

I'Mito Zapping Zone: uma abordagem sobre a obra de Diana Domingues

Nara Cristina Santos, Professora e Pesquisadora do PPGART/DAV/CAL/UFSM.

Greice Antolini Silveira, Acadêmica do Curso de Artes Visuais/CAL/USFM.

Resumo

Este artigo aponta uma abordagem da ciberinstalação I'Mito Zapping Zone, de Diana Domingues que explora a fabricação de novas identidades sintéticas a partir de uma base de dados de mitos pré-selecionados. Buscamos compreender a maneira como a artista explora a interatividade nesta obra/projeto através das possibilidades de interação do visitante e, de possíveis aproximações das obras pela análise de como ocorre a criação, a produção, a disponibilização, a visualização e a manutenção neste trabalho, redimensionando o papel do espectador/participante para interator e também suas percepções estéticas.

Palavras-chaves: história da arte; arte contemporânea; arte e tecnologia

Abstract

This article points an approach of the cyberinstallation I'Mito Zapping Zone, of Diana Domingues, that explores the production of new synthetic identities starting from a data base of pré-selected myths. We looked for to understand the way as the artist explores the interactivity in this work/project through the possibilities of the visitor's interaction and, of possible approaches of the works for the analysis of as it happens the creation, the production, the availability, the visualization and the maintenance in this work, enlarging the paper of the spectator/participant for interator and also their aesthetic perceptions.

Key-words: art history; contemporary art; art and technology

Com a introdução dos computadores de uso pessoal, expandiram-se as possibilidades de suas explorações na produção artística. Em todo o Brasil, vários pesquisadores vêm realizando estudos e projetos na área de arte e tecnologia, com mais ênfase a partir dos anos de 1990. Entre os artistas brasileiros, que atuam na área da arte e tecnologia, há aqueles que apreendem o computador não apenas como uma ferramenta, mas como um sistema complexo de exploração permitindo pelos seus dispositivos, experiências multisensoriais através da interatividade. Com isso, o modo de perceber e sentir uma obra de arte é redimensionado, pois o espectador e o participante dão lugar ao interator, que assume um processo interativo estabelecendo uma relação de troca, em tempo real com o sistema.

Estes artistas entrecruzam diferentes contextos em seu projeto artístico - o seu, o da arte, o da tecnologia, o da contemporaneidade, o do(s) interator(es) -

articulando-o no entorno digital, em uma temporalidade precisa, a do tempo real (aquele da ação presencial), própria da tecnologia informática, voltado às possibilidades dadas ao interator, num instante dado. Entre os artistas brasileiros, a professora e pesquisadora Diana Domingues é nossa referência para este artigo, considerando os resultados do projeto de pesquisa “Diana Domingues: um marco na história da arte e tecnologia no RS” desenvolvido nos anos de 2006/2007, com apoio do CNPq.

A artista explora o vídeo, vídeo instalações, instalações interativas com interfaces e sensoriamentos, eventos robóticos, *websites*, realidade virtual e as caves. Entre os vários projetos envolvendo a arte e as mídias digitais, vamos aprofundar nossa análise na obra *I'Mito Zapping Zone*, na versão produzida para a 5ª Bienal do Mercosul, em 2005, considerando a interatividade e cinco possibilidades de aproximação da obra/projeto: criação, produção, disponibilização, visualização e a manutenção.

Diana Domingues

Diana Dominguesⁱ é artista, professora e pesquisadora na área de arte e tecnologia na Universidade de Caxias do Sul/UCS, no Rio Grande do Sul, onde coordena o Laboratório Novas Tecnologias nas Artes Visuais/NTAVⁱⁱ e o Grupo de pesquisa Artecnoⁱⁱⁱ. Expôs em diferentes países, integrou várias Bienais, entre elas a 7ª Bienal de Havana/ Cuba (2000), onde recebeu o prêmio UNESCO *prize for the promotion of the arts* e V Bienal de Artes Visuais do Mercosul (2005). Realizou várias curadorias e tem mantido uma produção textual na área.

