização de dados das emoções manifestadas durante essas interações. Essa abordagem experimental buscou evidenciar, de maneira sensível e dinâmica, as percepções e sentimentos dos participantes ao longo da residência. O sítio eletrônico, concebido como um ambiente digital degenerativo, altera sua aparência com o tempo. No entanto, os textos permanecem acessíveis aos visitantes, que podem revelá-los ao selecioná-los com o cursor do mouse.

O texto curatorial de *Molduras*, parte da residência artística digital *Virus19* (2021), cita um diálogo com a reflexão de Eric Kluitenberg em *Delusive*

Spaces, na qual o autor argumenta que “as imagens escondem mais do que revelam”. Para Kluitenberg (2008), a impossibilidade de uma imagem (ou mesmo de um sistema visual) apresentar a totalidade de uma cena em um único instante é justamente o que nos torna sensíveis à sua infinitude. Assim, as imagens capturadas geram um desejo latente por aquilo que está além de seus limites visíveis, sugerindo que cada imagem contém em si inúmeras possibilidades não reveladas.

A partir dessa perspectiva, podemos estender essa reflexão aos espaços midiáticos híbridos, onde as redes digitais também ocultam tanto quanto revelam. Para além das discussões sobre vigilância e as infraestruturas invisíveis da internet, torna-se fundamental considerar as molduras criadas pelas tecnologias que mediamos nossas interações. Os projetos desenvolvidos ao longo da residência, apresentados digitalmente, emergem como produtos desses recortes, que extrapolam as limitações das trocas textuais e sonoras, das transmissões ao vivo e das videoconferências. Dessa forma, tais criações não apenas habitam esse território híbrido, mas também ampliam suas fronteiras, transformando-se em manifestações de um desejo latente por novas possibilidades estéticas e comunicacionais.

A obra *Se vírus falasse*, de Paulina Yeal Cho (2020), desenvolvida no contexto da residência artística digital *Virus19* (2021), investiga a relação entre os seres humanos e os vírus, explorando as fronteiras entre ciência, tecnologia e percepção social (ver Imagem 73 abaixo). A peça é composta por 606 minutos de áudio e 10 minutos e 16 segundos de vídeo, com gravação e mixagem realizadas por meio das plataformas Google Meet e Zoom, evidenciando a mediação tecnológica como parte do processo criativo.

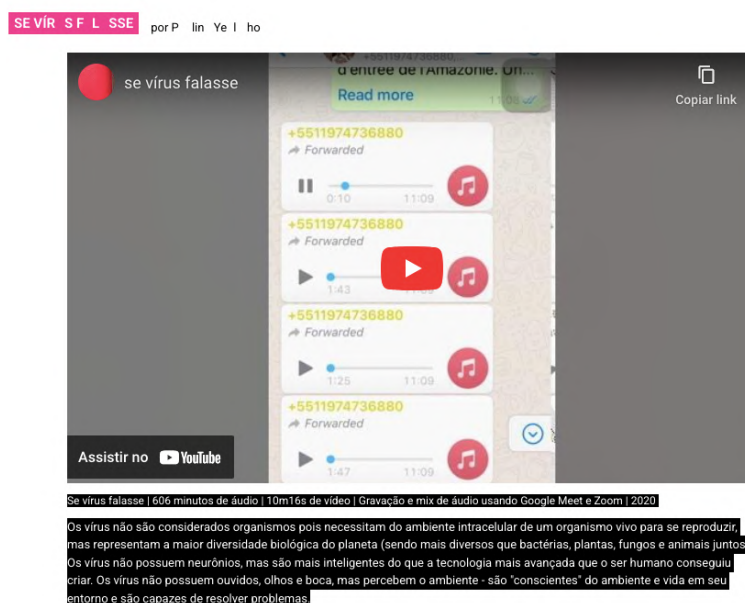
Segundo Paulina Yeal Cho (2020), os vírus, apesar de não serem considerados organismos vivos por dependerem de células hospedeiras para se reproduzir, constituem a maior diversidade biológica do planeta – superando bactérias, plantas, fungos e animais combinados. Ela argumenta que, embora não possuam um sistema nervoso, demonstram uma complexidade que desafia as fronteiras da inteligência artificial e da tecnologia desenvolvida pelo ser humano. Sem órgãos sensoriais como

ouvidos, olhos ou boca, os vírus ainda assim percebem e interagem com o ambiente, revelando uma forma de “consciência” que se manifesta por meio de sua capacidade de adaptação e resolução de problemas.

Inspirada pela reflexão de Anna Tsing, a artista digital Paulina Yeal Cho (2020) afirma que organismos não precisam demonstrar equivalência humana – seja em termos de consciência, intencionalidade comunicativa ou subjetividade ética – para serem considerados agentes significativos no mundo, a obra propõe um deslocamento na perspectiva antropocêntrica. Embora a questão central da investigação seja direcionada aos vírus, as respostas emergem da própria voz humana, refletindo as interpretações e ansiedades contemporâneas acerca desses seres microscópicos que desafiaram os sistemas biológicos e sociais estabelecidos.

Ao dar forma a essa experiência sensorial, *Se vírus falasse* de Paulina Yeal Cho (2020) convida o público a reconsiderar a relação do ser humano com seu entorno, sugerindo uma transição de uma postura exploratória para uma de reciprocidade – um intercâmbio baseado no equilíbrio entre dar e receber. Nesse sentido, segundo Paulina Yeal Cho (2020), a obra ressoa com as palavras de Paul Stamets, que alerta sobre os impactos das ações humanas na evolução da vida no planeta. Ao explorar essa dinâmica, a peça questiona a própria posição da humanidade dentro do ecossistema global, sugerindo que a degradação ambiental e as pandemias são sintomas de um sistema insustentável que pode levar à rejeição da espécie humana pela própria biosfera.

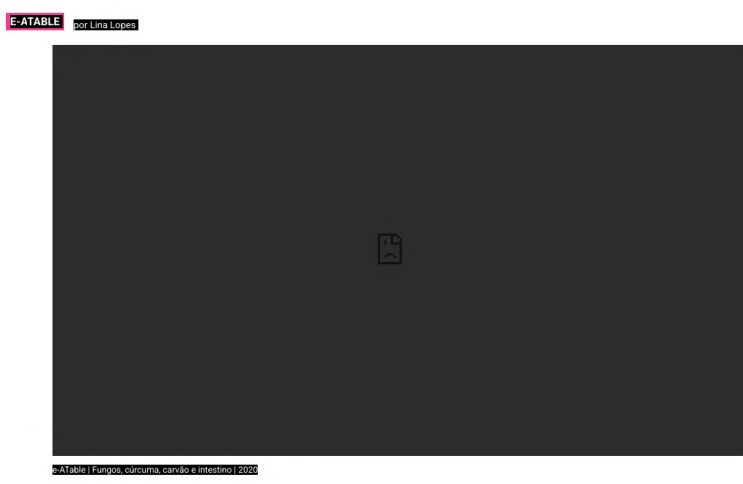
Imagem 73: Obra *Se vírus falasse*, de Paulina Yeal Cho.



Fonte: <<https://res19encia.github.io/pt/molduras/>>.

Devido à natureza efêmera e degenerativa do projeto *Virus19* (2021), algumas obras não permaneceram acessíveis para visualização em seu sítio eletrônico. Em certos casos, as imagens apresentavam sinais de degradação, como desbotamento e desfoque, o que comprometia sua legibilidade e dificultava a plena compreensão das proposições artísticas (ver Imagem 74 abaixo). Essa característica do projeto evidencia a materialidade digital como um elemento transitório e sujeito a transformações ao longo do tempo, reforçando a experimentação estética e conceitual proposta pela residência.

Imagem 74: Obra *e-table*, de Lina Lopes.



Fonte: <<https://res19encia.github.io/pt/molduras/>>.

A obra *Notas do Curador*, concebida por Mari Nagem em colaboração com o artista Thiago Hersan, constitui uma extensão do *Happy App*, explorando a interpretação algorítmica das emoções humanas no contexto do processo criativo vivenciado durante a residência artística digital *Virus19* (2021). O *Happy App* é um software projetado para mensurar a felicidade do usuário com base no conteúdo visualizado em seu próprio computador, desdobrando-se em diversas manifestações artísticas. O aplicativo opera ativando a câmera do computador a cada minuto, simultaneamente realizando uma captura de tela. As imagens geradas – que frequentemente incluem o rosto do usuário – são analisadas por um sistema de reconhecimento de expressões faciais, permitindo a quantificação de emoções básicas, tais como felicidade, tristeza, surpresa, medo, nojo e raiva.

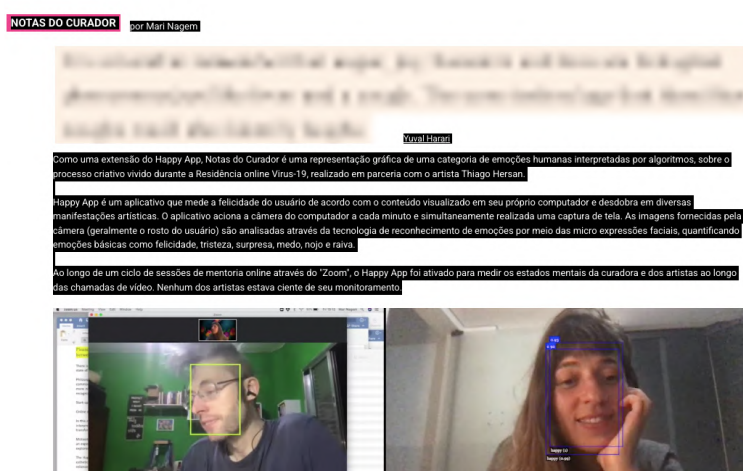
Durante um ciclo de sessões de mentoria on-line realizadas via Zoom, Mari Nagem ativa o *Happy App* para monitorar os estados emocionais da curadora e dos artistas ao longo das chamadas de vídeo. No entanto, segundo ela, os artistas não foram previamente informados sobre esse monitoramento. O software analisou tanto os rostos dos artistas exibidos na tela da curadora quanto a própria expressão da curadora capturada pela câmera de seu dispositivo (ver Imagem 75).

Os dados coletados foram processados e convertidos em representações gráficas que expressam a variação emocional ao longo do tempo. A avaliação emocional dos artistas foi visualizada em gráficos bidimensionais (X, Y), nos quais:

- X representa o momento específico da análise (em minutos);
- Y indica a intensidade da emoção, com foco na felicidade (percentual de felicidade identificado).

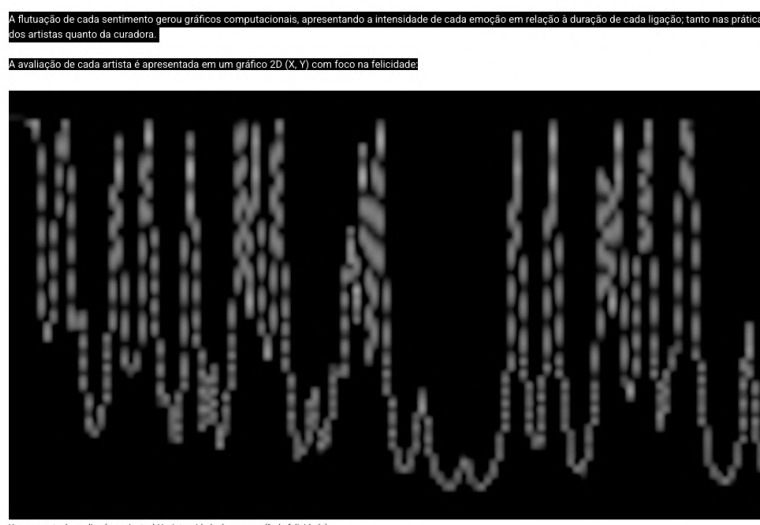
Por outro lado, as emoções da curadora foram representadas em um gráfico tridimensional (X, Y, Z), cuja interpolação foi combinada a uma textura digital, conferindo um aspecto material a uma experiência essencialmente virtual. A sobreposição e a rotação das representações biométricas da curadora e dos artistas resultaram na composição visual da obra *Notas do Curador* (desenho digital gerado por software customizado, 3568x2008 px) (ver Imagens 75 e 76 abaixo). Assim como o próprio sítio eletrônico da residência *Virus19* (2021), essa obra carrega um caráter efêmero e degenerativo, refletindo a impermanência das emoções registradas e do próprio ambiente digital em que se insere.

Imagem 75: Obra *Notas do curador*, por Mari Nagem.



Fonte: <<https://res19encia.github.io/pt/molduras/>>.

Imagem 76: Obra *Notas do curador*, por Mari Nagem.

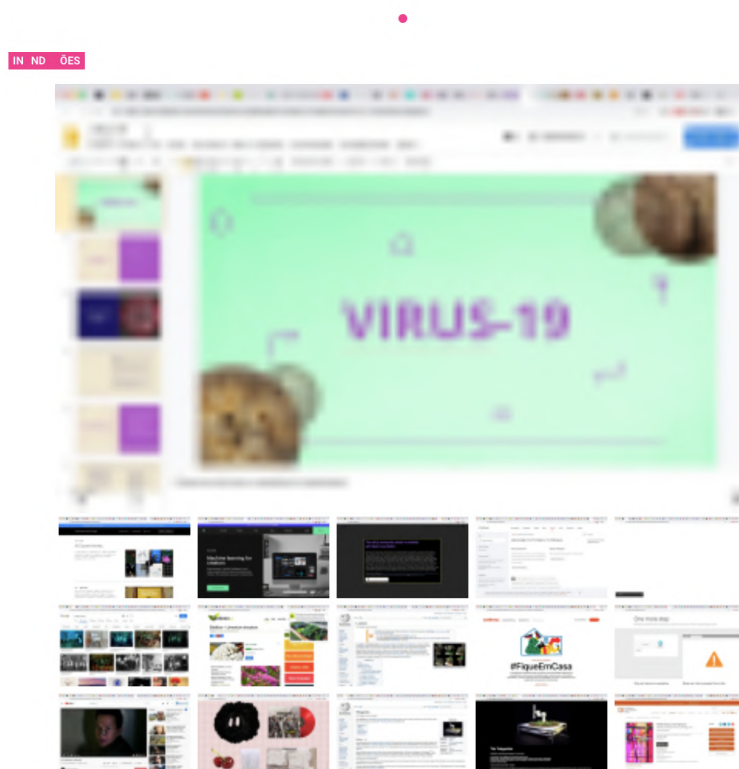


Fonte: <<https://res19encia.github.io/pt/molduras/>>.

Porquanto, o texto curatorial de *Inundações* explora a maneira como os meios de comunicação contemporâneos geraram novas formas de intoxicação informacional (ver Imagem 77 abaixo). O volume de dados produzidos, a velocidade de sua disseminação e seu amplo alcance resultaram em um transbordamento da internet, no qual a disputa por atenção se torna um elemento central. Estudos em psicologia e neurociência já demonstraram que a capacidade humana de armazenamento e processamento de informações é limitada, tornando a sobrecarga cognitiva uma característica da era digital. No entanto, mesmo diante desse cenário, seguimos imersos nessa enxurrada de dados, navegando incessantemente em busca de sentido e conexão.

A internet, nesse contexto, funciona como uma biblioteca compartilhada, um repositório dinâmico de conhecimento e referências. Ao longo dos encontros da residência, os participantes não apenas compartilharam imagens, vídeos, áudios e livros, mas, acima de tudo, trocaram links – símbolos dessa rede em constante expansão, onde a curadoria e a mediação dos conteúdos tornam-se fundamentais para a construção de sentidos no ambiente digital.

Imagem 77: *Inundações*, da residência artística digital *Virus19* (2021).



Fonte: <<https://res19encia.github.io/pt/inundacoes/>>.

O texto curatorial de *Vínculos* introduz os artistas participantes da residência artística digital *Virus19* (2021), explorando as transformações da experiência de coletividade no ambiente virtual. Como a digitalização das interações humanas impacta profundamente as formas de estar junto, promovendo a reconfiguração de conexões neurais e sensibilidades. Nesse contexto, a tecnologia e a natureza se entrelaçam, manifestando-se tanto no corpo da máquina quanto nos elementos orgânicos – nos “bugs”, nos vírus, nos sistemas em constante adaptação. Diante desse cenário, a curadoria buscou mapear zonas sensoriais e experimentar a percepção da materialidade por meio da tela, um espaço que possibilita a coexistência sem matéria.

Segundo Mari Nagem (2025), a estrutura da residência digital emergiu organicamente, tal como moléculas que se atraem mutuamente, estabelecendo redes de troca de conhecimento e nutrição intelectual. A

relação entre os participantes desenvolveu-se de maneira simbiótica, desprovida de ancoragens físicas, onde os “órgãos” circulam entre o virtual e o atual, dissolvendo os limites entre corpo e tecnologia. Assim, este segmento do projeto apresenta os indivíduos envolvidos nesse tecido relacional (ver Imagem 78), evidenciando as conexões estabelecidas ao longo da residência e os novos modos de presença instaurados na virtualidade.

Imagem 78: *Vínculos* introduz os artistas participantes da residência artística digital *Virus19* (2021).



Fonte: <<https://res19encia.github.io/pt/vinculos/>>.

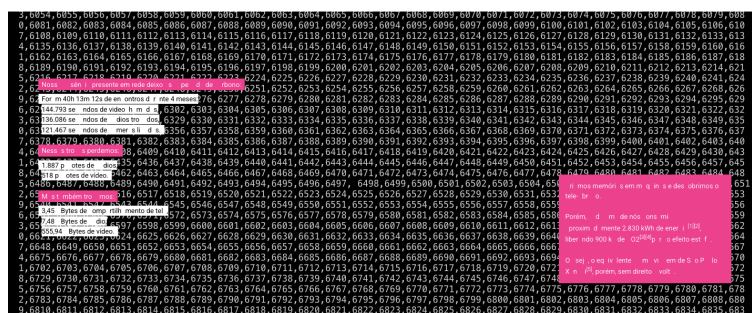
Por outro lado, a residência artística digital *Virus19* (2021) evidenciou não apenas a potencialidade das interações em rede, mas também seu impacto ambiental. Durante os quatro meses de atividades, foram registradas 40 horas, 13 minutos e 12 segundos de encontros virtuais, correspondendo a 144.793 segundos de videochamadas, 136.086 segundos de trocas de áudio e 121.467 segundos com câmeras ativadas (ver Imagem 79).

De acordo com o texto curatorial de *Fluxos*, o fluxo intenso de comunicação resultou na perda de 1.887 pacotes de áudio e 518 pacotes de vídeo, mas, ao mesmo tempo, gerou um expressivo volume de dados compartilhados: 3,45 GBytes de compartilhamento de tela, 7,48 GBytes de arquivos de áudio e 555,94 GBytes de transmissão de vídeo. Essas trocas, além de impulsionarem a criação artística e a construção de memórias digitais,

levaram ao conceito de tele-abraço, uma forma simbólica de conexão à distância.

Contudo, Mari Nagem (2025) também destaca que essa presença digital teve um custo ambiental significativo. O consumo estimado de energia por participante foi de aproximadamente 2.830 kWh, resultando na emissão de 900 kg de CO<sub>2</sub> para a atmosfera. Esse impacto equivale a uma viagem aérea de São Paulo a Xangai, mas, paradoxalmente, sem a possibilidade do retorno. Esse dado ressalta as contradições do ambiente digital, que se apresenta como um espaço de experimentação e expansão artística, ao mesmo tempo em que reforça a necessidade de uma reflexão crítica sobre a sustentabilidade das práticas mediadas por tecnologia.

Imagem 79: *Fluxos*, da residência artística digital *Virus19* (2021).



Fonte: <<https://res19encia.github.io/pt/fluxos/>>.

A residência artística digital *Virus19* (2021), sob curadoria de Mari Nagem, configurou-se como um experimento imersivo nas possibilidades e limitações da criação artística em ambiente virtual. Em um momento de reconfiguração das relações interpessoais e dos modos de produção cultural, o projeto não apenas explorou a digitalização da arte, mas também tensionou as dinâmicas de presença, coletividade e mediação tecnológica. A efemeridade e a natureza degenerativa da plataforma refletiram criticamente sobre a própria lógica da rede, onde a informação se transforma, se apaga e se reconfigura continuamente. Dessa forma, acredita-se que *Virus19* (2021) extrapolou o espaço expositivo convencional, instaurando uma prática artística que se construiu na interseção entre dados, afetos e interações

humanas mediados pela tecnologia, propondo novas formas de existência e criação no contexto pós-digital.

### **3.4.2. MARCELA VIEIRA: PLATAFORMA AAREA**

A plataforma *aarea*<sup>47</sup>, cofundada e curada por Marcela Vieira e Livia Benedetti (ver Imagem 80 abaixo), adota um modelo de seleção de artistas pautado na diversidade, na experimentação e na ampliação das possibilidades da arte digital. Segundo Marcela Vieira (2025), o processo curatorial é estruturado a partir de quatro eixos principais: diversidade de percursos e formações, comissionamento de obras inéditas, primazia do conceito sobre a tecnologia e critérios de inclusão e representatividade.

Segundo Marcela Vieira (2025), a curadoria do *aarea* privilegia a inclusão de artistas com diferentes trajetórias, ampliando o diálogo entre múltiplas perspectivas e experiências. Um dos aspectos distintivos dessa abordagem é a escolha de artistas que, muitas vezes, não possuem um histórico consolidado na arte digital ou no uso de tecnologias. Essa estratégia visa estimular novas experimentações e expandir as práticas artísticas para além de seus suportes convencionais.

Outro aspecto destacado por Marcela Vieira (2025) é que, em vez de selecionar artistas com base apenas em trabalhos preexistentes, *aarea* frequentemente os convida a desenvolver produções inéditas. Esse modelo de comissionamento incentiva a investigação conceitual e formal dentro do contexto digital, promovendo a criação de obras pensadas especificamente para o ambiente virtual.

Embora a tecnologia seja um elemento fundamental, Marcela Vieira (2025) relata que a plataforma enfatiza a força conceitual das obras, priorizando as questões abordadas pelos artistas em detrimento de um

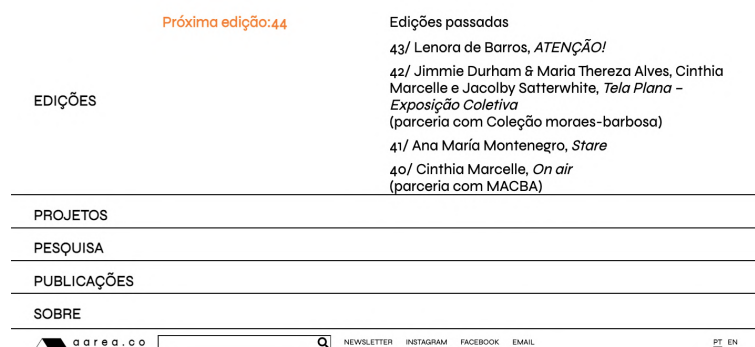
---

<sup>47</sup> Disponível em: <<https://www.aarea.co/site/>>.

virtuosismo técnico. O objetivo é evitar que a arte digital se reduza ao uso de ferramentas e softwares, garantindo que os projetos estejam alinhados a debates mais amplos dentro da produção artística contemporânea.

Além disso, Marcela Vieira (2025) explica que o *aarea* busca fomentar um espaço plural, no qual artistas de diferentes gêneros, etnias e contextos culturais possam desenvolver seus trabalhos. Esse compromisso com a inclusão não apenas amplia a representatividade dentro da arte digital, mas também enriquece a diversidade de abordagens e linguagens presentes na plataforma. Assim, o modelo curatorial do *aarea* reflete um compromisso com a inovação e a equidade no campo da arte digital, questionando hierarquias estabelecidas e promovendo uma produção artística que se constrói no entrecruzamento entre tecnologia, experimentação e crítica social.

Imagem 80: Página inicial da plataforma *aarea*, de Marcela Vieira e Livia Benedetti.



Fonte: <<https://www.aarea.co/site/>>.

A obra *On Air* (2022), da artista Cinthia Marcelle, foi exibida simultaneamente na plataforma *aarea*, com curadoria de Marcela Vieira e Livia Benedetti, assim como no Museu de Arte Contemporânea de Barcelona (MACBA) entre 14 de julho de 2022 e 8 de janeiro de 2023, como parte de uma retrospectiva da trajetória da artista curada por Isobel Whitelegg (ver Imagens 81 e 82 abaixo) (Vieira, 2025). Essa obra, que retorna à plataforma *aarea*, apresenta sua terceira versão de um projeto iniciado em 2018 com *A sonata dos espectros* (inspirada na peça teatral de August Strindberg) e

expandido em 2019 com *A morta* (baseado na obra de Oswald de Andrade), realizada em colaboração com o CCA Wattis Institute de São Francisco.

Imagem 81: *On Air* (2022), da artista Cinthia Marcelle.



Cinthia Marcelle, *On air*  
(parceria com MACBA)  
14-jul-2022 a 08-jan-2023

Fonte: <<https://www.aarea.co/site/>>.

Imagem 82: *On Air* (2022) de Cinthia Marcelle, em MACBA de Barcelona, e exibida simultaneamente na plataforma *aarea*.



Fonte: Acervo pessoal da artista/ Marcela Vieira.

No MACBA, Cinthia Marcelle propõe uma experiência interativa, convidando o público a reescrever e reencenar coletivamente a peça *Sortilégio*, escrita por Abdias Nascimento em 1951 e reescrita em 1978. Abdias Nascimento era artista, escritor, dramaturgo, ator, diretor de teatro, professor e ativista brasileiro, e foi um dos fundadores do Teatro Experimental do Negro (TEN), uma companhia criada em 1944 com o objetivo de destacar a cultura negra, promovendo a cidadania e a conscientização racial, especialmente para a classe operária e mulheres negras, como as empregadas domésticas. A peça narra a jornada espiritual de Emanuel, um jovem advogado que, após fugir da polícia, encontra refúgio em um terreiro de candomblé, onde inicialmente refuta a religião afro-brasileira em favor dos ideais de civilização e ciência brancos. No entanto, ele será confrontado por personagens como a Ialorixá, as Filhas de Santo e a divindade Exu. Em *Sortilégio*, todas as personagens, exceto Margarida, são negras.

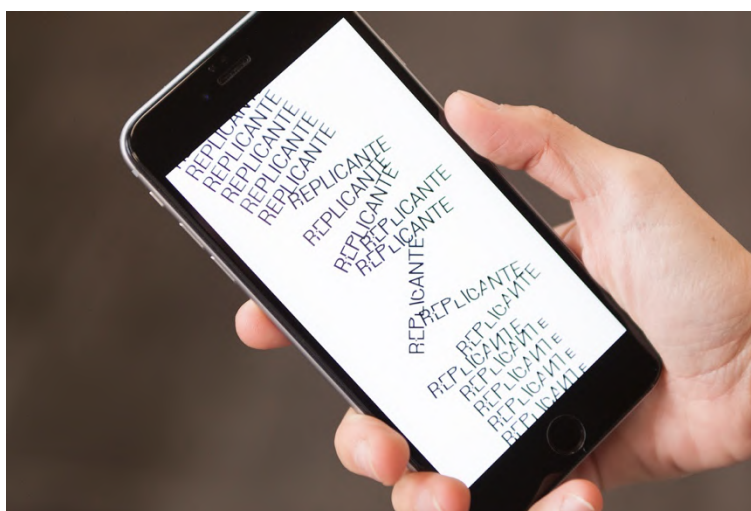
*On Air* (2022) é apresentada simultaneamente na plataforma digital *aarea* e em uma sala expositiva no MACBA. No formato digital, o trabalho permite que os diálogos da peça sejam compostos pelo público, que escolhe músicas que emprestam seus títulos às falas das personagens, ativando a peça como uma produção radiofônica. No MACBA, Marcelle cria uma instalação interativa que não só possibilita a escuta das músicas, mas também a sua seleção, com a iluminação do espaço respondendo instantaneamente às mudanças e interrupções na escolha musical. A sala, uma grande vitrine aberta para as ruas de Barcelona, oferece uma visibilidade contínua, permitindo que a instalação seja vista a qualquer hora do dia. A obra *On Air* (2022) também anuncia uma segunda etapa, que incluirá a peça *Uma Tempestade* (1969), de Aimé Césaire.

A obra *Replicante* (2021), de Clara Ianni, foi uma correalização entre a plataforma *aarea* e a Fundação Bienal de São Paulo, integrando a programação da 34ª Bienal de São Paulo: *Faz escuro mas eu canto* (ver Imagem 83 abaixo). Exibida de 4 de julho a 5 de dezembro de 2021, a obra reflete sobre o impacto sem precedentes da tecnologia no contexto global, especialmente no Brasil, abrangendo desde a ascensão da extrema-direita até os efeitos da

pandemia de Covid-19. Neste cenário, a aceleração do fluxo planetário de informações e mercadorias ganha um novo significado.

O projeto artístico de Clara Ianni propõe uma reflexão crítica sobre as relações entre circulação, espaço e política. *Replicante* se materializa por meio de um *bot* no WhatsApp, cuja dinâmica se desenvolve a partir das interações dos participantes. Seguindo a lógica de fragmentação característica desse meio, a obra configura-se como uma montagem literária e audiovisual que conecta diferentes tempos e espaços. Assim, o projeto constrói situações em que passado e futuro coexistem no presente, provocando uma reflexão sobre a temporalidade e a transitoriedade da experiência contemporânea.

Imagem 83: Obra *Replicante* (2021), de Clara Ianni.



Fonte: Acervo pessoal da artista/ Marcela Vieira.

Após a curadoria da exposição *Futurs d'avant* no Jeu de Paume, a plataforma *aarea* e essa instituição francesa elaboraram uma colaboração para a apresentação conjunta da obra *Where my house lives* (2021) da artista Jeanne Susplugas, com curadoria de Marta Ponsa (Jeu de Paume) e apoio do Consulado Geral da França em São Paulo. A exposição esteve em cartaz de 1º de março a 16 de abril de 2021 (ver Imagem 84 abaixo).

Em um contexto marcado pelo confinamento imposto pela pandemia de Covid-19, a obra de Jeanne Susplugas emerge como uma reflexão sobre as

condições materiais e psicológicas do isolamento. O *lockdown* nos forçou a uma nova conscientização sobre os espaços internos em que vivemos, seja dentro de nossas casas ou em outros abrigos temporários. Embora as desigualdades socioeconômicas tenham influenciado de maneira significativa as condições de vida durante o confinamento, a situação revelou principalmente os distúrbios nos relacionamentos interpessoais, expondo ou exacerbando dinâmicas domésticas instáveis ou mesmo violentas.

Foi a partir desse cenário que Jeanne Susplugas iniciou a coleta de relatos pessoais de diversas experiências de confinamento. Esses relatos foram posteriormente transmitidos à escritora Claire Castillon, que os reinterpretou, criando narrativas poderosas e imaginárias. A compilação resultante não busca oferecer uma análise sociológica ou precisa dos impactos do confinamento, mas, ao invés disso, apresenta uma gama de experiências – algumas dolorosas, outras frustrantes, amargas e desconcertantes – revelando as complexas reações humanas diante de um evento inesperado e imprevisível.

Imagem 84: *Where my house lives* (2021), de Jeanne Susplugas (parceria com Jeu de Paume).



Fonte: Acervo pessoal da artista/ Marcela Vieira.

A obra *Where my house lives* (2021), por meio dessas histórias, explora situações extremas, desejos, mentiras, atos de violência e mal-entendidos gerados pelo isolamento. Nas entrelinhas, Jeanne Susplugas questiona a função do lar como um “refúgio seguro” e critica o retrocesso nas condições

das mulheres, evidenciando o aumento da violência doméstica durante o confinamento imposto.

A narrativa de Jeanne Susplugas se desvela através de uma série de janelas, que servem como a única abertura para o exterior durante o isolamento, convidando o público a adentrar nos lares de homens e mulheres para ouvir seus pensamentos íntimos e perspectivas, lidas pela própria escritora. Durante o período de confinamento, nossos lares, antes considerados refúgios, transformam-se em figuras externas, questionando o que realmente significa o “lar” e onde ele realmente reside.

A plataforma *aarea* também ocupou o *Espace Virtuel* do Jeu de Paume com o projeto curatorial *Futurs d'Avant*, uma série de obras inéditas que estrearam ao longo dos meses entre outubro de 2020 e janeiro de 2021. Este projeto incluiu comissões de obras de Letícia Ramos (Brasil) e Marguerite Humeau (França), além da publicação de textos inéditos de Jota Mombaça (Brasil), Gabriela Damián Miravete (México), Catherine Dufour e Jean-Marc Ligny (França), entre outros. *Futurs d'Avant* toma como ponto de partida o gênero da ficção científica para especular sobre as possibilidades de futuros alternativos. Se o futuro é, por sua natureza, uma projeção e, portanto, uma construção ficcional, que tipos de narrativas podemos criar para projetar um horizonte que seja mais mobilizador do que a mera derrocada da situação presente? E de que maneira a arte pode colaborar na construção dessas narrativas?

Assim, a primeira obra exibida no programa *Futurs d'Avant* foi *Null Island* (2021), de Letícia Ramos (ver Imagens 85 e 86 abaixo). Esta obra foi apresentada simultaneamente nos sítios eletrônicos do *Jeu de Paume* e *aarea.co*. No contexto de *Futurs d'Avant*, a ficção científica escrita por vozes plurais visa subverter as dinâmicas de poder e representação presentes nas narrativas clássicas do gênero, nas quais as figuras masculinas brancas dominam o desenvolvimento de novas cosmologias e tecnologias. Obras como as de Octavia Butler, especialmente a série *Parábolas*, apresentaram uma visão alternativa do futuro, na qual as missões espaciais são fundamentadas em um sonho coletivo radical, desafiando a exploração

espacial promovida pelos atuais “heróis” capitalistas como Jeff Bezos e Elon Musk. As artistas reunidas no projeto não apenas projetam futuros alternativos, mas também resgatam o passado, buscando nele pistas para pensar o futuro e entendendo a tecnologia como um meio de preservar ancestralidades e criar narrativas dissonantes.

Imagem 85: *Null Island* (2021), de Letícia Ramos (parceria com Jeu de Paume).



Fonte: Acervo pessoal da curadora/ Marcela Vieira.

Imagem 86: *Null Island* (2021), de Letícia Ramos (parceria com Jeu de Paume).



Fonte: Acervo pessoal da curadora/ Marcela Vieira.

Em *Null Island* (2021), a artista Letícia Ramos explora o encontro entre uma cientista e um robô em uma estação climática na Antártica, onde ambos travam um diálogo que atravessa o tempo. A ciência serve de pano de fundo para uma história que aborda temas de isolamento e solidão. O enredo

acompanha a percepção da cientista sobre um fenômeno estranho na paisagem polar: uma esfera metálica que não pode ser captada por câmeras, apenas por olhos humanos ou animais. A incapacidade do robô de detectar a esfera desencadeia uma série de conversas mais subjetivas, nas quais os dois interlocutores abordam questões existenciais.

Para a construção de *Null Island* (2021), Letícia Ramos utilizou imagens apropriadas de webcams do Dark Sector da Estação Polo Sul Amundsen-Scott, na Antártica, onde as câmeras ao vivo capturam uma fotografia a cada 90 segundos. Letícia Ramos passou meses coletando essas imagens, que foram compiladas em animações utilizando a técnica de *stop motion*. Os fenômenos naturais da paisagem foram condensados, transformando horas de filmagem em segundos no trabalho, permitindo que fenômenos imperceptíveis ao olho humano se tornassem visíveis através da sucessão de frames. Além disso, a artista incorporou imagens de seu próprio arquivo, filmagens realizadas durante uma viagem à Antártica, bem como imagens criadas em maquetes em seu estúdio em São Paulo durante o período de quarentena.

Segundo Letícia Ramos, a temporalidade de *Null Island* (2021) é fluida, caracterizada por uma alternância entre presente, passado e futuro, sendo sempre orientada para uma projeção hipotética do futuro. Em alguns momentos, a obra revela marcas do presente imediato, como a presença de um sismógrafo que transmite dados em tempo real sobre o “estado da Terra”. A narrativa interativa construída pela obra depende das escolhas do espectador, que, ao interagir com o trabalho, molda as interpretações temporais e os rumos dessa reflexão sobre o futuro.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste capítulo final, busco sintetizar as principais reflexões e resultados obtidos ao longo desta pesquisa, reafirmando a relevância da curadoria digital e do protagonismo feminino na construção de exposições virtuais no Brasil. Retomo as questões centrais levantadas nos capítulos anteriores para discutir como as plataformas digitais vêm se consolidando como espaços alternativos de visibilidade artística, ampliando o acesso a produções historicamente marginalizadas e promovendo novas formas de mediação cultural. A partir da análise das exposições e das estratégias curatoriais adotadas, destaco como a atuação das curadoras no ambiente digital contribui para a reconfiguração do campo artístico, tensionando hierarquias institucionais e ampliando os modos de experiência da arte.

Ao analisar o Capítulo 3 à luz dos objetivos gerais e específicos apresentados, posso afirmar que ele, de fato, alcançou tais metas com eficácia e profundidade. Primeiramente, o objetivo geral de discutir como as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) contribuem para a preservação, digitalização e divulgação de acervos e exposições de artistas mulheres e curadoras de arte foi não apenas abordado, mas também explorado minuciosamente. As discussões sobre o impacto da pandemia de Covid-19 no ambiente artístico digital e a adaptação das curadoras, como Mari Nagem e Marcela Vieira, ilustram bem a maneira como as TIC têm possibilitado novas narrativas e formas de interação com o público. Os estudos de casos destacam, assim, a relevância dessas tecnologias na promoção de acessibilidade e inclusão na arte contemporânea, aspectos que estão em consonância com os objetivos propostos.

Em relação aos objetivos específicos, acredito que a dissertação atende às demandas de forma clara e consistente. O Capítulo 1 contribui significativamente para o objetivo de investigar a relação entre a curadoria de arte e as novas tecnologias, pois oferece uma análise detalhada da evolução histórica da curadoria e seu impacto pelas tecnologias digitais. A partir da

contextualização das origens da curadoria, o Capítulo 1 traça um arco temporal que permite ao leitor entender como as práticas curatoriais se transformaram e se adaptaram às mudanças sociais e tecnológicas ao longo do tempo, criando um entendimento mais robusto do desenvolvimento da curadoria no campo da arte. Por outro lado, o Capítulo 2 discute como as práticas curatoriais femininas têm desafiado paradigmas estabelecidos e transformado o panorama artístico e cultural, o que é central para entender como a introdução de novas tecnologias também alterou esses paradigmas, especialmente em um contexto contemporâneo. Dessa forma, o Capítulo 2 serve não apenas como uma análise das experiências femininas na curadoria, mas também como uma ponte para compreender a intersecção entre curadoria, tecnologia e inclusão de gênero no campo das artes.

O segundo objetivo, que busca identificar exemplos de exposições virtuais brasileiras com a participação feminina entre 2021 e 2022, foi cumprido por meio da menção a diversas iniciativas de curadoras que se destacaram nesse período, como a residência criativa *Virus19* (2021), com curadoria de Mari Nagem, e as exposições virtuais *On Air* (2022), *Replicante* (2021), *Where my house lives* (2021), *Null Island* (2021) da plataforma *aarea*, com curadoria de Marcela Vieira e Lívia Benedetti. Este levantamento foi fundamentado em uma pesquisa documental que apresentou um panorama das práticas curatoriais digitais no pós-pandemia.

O terceiro objetivo, que analisa exposições on-line com a participação de curadoras no Brasil, é igualmente atendido, uma vez que a pesquisa detalha os recursos técnicos, as linguagens artísticas exploradas e o projeto expográfico proposto pela curadoria de Mari Nagem em *Virus19* (2021) e Marcela Vieira nas exposições da plataforma *aarea*: *On Air* (2022), *Replicante* (2021), *Where my house lives* (2021), *Null Island* (2021), assim proporcionando uma compreensão desses aspectos estudados. As entrevistas com Mari Nagem (2025) e Marcela Vieira (2025), que abordaram as reflexões dessas profissionais sobre o uso das TIC em suas práticas artísticas e curatoriais não só enriquecem a análise, mas também trazem à tona os desafios e oportunidades inerentes à transformação digital no campo da arte.

Além disso, no decorrer da pesquisa, analisei as interseções entre curadoria digital, feminismo e tecnologia, com foco nas plataformas digitais e nas dinâmicas curatoriais que emergiram nos anos de 2021 e 2022. Ao longo do estudo, investiguei como a mediação tecnológica influencia a produção, a circulação e a recepção da arte, especialmente em iniciativas que envolvem curadoras mulheres no Brasil. Para isso, examinei as plataformas *Virus19* e *aarea*, analisando suas abordagens curatoriais e a maneira como estruturam suas seleções artísticas, promovem a inclusão e desafiam as hegemonias tradicionais da arte.

Na residência artística digital *Virus19*, curada por Mari Nagem, identifiquei como a efemeridade e a desmaterialização das obras dialogam com o próprio contexto digital e a natureza imaterial da internet. Trabalhos como *Se vírus falasse*, de Paulina Yeal Cho, exploram a relação entre organismos microscópicos e sistemas tecnológicos, problematizando a noção de consciência e inteligência além do humano. Já *Notas do Curador*, de Mari Nagem, propõe uma crítica à mediação algorítmica e ao monitoramento emocional na curadoria, tornando visíveis as dinâmicas de vigilância e a influência da inteligência artificial na experiência estética. Essas obras não apenas revelam as complexidades da relação entre arte e tecnologia, mas também sugerem novas formas de interação e percepção do espaço digital.

A plataforma *aarea*, cofundada e curada por Marcela Vieira e Livia Benedetti, por sua vez, apresenta uma abordagem distinta, priorizando a diversidade e a experimentação conceitual. Sua seleção de artistas busca não apenas a inserção de novas vozes na arte digital, mas também a produção de obras que reflitam sobre a própria materialidade e efemeridade da internet. Diferentemente da estrutura tradicional de exposições físicas, a plataforma funciona como um espaço dinâmico e fluido, onde as obras são concebidas especificamente para o meio digital. Essa abordagem ressalta o potencial transformador da curadoria online, que pode funcionar como um mecanismo de descentralização e democratização do acesso à arte.

A relação entre a residência artística digital *Virus19* (2021), coordenada e curada por Mari Nagem, e a plataforma *aarea*, idealizada por Marcela Vieira,

reside em suas abordagens voltadas para a inovação no campo da arte digital e na curadoria colaborativa. Ambos os projetos emergem em um contexto contemporâneo marcado pela digitalização e pela necessidade de novas formas de interação artística, que se tornam ainda mais relevantes durante o período de isolamento social como o vivido na pandemia.

*Virus19* (2021) se concentra na exploração do espaço virtual como um meio de reflexões sobre coletividade, presença e as dinâmicas de interação mediadas pela tecnologia, através de um sítio eletrônico dinâmico que reflete a efemeridade da arte. Por outro lado, a plataforma *aarea* é caracterizada por sua curadoria inclusiva que prioriza a diversidade de vozes e a experimentação, abrindo espaço para artistas que podem não ter uma experiência consolidada em arte digital. Tanto *Virus19* (2021) quanto a *aarea* visam expandir as possibilidades da arte contemporânea, promovendo diálogos interativos e explorando novas estéticas no contexto digital. Assim, ambos os projetos refletem uma certa resiliência artística, adaptando-se às exigências de um mundo em constante mudança e a um novo paradigma cultural.

Além de sintetizar os achados da pesquisa, também problematizo os desafios enfrentados pelas curadoras que atuam no meio digital, tais como a efemeridade dos projetos, a dependência de infraestruturas tecnológicas e a necessidade de novas metodologias para lidar com os formatos imersivos e interativos. Questões relacionadas à preservação da memória digital, ao alcance do público e à autonomia das curadoras diante das limitações das plataformas também são abordadas, evidenciando tanto as potencialidades quanto as limitações inerentes a esse campo de atuação. Dessa forma, este capítulo não apenas reforça os avanços observados, mas também aponta lacunas que podem ser aprofundadas em pesquisas futuras sobre curadoria digital.

Apesar de ambos os projetos artísticos, *Virus19* (2021) de Mari Nagem e a plataforma *aarea* de Marcela Vieira, compartilharem um foco na arte digital e na inovação, eles divergem em alguns aspectos. Devido ao caráter de residência artística, *Virus19* (2021) tem uma abordagem mais experimental e

focada nas interações e emoções geradas entre artistas e curadores durante a residência. A curadoria é mais centrada nas dinâmicas de troca entre os participantes e na ideia de coletividade, desenvolvendo uma experiência compartilhada ao longo do projeto.

Além de incentivar a criação artística, *Virus19* (2021) explora as dinâmicas sociais durante a pandemia, focando em como a digitalização transforma as interações humanas e as percepções de coletividade e presença. Já a plataforma *aarea* tem um forte direcionamento para a inclusão e representatividade na arte digital, visando ampliar as vozes e as narrativas presentes no contexto digital. A plataforma enfatiza a força conceitual das obras em vez de um virtuosismo técnico.