Diana destaca-se no campo das experimentações em arte e tecnologia com seus projetos interativos, valorizando a presença do interator. A instalação interativa, objeto de sua pesquisa desde o final dos anos 90, está integrando uma trajetória consistente de produções artísticas iniciadas por ela com o vídeo nos anos 70, posteriormente a videoinstalação, instalações multimídias, ciberinstalações e as Caves, entre outras pesquisas em arte, tecnologia e mídias digitais enfatizando a interatividade e o trabalho em equipe. Diana passa do vídeo, para a realidade virtual e para a Cave, afinal a sua preocupação está na relação do corpo com o espaço, e a imersão deste corpo num ambiente interativo. Em *I'Mito Zapping Zone*,^{iv} a intenção da artista é proporcionar um

experienciar ao interator partindo da fabricação de identidades sintéticas, imerso em um ambiente repleto de objetos, sons e imagens referentes às personalidades selecionadas pela artista.

I'Mito Zapping Zone^v

Nesta ciberinstalação *I' Mito Zapping Zone* Diana apropria-se de características e objetos referentes a mitos brasileiros e internacionais como Cleópatra, Princesa Diana, Joana D'Arc, Madona, Isadora Duncan, Evita, Madre Tereza de Calcutá, Carmem Miranda, Marilyn Monroe, Frida Kahlo, Pelé, Jonh Kennedy, Charles Chaplin, Che Guevara, Albert Eistein, Elvis Presley, Jonh Lennon, Van Gogh, Ayrton Senna e Gandhi e, a partir de uma combinação genética, gerada pelo conjunto de termos que representa cada mito, exploram-se a fabricação de novas identidades sintéticas.

Na sala onde se encontra *I'Mito* há objetos desenhados por gráficos de *neon*, *videoclip* com sons e fragmentos de imagens referentes aos mitos escolhidos pela artista. Trata-se de um ambiente com as paredes amarelas e o piso vermelho onde foram distribuídos objetos de consumo que identificam os personagens. No centro da sala há uma caixa/mesa de acrílico, emoldurada por gráficos de neon, onde estão distribuídos itens contendo código de barras com características particulares de cada mito. Todos os objetos possuem um código de barras e sobre a mesa está o leitor - responsável por enviar os dados para as duas grandes telas emolduradas por gráficos de *neon* fixados na parede. Ao selecionar os objetos e passar seu código no leitor, o interator é responsável por enviar os dados para as telas de projeção. Após a escolha e leitura do código de cada objeto, na primeira tela, imagens são geradas pelo código genético de dois mitos que, combinados, geram um terceiro indivíduo mutante. Nesta versão, foram adaptados telefones celulares [51-81434605] para o qual podiam ser enviadas mensagens de texto. Ao mesmo tempo frases são capturadas aleatoriamente na Internet, em tempo real, a partir de um sistema de busca a páginas contendo termos utilizados para caracterizar os mitos. Estas podem ser lidas sobre os rostos fundidos dos personagens nas projeções na primeira tela. Na segunda tela podem ser vistos, com óculos de estereoscopia, as imagens dos objetos modelados em 3D.

No ambiente da instalação, há uma tela onde o público pode interagir através do toque sobre o monitor. Nela encontram-se um conjunto de termos divididos nas categorias de substantivos (objetos ou itens de uso pessoal remetendo a imagem de cada mito), adjetivos (características pessoais dos mitos, virtudes ou defeitos), verbos (ações que caracterizam suas personalidades), lugares (cidades nas quais viveram ou as quais ficaram ligados por algum fato qualquer), imagens (fotos dos mitos), objetos (imagens modeladas em 3D a partir de objetos e itens de seu uso pessoal) e sons (fragmentos sonoros, declarações, discursos, músicas de filmes, ruídos ou outros sons que nos lembram os mitos). Quando selecionados permitem ao interator construir seu próprio mito. Um novo indivíduo é gerado, possuindo um código genético próprio formado por um conjunto de termos utilizados na busca de textos que representem este novo indivíduo.