*Virus19* (2021) tem uma estrutura mais dinâmica, com um sítio eletrônico que muda ao longo do tempo, refletindo a natureza efêmera da arte e a experiência interativa do projeto. Enquanto o *aarea* funciona como uma plataforma de exposição mais tradicional em que promove obras criadas especificamente para o ambiente digital, mas com um forte enfoque na acessibilidade e no diálogo. Essas divergências refletem as diferenças nos objetivos curatoriais, no envolvimento dos artistas e na forma como cada projeto aborda a interação entre arte e tecnologia.

Com base nessas análises, percebo que a curadoria digital no Brasil tem desempenhado um papel crucial na reconfiguração dos modos de produção e difusão artística, especialmente no que tange à visibilidade de artistas mulheres e à exploração crítica das tecnologias. No entanto, também é necessário aprofundar as discussões sobre as limitações desse modelo, como a efemeridade das obras e a dependência de infraestruturas privadas. Para avançar nesse campo, futuras pesquisas poderiam investigar as interseções entre curadoria digital e inteligência artificial, as implicações dos algoritmos na seleção e recepção das obras, e as possibilidades de preservação dos acervos digitais. Ao refletir sobre esses desafios e oportunidades, este estudo contribui para a compreensão das transformações em curso no campo da arte e da curadoria na era digital.

Assim, posso concluir que o estudo não apenas alcançou os objetivos propostos, mas também ofereceu uma visão crítica e abrangente sobre a intersecção entre arte, tecnologia e curadoria, evidenciando como o protagonismo feminino e as práticas artísticas modernas podem ser ampliadas através das TIC. Por fim, as Considerações Finais servem como um espaço de reflexão sobre o impacto desta pesquisa e suas possíveis contribuições para os estudos em arte, curadoria e humanidades digitais. Ao evidenciar a importância da curadoria feminina no ambiente virtual, reafirmo a necessidade de continuar investigando as transformações impulsionadas pelo digital no ecossistema da arte contemporânea.

Além disso, aponto possíveis desdobramentos do estudo, sugerindo caminhos para futuras pesquisas que possam aprofundar o entendimento sobre as interseções entre tecnologia, curadoria e feminismo, bem como sobre os desafios e oportunidades que emergem nesse contexto em constante transformação. Um caminho promissor seria a análise das dinâmicas algorítmicas que influenciam a visibilidade das exposições digitais e o impacto dessas infraestruturas no reconhecimento da produção artística de mulheres. Investigar como os algoritmos das plataformas moldam a circulação e o engajamento do público pode revelar novas formas de exclusão e inclusão no campo da arte digital, ampliando o debate sobre acessibilidade e representatividade no ambiente virtual.

Outra linha de pesquisa relevante envolveria a relação entre curadoria digital e práticas arquivísticas, considerando a efemeridade das exposições on-line e os desafios da preservação da memória digital. Fazer um estudo que explore as estratégias de documentação e conservação dessas iniciativas pode contribuir para a construção de metodologias mais eficazes na manutenção de acervos digitais e na garantia da permanência de produções artísticas que, muitas vezes, desaparecem com a obsolescência das plataformas. Além disso, a investigação sobre modelos alternativos de curadoria descentralizada e colaborativa, que utilizem tecnologias emergentes como *blockchain* e inteligência artificial, pode abrir novas perspectivas para práticas curatoriais mais democráticas e acessíveis.

Por fim, acredito que seja essencial aprofundar o estudo sobre o papel das curadoras na intersecção entre arte e ativismo digital, explorando como as exposições virtuais podem funcionar como espaços de resistência e questionamento das estruturas patriarcais e coloniais que ainda permeiam o sistema da arte. Pesquisas que abordem o uso da curadoria digital como ferramenta de empoderamento e mobilização social podem contribuir para o fortalecimento de redes femininas no meio artístico, ampliando o impacto dessas iniciativas para além do circuito institucional e fomentando práticas que desafiem as hegemonias do mercado da arte e das grandes plataformas tecnológicas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS<sup>48</sup>

ABBOTT, Daisy. What is Digital Curation? **Briefing Paper DCC**, n. Digital Curation Centre, p. 1–2, 2008.

ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

AFTHAB, Zara. **Lessons in life and art from Yoko Ono**. Disponível em: <<https://www.dazeddigital.com/art-photography/article/61924/1/oh-yoko-ono-music-of-the-mind-lessons-life-art>>. Acesso em: 5 fev. 2025.

ANDRADE, Abigail de. **O Cesto de Compras**. , 1884a. Disponível em: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Abigail\\_de\\_Andrade\\_-\\_O\\_cesto\\_de\\_compras,\\_1884.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Abigail_de_Andrade_-_O_cesto_de_compras,_1884.jpg)>. Acesso em: 2 jan. 2025

ANDRADE, Abigail de. **Um canto no meu ateliê**. , 1884b. Disponível em: <[https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Abigail\\_de\\_Andrade\\_-\\_Um\\_canto\\_no\\_meu\\_ateli%C3%AA,\\_1884.jpg](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Abigail_de_Andrade_-_Um_canto_no_meu_ateli%C3%AA,_1884.jpg)>. Acesso em: 2 jan. 2025

ANDRADE, Abigail de. **Mulher em uma escrivadinha**. , 2024. Disponível em: <<https://www.guiadasartes.com.br/abigail-de-andrade/principais-obras>>. Acesso em: 2 jan. 2025

ARANTES, Priscila. **Estética da invisibilidade, por Priscila Arantes na Trópico**. Canal Contemporâneo [Site de notícias]. Disponível em: <<https://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000785.html>>. Acesso em: 15 out. 2024.

ARANTES, Priscila. Curadoria, Arte Contemporânea e novos circuitos. **Anais do XX Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas**, Anais do Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas [Recurso eletrônico] / Sheila Cabo Geraldo, Luiz Cláudio da Costa (org). - Rio de Janeiro: ANPAP, 2011. I CD-Rom: 4 ¾ pol. v. 20, p. 2551–2564p, 2011.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. [S.l.]: Editora Senac São Paulo, 2021.

ARANTES, Priscila; OLIVA, Fernando. **I/Legítimo: Dentro e Fora do Circuito: zonas de ação: de 18 out. de 2008 a 4 jan. 2009**. Paço das Artes, São Paulo, ,

---

<sup>48</sup>As citações no texto e as referências bibliográficas aqui mencionadas seguem a padronização estabelecida pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) (Brasil, 2015).

2008. Disponível em: <<https://pacodasartes.org.br/exposicao/i-legitimo/>>. Acesso em: 11 out. 2024

ARCANGEL, Cory *et al.* **An incomplete timeline of online exhibitions and biennials.** Disponível em: <<https://variants.artbase.rhizome.org/Q1277/timeline.html>>. Acesso em: 2 abr. 2024.

**Arquivo do FILE.** [archive.file.org.br](https://archive.file.org.br), 18 nov. 2021. Disponível em: <<https://archive.file.org.br/>>. Acesso em: 5 jan. 2025

ARROW, Michelle; WOOLLACOTT, Angela (ORGS.). **Everyday Revolutions: Remaking Gender, Sexuality and Culture in 1970s Australia.** 1st. ed. [S.l.]: ANU Press, 2019.

AWARE. **About** - **AWARE.** Disponível em: <[https://awarewomenartists.com/en/a\\_propos/faq/](https://awarewomenartists.com/en/a_propos/faq/)>. Acesso em: 6 fev. 2025.

BALTAZAR, Ana Paula. E-futuros: projetando para um mundo digital. **Arquitextos 013.07**, v. Ano 2, n. 013.07, jun. 2001.

BARBOSA, Cinara. A Era da Curadoria. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 2, n. 4, 8 out. 2013.

BATTCKOCK, Gregory (ORG.). **A Nova Arte.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1975.

BATTISTA, Kathy. WACK! Art and the Feminist Revolution. **Third Text**, v. 21, n. 4, p. 463–472, jul. 2007.

BEIGUELMAN, Giselle. Arte pós-virtual: criação e agenciamento no tempo da internet das coisas e da próxima natureza. In: PESSOA, Fernando Mendes; MUSEU VALE (Orgs.). **Cyber-arte-cultura: a trama das redes.** Vila Velha, ES, Brasil: Museu Vale, 2013. p. 146–175.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.** São Paulo: L&PM Editores, 2018.

BENNETT, Tony. **The birth of the museum: history, theory, politics.** London ; New York: Routledge, 1995.

BENSE, Max; REICHARDT, Jasia. **Cybernetic Serendipity.**, 1968. Disponível em: <<http://cyberneticserendipity.net/>>. Acesso em: 11 jan. 2024

BÉRET, Chantal. **Anna Maria Maiolino.** Disponível em: <<https://awarewomenartists.com/en/artiste/anna-maria-maiolino/>>. Acesso em: 5 fev. 2025.

BISHOP, Claire. O que é um curador? A ascensão (e queda?) do curador auteur. **Revista Concinnitas**, v. 2, n. 27, 2015.

BOROWIECKI, Karol J.; NAVARRETE, Trilce. The Long-Tail Of Museum Collections: Ethnographic Collections Onsite and on-line. In: INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON THE MEASUREMENT OF DIGITAL CULTURAL PRODUCTS. **Proceedings**. Montreal: Institut de la statistique du Québec, 2016. Disponível em: <<http://www.colloquemesurenumerique.stat.gouv.qc.ca/documents/UNESCO-DigitalCulturalSymp-interior-web-r1.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2023

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins, 2009.

BRASIL, Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT). **Normalização e apresentação de trabalhos científicos e acadêmicos**. 2ed. ed. Vitória, ES: Edufes, 2015.

BRASIL, Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC Cultura 2016**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil - CGI.BR, 2016.

BRASIL, Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC Cultura 2018**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil - CGI.BR, 2018.

BRASIL, Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros : TIC Cultura 2020**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil - CGI.BR, 2020.

BRASIL, Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC Cultura 2022**. Tradução: Prioridade Consultoria Ltda. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil - CGI.BR, 2022.

BRASIL, Presidência da República. 8.313/1991. Lei Nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991. Restabelece princípios da Lei nº 7.505, de 2 de julho de 1986, institui o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac) e dá outras providências. 1991.

BRASIL, Presidência da República. 12.343/2010. Lei nº 12.343, de 2 de dezembro de 2010. Institui o Plano Nacional de Cultura - PNC, cria o Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais - SNIIC e dá outras providências. 2010.

BRASIL, Presidência da República. 14.017/2020. Lei Nº 14.017, de 29 de junho de 2020. . 2020.

BRASIL, Presidência da República. 195/2022. Lei Complementar Nº 195, de 8 de julho de 2022. . 2022.

BROOKLYN MUSEUM. **Exhibitions: Global Feminisms (2007)**. Disponível em: <[https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/global\\_feminisms](https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/global_feminisms)>. Acesso em: 1 fev. 2025.

BRYAN-WILSON, Julia; SCHWARCZ, Lilia; LEME, Mariana. **História das Mulheres: Artistas até 1900**. , 2019. Disponível em: <<https://masp.org.br/exposicoes/historias-das-mulheres>>. Acesso em: 30 dez. 2024

BULHÕES, Maria Amélia. **web arte e poéticas do território**. Porto Alegre: Editora Zouk, 2011. v. 1

BULHÕES, Maria Amélia. O ciberespaço como lugar de produção artística. **DAT Journal**, v. 5, n. 3, p. 113–125, 19 out. 2020.

BULHÕES, Maria Amélia. **Desafios: arte e internet no Brasil**. Porto Alegre, RS: Editora Zouk, 2022.

BUTLER, Cornelia H.; SCHWARTZ, Alexandra (ORGS.). **Modern women: women artists at the Museum of Modern Art**. New York: Museum of Modern Art: Distributed in the United States and Canada by D.A.P./Distributed Art Publishers, 2010.

CARVALHO, Ananda. **Curadoria: “Mulheres Artistas no Acervo da Ufes”, Galeria de Arte Espaço Universitário**. Disponível em: <<https://galeria.ufes.br/curadoria-1>>. Acesso em: 2 fev. 2025.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2013. v. 1

CASTELLS, Manuel. **Fim de milênio**. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2020. v. 3

CASTELLS, Manuel. **O poder da comunicação**. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2021.

CHADWICK, Whitney. **Women, art, and society**. Second edition, revised and expanded ed. London: Thames and Hudson, 1997.

CHAN, Jennifer. Why Are There No Great Women Net Artists? Vague Histories of Female Contribution According to Video and Internet Art. n. Edited by Johnson Ngo, p. 49, 2011.

CLEWLEY, Robin. **Curator Works Without Walls**. Disponível em: <<https://www.wired.com/2001/03/curator-works-without-walls/>>. Acesso em: 20 jun. 2025.

CORNELIA, Butler. **WACK!: Art and the Feminist Revolution**. , 2007. Disponível em: <<https://www.moca.org/exhibition/wack-art-and-the-feminist-revolution>>. Acesso em: 30 dez. 2024

CRAMER, Florian. What Is 'Post-Digital'? **A Peer-Reviewed Journal About**, v. 3, n. 1, p. 10–24, 1 jun. 2014.

DANIELS, Dieter. Duchamp: Interface: Turing: A hypothetical encounter between the bachelor machine and the universal machine. *In*: GRAU, Oliver (Org.). **MediaArtHistories**. Leonardo. Cambridge, Mass: MIT Press, 2007.

DCC, Digital Curation Centre. **DCC Glossary**. Disponível em: <<https://www.dcc.ac.uk/about/digital-curation/glossary>>. Acesso em: 21 ago. 2025a.

DCC, Digital Curation Centre. **What is digital curation?** Disponível em: <<https://www.dcc.ac.uk/about/digital-curation>>. Acesso em: 20 jun. 2025b.

DEKEL, Tal. **Gendered: art and feminist theory**. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars, 2013.

DEKKER, Annet (ORG.). **Curating digital art: from presenting and collecting digital art to networked co-curation**. Amsterdam: Valiz, 2021a.

DEKKER, Annet. Introduction. *In*: DEKKER, Annet; ARREOLA-BURNS, Pita (Orgs.). **Curating digital art: from presenting and collecting digital art to networked co-curation**. Making Public. Amsterdam: Valiz, 2021b.

DEKKER, Annet. Networks of Care. *In*: DEWDNEY, Andrew; SLUIS, Katrina (Eds.). **The Networked Image in Post-Digital Culture**. 1. ed. London: Routledge, 2022. p. 189–207.

DEKKER, Annet. **Annet Dekker: bio + cv**. Disponível em: <<http://aaaan.net/annetd/>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

DEPOCAS, Alain; IPPOLITO, Jon; JONES, Caitlin (ORGS.). **Permanence through change: the variable media approach = L'approche des médias variables**. New York: Guggenheim Museum Publications, 2003.

DIMAGGIO, Paul *et al.* Digital inequality: From unequal access to differentiated use. *In*: NECKERMAN, Kathryn M.; PROJECT MUSE (Orgs.). **Social inequality**. New York: Russell Sage Foundation, 2004.

DINSDALE, Emily. **8 visionary female artists who revolutionised video art**. Disponível em: <<https://www.dazeddigital.com/art-photography/article/47384/1/8-visionary-female-artists-who-revolutionised-video-art>>. Acesso em: 4 fev. 2025.

DOCUMENTA X. **documenta X (21 June – 28 September 1997)**. Disponível em: <[https://www.documenta.de/en/retrospective/documenta\\_x](https://www.documenta.de/en/retrospective/documenta_x)>. Acesso em: 4 nov. 2024.

DUCHAMP, Marcel. **Fountain.**, 1917. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/asset/fountain-marcel-duchamp/1QGek4Lw6B5sBQ>>. Acesso em: 3 nov. 2024

ECO, Umberto. **The open work.** Tradução: Anna Cancogni. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1989.

EXTREMIDADES. **Extremidades - Grupo de Pesquisa.** Disponível em: <<https://www.extremidades.art/nos/>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

FADEL, Sergio Sahione (ORG.). **150 anos de pintura no Brasil: 1820-1970.** Rio de Janeiro: Colorama Editora Artes Gráficas, 1989.

FARVER, Jane. **adrian piper: reflections 1967- 1987.** First Edition ed. New York, NY: Alternative Museum, 1987.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação.** [S.l.]: Cosac Naify, 2007.

GASPARETTO, Débora Aita. **O “Curto-Circuito” da arte digital no Brasil.** Santa Maria: Edição do Autor, 2014.

GASPARETTO, Débora Aita *et al.* Factors 1.0 – “curadoria” compartilhada, modos expositivos e as experiências em arte digital. **Anais eletrônicos do 24º Encontro da ANPAP**, p. 12p, 2017.

GATTI, Beatriz. **Crescem buscas de brasileiros por museus virtuais; veja os mais visitados - Revista Galileu | Cultura.** Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2021/05/crescem-buscas-de-brasileiros-por-museus-virtuais-veja-os-mais-visitados.html>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

GAVIRIA, Paulina Pardo. **Letícia Parente’s Video In (1975) in Context.** Disponível em: <<https://post.moma.org/leticia-parentes-video-in-1975-in-context/>>. Acesso em: 5 fev. 2025.

GERE, Charlie. **Digital Culture.** London: Reaktion Books, 2009.

GIUNTA, Andrea. **Feminismo y arte latinoamericano: Historias de artistas que emanciparon el cuerpo.** 2 ed. ed. [S.l.]: Kindle Edition, 2019.

GOOGLE LLC. **About Google Cultural Institute.** Disponível em: <<https://about.artsandculture.google.com/>>. Acesso em: 11 nov. 2024a.

GOOGLE LLC. **Homepage of Google Arts & Culture.** Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/>>. Acesso em: 11 nov. 2024b.

GORIUNOVA, Olga. **Art platforms and cultural production on the Internet.** New York: Routledge, 2012.

GRAHAM, Beryl; COOK, Sarah. **Rethinking curating: art after new media**. Cambridge, Mass: MIT Press, 2010.

GRUBINGER, Eva. **C@C – Computer Aided Curating (1993-1995) revisited**. Disponível em: <<https://evagrubinger.com/media/pages/texts/3009015571-1572270524/eva-grubinger.pdf>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

**Grupo de 40 pichadores atacam “Bienal do vazio” no primeiro dia de abertura ao público**. Extra Online [Site de notícias]. Disponível em: <<https://extra.globo.com/tv-e-lazer/grupo-de-40-pichadores-atacam-bienal-do-vazio-no-primeiro-dia-de-abertura-ao-publico-599620.html>>. Acesso em: 11 out. 2024.

HENNING, Michelle. Museum Media: An Introduction. In: HENNING, Michelle (Ed.). **Museums, media and cultural theory**. Issues in cultural and media studies. Maidenhead, Berkshire: Open University Press, 2006.

HERRIMAN, Kat. **A Brief History of Women in Video Art**. Disponível em: <<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-why-are-there-so-many-great-women-video-artists>>. Acesso em: 4 fev. 2025.

HIRSCH, Andreas J. **Creating the future: a brief history of Ars Electronica 1979-2019**. Berlin: Hatje Cantz Verlag, 2019.

HOBSBAWM, Eric J. **A era dos extremos: história breve do século XX; 1914-1991**. Tradução: Catarina Madureira; Tradução: Manuela Madureira. 2. Aufl ed. Lisboa: Ed. Presença, 1998.

HOMEOSTASIS. **Página inicial: Homeostasis Lab**. Disponível em: <<https://homeostasislab.org/>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

HOOPER-GREENHILL, Eilean. **Museums and the shaping of knowledge**. London ; New York: Routledge, 1992.

HUNGERFORD, Elizabeth. A Feminist Critique of “Cingender”. p. 6, 2024.

IBRAM, Instituto Brasileiro de. **Museus em números**. [S.l.]: Ibram, 2011.

ICOM BRASIL. **Resultados da pesquisa “Desafios em tempos de Covid-19” com profissionais e públicos de museus**. ICOM Brasil, 23 nov. 2020. Disponível em: <<https://www.icom.org.br/resultados-da-pesquisa-desafios-em-tempos-de-covid-19-com-profissionais-e-publicos-de-museus/>>. Acesso em: 29 mar. 2025

ITAÚ CULTURAL. **Catálogo Emoção Art.Ficial 6.0**. [S.l.]: Núcleo de Comunicação e Relacionamento - Itaú Cultural by issuu, 2013.

JONES, Amelia. **Body art/performing the subject**. Nachdr. ed. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1998.

JONES, Caitlin. **The Copy and the Paste**. Disponível em: <<https://rhizome.org/editorial/2017/mar/02/the-copy-and-the-paste/>>. Acesso em: 27 mar. 2025.

KENT, Charlotte. **About: Charlotte Kent**. Disponível em: <<https://ckent.art>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

KETELAAR, Eric. Archival temples, archival prisons: Modes of power and protection. **Archival Science**, v. 2, n. 3-4, p. 221-238, set. 2002.

KLUITENBERG, Eric. **Delusive spaces: essays on culture, media and technology**. Rotterdam: NAI, 2008.

KRAUSS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. **Cidade**, v. v. 17 n. 17, n. Reedição, 2008.

KURCZYNSKI, Karen. **Eccentric abstraction**. [S.l.]: Oxford University Press, 2011. v. 1

KUSAMA, Yayoi. **Infinity Mirrored Room - Aftermath of Obliteration of Eternity**. , 2009. Disponível em: <<https://hirshhorn.si.edu/kusama/infinity-rooms/>>. Acesso em: 10 jan. 2024

LAURENSEN, Pip. **Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-Based Media Installations**. Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/06/authenticity-change-and-loss-conservation-of-time-based-media-installations>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

LEÃO, Lúcia. **Hermenetka**. , 2005. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20070616130152/http://www.lucialeao.pro.br/hermenetka/hermenetka.htm>>. Acesso em: 12 jan. 2024

LEMO, André. Arte eletrônica e cibercultura. **Revista FAMECOS**, v. Vol.4, n.6, p. 21- 31p, 2008.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva - Por Uma Antropologia do Ciberespaço**. 10a ed. ed. São Paulo: Aneas, Edições Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. [S.l.]: Editora 34, 2010.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** 2a ed. ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

LIALINA, Olia. **My boyfriend came back from war**. , 1996. Disponível em: <<http://www.teleportacia.org/war/war2.htm>>. Acesso em: 11 jan. 2024

LIESER, Wolf. **Digital Art**. Brasil: HF Ullmann, 2009.

LIMA, Luciana. **Planalto inaugura amanhã a exposição Mulheres, Artistas e Brasileiras - Produção do Século 20**. Disponível em:

<<https://memoria.ebc.com.br/agenciabrasil/noticia/2011-03-22/planalto-inaugura-amanha-exposicao-mulheres-artistas-e-brasileiras-producao-do-seculo-20>>. Acesso em: 1 fev. 2025.

LIPPARD, Lucy. **Eccentric Abstraction**. , 1966. Disponível em: <<https://ada-invitations.de/cpt-einladungen/eccentric-abstraction-fischbach-gallery-new-york-1966/>>. Acesso em: 5 jan. 2025

LIPPARD, Lucy R. **From the center: feminist essays on women's art**. New York: Dutton, 1976.

**L'union des femmes peintres et sculpteurs (UFPS)**. Centre Simone de Beauvoir, , 2007. Disponível em: <<https://www.centre-simone-de-beauvoir.com/produit/lunion-des-femmes-peintres-et-sculpteurs-ufps/>>. Acesso em: 1 jan. 2025

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MAGALHÃES, Ana Gonçalves; COSTA, Helouise. Breve história da curadoria de arte em museus. **Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material**, v. 29, p. 15p, 2021.

MAGGIOLINI, Piercarlo. UM APROFUNDAMENTO PARA O CONCEITO DE ÉTICA DIGITAL. **Revista de Administração de Empresas**, v. 54, n. 5, p. 585–591, out. 2014.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. 8. print ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.

MARCADÉ, Bernard. **Ana Mendieta**. Disponível em: <<https://awarewomenartists.com/en/artiste/ana-mendieta/>>. Acesso em: 5 fev. 2025.

MASP. **Guerrilla Girls: As mulheres precisam estar nuas para entrar no Museu de Arte de São Paulo? Português, 2017**. Disponível em: <<https://masp.org.br/acervo/obra/as-mulheres-precisam-estar-nuas-para-entrar-no-museu-de-arte-de-sao-paulo-portugues>>. Acesso em: 27 mar. 2025a.

MASP, Museu de Arte de São Paulo. **“História das Mulheres: Artistas até 1900” (2019)**. Disponível em: <<https://masp.org.br>>. Acesso em: 1 fev. 2025b.

MATAS, Sol. **Bitter**. Disponível em: <<https://fonts.google.com/specimen/Bitter>>. Acesso em: 16 mar. 2025.

MENDONÇA, Ronan D. *et al.* **Tokens Não Fungíveis (NFTs): Conceitos, Aplicações e Desafios**. Text.Chapter. Disponível em: <<https://books-sol.sbc.org.br/index.php/sbc/catalog/view/108/483/756>>. Acesso em: 16 ago. 2025.

MILK, Chris. **The Treachery of Sanctuary**. , 2012. Disponível em: <<http://milk.co/treachery#/id/i4251949>>. Acesso em: 12 jan. 2024

MOCA. **WACK!: Art and the Feminist Revolution**. Disponível em: <<https://www.moca.org/exhibition/wack-art-and-the-feminist-revolution>>. Acesso em: 11 jan. 2025.

MOLESWORTH, Helen. How to install art as a feminist. In: BUTLER, Cornelia H.; SCHWARTZ, Alexandra (Orgs.). **Modern women: women artists at the Museum of Modern Art**. New York: Museum of Modern Art : Distributed in the United States and Canada by D.A.P./Distributed Art Publishers, 2010.

MOMA. **Paola Antonelli: Senior Curator, Department of Architecture and Design, and Director, Research and Development**. Disponível em: <<https://www.moma.org/about/senior-staff/paola-antonelli>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

MOTA, Camilla Veras. Abigail de Andrade: A pintora premiada quando as mulheres eram proibidas na Escola de Belas Artes no Brasil. **BBC News Brasil**, 2020.

MUNTADAS, Antoni. **This Is Not an Advertisement**. , 1985. Disponível em: <<https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/not-advertisement>>. Acesso em: 29 out. 2024

NAGEM, Mari. **The Splash**. , 2020. Disponível em: <<https://2023.marinagem.com/the-splash/>>. Acesso em: 20 jun. 2025

NAGEM, Mari. **Cordiaais**. , 2021a. Disponível em: <<https://2023.marinagem.com/cordiaais/>>. Acesso em: 20 jun. 2025

NAGEM, Mari. **Cordiaais**. Disponível em: <<https://2023.marinagem.com/cordiaais/>>. Acesso em: 20 jun. 2025b.

NAGEM, Mari. **Entrevista sobre a curadoria de arte em plataformas digitais e a participação das mulheres**. [Pesquisa de Mestrado PPGA-UFES], , 20 jan. 2025.

NASCIMENTO, Leonardo Fernandes. A Sociologia Digital: um desafio para o século XXI. **Sociologias**, v. 18, n. 41, p. 216– 241p, abr. 2016.

NEDDAM, Martine. **mouchette.org**. Disponível em: <<https://www.neddham.info/mouchette-org/>>. Acesso em: 6 fev. 2025.

NETART. **Organisations & magazines | net-art**. Disponível em: <<https://net-art.org/orgz>>. Acesso em: 27 mar. 2025.

NOCHLIN, Linda. **Women, art, and power and other essays**. New York London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2018.

NOCHLIN, Linda. **Why have there been no great women artists?** 50th anniversary edition ed. London ; New York, New York: Thames & Hudson, 2021.

OBRIST, Hans Ulrich. **A brief history of curating.** Zurich Dijon: JRP-Ringier les Presses du réel, 2008.

OLIA LIALINA [@GIFMODEL]. **Miniatures of Heroic Period was the exhibition that started First Real Net Art Gallery. To convince collectors, net art experts wrote promo texts for each work... tongue-in-cheek? Only if you know that there were no net art collections in 1998** <http://art.teleportacia.org/exhibition/miniatures/> <https://t.co/MuBywNFqGa>. Twitter, 24 abr. 2020. Disponível em: <<https://x.com/GIFmodel/status/1253684382466027522>>. Acesso em: 28 mar. 2025

OLIVEIRA, Cláudia de. Cultura, história e gênero: a pintora Abigail de Andrade e a geração artística carioca de 1880. **19&20**, v. VI, n. 3, 2011.

ONASSIS. **About Melanie Lenz | Onassis Foundation.** Disponível em: <<https://www.onassis.org/people/melanie-lenz>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

O'NEILL, Paul. **The culture of curating and the curating of culture(s).** Cambridge: The MIT Press, 2012.

O'REILLY, Tim. **What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software.** Rochester, NY Social Science Research Network, , 22 ago. 2007. Disponível em: <<https://papers.ssrn.com/abstract=1008839>>. Acesso em: 28 mar. 2025

PALUMBO, Jacqui. **How MTV Has Radically Reinvented Its Look over Nearly Four Decades.** Disponível em: <<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-mtv-radically-reinvented-four-decades>>. Acesso em: 5 fev. 2025.

PAUL, Christiane. **Digital art.** London ; New York, N.Y: Thames & Hudson, 2003.

PAUL, Christiane. **Exhibitions - Curatorial Work Christiane Paul.** Disponível em: <<http://www.christianepaul.info/exhibitions/>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

PICAZIO, Joseph Rodrigo Amorim; SANCHES, Samyra Haydêe Dal Farra Napolini; BARRETO JR, Irineu Francisco. A exclusão digital na sociedade da informação e o exercício da cidadania. **Revista Direito & Paz**, v. 1, n. 46, p. 215–233, 2022.

PINACOTECA DE SÃO PAULO. **Exposição “Mulheres artistas: as pioneiras (1880 – 1930)”, no Edifício Pina Luz.** Disponível em: <<http://pinacoteca.org.br/programacao/exposicoes/mulheres-artistas-as-pioneiras-1880-1930/>>. Acesso em: 1 fev. 2025.

PIPA. **Fernanda Brenner. PIPA Prêmio Prizer**, 2018. Disponível em: <<https://www.premiopipa.com/fernanda-brenner/>>. Acesso em: 28 mar. 2025

PIPA. **Julia Borges Araña. PIPA Prêmio Prizer**, 2024. Disponível em: <<https://www.premiopipa.com/julia-borges-arana/>>. Acesso em: 28 mar. 2025

PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS (São Paulo)**, v. 1, n. 2, p. 09–29p, dez. 2003.

POLLOCK, Griselda. **Vision and difference: feminism, femininity and histories of art**. 1st publ. in Routledge Classics ed. London: Routledge, 2003.

POMIAN, Krzysztof. **Collectors and curiosities: Paris and Venice, 1500 - 1800**. Cambridge, U.K.: Polity Press [u.a.], 1990.

RANDOM INTERNACIONAL. **Rain Room**. , 2012. Disponível em: <<https://www.random-international.com/rain-room-2012/>>. Acesso em: 12 jan. 2024

RAPPAZ, Jérémie *et al.* Latent Structure in Collaboration: The Case of Reddit r/place. **Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media**, v. 12, n. 1, 15 jun. 2018.

REILLY, Maura; LIPPARD, Lucy R. **Curatorial activism: towards an ethics of curating**. New York: Thames & Hudson, 2018.

REILLY, Maura; NOCHLIN, Linda. **Global Feminisms**. , 2007. Disponível em: <[https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/global\\_feminisms](https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/global_feminisms)>. Acesso em: 30 dez. 2024

ROBUSTI, Marietta. **Dama veneciana**. , 1550. Disponível em: <<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/dama-veneciana/48863987-adf0-472a-b8cf-823dc86e3df1>>. Acesso em: 17 out. 2024

**r/place**. [Wikipedia], , 2017. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/R/place>>. Acesso em: 12 jan. 2024

**r/place**. , 27 mar. 2024. (Nota técnica).

SABAU, Julie. **Art in Movement: Women Pioneers of Video Art**. Disponível em: <<https://awarewomenartists.com/en/decouvrir/art-en-mouvement-les-pionnieres-de-lart-video/>>. Acesso em: 4 fev. 2025.

SIMANOWSKI, Roberto. **Digital art and meaning: reading kinetic poetry, text machines, mapping art, and interactive installations**. Minneapolis, Minn: University of Minnesota Press, 2011.

SIMIONI, Ana Paula Cavalcanti. **Profissão Artista: Pintoras e Escultoras Acadêmicas Brasileiras**. São Paulo, SP: Edusp, 2004.

SIMIONI, Ana Paula; DIAS, Elaine. **Exposição Edifício Pina Luz – “Mulheres artistas: as pioneiras (1880 – 1930)”**. Disponível em: <<http://pinacoteca.org.br/programacao/exposicoes/mulheres-artistas-as-pioneiras-1880-1930/>>. Acesso em: 5 jan. 2025.

SIMON, Nina. **The Participatory Museum [ebook]**. Transferred to digital print ed. Santa Cruz: Ed. Museum 2.0, 2010.

SISTEMAS DE ARTE PÓS-DIGITAL. **Banco de Dados - Sistemas de Arte Pós-Digital: Estudos sobre curadoria expandida em plataformas on-line**. [Brasilexposicoesvirtuais.art.br](http://Brasilexposicoesvirtuais.art.br), 2023. Disponível em: <<https://exposicoesvirtuais.art.br/visualizar/>>. Acesso em: 15 fev. 2024

**Sobre: aarea.co/site**. Disponível em: <<https://www.aarea.co/site/>>. Acesso em: 10 jun. 2025.

**Sobre o Festival FILE**. Disponível em: <<https://file.org.br/about/>>. Acesso em: 5 jan. 2025.

SOFIO, Séverine. **Artistes Femmes: La parenthèse enchantée, xviiiè-xixè siècles**. Paris, France: CNRS Éditions, 2016.

SOLLFRANK, Cornelia. **Female Extension**. Disponível em: <<https://artwarez.org/projects/femext/content/femextEN.html>>. Acesso em: 5 fev. 2025.

SQUIDSOUP *et al.* **Submergence (2013)**. 2013. Disponível em: <<https://www.squidsoup.org/portfolio/submergence-2013/>>. Acesso em: 11 nov. 2024

STAEHLE, Wolfgang. **The Thing**. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/19981206230819/http://bbs.thing.net/login.thin g>>. Acesso em: 4 nov. 2024.

SZEEMANN, Harald. **When Attitudes Become Form**. Kunsthalle Bern, Bern City, 1969. Disponível em: <<https://museu.io/tema/exposicao/when-attitudes-become-form-1969/>>. Acesso em: 11 out. 2024

TEJO, Cristiana Santiago. **A gênese do campo da curadoria de arte no Brasil: Aracy Amaral, Frederico Moraes, Walter Zanini**. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2017.

**The Splash, 2020 - 2021**. Disponível em: <<https://2023.marinagem.com/the-splash/>>. Acesso em: 20 jun. 2025.

TURNBULL, Deborah; CONNELL, Matthew. Curating Digital Public Art. In: CANDY, Linda; FERGUSON, Sam (Orgs.). **Interactive Experience in the Digital Age**. Springer Series on Cultural Computing. Cham: Springer International Publishing, 2014. p. 221–241.

UN DIGITAL LIBRARY. **Charter on the Preservation of the Digital Heritage**. UNESCO, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, , 2009. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000179529>>. Acesso em: 4 out. 2023

UN INSTITUTE FOR STATISTICS. **International Trade of Cultural Goods and Services**. Disponível em: <<https://uis.unesco.org/en/topic/international-trade-cultural-goods-and-services>>. Acesso em: 4 fev. 2024.

VIEIRA, Marcela. **Entrevista sobre a curadoria de arte em plataformas digitais e a participação das mulheres**. [Pesquisa de Mestrado PPGA-UFES], , 7 fev. 2025.

VIRUS-19. **Página inicial: Virus19**. Disponível em: <<https://res19encia.github.io/pt/>>. Acesso em: 27 mar. 2025.

**What is Gender Dysphoria?** Disponível em: <<https://www.psychiatry.org:443/patients-families/gender-dysphoria/what-is-gender-dysphoria>>. Acesso em: 18 ago. 2025.

WHITAKER, Amy. Art and Blockchain: A Primer, History, and Taxonomy of Blockchain Use Cases in the Arts. **Artivate**, v. 8, n. 2, p. 21–46, 2019.

WILDE, L. de. **Catálogo Ilustrado da Exposição Artística na Imperial Academia das Bellas-Artes do Rio de Janeiro**. Disponível em: <[http://www.dezenovevinte.net/catalogos/1884\\_egba.pdf](http://www.dezenovevinte.net/catalogos/1884_egba.pdf)>. Acesso em: 1 jan. 2025.

**Womanhouse**. , 1972. Disponível em: <<https://judychicago.com/gallery/womanhouse/pr-artwork/>>. Acesso em: 30 dez. 2024

WU, Tim. **The attention merchants: the epic scramble to get inside our heads**. First edition ed. New York: Alfred A. Knopf, 2016.

## APÊNDICE A – Roteiro de entrevistas com perguntas semiestruturadas

### CURADORIA DE ARTE EM PLATAFORMAS DIGITAIS

*Favor considerar não só a produção de sítios eletrônicos exclusivos, mas também incluir o uso de mídias sociais comerciais, ou a articulação entre ambos os casos.*

**1. Você acha que o uso de tecnologias digitais mudou sua abordagem à arte de alguma forma? Se sim, de que maneira? Comente, por favor.**

- 1.1. Como você descreveria o papel das plataformas digitais e outras tecnologias em suas práticas artísticas e expositivas?
- 1.2. Como você utiliza as plataformas digitais para criar ou exibir seu trabalho?
- 1.3. Você poderia compartilhar algum exemplo específico de como as tecnologias digitais ou plataformas on-line impactaram sua prática artística e expositiva?

**2. Você acredita que as tecnologias digitais podem oferecer novas oportunidades na apresentação e exposição de obras de arte? Por quê? Comente, por favor.**

- 2.1. Quais são os benefícios e desafios que você identifica ao incorporar tecnologias na expografia?
- 2.2. Quais tendências você prevê em relação ao uso de tecnologias na arte nos próximos anos? Por quê? Comente, por favor.
- 2.3. Como você acha que as expectativas do público em relação à experiência artística estão mudando com o avanço das tecnologias digitais?

**3. Quais são suas considerações ao planejar a incorporação de tecnologia em uma exposição ou instalação de arte? Por quê? Comente, por favor.**

- 3.2. Como você equilibra a integração de tecnologia com outros elementos de sua exposição?

- 3.2. Quais são os aspectos técnicos e logísticos que você precisa considerar ao implementar tecnologia em um espaço de exposição? Por quê? Comente, por favor.

## **PARTICIPAÇÃO DAS MULHERES**

- 1. Em sua visão, como as tecnologias digitais podem ser usadas para promover o empoderamento feminino nas artes e na sociedade em geral?**
  - 1.1. Existem exemplos de projetos ou movimentos que a inspiram nesse sentido? Por quê? Comente, por favor.
- 2. Quais desafios você enfrentou, enquanto artista mulher, ao trabalhar com tecnologias em sua prática?**
  - 2.1. Você percebeu barreiras específicas, como preconceito ou falta de recursos, em seu acesso ou uso de tecnologias?
  - 2.2. Como você acredita que o setor artístico pode se tornar mais inclusivo para as mulheres que trabalham na interseção entre arte e tecnologia? Por quê?
- 3. O conceito de inclusão digital é muitas vezes discutido em termos de acesso desigual a tecnologias. Como você percebe essa questão em relação à participação feminina nas artes?**
  - 3.1. Você acredita que há lacunas significativas no acesso a recursos tecnológicos por parte de artistas mulheres? Por quê? Comente, por favor.
  - 3.2. Que estratégias ou iniciativas poderiam ajudar a mitigar esses problemas?
- 4. As plataformas digitais muitas vezes amplificam vozes femininas, mas também podem ser espaços de exclusão ou silenciamento. Como você navega esse paradoxo em sua prática artística?**

- 4.1. Você já enfrentou desafios como visibilidade limitada ou críticas em plataformas online por ser mulher?
  - 4.2. Que ferramentas ou estratégias você utiliza para fortalecer sua presença digital? Por quê? Comente, por favor.
- 5. Em sua opinião, o uso de tecnologias em suas práticas artísticas contribui para questionar ou transformar narrativas tradicionais da história da arte?**
- 5.1. Você considera que a tecnologia permite recontar histórias que privilegiam o protagonismo feminino? Por quê? Comente, por favor.
  - 5.2. Quais narrativas sobre mulheres na arte ainda precisam ser exploradas ou transformadas no contexto da era digital?
- 6. De que forma você acha que a inclusão de mais mulheres artistas e curadoras no ambiente digital pode impactar o panorama geral das artes e da cultura? Por quê?**
- 6.1. O que você acredita que mulheres podem trazer de único ou transformador para esses espaços? Por quê? Comente, por favor.
- 7. Por fim, como você enxerga o papel das políticas públicas ou iniciativas educacionais para reduzir as desigualdades de gênero no acesso e uso de tecnologias nas artes?**
- 7.1. Existem políticas ou programas que você acredita estarem contribuindo significativamente para mudar esse cenário? Por quê? Comente, por favor.
  - 7.2. Que tipos de ações você sugeriria para apoiar as próximas gerações de mulheres artistas e curadoras?

**APÊNDICE B – Termo de livre consentimento: Mari Nagem**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
CENTRO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

**TERMO DE LIVRE CONSENTIMENTO**

Eu, Mariana Alves Pinto Nagem, declaro, por meio deste termo, que concordei em ser entrevistado(a) e participar do estudo de caso referente à pesquisa para dissertação de mestrado “Curadoria de arte em plataformas digitais no Brasil: uma análise sobre a participação feminina em exposições virtuais nos anos de 2021 e 2022”, desenvolvida pela mestranda Thaissa Dillý Alves, sob orientação do Prof. Dr. Daniel Hora.

Afirmo que aceitei participar por minha própria vontade, sem receber qualquer incentivo financeiro ou ter qualquer ônus e com a finalidade exclusiva de colaborar para o sucesso da pesquisa.

Fui informado(a) ainda dos objetivos estritamente acadêmicos do estudo.

Autorizo que o teor de minha entrevista seja utilizado na dissertação de forma:

( ☐ ) Anônima/ ( ☒ ) Não anônima. O acesso e a análise dos dados coletados se farão apenas pela pesquisadora e/ou seu orientador/coordenador.

Sendo essa expressão da verdade, firmo o presente documento.

**Local:** São Paulo, SP, Brasil, **data:** 4 de Fevereiro de 2025.

Assinatura

## APÊNDICE C – Transcrição da Entrevista com Mari Nagem



**UFES - Universidade Federal do Espírito Santo**  
**Centro de Artes**  
**PPGA - Programa de Pós-Graduação em Artes**  
**Mestrado em Artes**

**Pesquisa:** Curadoria de Arte em Plataformas Digitais: uma análise sobre a participação feminina em exposições virtuais entre 2021 e 2022

**Entrevistadora/ Mestranda:** Thaíssa Dilly

**Entrevistada:** Mari Nagem

**Data:** 20/01/2025

**Local:** Plataforma ConferênciaWeb<sup>49</sup>

### TRANSCRIÇÃO<sup>50</sup>

**00:08:37 Entrevistadora - Thaíssa Dilly:**

O primeiro tema que eu apresento [no roteiro de entrevistas], é a relação da curadoria de arte e as plataformas digitais. Tanto a questão da produção de uma plataforma, ou um site, mas também do uso de mídias sociais, porque as mídias sociais também são uma plataforma digital, né.

Então, pra começar, vamos falar sobre o uso de tecnologias digitais. Se isso mudou a sua abordagem com a arte de alguma forma, e se sim, de que maneira? A ideia aqui é que você descrevesse um pouco qual que é o papel das plataformas digitais ou das tecnologias na sua prática artística ou expositiva.

---

<sup>49</sup> Disponível em: <<https://conferenciaweb.rnp.br/>>.

<sup>50</sup> As entrevistas foram realizadas por videochamada, com gravação previamente autorizada pelas entrevistadas. Em respeito ao direito à privacidade, os vídeos não serão disponibilizados na íntegra; apenas a transcrição do áudio está incluída neste apêndice, conforme consentimento concedido. A transcrição contempla exclusivamente trechos relevantes ao roteiro de perguntas da pesquisa de mestrado. Comentários de cunho pessoal ou profissional e outras falas expressamente solicitadas para permanecerem em off (partes da conversa indicadas como não publicáveis) foram suprimidos. Conversas paralelas — como interações das entrevistadas ou da entrevistadora com outras pessoas presentes no ambiente doméstico — também não foram transcritas.

**00:09:35 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Eu acho importante diferenciar mídias sociais e sites exclusivos, por exemplo. Essa distinção envolve questões de linguagem social e até econômicas. A minha relação com as mídias sociais (digitais) e os sites exclusivos são completamente diferentes. Justamente pelo o que expliquei sobre as questões de linguagem.