Diana é uma empreendedora na área da arte e tecnologia, e a intimidade com o meio tecnológico propicia sempre uma ação interativa. Compreendendo a arte como sistema, e o computador na sua estrutura sistêmica, suas pesquisas geram possibilidades dinâmicas da arte, onde a obra, em conjunto com a artista, o interator, o entorno e o contexto, concorrem para a emergência da arte e tecnologia. É a partir da interatividade que a percepção é redimensionada em seus projetos.



Figura 1 - Detalhe da instalação

A interatividade em *I'Mito*

A arte sempre quis aproximar-se do espectador. No entanto quando ela começa a desprender-se dos suportes tradicionais e a envolver o espectador, torna aparente a intencionalidade do artista, de propiciar, ao participante, agora interator, algum tipo de interatividade com a obra. Nesse sentido, pensar em um trajeto a ser percorrido, labiríntico, nas possibilidades de toque, gestos e movimentos, em consentir que o interator faça suas intervenções, e que essas possam interatuar com a obra, no seu processo de acontecer, exige uma intenção anterior do artista, formalizada em um projeto. Deste modo, o artista, de uma maneira bem particular, desenvolve, seu trabalho, um projeto, enfim, sua obra/projeto.

A obra *I' Mito Zapping Zone*, de Diana Domingues trata de uma ciberinstalação e, assim sendo podemos classificá-la como um projeto composto por programas computacionais voltados para a interatividade com o público. A possibilidade de interação do usuário neste trabalho se dá de diversas maneiras: através do uso dos óculos de estereoscopia, do toque na tela, da seleção dos objetos e do envio de mensagens via celular. “É oferecida a exploração física de ambientes de instalações interativas que contam com sistemas e interfaces para a aquisição e comunicação de dados de produções criativas com processamentos de sinais: toque, sopro, calor ou outro tipo de sinal que são captados por dispositivos, numerizados e traduzidos em paradigmas computacionais”.^{vi}

Buscando aproximar os espectadores/interatores dos modos de interatividade por eles desenvolvida durante a visitação à obra, utilizamos como referência dois teóricos, Júlio Plaza e Edmond Couchot. O artigo “Arte e interatividade: autor - obra - recepção”, de Plaza^{vii}, apresenta-se como referência para questionarmos as diferentes aberturas que ocorrem com o participante em relação à obra, o que está diretamente relacionada às três fases produtivas da arte: arte artesanal (imagens de primeira geração), arte industrial (imagens de segunda geração) e eletro-eletrônicas (imagens de terceira geração).

Em um primeiro momento ele defende a abertura de primeiro grau, a qual denomina “participação passiva” onde existem diferentes maneiras do espectador perceber, contemplar, imaginar a obra, a partir das suas

concepções, e suas vivências no contexto em que se encontra. A abertura de segundo grau, defendida por Plaza como “participação ativa”, ocorre quando o espectador torna-se participante da obra, explorando, intervindo, manipulando e modificando-a de modo a contribuir para sua construção, seja formal ou de sentido, em um dado ambiente. Há uma abertura de terceiro grau quando, com a introdução do computador, a questão de quem é o autor e quem é o espectador é revisada, através de uma relação recíproca que se impõem entre os usuários, entre as interfaces computacionais e o artista, fundamentada na interatividade. Esta terceira abertura divide-se em “participação perceptiva”, na qual ele classifica a obra de arte cinética; e, “interatividade” em que afirma existir uma troca entre o “usuário” e um sistema inteligente.

Em *I' Mito Zapping Zone* Diana e o Grupo Artecno exploram o uso de interfaces como modo de interagir no trabalho a partir de um sistema computacional, realizando trocas sensíveis do interator com o computador. Desta maneira a obra/projeto somente se completa pela interação dos visitantes, através de suas escolhas, o que os torna co-autores do trabalho. Assim, a partir das considerações de Júlio Plaza, este projeto se classifica com abertura de terceiro grau, devido ao uso do computador e dos vários modos de interação que ele proporciona.