O Instagram, por exemplo, tem sua própria lógica de funcionamento, baseada em algoritmos que direcionam publicações de forma que nem sempre escolhemos ou concordamos. Isso traz também efeitos psíquicos desse tipo de relacionamento, muitas vezes prejudiciais: a dificuldade de foco, a convivência de conteúdos de naturezas muito distintas em um mesmo espaço — como uma foto de alguém na praia, uma tragédia e uma obra de arte. Isso é problemático.

Na minha prática, de uns tempos pra cá, passei a usar o Instagram apenas como portfólio. Divulgo alguns trabalhos, mas não mostro todas as etapas do processo, porque não acho que seja necessário parar o fluxo criativo para produzir conteúdo para a rede. Uso a plataforma exclusivamente para apresentar projetos, sem aspectos pessoais. Considero também uma questão de saúde mental e produtividade. Não é porque estou trabalhando em um projeto que preciso mostrar todas as etapas do processo. Que preciso parar o processo criativo pra tirar uma foto ou fazer um vídeo.

Já os sites exclusivos me permitem outra abordagem, é algo mais recente. Passei a utilizá-los como plataformas de publicação, documentação e reflexão. Sempre trabalhei com a ideia de tecnologia, do artificial e do sintético, especialmente na percepção da imagem em movimento. Em 2016, comecei a explorar mais profundamente as tecnologias e as mídias digitais. Então esse interesse foi evoluindo ao longo do tempo.

**00:12:53 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Eu acho que um dos primeiros projetos foi o *Happy*<sup>51</sup>, o “aplicativo da felicidade”. A ideia inicial era criar um dispositivo físico com um chip que medisse níveis de serotonina, mas era inviável financeiramente. Eu até já pensei em buscar retomar esse ponto de partida, mas ainda não sei se é mais viável atualmente. Mais tarde, em parceria com uma pessoa que é neurocientista e programador, conversando sobre um sistema de reconhecimento de emoções e, depois, eu fui pesquisar a respeito; então desenvolvemos uma versão digital baseada nesse reconhecimento de emoções. Sou uma artista que trabalha com tecnologia, mas não programo. É também uma questão de administração de tempo. Entendo o básico, gosto de dialogar com programadores, mas prefiro me dedicar às instalações, às práticas artísticas em vários tipos de *media* e, por isso, é gosto de buscar parcerias técnicas: com programadores, com arquitetos, com dramaturgos. São pessoas especialistas naquela área. Até porque esse processo de colaboração traz riqueza ao trabalho.

O *Happy* começou em 2018 como uma aplicação simples, que funcionava apenas no meu computador, e acabei transformando em uma vídeo-performance de oito horas, o primeiro desdobramento do projeto. Depois veio a pandemia [de Covid-19], que foi um marco. Eu não estava no Brasil e passei quase um mês tentando voltar, à medida que as fronteiras fechavam. Quando cheguei no Brasil, percebi que ficaríamos isolados por muito tempo e propus, junto com uma amiga, criar uma residência online. Em março de 2020 isso ainda era raro. Eu nunca tinha ouvido falar de residência artística online. Então, fizemos uma chamada nas redes sociais e apareceram oito participantes de várias áreas: biólogos, programadores, escritores. Passamos três meses em encontros intensos, discutindo como transpor linguagens do

---

<sup>51</sup> Disponível em: <<https://marinagem.com/the-happy-app/>>.

físico para o digital. Questionávamos, por exemplo, por que mimetizar salas de exposição em sites, em vez de explorar linguagens próprias do meio digital.

Como cofundadora (cocriadora), acabei atuando também como curadora. Então como curadora-artista, o meu projeto foi o *Notas do Curador*<sup>52</sup>, uma publicação generativa que surgiu dessas reflexões. A ideia era pensar com cada artista como sua proposta se apresentaria no espaço virtual, não apenas como transposição do físico, mas como linguagem autônoma. No fim, realizamos apenas a exposição online, pois a pandemia continuou.

Esse processo foi decisivo para mim, porque me fez pensar de forma mais crítica sobre o digital e suas linguagens. Durante a pandemia, eu lembro que alguns dos meus programas era visitar exposições online, mas também acompanhei também iniciativas como a SP-Arte online<sup>53</sup>. Muitas eram apenas reproduções de galerias físicas em 3D, com paredes e quadros virtuais, um modelo que me cansava rapidamente. Senti cada vez mais a necessidade do físico, mas também percebi a importância de experimentar novas formas digitais. Felizmente, eu tinha um ateliê com espaço, onde continuei produzindo enquanto refletia sobre esses caminhos.

#### **00:19:27 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Então, ao mesmo tempo que eu estava naquele projeto digital, também estava pensando e projetando práticas artísticas para o ambiente físico. É nesse contexto que eu criei a instalação *The Splash*<sup>54</sup>. Não sei se você viu [no site]. É aquela com a parede azul e com um trampolim. Está na categoria água, no meu site.

---

<sup>52</sup> Disponível em: <<https://marinagem.com/curators-notes/>>.

<sup>53</sup> Disponível em: <<https://www.sp-arte.com/>>.

<sup>54</sup> Disponível em: <<https://marinagem.com/the-splash/>>.

E esse trabalho<sup>55</sup> [The Splash] é físico, ele foi pensando para apresentação no espaço físico. Mas ele tem um conceito voltado para o virtual. É uma parede pintada de azul, ou uma tela 2D. É como se você desse um mergulho. Na época eu estava participando dessa residência que criamos, e estávamos discutindo sobre o virtual. O livro *O que é o Virtual*, de Pierre Lévy, foi muito importante para mim, porque ele mostra que não devemos opor real e virtual, mas entendê-los como duas realidades diferentes e, ao mesmo tempo, compartilhadas. Eu estava produzindo projetos nesse contexto, desenhando e testando no ateliê, sempre nesse espaço entre o físico e o digital. Não sei se respondi exatamente à sua pergunta, às vezes falo demais.

**00:21:49 Entrevistadora – Thaíssa Dilly:**

Você acabou respondendo, sim. A pergunta seguinte era justamente como você usa as plataformas digitais para criar ou exibir seu trabalho. Você já falou um pouco disso, sobre as diferenças entre as linguagens. Mas poderia compartilhar um exemplo específico?

**00:22:29 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Tenho muitos trabalhos nesse sentido. Eu já comentei sobre o The Splash, mas tem outros. Tem um que existe apenas no digital e ainda está em andamento. Esse projeto traz justamente essa reflexão sobre presença e deslocamento no ambiente virtual. Eu sempre penso nesse intercâmbio entre físico e digital. Um exemplo é o *Cordiaais*<sup>56</sup>, que surgiu após aquelas

---

<sup>55</sup> *The Splash* (2020) é uma instalação composta por concreto, madeira, tinta acrílica e luz, com dimensões variáveis. Segundo o site da artista (2020), o trabalho propõe uma reflexão sobre a virtualização a partir da metáfora do mergulho: um estado em que corpo, tempo e espaço se transformam em fluxos instáveis e mutáveis. O azul, associado à água, e o trampolim evocam tanto a experiência física do salto quanto a imersão em um ambiente de fronteiras indefinidas, sugerindo o virtual como outra forma de presença (Nagem, 2020).

<sup>56</sup> *Cordiaais* (2021a) é um site interativo que combina imagens de arquivo, pinturas de dados, reconhecimento facial e software personalizado. Segundo o site da artista (2021b), a obra cria um banco de dados online que relaciona retratos históricos de mulheres brasileiras com as emoções detectadas por um algoritmo — felicidade, surpresa, tristeza, desgosto, raiva e medo. Esses resultados são traduzidos em composições visuais abstratas, onde blocos de cores representam a intensidade das

discussões da residência. Esse trabalho<sup>57</sup> nasceu em meio a reflexões sobre gênero e tecnologia, e acabou se expandindo.

Então eu ganhei o Prêmio Marcantonio Vilaça em 2021 para desenvolver um trabalho digital, mas no processo percebi que ele precisava de uma manifestação física também. Para mim, a presença é essencial: estou aqui com você, sentada, tocando objetos, sentindo cheiros. Essa materialidade também faz parte da experiência. Então o projeto ganhou um desdobramento físico, apresentado em exposição. As fotos estão disponíveis no meu site. Esse trabalho teve várias versões em diferentes lugares e acabou se transformando a cada contexto.

Uma coisa que considero importante no universo digital é que ele funciona, muitas vezes, como uma ferramenta. Nem sempre essas ferramentas estão no site como um trabalho final. Muitas vezes, trabalho com o Tiago, um programador parceiro em diversos projetos. Eu digo o que gostaria de fazer, e ele cria um website ou um software customizado, que acaba se tornando uma ferramenta para eu desenvolver e pensar os trabalhos. O projeto *Cordiais* foi feito assim. Primeiro, ele criou a programação que media emoções, e depois pensamos em como isso seria visualizado. Eu podia escolher: não queria quadrado, queria retângulo, mudava cor, formato... Assim, a ferramenta se transformava em um espaço de experimentação. Muitas vezes, sinto que isso também resulta em uma espécie de publicação.

Meu trabalho tem muito de pesquisa. Eu não sou uma acadêmica clássica, mas gosto de explorar a questão da linguagem. Então, penso: “acho que vou fazer uma publicação”. Se estou falando sobre universo digital e tecnologia,

---

emoções em proporção ao tamanho original das pinturas. Ao transformar medições algorítmicas em pintura de dados, o trabalho ironiza e expõe os mecanismos de vigilância e poder do capitalismo digital, tornando-os visíveis e palpáveis. Vencedor do Prêmio Marcantonio Vilaça 2021, o projeto foi desenvolvido em colaboração com Thiago Hersan (Nagem, 2021b).

<sup>57</sup> Disponível em: <<https://marinagem.com/cordiais/>>.

procuro entender como isso se manifesta nesse mesmo universo. Houve uma época em que existiam — e ainda existem — aquelas revistas digitais, em que você passa as páginas virtualmente.

Então, eu não quero mimetizar o físico. Quero fazer algo que funcione de acordo com a navegação e a linguagem do digital, com o tempo e tudo mais. O site do *Cordiais*, para mim, tem a função de ser tanto um resultado de pesquisa quanto uma forma de dar acessibilidade ao trabalho, permitindo que qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo, possa vê-lo. Ao mesmo tempo, pelo fato de ser interativo, ele possibilita que as pessoas tirem suas próprias conclusões a partir da pesquisa, interajam e experimentem. Ele, por si só, é também um trabalho. Mas, quando penso no espaço físico, penso no meu corpo nesse espaço. E aí não quero ficar restrita a um *touch screen*.

Para as pinturas, eu trabalho o corpo do público: para onde ele vai, para onde olha, o que é aquela informação embaixo. Isso pode ser a porcentagem, a cor do pigmento, mas também qual pigmento e qual a textura desse pigmento. Enfim, eu me volto para o material.

**00:27:07 Entrevistadora - Thaíssa Dillý:**

É muito legal tentar perceber, ainda que não completamente, o seu processo criativo, o seu processo artístico. Acho isso muito interessante. Mas quando você me fala, não é apenas uma ferramenta, é quase como se dissesse: “olha, é um pincel, está vendo? Só que eu uso esse pincel nesse sentido [sic]”.

O interessante da conversa é isso: você já vai respondendo às perguntas seguintes. A questão seria sobre como você acredita que as tecnologias podem oferecer novas oportunidades na apresentação e exposição das obras de arte. Você já falou um pouco sobre isso, mas, só para constar, gostaria que comentasse também sobre os benefícios e os desafios que a incorporação da tecnologia traz.

**00:28:45 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Eu acho que, no meu caso, um dos desafios é técnico. A programação é uma linguagem, como qualquer outra. Assim como juntamos letras para formar palavras em português ou em inglês, a programação também é uma linguagem — mas é uma que eu não domino. Ao mesmo tempo, ela oferece infinitas possibilidades.

Outro desafio técnico é que, às vezes, queremos realizar coisas que se tornam extremamente pesadas. E aí penso: quem, na população mundial, tem acesso à internet em alta velocidade ou a um computador potente que rode isso? Claro que essas mudanças estão acontecendo rapidamente, mas, mesmo assim, acredito que apenas uma minoria tem acesso a computadores de ponta e a conexões muito rápidas. Por isso, nos meus projetos, tento sempre fazê-los leves, para que rodem em diferentes computadores de maneira mais fluida. Esse é um desafio que converso bastante com os programadores.

Quando a ferramenta é só para meu uso, é uma coisa. Mas quando é algo como o *Cordiais*, por exemplo, lidamos com centenas de imagens, pinturas digitalizadas, textos, e há muita pressão. Surge a questão: o algoritmo vai rodar ao vivo ou já estará processado? Pensar nisso é fundamental.

Existe também o desafio da linguagem visual. Muito do que conhecemos ainda mimetiza o mundo físico ou é inspirado nas grandes corporações, na publicidade. A questão é: como quebrar isso e, ao mesmo tempo, manter legibilidade, fluidez e interesse? Essa é outra dificuldade — como segurar a atenção de uma pessoa diante da tela sem que seja apenas por meio de um joguinho. Às vezes penso: será que insiro algum elemento de gamificação nessa publicação para atrair uma geração? Pode ser. E aí entram também as vantagens.

**00:31:36 Artista-curadora - Mari Nagem:**

No sentido da acessibilidade, existe essa vantagem. Apesar de também ser um desafio — pela questão técnica, da velocidade da internet e da potência dos computadores —, o trabalho pode ser acessado no mundo inteiro. Pessoas que não viram a exposição, mas querem conhecer o trabalho, em vez de apenas verem fotos da exposição, podem acessar uma versão feita especificamente para isso.

Não sei se é preciso pensar em termos de “vantagem” ou não, mas no meio digital é possível fazer muito em pouco tempo. Colocar um site no ar costuma ser muito mais rápido do que pendurar um quadro na parede, 50 quadros ou mesmo montar uma instalação.

**00:32:26 Entrevistadora - Thaíssa Dillý:**

Sim. Uma vantagem financeira também, uma questão econômica.

**00:32:30 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Sim, claro. Mas é diferente, sabe? Acho difícil pensar dessa forma, porque para mim são linguagens diferentes, então as experiências também serão diferentes. Uma não exclui a outra.

Claro que é muito mais barato. Conseguimos colocar uma exposição online no ar porque tínhamos um amigo programador, mas o tempo e o envolvimento de cada um foram grandes, com recursos próprios. Isso também depende do projeto que você vai realizar, do que precisa e da maneira como quer que ele seja feito.

**00:33:12 Entrevistadora - Thaíssa Dillý:**

E sobre o alcance, você também pensa um pouco sobre isso? Quando você usa o digital?

E aí, vamos ser um pouco futurísticos? Pensando no futuro, você diria que enxerga alguma tendência para os próximos anos? Lembro que, no meu trabalho de graduação, tudo era voltado para o digital e o virtual. Com a pandemia [de Covid-19], houve um *boom* nesse sentido, mas depois as pessoas voltaram à vida “normal”. Gostaria de saber como você vê isso daqui para frente.

**00:34:23 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Concordo com você. Durante a pandemia, eu também achava que isso se tornaria um padrão. Eu vejo um futuro que gostaria e, talvez por isso, busco desenvolver projetos com desdobramentos digitais. Pensando nessa linguagem, às vezes penso: “por que alguém fez assim?” — porque nem sempre consigo perceber, e isso faz sentido. Não é todo o trabalho que precisa disso, mas algumas publicações digitais têm seu lugar.

Eu não sou uma pessoa de jogos, não fico vidrada em 3D, e alguns trabalhos de arte em realidade virtual me causam vertigem. São poucos que considero experiências realmente incríveis. Por isso, acredito que a tecnologia será apenas mais uma maneira, assim como ao longo da história da arte novas linguagens e ferramentas foram incorporadas.

Na história da arte, primeiro houve a pintura, depois a escultura, e mais tarde a instalação passou a fazer parte do sistema artístico. A tecnologia digital pode ser vista como mais uma categoria nesse sentido, especialmente pensando em obras e exposições. Após a pandemia, fui convidada para participar de algumas exposições online, mas percebi que, se isso demandava muito de mim, não tinha tanto interesse. Perguntei-me: será que as pessoas ainda olham essas exposições fora de um contexto de estudo ou acadêmico?

Se as pessoas, como eu fazia durante a pandemia, sentarem em casa em um sábado à tarde ou à noite para visitar uma exposição online, sinto que isso se

consolida como prática. Tenho participado de muitos workshops online voltados à arte, e vejo que isso está se estabelecendo. É muito interessante, porque oferece inúmeras possibilidades e alcance. Por quê? Porque, no mercado de arte, o digital facilitou muito as coisas. Muitos colecionadores nem precisam ir às galerias ou às exposições presenciais.

**00:38:40 Entrevistadora - Thaíssa Dillý:**

A próxima pergunta é: você percebe alguma expectativa do público em relação à experiência artística? Essa expectativa mudou com o avanço das tecnologias digitais, especialmente após a pandemia? O público tem uma visão diferente agora?

**00:39:08 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Acho que isso não mudou apenas nas artes, mas em qualquer experiência humana. Hoje, a relação com as mídias sociais — especialmente as comerciais — transformou a forma como vivenciamos experiências. Toda experiência hoje tem outro tempo, outra estética e muitas vezes outra necessidade. Muitas delas são voltadas para registrar algo em foto e compartilhar com o mundo, e não pela experiência em si. Para mim, essa é a principal diferença. Não sei se isso surgiu logo após a pandemia, mas acredito que ela acelerou o processo. Isso se aplica tanto à arte quanto a viagens, por exemplo.

**00:40:15 Entrevistadora - Thaíssa Dillý:**

É. Também o apelo comercial, talvez.

**00:40:18 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Sim, eu sinto isso. É uma mudança que percebo hoje em relação às feiras de arte. O mercado tomou uma proporção quase institucional. Se isso é bom ou ruim, já é outra discussão. Mas o que sinto é que as feiras de arte hoje são

verdadeiros eventos artísticos — quase como aberturas de exposições. Não são mais voltadas apenas para colecionadores. Elas tomaram essa nova proporção.

Além disso, vivemos um momento de crise financeira mundial, e o mercado tem apoiado fortemente as instituições e suas relações. Quem está no entorno dessas instituições — como os colecionadores — acaba apoiando determinados artistas. Essa relação se tornou muito mais direta, promovendo uma espécie de institucionalização da crítica ao próprio sistema. Talvez isso venha de antes da pandemia, mas agora esse movimento está muito mais forte, mais presente.

**00:41:39 Entrevistadora - Thaïssa Dillÿ:**

Nas suas exposições, você percebeu alguma reação específica do público? Seja em relação à forma como você apresentou, ou pelo fato de a obra ter sido feita com o auxílio da tecnologia?

**00:41:53 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Super, assim, é uma coisa que eu tenho percebido. A primeira vez que notei isso foi em um projeto chamado A Casa da Felicidade. Não sei se você chegou a ver — ele está na categoria "Sol" do site.

A Shiawase no Ie<sup>58</sup> (que significa "Casa da Felicidade" em japonês) é um cubo amarelo-flúor. Dentro dele, há um termômetro customizado que mantém a temperatura entre 13,5 °C e 14 °C. Nesse ambiente, há um resumo de um artigo japonês que afirma que a felicidade é maximizada a 13 °C. As pessoas entram nesse cubo amarelo, acreditando que ali está a "Casa da Felicidade". Mas, ao entrar, se deparam com um espaço branco, asséptico, com esse artigo fixado e o ar-condicionado mantendo a temperatura constante. Esse

---

<sup>58</sup> Disponível em: <<https://marinagem.com/the-happiness-house/>>.

trabalho foi realizado em 2018, logo após o projeto do aplicativo da felicidade, e foi exibido numa exposição do São Paulo Fashion Week, junto com outras 18 instalações de grande porte.

As pessoas chegavam, viam a parede amarela e tiravam muitas selfies e fotos — o cubo acabou virando uma espécie de fundo para fotografias. Lembro que fiquei lá observando, também atuando como curadora no projeto, e achei muito curioso: muita gente nem entrava na "Casa da Felicidade". Paravam apenas do lado de fora para tirar fotos com o fundo amarelo, especialmente quem estava “combinando” com aquela cor — um amarelo-flúor que uso bastante nas minhas obras.

Isso me fez refletir bastante. Eu já vinha pensando em outro projeto, que acabou se tornando A Floresta<sup>59</sup>, esse trabalho aqui. Ele é basicamente um fundo verde — um *green screen* — com holofotes. Quando você se aproxima, percebe que há um buraco na parede que revela o jardim do shopping, localizado atrás da galeria. Há muitos conceitos nesse trabalho — que você pode ver melhor no site —, mas um deles é justamente a ideia do holofote criando um cenário, um set de filmagem ou fotografia. A pergunta que fica é: as pessoas vão até o trabalho para olhar o buraco, para ver o que está além, ou vão apenas parar na frente para se fotografar?

Existe esse jogo entre ver e ser visto. Tenho achado interessante pensar sobre como os trabalhos podem ser percebidos de formas diferentes com o tempo, dependendo do olhar de cada um. Sempre que posso, observo como o público interage, o que fotografam, como leem o trabalho. Não tenho necessariamente o interesse de tornar minha obra “instagramável”, mas acredito que, de certa forma — pelas cores, pelos elementos que uso — ela

---

<sup>59</sup> Disponível em: <<https://marinagem.com/the-forest/>>.

acaba sendo. Isso não é o objetivo, mas acho interessante levantar esse questionamento.

**00:46:23 Entrevistadora - Thaíssa Dilly:**

A próxima pergunta é: como você planeja e organiza a incorporação da tecnologia em uma instalação de arte ou em uma exposição? Você busca algum equilíbrio entre a tecnologia e outros elementos? Como você se organiza nessa articulação?

**00:46:56 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Sim, para mim, é como uma espécie de balança. Eu diria que tenho três grandes pilares. Físico e digital, e eu vou alternando entre esses dois, jogando com essa balança. O natural e o sintético, o artificial; sempre busco esse contraste. E o racional e intuitivo. Esse é um processo que também busco equilibrar.

Não que o resultado final de todos os meus trabalhos traga esses três elementos de forma clara e evidente, mas dentro do processo, são sempre essas forças que estou trabalhando. Às vezes busco o equilíbrio, outras vezes o desequilíbrio. Mas muitas vezes tento encontrar esse equilíbrio por meio de outras formas de percepção ou visuais. Esse é o lugar onde acredito que a gente navega. Esses elementos não são necessariamente antagônicos; eles coexistem. No mundo atual, isso se torna ainda mais evidente.

E sobre o futuro, acho que estamos vivendo uma grande crise — climática, social, econômica e até existencial. Mas acredito que um futuro possível envolve essa união entre o conhecimento ancestral, biológico, aprender com a natureza, e, ao mesmo tempo, entender até onde já avançamos com a tecnologia. Muitas vezes se pensa que a inteligência artificial ou as tecnologias vão acabar com o mundo, mas elas também podem ser usadas para aprender com processos naturais.

Por exemplo, existem micro sensores usados no processo migratório dos pássaros, que podemos aplicar para entender melhor a crise climática. A ideia seria usar essas duas tecnologias: a tecnologia do presente e do futuro, junto com a tecnologia do passado, para ajudar a entender o presente e encontrar formas de viver de maneira harmônica.

**00:50:04 Entrevistadora - Thaíssa Dilly:**

Estou adorando nossa conversa! Bom, você já mencionou um pouco sobre os aspectos técnicos e logísticos envolvidos na implementação de tecnologia em uma exposição ou obra de arte. Você falou sobre buscar parcerias, né? De certa forma, já respondeu essa pergunta. Mas, se quiser acrescentar algo, fique à vontade. Caso contrário, podemos seguir para a próxima.

**00:50:33 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Sim, lembrei de algo importante. O que aconteceu recentemente é que, embora eu busque parcerias, sempre tento entender o lado da parceria. Eu procuro compreender o processo como um todo. Por exemplo, no meu último trabalho, que não sei se você chegou a ver, ele envolve motores com paus de chuva girando. Tento entender todos os componentes, como funcionam e por que funcionam dessa forma. Isso me ajuda a fazer escolhas conceituais e estéticas.

Por exemplo, eu quero que o motor seja invisível, mas aí me pergunto: qual o peso disso? Como isso funciona na prática? São questões como essas que guiam as minhas decisões.

Além disso, esse conhecimento é importante para os outros projetos que se desdobram a partir disso. Também por uma questão de autonomia, por exemplo, eu montei a instalação mesmo quando a pessoa que fez o projeto comigo não estava presente. E, por isso, precisei criar um manual técnico para que ele pudesse ser remontado.

Portanto, sempre tento entender as técnicas e tecnologias envolvidas, pois só assim as escolhas podem ser feitas de forma conjunta. A ideia não é que alguém simplesmente diga: “Vou usar um tubo de LED porque gosto dele”, sem entender o impacto ou a funcionalidade desse tubo dentro do projeto, sabe? Não é uma escolha aleatória; é uma decisão pensada.

**00:52:21 Entrevistadora - Thaïssa Dillÿ:**

O próximo tema é sobre como o meu trabalho aborda a participação feminina, o empoderamento das mulheres, especialmente no contexto das tecnologias. A próxima sessão de perguntas será mais focada nesse tema: o feminino e as tecnologias.

Então, para encerrarmos a questão das plataformas, se você quiser acrescentar algo, fique à vontade. Se, mais tarde, durante o próximo tema, lembrar de algo relacionado e quiser falar, também pode. Não tem problema, ok?

**00:53:04 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Certo.

**00:53:16 Entrevistadora - Thaïssa Dillÿ:**

Sobre a questão da participação das mulheres, como você vê as tecnologias sendo utilizadas para promover o empoderamento feminino? Podemos abordar isso tanto nas artes quanto na sociedade em geral. Acho que seria interessante começar falando de forma mais ampla e, depois, ir aprofundando.

**00:53:41 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Eu acredito que, em todas as áreas, tem se buscado o reconhecimento e a valorização da mulher. No entanto, esse reconhecimento ainda é, infelizmente, muito limitado. Em muitas áreas, a tecnologia e o

desenvolvimento tecnológico são vistos e divulgados como sendo majoritariamente masculinos. Os grandes donos de empresas de tecnologia, por exemplo, são todos homens brancos. Acho que ainda temos um longo caminho a percorrer.

Também existe um papel que cada um de nós tenta cumprir — por exemplo, nas parcerias e nas escolhas de quem convidar para trabalhar. Já percebi que, muitas vezes, eu gostaria de trabalhar com uma mulher, mas acabo chamando um homem porque sei que ele tem mais condições de realizar o projeto, especialmente quando o orçamento é apertado. Isso é complicado, porque não quero ser forçada a fazer essas escolhas por uma questão de recursos, mas acaba acontecendo.

Como mulher, sempre houve essa expectativa de que eu falasse sobre questões femininas, principalmente no início da minha carreira. Houve uma época em que eu era questionada: "Você não fala sobre mulheres?" E para mim, já bastava ser mulher. O simples fato de estar aqui, produzindo, enfrentando e quebrando as barreiras impostas às mulheres, já era uma resistência. As pessoas não esperam isso de mim. Mas, apesar disso, tenho a capacidade de realizar meu trabalho sozinha, de tomar decisões, de lidar com as coisas e minha postura.

Portanto, o fato de ser mulher e enfrentar ativamente essas dificuldades é uma questão importante, mas meu trabalho nunca foi sobre isso especificamente. Claro, alguns projetos, como o "Cordiais", acabaram refletindo essas questões, pois estavam diretamente ligados a momentos do mundo em que vivemos. Esse trabalho, por exemplo, surgiu em 2021, durante a pandemia, quando comecei a ler sobre o termo "Smart Wives". "Smart Wives" é um conceito criado para se referir às assistentes virtuais, como a Siri. Você já leu sobre isso? O termo fala sobre o fato de assistentes virtuais serem nomeadas e possuírem vozes femininas. Isso é uma questão de gênero, porque o simples fato de dar uma identidade feminina a essas

tecnologias levanta um debate importante. Há um livro muito bom sobre isso, e posso indicar se você quiser.

Já começo a pensar sobre isso, e inclusive, na época, vi um trabalho de uma startup que estava tentando criar uma voz não binária para assistentes virtuais. Achei essa proposta incrível, porque estava muito alinhada com o meu universo. Durante esse processo, eu até fiz alguns desenhos. E foi num desses momentos de reflexão que o projeto "Cordiais" também surgiu. Durante a pandemia, eu acabei esquecendo de mencionar outro projeto. Fiz um trabalho com uma amiga chamado "Cripto Nudes". Não sei se está no site dela, mas não está no meu, por uma série de razões. Esse projeto começou antes de 2019 e foi baseado na ideia de trabalhar com corpos não normativos. A proposta era pegar cerca de 1000 imagens de filmes pornôs e de corpos nus de mulheres na mídia, especialmente em cinema e TV, e usar machine learning para gerar novos corpos.

Esses corpos, embora muitas vezes reconhecíveis como femininos, eram distorcidos de formas inesperadas. A ideia era promover uma certa normalização dos diferentes tipos de corpos. Esse tema, de alguma forma, acaba aparecendo no meu trabalho, simplesmente por eu ser um corpo feminino. Não é o tema principal, mas está implicitamente presente, especialmente em alguns projetos, como "Cripto Nudes" e "Cordiais".

O "Cripto Nudes", por exemplo, foi exibido em uma exposição de NFTs. Quando surgiu essa tecnologia nova, eu quis entender e explorar, sem saber se seria algo que se tornaria um trabalho, mas com o objetivo de pensar criticamente. Às vezes, temos uma reação de repúdio a uma nova tecnologia, mas eu tento adotar uma postura mais curiosa: "Deixe-me entender antes de formar uma opinião." Muitas vezes, ainda não tenho respostas, mas o objetivo é não rejeitar nem idolatrar algo de antemão.

Depois veio o "Cordiais", um trabalho que começou com a proposta digital. A ideia inicial de financiamento foi para desenvolver uma proposta digital, e eu

pensei: "Vamos pegar esses trabalhos que já estão digitalizados dentro de uma coleção brasileira?" A questão era: esses trabalhos são os mais vistos, pois estão no Google Arts & Culture. Então, a pergunta era: quem está representado nessas pinturas? Quais mulheres estão ali, e como podemos abordar essa representação no contexto atual?

#### **01:01:54 Artista-curadora - Mari Nagem:**

E foi curioso, porque já havia essa questão do algoritmo de reconhecimento de emoções, que tem uma postura bem interessante. Eu amo e odeio ao mesmo tempo. Ele é incrível como conceito, baseado em um estudo dos anos 70 de um psicólogo que analisava os músculos faciais, mas, ao mesmo tempo, ele padroniza e cataloga emoções de forma completamente subjetiva, sem levar em conta as diferenças culturais nas representações das pessoas.

O que você vê de mim, na verdade, não sou eu, mas uma representação. Pode até haver um delay de 0,01 segundo, e, mesmo assim, você não consegue sentir a temperatura ou o cheiro que estou sentindo ou compartilhando, sabe? Foi isso que me levou a refletir sobre como interpretamos e representamos um rosto, especialmente o rosto feminino. Esses algoritmos de reconhecimento, quando foram estudados, muitas vezes usavam rostos masculinos, além de um recorte racial específico. Então, minha proposta foi trazer esses sistemas para refletir sobre a posição da mulher no Brasil, especialmente porque eu estava fora do país na época, e refletindo também sobre como o corpo brasileiro é subjetivado no exterior. Você, como está fora, em Portugal, talvez também tenha uma visão mais crítica sobre isso.

Esse projeto aborda várias questões: gênero, colonização, representação. Eu vejo também como uma forma interessante de as mulheres se sentirem conectadas. Eu costumava dizer que essas pinturas foram minhas amigas por muito tempo enquanto eu estava fora. Eu me reconhecia nelas. Lembro que uma das primeiras pinturas físicas que fiz foi aquela que representava o maior índice de raiva. Eu me lembro bem da raiva, porque era um momento

em que eu me sentia muito sensibilizada com o corpo feminino no exterior. Essa sensação foi muito forte para mim. Depois, passou, mas foi a primeira. Eu me lembro de passar o vermelho com força, quase como um grito. Isso não está no site, porque são trabalhos que fazem parte da história do projeto, mas não necessariamente estão na versão final exposta.

No fundo, o projeto é sobre conexão e unidade. Quando olho para essas mulheres, vejo: "Estamos juntas!" Porque, no final, quem pintou essas figuras foi um homem, que escolheu aquelas expressões, aquelas roupas. Mas, em vez de pensar nisso de maneira separada, o que precisamos é nos unir, ajudar umas às outras.

**01:05:43 Entrevistadora - Thaíssa Dillý:**

Isso. O meu trabalho aborda exatamente isso. A minha ideia é mostrar como as mulheres estão se apropriando das tecnologias, tanto para produzir arte quanto para divulgar seu trabalho. Por isso, estou conversando com mulheres. O ponto de partida foi um trabalho sobre mulheres, mas que não necessariamente se limitava a mulheres falando sobre mulheres. Eu queria mostrar isso: mulheres para mulheres. Só para esclarecer esse ponto.

Enfim, a minha próxima pergunta é sobre os desafios, as dificuldades e até as facilidades que a tecnologia pode ter trazido. Se é que houve alguma facilidade. Como, enquanto mulher, você se apropria disso para se beneficiar, seja pela visibilidade das plataformas ou de outra maneira? Você percebe algum desafio institucional, ou as plataformas têm trazido mais liberdade? Enfim, como você tem percebido isso na sua vida, não só como artista, mas também como curadora?

**01:07:11 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Pelo fato de ser mulher, percebo uma expectativa que sempre existiu, mas que hoje é ainda mais enfatizada pelas redes sociais e pela mídia comercial. Essa expectativa física sempre esteve presente, desde a nossa infância com

revistas como a *Capricho* e a *Atrevida*, que ditavam como a mulher deveria ser. Porém, com as mídias sociais, esse pensamento foi amplificado a uma velocidade absurda. Hoje, é sobre como a minha boca deve ser, como minha testa deve parecer, como eu devo ser "mulher". Existe um discurso dentro de um discurso, que se diz feminino, mas que ainda carrega essa pressão tanto por parte dos homens quanto das mulheres.

Esse é um grande desafio, mas não necessariamente um desafio de produção. Existe também um outro desafio, que é muito claro: a dificuldade de ser ouvida. Isso pode ocorrer em uma parceria, dependendo das pessoas no grupo ou na instituição. Acredito que isso aconteça com todos, mas para mim, ainda é muito difícil de navegar, especialmente em posições de liderança. A questão de como cobrar, por exemplo. Sabemos que, mesmo com a mesma formação e na mesma posição, um homem vai ganhar mais que uma mulher. E a forma de negociar também é diferente. Se eu sou direta e coloco meu valor, posso ser vista como impositiva ou agressiva. Já se um homem fala da mesma maneira, ele é simplesmente assertivo.

Isso é muito difícil para mim, especialmente porque tenho um background em produção cultural e gestão criativa. Eu tenho experiência trabalhando nisso. Muitas vezes, adoto posturas diretas e claras, mas essas posturas são mal interpretadas, sendo vistas como intimidantes apenas por eu ser mulher. Eu, sinceramente, nem gosto de ficar falando sobre essas coisas, mas é um desafio que tenho enfrentado constantemente.

**01:10:31 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

Sim, eu compreendo. Uma das próximas questões que eu gostaria de saber, é se você acha que as plataformas digitais — ou as redes sociais — e o fato de hoje em dia ser possível construir um site, mesmo que exija algum conhecimento técnico, facilitam a independência da artista mulher? Digo "independência" no sentido de não depender de uma instituição, museu ou galeria para se destacar. Apesar das barreiras que ainda existem, você

acredita que uma curadora ou artista consegue se fazer visível mais facilmente hoje? Não diria que é 'mais fácil', não sei se entende o que quero dizer?

**01:11:47 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Mas eu acho que, sem dúvida, é uma oportunidade. Eu não gosto de afirmar que a internet é totalmente democrática, mas é inegável que ela oferece muito mais acessibilidade e alcance. Uma mulher, por exemplo, que está em casa ou no seu ateliê produzindo, hoje tem muito mais ferramentas para dizer: "Estou aqui". Ela tem a capacidade de se mostrar e compartilhar seu trabalho. E temos muitos exemplos disso, de mulheres que estão fazendo isso de maneira incrível, e eu admiro muito essas iniciativas.

Então, sim, sem dúvida, a internet é uma maneira de criar visibilidade. Eu não sei se você conhece o projeto "Women on Wall", que busca criar plataformas para a visibilidade feminina nas artes. Eu já participei de um projeto relacionado, que não era apenas focado nas artes, mas em mulheres que lideram projetos de mídia independente. O projeto era principalmente para jornalistas, mas fui selecionada como uma das artistas, pois meu projeto, um podcast sobre educação sexual, estava alinhado com a proposta, mesmo sendo um projeto criativo fora do escopo das artes tradicionais. Isso nos leva a refletir sobre as outras plataformas, além dos sites e mídias digitais. Existem, por exemplo, podcasts e canais em que mulheres estão ganhando protagonismo por força própria.

**01:14:29 Entrevistadora - Thaíssa Dillý:**

Sim. O podcast é uma plataforma que tem sido muito utilizada também. Muitas pessoas ainda têm esse hábito, que vem da rádio, mas no formato do podcast você pode ouvir enquanto está fazendo outras atividades, como lavando a louça ou realizando alguma tarefa manual. Não exige muita atenção e te permite continuar fazendo o que está fazendo, sem perder o foco.

Eu mesma, por exemplo, faço isso frequentemente. Enquanto estou realizando uma tarefa manual que não exige muita concentração, sempre coloco um podcast para ouvir.

A próxima pergunta talvez seja um pouco utópica, mas vou perguntar: como o setor artístico pode se tornar mais inclusivo para as mulheres, especialmente na intersecção entre arte e tecnologia? Minha pergunta é mais no sentido de como as tecnologias, como você mencionou antes, permitem que as mulheres se apropriem e se façam visíveis, mas especificamente no contexto institucional da arte. Sabemos que há toda a questão da institucionalização e o questionamento de quem é considerado artista e para quem a arte é destinada. Você acha que as tecnologias podem transformar esse cenário artístico? Não diria que popularizar, mas pensar em um longo prazo, levando em conta a história da arte e os avanços que já fizemos, como podemos continuar a avançar nesse sentido nas artes?

**01:16:52 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Assim, eu acredito que as tecnologias podem, sim, ter um impacto. Já estão transformando um pouco o cenário, mas não sei exatamente de que maneira isso vai se desenrolar no futuro. O principal ponto é que muitas mulheres, devido ao alcance das mídias digitais e à possibilidade de produção própria, conseguem criar e tornar visível o seu trabalho. Isso, por si só, acaba sendo um veículo de expressão e visibilidade. Porém, entra uma questão complexa.

Além disso, vejo que as instituições usando o alcance das mídias digitais como um fator importante para sua popularidade e publicidade. Isso acaba influenciando decisões em júris, com a visibilidade online sendo um critério para selecionar quem será mostrado ou não. Por exemplo, 'Ah, essa pessoa tem mais visibilidade, então preferimos ela do que a outra'. Isso já acontece.

Por outro lado, também vemos artistas incríveis, especialmente mulheres, que despontaram justamente por suas ações online. Então, há esses dois

lados. Não consigo prever qual será o futuro dessa relação entre arte, mulheres e plataformas digitais. Tento não julgar ou fazer previsões, porque não é algo que consiga afirmar com certeza.

**01:19:21 Entrevistadora - Thaíssa Dillý:**

Falando sobre a questão da inclusão digital, sabemos que existe toda uma discussão sobre o acesso desigual às tecnologias, especialmente no Brasil, onde as desigualdades sociais são muito evidentes. A minha pesquisa é focada no Brasil, e esses recortes de desigualdade são bem visíveis, especialmente quando falamos de acesso às tecnologias. Em relação à participação feminina nas artes, você percebe de alguma forma lacunas significativas no acesso a recursos tecnológicos por parte de artistas mulheres? E, caso sim, quais estratégias ou iniciativas você acredita que poderiam ajudar a mitigar esse problema?

**01:20:15 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Bom, eu acho que essa pergunta é complexa. Grupos e uniões de artistas mulheres são de extrema importância, pois contribuem para o fortalecimento e a troca de conhecimentos. Além disso, a própria inclusão em espaços majoritariamente masculinos também é uma maneira importante de promover essa mudança, trazendo uma certa generosidade e colaboração.

**01:20:59 Entrevistadora - Thaíssa Dillý:**

E políticas públicas?

**01:21:02 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Sim, sim, sempre. Acho que essa questão é de extrema importância, especialmente no Brasil, onde a questão racial é muito complexa. Talvez a gente ainda esteja lidando com questões urgentes, que são diferentes, por exemplo, das que se enfrentam em países da Europa. Não apenas raciais, mas

também sociais. Então, as políticas públicas são fundamentais. E é aqui que entram outras categorias, como mulheres enquanto mães solo ou aquelas que sofreram algum tipo de abuso... São muitas camadas, e é por isso que as políticas públicas precisam ser eficazes.

O que cabe a nós, é nos unirmos. Como eu disse antes, acho que muitas mulheres, na maioria, cresceram com a ideia de que éramos rivais. Mas, na verdade, precisamos entender que estamos todas juntas. Essa é uma reflexão que não vale só para as mulheres, mas também para a relação com a natureza e com a tecnologia. É sobre aprender a respeitar as diferenças, a viver juntos. Enfim, eu sei que fui um pouco abstrata, mas é uma questão difícil para mim de elaborar.

**01:23:22 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

Sim, é isso. A gente vê que muitas vezes as plataformas digitais — seja redes sociais, podcasts, sites, enfim — acabam amplificando as vozes, principalmente das mulheres e de minorias. Mas, ao mesmo tempo, que elas podem ser espaços de inclusão também pode ser de silenciamento, dependendo de como se dá essa divisão. Existe, portanto, esse paradoxo. Você percebe isso como um desafio na sua prática artística? Ou seja, essa dinâmica entre visibilidade e silenciamento? E, se sim, você tem alguma ferramenta ou estratégia que utiliza para fortalecer sua voz ou, de alguma forma, limitar essas questões que podem surgir?

No caso do acesso às plataformas, existe alguma específica ou algum movimento ou grupo que te ajudou nesse processo? Poderia dar exemplos? Ou você acredita que há algo que poderia ser feito para ajudar outras mulheres, especialmente nesse contexto?

**01:25:09 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Sim, eu já fiz parte de vários grupos de mulheres que se apoiam nas artes, criei grupos e me inscrevi em plataformas direcionadas ou dirigidas por

mulheres. Mas, bom, tem um tempo que não faço curadoria, desde a pandemia, na verdade. Decidi focar mais na minha prática como artista. No entanto, quando faço curadoria, tento sempre fazer um exercício de inclusão. Mas, no momento, não tenho saberia dizer.

**01:29:57 Entrevistadora - Thaíssa Dilly:**

Falando um pouco sobre as narrativas tradicionais da história da arte, você acredita que o uso da tecnologia contribui de alguma forma para questionar ou transformar esses padrões historiográficos? A minha pergunta é mais no sentido de saber se você vê a tecnologia como uma ferramenta que, hoje, nos permite recontar a história.

**01:30:47 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Eu acho que as histórias femininas ainda são muito pouco conhecidas pelo público em geral, tanto na história da arte quanto em outras áreas. Muitas mulheres artistas e designers não tiveram protagonismo, simplesmente porque a história foi escrita por outras pessoas, geralmente de outro gênero. Agora, não consigo pensar em um nome específico no momento, mas com certeza há várias. Sempre que você encontra alguém, um artista ou pesquisador, que está explorando essa questão, você se depara com algo como: "Nossa, essa artista é incrível, mas ninguém conhece ela!" Existem muitas produções incríveis que, infelizmente, não estão registradas historicamente ou não fazem parte da narrativa oficial da história da arte ou da história da arte e tecnologia.

Mas, como falei, não consigo lembrar de um nome agora, mas tenho certeza de que existem muitas. E é justamente por isso que seria tão importante – e já está acontecendo – começar a reescrever essas histórias. Já temos alguns exemplos, mas ainda há muito a ser feito.

**01:34:24 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

Claro! Eu compreendo.

Acredito que a inclusão de mais mulheres – tanto artistas quanto curadoras – no ambiente digital e no físico, impacta diretamente o cenário das artes. Pelo menos, essa é a minha percepção. Quanto mais mulheres eu conheço e com as quais posso conversar, mais vejo o impacto disso. E talvez, se não fosse pela tecnologia, eu não tivesse tido a oportunidade de conversar com você, por exemplo.

Então, a minha próxima pergunta é um pouco sobre isso: como você acredita que as mulheres, não apenas pelo gênero, mas também pela história e pela luta que carregam, impactaram o mundo das artes e da cultura? Ou você não vê essa conexão? Enfim, talvez seja uma percepção pessoal minha, mas queria saber a sua visão sobre isso.