A segunda referência concentra-se na publicação “A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual” de Edmond Couchot^{viii} e no artigo “A segunda interatividade - em direção a novas práticas artísticas”, dos pesquisadores franceses Edmond Couchot, Marie-Hélène Tramus e Michel Bret.^{ix} No livro de Couchot, é apresentada uma discussão inicial sobre os dois tipos de interatividade: a exógena, onde o autor aponta a existência de um “diálogo homem/máquina”, defendendo que ocorre uma troca de informações entre ambos e, a interatividade endógena, na qual os paradigmas computacionais reagem/interagem entre si e ao mesmo tempo com o usuário, tornando-se objetos dotados de comportamentos próprios.

No artigo sobre a segunda interatividade, os autores retomam e classificam a interatividade exógena e endógena, em relação às novas práticas artísticas. Na primeira ocorre uma troca do homem com o sistema, através de dispositivos como o *mouse* e o teclado, por exemplo, em que o interator estabelece uma troca de informações com o computador, que responde em

tempo real. Na interatividade endógena, além de ocorrer a troca de dados do homem com o sistema computacional, há uma troca de informação do sistema com ele mesmo, pois o computador é munido de programas pré-determinados e aponta aleatoriamente escolhas para outra, possível, ação do interator. Estas interações somente tornam-se possíveis devido ao uso de interfaces como os óculos de estereoscopia, luvas, capacetes, sensores de toque, *mouses*, teclados, microfones entre outros dispositivos de interação, além de alguns programas inteligentes, o que possibilita uma maneira mais complexa do sistema interagir com ele próprio e com o usuário.

Assim, podemos constatar que o projeto *I' Mito Zapping Zone* se classifica, como um projeto que possui uma interatividade exógena e também endógena. Sendo que a interação exógena ocorre entre o visitante e o computador, através do uso dos óculos de estereoscopia, do toque na tela e da seleção dos objetos. E, a interatividade endógena acontece quando o computador interage com ele mesmo, pois após serem lançados os dados no sistema ele seleciona aleatoriamente as características formando um novo indivíduo segundo sua “vontade”, assim como as frases buscadas na rede são selecionadas e lançadas na tela pelo sistema de maneira não linear.



Figura 2 - Entrada da instalação



Figura 3 – Visitante interagindo

Uma abordagem da produção da obra/projeto

O processo pelo qual cada artista passa sozinho ou em equipe, nos interessa para compreender não apenas o resultado, mas o próprio processo

de criação que, na área de arte e tecnologia, assume uma maior relevância, porque é nele que a obra existe. Neste sentido, nos aproximamos do curso de instauração, como interatores (e co-autores), e de um modo particular integramos e acompanhamos o processo em seu acontecer.

No caminho para uma aproximação da obra/projeto, apontamos cinco possibilidades iniciais para analisar as obras: a criação, a produção, a visualização, a disponibilização e a manutenção^x. A primeira trata da criação que corresponde à idéia inicial do artista ou do grupo como possibilidade para um projeto artístico. A produção trata do modo como será executado o trabalho, assim como os materiais que serão utilizados para integrá-lo. A visualização corresponde ao modo como o projeto é dado a ver-se. A disponibilização é o ambiente no qual está inserido o trabalho, o qual pode ser em um ambiente físico quando se trata de uma instalação ou na rede quando apontamos um trabalho disponível na internet. O último momento proposto é a manutenção, a qual se dá pela revisão constante que ocorre nos programas, por exemplo, naqueles responsáveis por proporcionar interatividade entre o sistema computacional e o usuário, além da conservação do espaço físico e dos objetos que integram a exposição.

Na obra *l'mito Zapping Zone* o processo de criação parte da idéia de uma instalação para gerar “emoção artificial” contrapondo elementos reais com artificiais. A produção deste trabalho ocorre em meio analógico e digital, através de gráficos de *neon*, objetos de consumo, telas de projeção, monitores de computadores, uma mesa de acrílico, um leitor de códigos de barra, celulares - para a realização de interações dos usuários fora do ambiente da instalação - além de projeções de imagens de programas pré-determinados, com capacidade para proporcionar trocas inteligentes do computador com o usuário, além de trocas com o próprio sistema computacional. A visualização deste projeto ocorre na sala de exposição, onde se percebem objetos, gráficos de *neon* e sons que preenchem o ambiente. A disponibilização da obra/projeto *l'mito Zapping Zone* ocorre do mesmo modo que sua visualização: no espaço da instalação, durante os períodos de exposição. Este trabalho passa por constantes manutenções, para proporcionar ao usuário a interação com a obra sem que ocorram problemas em seu funcionamento. São verificados periodicamente os dados, programas, disposição dos objetos **no espaço**,

funcionamento do leitor de códigos, iluminação dos gráficos e sonoridade do ambiente, além de limpeza e conservação da sala onde se encontra a instalação, trabalho que é executado por uma pessoa treinada para fazer a manutenção.