**01:35:50 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Não sei, mas assim, obviamente, nós impactamos e movimentamos as coisas. Eu acredito que de várias maneiras. Então, eu já participei de algumas experiências, exposições e eventos com curadoras, produtoras e artistas, todas mulheres, e vivi experiências das mais variadas. Tive algumas em que houve dificuldades, talvez porque as coisas já estavam estabelecidas e, talvez, pela forma direta com que eu me posiciono – por querer discutir abertamente questões como dinheiro, por exemplo. Mas, com outras mulheres, foi incrível, como se tivéssemos uma lista de prioridades bem definida. Elas já sabiam que precisávamos abordar as questões de frente, cuidar do trabalho, e ser cuidadosas no processo, porque sabemos que historicamente as mulheres enfrentam desafios ao expor ou ao participar ativamente do circuito artístico.

Então, até hoje, passei por esses dois tipos de experiência: as positivas e as difíceis. Quando a experiência foi positiva, eu a celebro e agradeço, mas

quando não foi tão boa, tento entender, como mulher, o que podemos fazer de diferente. Como mulheres que têm o mesmo objetivo, o de fortalecer as artes e a presença feminina no campo artístico e tecnológico. Não acredito que haja um padrão de comportamento ou um único caminho para isso, pelo menos não na minha experiência. Passei por várias situações e, em todas, busquei aprender. Acredito que o importante, para mim, é que, quando a experiência é boa, deve ser elogiada, e quando não é, devemos refletir sobre como melhorar. E se fosse um grupo de homens, porque talvez não teríamos os mesmos espaços de acolhimento ou os mesmos tipos de desafios, a dinâmica seria outra, com certeza.

**01:39:08 Entrevistadora - Thaíssa Dillö:**

Para finalizar, como podemos apoiar as novas gerações de mulheres artistas e curadoras? Existe algum movimento, grupo ou política que você acredita estar fazendo a diferença atualmente? Algo que esteja acontecendo hoje e que possa influenciar as gerações futuras, tanto na educação quanto em outros aspectos?

**01:39:47 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Eu vejo que existem alguns grupos hoje em dia, né? Como os de mulheres que se unem para ter um ateliê e construir um espaço de produção e realização de trabalhos. Há também mulheres artistas que, por exemplo, preferem procurar assistentes mulheres ou buscam pessoas do sexo feminino para realizar atividades educativas. Eu mesma, quando tenho essa oportunidade, tento dar essa prioridade. Porém, é que não tenho, no momento, um grupo ou ação específica para citar, mas posso mencionar uma experiência recente

que talvez seja interessante. Não sei se você conhece, mas tem um grupo chamado *NÓS arte e ciência por mulheres*<sup>60</sup>.

Elas estão com uma exposição em São Paulo e outra no Rio de Janeiro. É um grupo formado por curadoras e produtoras associadas a um estúdio. Eu estou acompanhando o trabalho delas pelo Instagram, e acho muito interessante. Embora eu ainda não tenha conhecido nenhuma delas pessoalmente, só vi o trabalho, elas foram muito atenciosas. É um projeto grande, com financiamento tanto do estado quanto de fontes privadas.

E, sim, há muitas produtoras artísticas que estão promovendo esse tipo de iniciativa e priorizando a inclusão feminina, especialmente nas curadorias. Eu também posso falar da minha experiência como latina morando fora. Muitas vezes, busco me conectar com mulheres latinas no exterior. Por exemplo, ao organizar uma exposição, não é um grupo excludente, mas dou prioridade a mulheres latinas para visitas de estúdios, porque acredito que esse é o nosso papel. Isso não significa que outras pessoas não possam fazer parte, mas essa é uma forma de fortalecer nossa rede.

**01:42:19 Entrevistadora - Thaíssa Dillý:**

Muito obrigada e desculpe ter delongado tanto o tempo da entrevista.

**01:43:32 Artista-curadora - Mari Nagem:**

Tudo bem. Obrigada pela conversa.

---

<sup>60</sup> Disponível em: <<https://pacodasartes.org.br/exposicao/nos-arte-e-ciencia-por-mulheres/>>.

**APÊNDICE D – Termo de livre consentimento: Marcela Vieira**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
CENTRO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

**TERMO DE LIVRE CONSENTIMENTO**

Eu, Marcela Vieira, declaro, por meio deste termo, que concordei em ser entrevistado(a) e participar do estudo de caso referente à pesquisa para dissertação de mestrado “Curadoria de arte em plataformas digitais no Brasil: uma análise sobre a participação feminina em exposições virtuais nos anos de 2021 e 2022”, desenvolvida pela mestranda Thaíssa Dilly Alves, sob orientação do Prof. Dr. Daniel Hora.

Afirmo que aceitei participar por minha própria vontade, sem receber qualquer incentivo financeiro ou ter qualquer ônus e com a finalidade exclusiva de colaborar para o sucesso da pesquisa.

Fui informado(a) ainda dos objetivos estritamente acadêmicos do estudo.

Autorizo que o teor de minha entrevista seja utilizado na dissertação de forma:

[ ] Anônima/ [X] Não anônima. O acesso e a análise dos dados coletados se farão apenas pela pesquisadora e/ou seu orientador/coordenador.

Sendo essa expressão da verdade, firmo o presente documento.

**Local: Santa Monica, USA, data: 11 de fevereiro de 2025.**

A assinatura manuscrita de Marcela Vieira, escrita em tinta azul, sobre uma linha horizontal.

Assinatura

## APÊNDICE E – Transcrição da Entrevista com Marcela Vieira



**UFES - Universidade Federal do Espírito Santo**  
**Centro de Artes**  
**PPGA - Programa de Pós-Graduação em Artes**  
**Mestrado em Artes**

**Pesquisa:** Curadoria de Arte em Plataformas Digitais: uma análise sobre a participação feminina em exposições virtuais entre 2021 e 2022

**Entrevistadora/ Mestranda:** Thaíssa Dilly

**Entrevistada:** Marcela Vieira

**Data:** 09/02/2025

**Local:** Plataforma ConferênciaWeb<sup>61</sup>

## TRANSCRIÇÃO<sup>62</sup>

**00:00:42 Curadora - Marcela Vieira:**

Se quiser, posso fazer uma apresentação inicial.

**00:00:54 Curadora - Marcela Vieira:**

Eu sou cofundadora e curadora do site de arte chamado aarea<sup>63</sup>, lançado em 2017 como uma plataforma. Ela foi pensada assim desde o início, com esse formato e essa missão de ser uma plataforma de apresentação de trabalhos artísticos feitos para a internet. A gente costuma convidar [os artistas] para fazer os trabalhos [que serão promovidos no aarea] e a gente geralmente comissiona um trabalho novo. Convidando artistas que não necessariamente

---

<sup>61</sup> Disponível em: <<https://conferenciaweb.rnp.br/>>.

<sup>62</sup> As entrevistas foram realizadas por videochamada, com gravação previamente autorizada pelas entrevistadas. Em respeito ao direito à privacidade, os vídeos não serão disponibilizados na íntegra; apenas a transcrição do áudio está incluída neste apêndice, conforme consentimento concedido. A transcrição contempla exclusivamente trechos relevantes ao roteiro de perguntas da pesquisa de mestrado. Comentários de cunho pessoal ou profissional e outras falas expressamente solicitadas para permanecerem em off (partes da conversa indicadas como não publicáveis) foram suprimidos. Conversas paralelas — como interações das entrevistadas ou da entrevistadora com outras pessoas presentes no ambiente doméstico — também não foram transcritas.

<sup>63</sup> Disponível em: <<https://www.aarea.co/site/>>.

tem algum contato com uma produção de arte digital ou usando alguma forma de tecnologia.

Isso pra gente é bastante interessante, porque a gente confronta essa pessoa. Com o desafio, ela normalmente não está sendo guiada pela tecnologia, mas pelo conceito artístico. Nem eu, nem a Livia [Benedetti], que é a minha parceira no projeto... a gente não é programadora, nós atuamos como “curadoras barra produtoras” [sic], porque fazemos um pouco de tudo no projeto. Mas a gente tem um super programador que está desde o início do projeto, o Adriano [Ferrari]. Ele que resolve todas as questões, os problemas técnicos e faz essa “adaptação” da ideia pro ambiente virtual.

**00:02:13 Curadora - Marcela Vieira:**

Então, geralmente a gente convida um artista ou uma artista. E 90% deles não necessariamente sabe que eles vão apresentar o que ou o que vão produzir. A gente começa com uma longa conversa que pode durar anos, pode durar meses, pode durar semanas ou muito rápido. Enfim, quando a gente encontra o que quer apresentar no aarea, chamamos o nosso programador [para dar o apoio técnico necessário]. É nesse momento que chamamos o Adriano [Ferrari] pra resolver a questão tecnológica e para conversar sobre a ideia com a gente também. Juntos procuramos soluções para aquela ideia. A gente tem hoje mais de 50 trabalhos artísticos feitos para a internet. Muitos deles em parceria com instituições internacionais.

Desde o início, a gente teve um formato bastante radical de apresentação [dos projetos artísticos]. Deixamos um trabalho por vez e depois esse trabalho desaparece. Se você entrar no site hoje, não tem [os trabalhos anteriores]. Não tem como ver esses trabalhos artísticos, mas só uma imagem do que aconteceu ou do que poderia representar o trabalho artístico e o texto curatorial em inglês e português.

**00:03:20 Curadora - Marcela Vieira:**

A gente decidiu, desde o início, que seria assim: uma apresentação por vez. E, ao longo do tempo, entendemos que a gente também estava resolvendo uma questão de restauro e conservação, porque para manter todos os trabalhos artísticos rodando é preciso um servidor muito grande.

Também [seria necessária] uma manutenção contínua de muitos trabalhos artísticos que foram feitos ao vivo. E tem a questão que se ele não está sendo exibido [ao vivo e online], não era mais o trabalho, né? Seria uma reprodução? Então a gente foi defrontando-se também com várias questões de conservação e manutenção [no ambiente virtual e online].

**00:03:58 Curadora - Marcela Vieira:**

Bom, além do aarea, eu também sou editora de uma revista online, a Revista Rosa<sup>64</sup>, que é uma revista de política, filosofia, cultura de forma geral. É uma presença artística importante também. Mas [nessa revista online] os trabalhos não são comissionados. A gente geralmente publica as imagens [de registro/ reprodução] do trabalho artístico.

**00:04:33 Entrevistadora - Thaíssa Dillÿ:**

Muito obrigada pela apresentação, Marcela. Foi muito útil para iniciar a conversa.

**00:04:47 Entrevistadora - Thaíssa Dillÿ:**

Agora, [seguindo o roteiro das entrevistas] a gente vai falar primeiramente sobre a curadoria de arte em plataformas digitais. Para responder, você pode considerar não só a questão da produção de um site/ plataforma, como é o

---

<sup>64</sup> Disponível em: <<https://revistarosa.com/>>.

caso do aarea, mas também se vocês utilizam as mídias sociais, ou articulação desses dois tipos de plataformas, ok?

Você acha que o uso de tecnologias digitais mudou sua abordagem à arte de alguma forma? Se sim, de que maneira? Como você descreveria o papel das plataformas digitais e outras tecnologias em suas práticas artísticas e expositivas?

**00:05:37 Curadora - Marcela Vieira:**

Bom, tem uma questão que preciso explicar sobre o aarea aqui. Durante 5 anos, ele foi um site diferente. O projeto aarea está completando 8 anos esse ano [2025], certo? Então, durante cinco primeiros anos, o site foi uma plataforma que recebia um trabalho [artístico], e essa arte, enquanto estava sendo exibida, ocupava a tela integralmente, sem nenhuma informação. Havia informação [institucional] de contato e quem somos [no aarea]. Além disso, só havia biografia do artista e texto curatorial. Fora isso, nada a mais. Depois, esse trabalho terminava. Então, a gente tinha uma tela em que aparecia só os nomes dos artistas e os nomes dos trabalhos. Nada era possível de clicar. Depois de um trabalho [artístico], o próximo trabalho vinha e acontecia a mesma coisa.

Tem esse nome aarea, porque ele também significa “não área”. Então ele é uma negação da própria área. É, a gente perdia nossas informações o tempo todo. Não tinha acúmulo. E também não tinha informações sobre nós, né? Então, era assim que a gente funcionou por 5 anos, e foi ficando cada vez mais difícil para gente convidar um artista porque tinha que explicar tudo o que o site era e o que já tinha feito. Era muito trabalhoso e baseado no *story telling* de cada um que vai convidar ou como vai explicar o aarea. Então criamos, há 3 anos, um novo site pra suprir um pouco essa questão, porque também a gente começou a fazer muitas parcerias. E essas informações de parcerias não tinham onde entrar no site anterior.

**00:07:04 Curadora - Marcela Vieira:**

Considerando esse contexto e como as pessoas navegam hoje na internet, a gente acreditava que as pessoas tinham lido o texto curatorial antes de entrar no site [do aarea]. Texto curatorial que tinha sido enviado por meio do *newsletter* ou pela postagem nas redes sociais. Assim, ele [o espectador] estava ali já tendo uma mediação anterior, ao próprio site. Isso porque no aarea não existe mediação. Esse tipo de funcionamento também está considerando que hoje em dia as pessoas não acessam um site simplesmente porque querem saber o que está acontecendo no aarea.

Então a gente encontrou essa solução... No nosso caso, pelo menos, a gente considera a rede social e newsletter como um passo importante de acesso ao trabalho artístico. Por enquanto, essencialmente, concentramos nossas atividades no Instagram. E nunca usamos outras redes assim. Talvez por isso ficamos de certa forma limitados. Mas nunca trabalhamos ativamente com NFT<sup>65</sup>, por exemplo, e ele está mais relacionado com usuários do X [antigo Twitter]. Então, essa é a nossa abordagem principal de uso das redes sociais para levar as pessoas a acessar o site [aarea], e também permite um primeiro acesso ao texto curatorial do trabalho artístico.

**00:12:13 Entrevistadora - Thaïssa Dillÿ:**

Se você tiver algum material [registro ou reprodução] de trabalhos artísticos que estiveram no aarea, poderia mostrar pra gente? Digo, alguma imagem que não esteja no site e que não conseguiríamos ver de outra forma.

---

<sup>65</sup> NFT é a sigla para *Non-Fungible Token* (Token Não Fungível). Trata-se de um ativo digital único, registrado em blockchain (geralmente na rede Ethereum), que comprova autenticidade, originalidade e propriedade de itens digitais como imagens, músicas ou objetos virtuais. Diferente de ativos fungíveis (como moedas ou criptomoedas), um NFT não pode ser trocado por outro de mesmo valor, pois cada um é exclusivo. Seu valor depende de fatores como escassez, demanda e relevância cultural (Mendonça et al., 2025).

**00:12:24 Curadora - Marcela Vieira:**

Alguns trabalhos ainda estão disponíveis, mas não estão online no aarea. Nós temos alguns registros publicados no perfil do Instagram. Vou te enviar uma lista também. Por exemplo, existe um trabalho de uma artista colombiana, que apresenta um cavalo encarando de frente o espectador. É a obra *Stare*, de Ana María Montenegro [que fez parte da edição 40 do aarea]. O vídeo roda em looping e preenche toda a tela do computador. Ela filmou esse cavalo anos atrás e o registro mostra o movimento das orelhas do cavalo, que significa que ele está concentrado no que está a frente dele e, ao mesmo tempo, curioso. Esse trabalho ainda existe no site da artista, mas não está mais sendo exibido no aarea. É um trabalho simples e conceitual, mas que eu gosto muito.

Deixa-me pensar em outro... ah, sim. Esse artista [Damjanski & Light Clinic] teve a ideia de alugar um espaço de karaokê, selecionar 100 músicas, transcrevê-las e, usando um programa de inteligência artificial, reproduzir as imagens das letras em vídeo, para as pessoas cantarem. Geralmente, as imagens que aparecem em um karaokê são genéricas, mas nesse caso ele estava gerando imagens a partir da letra das músicas. O que aconteceu é que o programa não tem tanto repertório, então ele acabou gerando algumas imagens sem sentido e esquisitas.

Neste caso, era um trabalho [artístico] que estava acontecendo em um espaço físico. E a gente convidou alguns amigos, então acabou virando uma festa, mas também tinham clientes normais lá no karaokê. Esses clientes habituais não necessariamente sabiam que estava acontecendo ali uma proposta artística, mas estava lá nos telões. O karaokê continuou funcionando normalmente com o nosso trabalho sendo passado nos telões. [A performance, intitulada KAIrAiOKE, fez parte de um dos projetos do aarea em parceria com YBYTU].

E tem esse último trabalho que fizemos da Lenora de Barros. Ela pegou uma frase de John Cage: "O mundo se transforma em função do lugar onde

fixamos a nossa atenção. Esse processo é aditivo e energético". Ela sugere que a forma como percebemos e interagimos com o mundo é moldada pela nossa atenção, e que essa interação tem um efeito acumulativo e dinâmico. A citação foi usada como base para a instalação virtual de Lenora de Barros, onde a repetição da frase leva à sua ilegibilidade. [Esse trabalho artístico é intitulado de ATENÇÃO! e fez parte da edição 43 do aarea].

Além das atividades do site, a gente também fez quatro cursos com acompanhamento, do tipo mentoria, para artistas que estavam interessados em produzir arte para internet. Esse projeto teve mais de 60 alunos barra artistas inscritos no curso. Isso é extremamente importante pra gente porque nos alimenta sobre o que é produzido por essa geração mais nova, do que eles entendem por arte contemporânea, o que tem de recursos hoje em dia e outros interesses.

**00:17:26 Entrevistadora - Thaïssa Dillj:**

Você acredita que as tecnologias digitais podem oferecer novas oportunidades na apresentação e exposição de obras de arte, mas quais são os benefícios e desafios que você identifica ao incorporar tecnologias na expografia?

**00:17:50 Curadora - Marcela Vieira:**

Eu acho que poucas pessoas encontram um bom jeito de fazer isso de modo inovador. Geralmente, tem o risco da tecnologia não entrar no projeto artístico como linguagem, mas apenas como reprodução ou registro. Que a linguagem altere o próprio trabalho.

Eu estou morando em Los Angeles agora, e vejo poucos trabalhos conceituais sendo feitos a partir das tecnologias. Muitas pessoas partem das tecnologias para fazer um trabalho, mas não tem um conceito artístico. E que não tem estofo para fazer aquilo. Um conceito interessante. Por isso que a gente não gosta de trabalhar com artistas que venham daí necessariamente, porque

eles [os artistas convidados] trazem um frescor para o próprio uso do software, dos programas e ferramentas que o nosso programador usa. Eu acho que o nosso programador também é defrontado a encontrar soluções, a partir de um repertório que ele já tem, mas busca encontrar outras soluções.

Isso é interessante do encontro da tecnologia com a arte. A arte também desafia a tecnologia para encontrar soluções. Mas é claro que para isso acontecer também precisa ter um bom “encontro” entre os profissionais envolvidos no projeto artístico. Por exemplo, o artista e o programador. Porque não necessariamente os artistas são bons programadores, e não necessariamente os programadores são bons artistas. Então demanda novos desafios de trabalhar junto.

**00:19:50 Entrevistadora - Thaïssa Dillÿ:**

Quais tendências você prevê em relação ao uso de tecnologias na arte nos próximos anos? Por quê? Comente, por favor.

**00:20:19 Curadora - Marcela Vieira:**

Voltando a questão anterior, eu vejo muitas pessoas fazendo projetos independentes, trabalhos [artísticos] interessantes, mas não tem como comunicar isso. Não existem plataformas que estejam prontas para receber esse tipo de material [artístico]. Então, o trabalho que não sai de um pequeno contexto, de um pequeno alcance dos amigos dessa pessoa por causa da rede social dela. Então esse tipo de comportamento exige que as pessoas sejam extremamente proativas nas redes sociais. Que não necessariamente tem que acontecer com o artista.

Por exemplo, o NFT, eu acho que é um caso bastante simbólico, porque as pessoas precisam estar o tempo avisando que militaram, que venderam, ou seja, fazendo uma autopromoção constante, incessante e exaustiva. E [esse contexto] também ditou muito da estética do que estava sendo produzido digitalmente. Então eu acho que porque tem um encontro da venda e a

questão financeira. Ele [o NFT] pareceu como uma proposta muito promissora. Mas obviamente, é totalmente flutuante, como é o caso do mercado de bitcoin e de moedas digitais.

Pelo o que eu ouço daqui [de Los Angeles, EUA] parece que vamos entrar numa nova fase de NFT, em breve. Mas o que eu acho que veio pra ficar, e eu fico muito curiosa para ver o que vai acontecer a partir daí, é o encontro com a inteligência artificial.

**00:22:19 Curadora - Marcela Vieira:**

Mesmo durante a “onda” [do NFT], naquele período de promessa, a gente nunca quis migrar o projeto para isso. Eu acho que a gente fez uma edição trabalhando com o NFT, que fazia muito sentido porque era com uma edição com Amanda Devulsky, que ficou incrível. Um trabalho lindo. Tinha totalmente a ver com a questão de venda da própria imagem. E obrigou-nos a entender como mitar, como fazer a venda e a promoção disso. [O trabalho ‘Ultrasuperfície’ foi apresentado na edição 36 do aarea].

A gente parte da ideia dos artistas. A não ser que a gente tenha uma proposta curatorial diferente, mas geralmente é o artista que vai dizer com que quer trabalhar. Então, com inteligência artificial, a gente trabalhou nesse trabalho [artístico] que eu mencionei do karaokê, porque foi uma proposição do próprio artista. E, certamente esse trabalho seria feito completamente diferente hoje, mesmo depois de 1 ano, ele já seria muito diferente do que ele foi feito naquela época. Porque o próprio software já está alimentado com mais imagens.

**00:23:30 Entrevistadora - Thaïssa Dillÿ:**

Como você acha que as expectativas do público em relação à experiência artística estão mudando com o avanço das tecnologias digitais?

**00:23:45 Curadora - Marcela Vieira:**

Eu acho que tem um tipo de estética aparecendo, feita pela inteligente artificial. Esses programas que já trazem uma imagem pronta, e também por NFT, que tendem a apurar ou lapidar o gosto por esse tipo de estética. Eu acho que as pessoas podem começar a trazer coisas interessantes por aí, mas ainda é uma coisa que vejo sobrepondo a estética em relação ao conceito. Tem um novo molde de trabalho, né? Um novo molde de linguagem estética e que tem aparecido a partir dos mesmos softwares, porque geralmente são os mesmos. A produção [artística] fica dependente do tipo de programa, e esse programa tem suas limitações. E conseqüentemente, os trabalhos também terão [limitações].

**00:24:53 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

Como o aarea já está consolidado, eu gostaria de perguntar se você observou alguma evolução no feedback dos espectadores. Digo, do público em geral, né? Vocês fazem esse tipo de acompanhamento? Não sei se seria exatamente essa a palavra correta. Mas a minha pergunta é mais no sentido de saber se você observou alguma mudança no comportamento do público ao longo dos anos? E quais seriam as expectativas desse público?

**00:25:41 Curadora - Marcela Vieira:**

O nosso caso é bem específico... porque a gente não tem muitos seguidores no Instagram, por exemplo, mas são pessoas que sabem exatamente do que se trata o aarea. Tivemos um esforço contínuo de apresentar o aarea para as pessoas.

Eu conheço muitos curadores e muitos artistas porque eu viajo muito. Então eu vou fazendo esse trabalho de apresentar o aarea e explicar o que é o site, como são os projetos. Apesar de ter isso no site, o texto curatorial ou uma imagem das obras, pode ainda ser muito difícil de entender o conceito. Então, eu tenho esse cuidado de fazer um trabalho de formiguinha, de ir até as

peessoas e construir esse público. De uma forma que temos tido bastante reverberação. E sim, muitas pessoas respondiam ao newsletter. E cada artista também faz esse trabalho de divulgar. Mas depende de trabalho pra trabalho [artístico]. Se o artista é uma pessoa que divulga muito, então esse trabalho vai chegar também a outras pessoas. Então, cada vez mais pessoas terão acesso a uma nova edição. E às vezes isso coincide, de uma mesma pessoa que conhece o artista também conhecer o aarea. Porque muita gente já conhece o aarea, o artista, ou o meu trabalho.

Eu tenho observado das pessoas uma boa resposta, seja com comentários [nas redes sociais] ou textos [publicados]. Porque nesses círculos de arte que a gente se encontra as pessoas sempre falam do trabalho do aarea. Então, acho que o nosso público acaba sendo relacionado aos espaços por entre as quais a gente circula. Acho que é um público bastante direcionado. Um colecionador de NFT, por exemplo, não é exatamente o nosso público, esse é um outro público de arte digital. Porque a gente não está dialogando com ele. Não porque a gente não queira, mas porque a gente não opera como eles operam, né? Então são mundos paralelos, mesmo sendo digital.

**00:27:38 Entrevistadora - Thaíssa Dillý:**

E falando sobre a organização de exposição, você falou um pouquinho sobre essa questão de que, às vezes, o projeto [artístico] ele leva anos para concretizar, né? Quais são suas considerações ao planejar a incorporação de tecnologia em uma exposição ou instalação de arte? Por quê? Comente, por favor.

**00:28:29 Curadora - Marcela Vieira:**

Depende de caso a caso. Mas, por exemplo, a gente fez um trabalho com Marcius Galan, que é um artista de São Paulo. [O trabalho 'Andar em Círculos' fez parte da edição 13 do aarea]. A gente teve umas 3 vezes no ateliê dele tentando encontrar uma ideia. Mas não encontrávamos. Aí pegamos o

catálogo [no ateliê] e começamos a olhar [uma imagem]. Naquele catálogo tinha um desenho, que era um círculo feito a lápis. O artista tinha desenhado, só que dava pra ver que não ficava um círculo perfeito. Então, ele apagava e fazia outra tentativa. E a soma das tentativas apagadas formavam um borrão de círculo perfeito. Então, partindo dessa ideia, que era um desenho a lápis, a gente começou a imaginar que o Marcius Galan poderia ter um aplicativo no celular que traçasse onde ele estivesse andando na cidade, e emitisse ao vivo.

Enquanto ele andava, o desenho desse percurso, que ele estava fazendo, aparecia na tela. Então o trabalho inicialmente começa com uma página em branco. A partir do momento que o Márcio começava a andar, começava a parecer um tracinho. Só que a cidade não é perfeitamente redonda, né? Então, esse primeiro dia, ele fez uma caminhada de 5 horas e ficou cheia de quadradinhos. Naquele dia, ele foi sem mapa. Na segunda vez, ele tentou fazer com um roteiro. Ele andava e pensava: tenho que ali virar para tal lugar. E assim ele fez 5 caminhadas, cada uma de 5 horas. É possível de ver o resultado no nosso site.

Então, no caso dele [Marcius Galan], a gente partiu de um desejo de trabalhar juntos para pensar em um trabalho para o aarea. E aí teve a hora que encontramos a ideia, então a gente chama o nosso programador e ele [Adriano Ferrari] teve que fazer um aplicativo para ser instalado no celular do artista.

Outro exemplo é o caso da Cinthia Marcelle, que é uma peça radiofônica. Ela aconteceu primeiro no aarea. Era um trabalho de participação do público. Qualquer pessoa podia entrar ali, colocar uma música, e essa música tocava ao vivo para quem estivesse no site. O nome da música entrava com o diálogo dos personagens. Esse trabalho foi feito inicialmente no aarea, e depois ele

teve duas edições instalado no CCA Wattis Institute (São Francisco) e depois no MACBA<sup>66</sup> em Barcelona.

[O trabalho ‘A sonata dos espectros [2018]’ fez parte da edição 14 do aarea. A segunda parte, intitulada A morta (parceria com CCA Wattis Institute) fez parte da edição 28 do aarea. Enquanto, On Air (parceria com MACBA) fez parte da edição 40 do aarea].

#### **00:30:55 Curadora - Marcela Vieira:**

Então, esse trabalho, por exemplo, ele exigiu muita reunião e planejamento. Primeiro, porque era um tipo de site difícil de conceber, e depois que o projeto já estava organizado, foi preciso vários tipos de negociações com as instituições, desde os valores com instalação e a arquitetos para expografia. Mas, fora isso, todo o material para Instagram e pra texto curatorial foram fornecidos pelo aarea.

#### **00:32:06 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

Eu selecionei alguns projetos e trabalhos artísticos do aarea, que aconteceram entre 2021 e 2022. Podemos conversar sobre eles? Te enviei a lista pelo chat<sup>67</sup>.

---

<sup>66</sup> De acordo com as informações do aarea (2025), *On Air* de Cinthia Marcelle aconteceu simultaneamente no site e em uma sala expositiva do MACBA. No trabalho, os diálogos da peça foram compostos pelo público, a partir de músicas que emprestaram seus títulos às falas das personagens, ativando, assim, a peça radiofônica. No MACBA, a artista Cinthia Marcelle construiu uma grande instalação para audição e também para a escolha das músicas. A iluminação local respondia instantaneamente às mudanças e às interrupções da seleção musical, e a sala, uma grande vitrine aberta para as ruas de Barcelona, podia ser vista de fora a qualquer hora do dia (“about”, 2025).

<sup>67</sup> A lista citada é composta pelos trabalhos do ano de 2022: Edição 40/ Cinthia Marcelle, *On air* (parceria com MACBA); Edição 39/ Ariel Kuaray Ortega e Victor Leguy, *Caminhantes*; Edição 38/ Gabriel Junqueira, *Terrário* (parceria com Pivô); e os trabalhos do ano de 2021: Edição 37/ Clara Ianni, *Replicante* (parceria com 34a Bienal de São Paulo); Edição 36/ Amanda Devulsky, *Ultrasuperfície*; Edição 35/ Diego Crux, *Tudo fica blue*; Edição 34/ Jeanne Susplugas, *Where my house lives* (parceria com Jeu de Paume); Edição 33/ Marguerite Humeau, *Weeds* (parceria com Jeu de Paume); Edição 32/ Leticia Ramos, *Null Island* (parceria com Jeu de Paume).

**00:32:08 Curadora - Marcela Vieira:**

Bem, nós já falamos da Cinthia [Marcelle]. O Gabriel Junqueira foi um projeto que a gente fez pra um programa do Pivô, que é uma residência [artística] em São Paulo. [O trabalho Terrário (parceria com Pivô) fez parte da edição 38 do aarea]. Mas eu não sei se ainda dá para ver por lá. Talvez sim. O programa chamava Satélite. O Replicante da Clara Ianni [fez parte da edição 37 do aarea], participou da bienal [de São Paulo]. Ele aconteceu pelo WhatsApp. Você se escrevia por meio do seu e-mail, e escrevia no formulário qual era o dia você que queria se comunicar com o trabalho. Então você escolhia entre sexta, ou sábado, ou domingo. E naquele dia, a gente mandava uma mensagem.

Então esse é um bom exemplo... O que aconteceu com o trabalho [artístico] da Clara Ianni foi outro tipo de negociação [para viabilizar o planejamento/ organização]. O projeto dela era um roteiro, quase meio que um ensaio literário, em que o espectador poderia escolher o percurso que faria ali dentro. Se você quer essa opção, digite um. Se você quer outra opção, digite 2. E para isso a gente teve que contactar uma empresa de chatbot, para construir esse diálogo robótico pelo WhatsApp. Mas eles nunca tinham visto um trabalho como esse. Eles não entendiam o porquê que a gente não queria guardar os dados das pessoas que estavam se inscrevendo. E a gente não queria. Então isso faz parte das negociações que tornam cada trabalho [artístico] muito diferente uns dos outros. Da mesma forma, também tivemos que negociar com a com a bienal muita coisa.

O trabalho [Ultrasuperfície] da Amanda Devulsky é o trabalho de NFT. O [Tudo fica blue] do Diego Cruz foi um trabalho muito legal também porque foi interativo. Já os trabalhos da Jeanne Susplugas, Marguerite Humeau e Letícia Ramos foram todos feitos em parceria com o Museu Jeu de Paume, de Paris. Eles estiveram online no nosso site e no site deles, porque o museu também tinha um site para apresentação de obras digitais.

**00:34:08 Entrevistadora - Thaíssa Dilly:**

Passando agora pra o tema da participação das mulheres na arte e tecnologia. Em sua visão, como as tecnologias digitais podem ser usadas para promover o empoderamento feminino nas artes? Existem exemplos de projetos ou movimentos que a inspiram nesse sentido? Por quê? Comente, por favor.

**00:34:29 Curadora - Marcela Vieira:**

Eu lembro que, sobretudo quando começou o NFT, e a gente estava muito envolvida com os cursos e as pessoas mais jovens. [Naquela época] tinha muitas iniciativas de venda [de NFTs] ou de organização de curadoria [para exposições de artes digitais]. Mas, talvez não tanto voltadas para as mulheres, eu acho que tinha mais [ações] para o público ‘trans’<sup>68</sup>, que é um público que geralmente se encontra à margem desses espaços, mais comerciais.

**00:35:09 Curadora - Marcela Vieira:**

Enfim, mas no aarea, somos eu e a Lívia, as curadoras fundadoras do projeto. A gente procura chamar, sempre que podemos, mulheres de preferência; porém, nossa principal abordagem e escolha é por uma pessoa que, conceitualmente, possa resolver uma questão. Não é tanto um filtro. Pensamos mais em critérios conceituais, mas tentamos ser equilibradas e, quando possível, dar voz na maioria a mulheres — mas não só isso. Também queremos convidar pessoas negras e pessoas trans, porque achamos que isso modifica a própria produção de arte. É interessante ver as soluções e as temáticas propostas não como “cotas”, mas como outros pontos de vista,

---

<sup>68</sup> “Trans” é às vezes utilizado como uma forma abreviada para “transgênero”. Transgênero, de acordo com a Associação Americana de Psiquiatria (2025), é um termo genérico que descreve indivíduos cuja identidade de gênero não condiz com o gênero que lhes foi atribuído ao nascer. Também pode ser usado para se referir a uma pessoa cuja identidade de gênero é binária e não tradicionalmente associada à identidade de gênero atribuída ao nascer (“What is Gender Dysphoria?”, 2025).

outras perspectivas e estratégias de difusão do trabalho. Assim alcançamos outros públicos a partir dos artistas que convidamos.

**00:36:38 Curadora - Marcela Vieira:**

Não necessariamente convidamos para que as pessoas tenham um “lema” [sic]; raramente fazemos isso. Nunca chamamos pensando em uma orientação temática fixa. Chamamos pelo potencial que vemos no artista de trazer alguma coisa. Por exemplo, o Diego Cruz: o trabalho dele tinha uma abordagem cujo repertório era a questão negra e o trabalho ficou muito bom. Já conhecíamos o Diego pelos cursos. Conhecemos muita gente pelos cursos, por exemplo. No fim, o interesse é sobretudo pela temática que uma mulher pode trazer, ou um artista, e tentamos isso: não só ser equilibradas, talvez convidar a maioria de mulheres, mas não é uma regra exata para a gente.

**00:37:34 Entrevistadora - Thaíssa Dilly:**

Você poderia falar um pouco da sua experiência como curadora? Como é para você trabalhar com arte e tecnologia? Há algum desafio que você tenha encontrado?

**00:37:56 Curadora - Marcela Vieira:**

Mudou muito. É uma experiência que eu tive durante o processo; nunca me preparei para ela. Começamos o aarea sem imaginar o que ele poderia fazer com a gente, mas ele acabou fazendo, e isso mudou minha forma de pensar. Tanto na Revista Rosa, e em muitas coisas, na navegação, na imagem, no acesso público, na imagem que tem que passar; a questão estética é extremamente importante. Isso mudou completamente a minha questão. Tenho feito algumas curadorias; acabei de fazer uma agora sobre um projeto chamado “Dial-A-Poem” [sic], que acontece no telefone. Ele foi feito originalmente nos anos 60 e agora retomamos; foi feita no Brasil uma nova edição. Na época, foi feito porque era uma mídia de grande alcance. Hoje eu estava curiosa para ver como o trabalho se desenvolveria no contemporâneo.

É uma questão presente e potencialmente interessante na circulação em redes sociais. É uma coisa que acontece por telefone, um lugar em que você alcança muitos outros lugares além de uma exposição física. Agora ele tem uma dupla vida nas redes sociais, com o número sendo compartilhado.

**00:39:36 Curadora - Marcela Vieira:**

Os projetos que eu tenho feito pensam a mídia de certa forma, do mesmo modo de pensar o espaço expositivo, mesmo numa exposição física. Tenho isso na cabeça. Claro que não me deixo orientar completamente por isso, mas não posso deixar de pensar: “Isso vai ficar bom assim ou assado na rede social?” Acho também que as tecnologias de hoje permitem revisitar algumas vanguardas. Como esse trabalho dos anos 60: há trabalhos que podem ser revisitados com novas tecnologias e reinventados, se o artista estiver disposto. Estou muito interessada nesse processo de reatualização dos trabalhos.

**00:40:29 Entrevistadora - Thaíssa Dilly:**

E sobre barreiras: houve preconceito, falta de recurso, dificuldades de acesso e uso das tecnologias no seu percurso profissional e artístico?

**00:40:47 Curadora - Marcela Vieira:**

Sinto dificuldade muitas vezes, sobretudo quando há um ambiente masculino. Geralmente a gente tem um controle no aarea; mas quando isso inverte, sinto, claro, falta de voz e falta de interlocução. Isso é visível em projetos recentes que fiz. Quando estamos no controle do trabalho, não há tanta rejeição. A limitação que sinto é sobretudo da ordem da própria linguagem de programação; isso não tem a ver exatamente com a questão de gênero.

**00:41:34 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

Pensando no público e no conceito de inclusão digital, que é muito discutido no contexto histórico-social brasileiro e no acesso desigual à tecnologia: você percebe algo relacionado à participação feminina nas artes? Há lacunas específicas ou algo significativo no acesso a determinados recursos no Brasil?

**00:42:21 Curadora - Marcela Vieira:**

Muita coisa mudou. Hoje as coisas estão mais equilibradas. Essa linguagem da tecnologia e da programação — não sei dizer o porquê — geralmente convoca mais o interesse masculino do que o feminino. Seria a mesma questão de porque numa sala de física teriam mais homens do que mulheres. Passa por aí um pouco. Não sei responder exatamente o motivo, mas é a mesma questão das exatas: tem mais homens do que mulheres, e isso com certeza afeta a produção, por exemplo, de NFT, que é o que se vê sendo feito hoje de maneira mais massiva. Porque é preciso entender muitas regras do jogo para participar.

**00:43:23 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

Na minha pesquisa, encontrei uma amplificação da voz feminina através das plataformas digitais — redes sociais como Instagram e Facebook, e também artistas que constroem seus próprios sites. Queria conversar sobre isso: você concorda que as tecnologias têm proporcionado novas oportunidades para artistas mulheres se exporem em ambientes digitais, não tão dependentes de plataformas institucionais (reconhecendo a importância de ambas)?

**00:44:57 Curadora - Marcela Vieira:**

Acho que ela tende a gerar novas organizações também, né? Pensando numa cadeia de produção que exige colecionadores... não sei dizer, na ponta da cadeia, se há mais colecionadores cruzando com mulheres. Há questões

ligadas às exatas e à programação em que talvez não haja tantas mulheres; não sei se é equilibrado, porque envolve conhecimento técnico. Potencialmente haveria mais participação, porque, por ser tão ramificado e ter outra forma de distribuição, dá para fazer outras associações. Vejo algumas iniciativas só de mulheres, que se completam tanto na produção quanto no colecionismo.

**00:45:55 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

Você tem alguma estratégia ou alguma ferramenta tecnológica que você usa para fortalecer a sua presença digital? Você comentou sobre a importância das redes sociais.

**00:46:09 Curadora - Marcela Vieira:**

Instagram, e cada vez mais o LinkedIn.

**00:46:16 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

O uso de tecnologias nas práticas artísticas e curatoriais tem contribuído para questionar ou transformar narrativas tradicionais da história da arte?

**00:46:33 Curadora - Marcela Vieira:**

Acho que sim, cada vez mais. Talvez em alguma medida com a inteligência artificial, mas sobretudo com os games, que abrem um canal para uma narrativa cortada, recortada, recriada, em que não há mais só um roteiro: há escolhas de caminhos. Vejo muito isso nos games hoje.

**00:47:04 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

Você acha que tem algum tipo de narrativa sobre as mulheres que ainda precisa ser melhor explorado ou?

**00:47:11 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

Existe algum tipo de narrativa sobre as mulheres que ainda precisa ser melhor explorado ou contado na era digital?

**00:47:25 Curadora - Marcela Vieira:**

Acho que é mais presença. Fico curiosa para ver o que elas estão pensando e produzindo. Não saberia dizer exatamente como responder.

**00:47:39 Entrevistadora - Thaïssa Dillÿ:**

A própria próxima pergunta é um pouco parecida com o que estávamos discutindo antes. Você acha que incluir mais mulheres — artistas e curadoras — no ambiente digital, no acesso às tecnologias e no uso das tecnologias nas artes (virtual e físico) pode impactar o panorama das artes e da cultura?

**00:48:04 Curadora - Marcela Vieira:**

Acho que sim. Esses lugares de poder e de escolha são impactantes nas escolhas. Um posto ocupado por uma mulher tende a incorporar mais mulheres trabalhando juntas; assim como um posto ocupado por uma pessoa trans tende a incorporar mais pessoas trans na equipe. Penso que é mais fácil ver isso de forma mais radical no caso trans, porque é mais difícil um homem convidar uma pessoa trans para um trabalho do que uma pessoa trans convidar outra. Há uma questão de empatia do projeto e das questões, que facilita e talvez autorize o convite. Para mulheres também, talvez de modo mais brando, mas há a tendência: uma pessoa no poder vai contar com mais mulheres no poder; vai trabalhar com outras mulheres e convidar outras mulheres.

**00:49:19 Entrevistadora - Thaïssa Dillÿ:**

Para finalizar: qual o papel das políticas públicas ou iniciativas educacionais para reduzir desigualdades de gênero no acesso às tecnologias na arte? Você conhece alguma política ou programa, ou quer falar da importância em geral?

**00:50:14 Curadora - Marcela Vieira:**

Depende muito da política — de quem está no governo. Pelo que vi, deveríamos tentar mais editais. Por exemplo, por aqui acho que se tenta ser cada vez mais inclusivo nessa questão, mas é frágil. Como vemos hoje em alguns lugares, simplesmente estão abolindo programas de diversidade, e isso tende a acontecer em outros contextos. Há uma tendência de abertura e exigência de diversidade, mas não é nada seguro. Não quer dizer que veio para ficar. É uma questão permanente de luta e reivindicação.

**00:51:00 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

E que tipo de ação você sugeriria para apoiar as próximas gerações de mulheres artistas e curadoras?

**00:51:11 Curadora - Marcela Vieira:**

Esses programas deveriam ser estáveis — programas de inclusão. Há uma questão de cadeia: mulheres precisam ocupar postos de poder muitas vezes ocupados por homens. Infelizmente, isso acontece. É uma questão que vem de cima para baixo.

**00:51:44 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

É isso. Muito obrigada. Se tiver algum comentário final, fique à vontade.

**00:51:54 Curadora - Marcela Vieira:**

Você pode fazer qualquer pergunta que eu respondo depois.

**00:51:58 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

Ah! Só para comentar: observei nos dados do aarea uma tendência em 2021 de ter mais exposições femininas; mais de 80% eram artistas mulheres. Mas em 2022 não foram tantas. Acredito que seja porque em 2021 tivemos no

aarea mais exposições do que em 2022 [para fazer uma comparação mais equilibrada]. Não dá para comparar diretamente, mas comento porque, na pesquisa que fizemos no Brasil (embora seja uma amostra, não são todas as exposições, claro), também apareceu a mesma sinalização: um aumento das exposições virtuais em 2021 e depois um decréscimo. Não é exclusivo do aarea; foi algo que no Brasil todo acabamos tendo — talvez reflexo da pandemia [de Covid-19], e de depois voltando à normalidade. Hoje sabemos que exposições virtuais vieram para ficar; não é mais incomum.

**00:53:24 Curadora - Marcela Vieira:**

Há também a nossa experimentação no aarea. Em 2017, quando começamos o projeto, fizemos 12 trabalhos — ou dez, não sei — acho que fizemos todos os meses. No segundo ano, entendemos que talvez não precisasse fazer tantos; fizemos a cada dois meses. Em 2019, fizemos um projeto na Colômbia que era uma curadoria com cinco artistas no espaço de um mês — outra temporalidade. Na pandemia, fomos muito ativas com os cursos, extremamente ativas: em 2020 e 2021. Em 2022, eu vim pra cá. Depois que eu vim para cá e isso mudou bastante coisa; agora estamos mais espaçadas e tentando entender os próximos passos. Também tentando entender interseções com pessoas daqui, entendendo o que pode ser feito. É um período mais de pesquisa e de sentir o contexto.

**00:54:34 Entrevistadora - Thaíssa Dillj:**

É isso. Muito obrigada.

**00:54:36 Curadora - Marcela Vieira:**

Obrigada.