A partir das idéias e escolhas de Diana, o projeto e as imagens para suas instalações são gerados. Percebemos que a equipe de trabalho da artista é atuante e contribui efetivamente para o processo de criação e produção de suas obras. A equipe constitui-se, de fato, como co-autora dos projetos, pois cada um dos integrantes contribui para o projeto de uma instalação interativa. A obra/projeto como sistema estabelece uma relação entre o artista, a obra e o interator, e o processo gerado deste acontecimento interativo gera uma experiência, uma vivência ou uma percepção particular.

Considerações Finais

Neste sentido, todo interator, antigo receptor, espectador, observador, participante, precisa apreender o ciclo de existência de uma obra/projeto em arte e tecnologia, para que ele, de fato, possa integrá-lo. Na condição potencial, virtual, a obra existe em qualquer suporte maquínico; num segundo momento, ela existe no seu entorno digital, um lugar à espera de ações interativas, de intervenção, de acontecimento temporal, de mutação. Ela aparece como potencializadora de vivências em um ambiente, no entorno experienciado, definido por um limite flexível, no qual o interator age, assim como vivências definidas pelas relações contextuais do indivíduo e do meio em que ele se insere.

O projeto de uma obra como *l'mito Zapping Zone*, supondo a existência do artista, da obra e do interator no entorno digital, em um dado contexto, não é acabado e pode adaptar-se com o passar do tempo e com os avanços tecnológicos como, por exemplo, as *Caves* e outros espaços de imersão em realidade virtual. A experiência estética ocorre na ação incorporada, em um partilhar no espaço e no tempo da obra; um partilhar do interator na existência da obra, da obra na sua existência tecnológica, e de ambos, interator e obra na ação interativa do outro, no tempo do fluxo do acontecer.

NOTAS

ⁱ Diana Domingues é graduada em Artes (1968), licenciada em Letras e Literatura (1970) e especialista em Educação Artística (1982) pela UCS. É mestre em Artes pela USP (1990), com a tese “Connexio: uma vida óptico-eletrônica para as imagens” e doutora em Comunicação e Semiótica, pela PUC/SP (1993), com a tese “Imagem Eletrônica e a Poética da Metamorfose”. Conclui o pós-doutorado na *Université Paris VIII*, França (2003).

ⁱⁱ O Laboratório NTAV visa ampliar as pesquisas desenvolvidas a partir de tecnologias eletrônicas de natureza analógica, baseando-se nos avanços tecnológicos da informática e explorando as novas mídias digitais na criação e produção artística. O espaço do laboratório é também um espaço de pesquisa teórica, não apenas prática. É um lugar que abriga um universo de troca de informações, as quais vão sustentando o discurso da artista e de suas investigações.

ⁱⁱⁱ O Grupo iniciou suas atividades em 1993, integrado por pesquisadores e colaboradores da UCS e diferentes instituições com formação na área de Artes, Comunicação, Automatização Industrial, Engenharia, Ciência da Computação, entre outras áreas.

^{iv} Este projeto foi apresentado na Exposição Emoção Art.ficial II - Divergências Tecnológicas, no Instituto Itaú Cultural, SP (2004), e na V Bienal de Artes Visuais do Mercosul, na Usina do Gasômetro, RS (2005). Integrou a exposição *Image of Sound: Football*, na Copa da Cultura, na *Haus der Kulturen Der Welt*, em Berlim (2006), além de ser exposta na Casa da Cultura Percy Vargas de Abreu e Lima, em Caxias do Sul, RS (2006).

^v Análise feita a partir da obra/projeto exposta na 5ª Bienal de Artes Visuais do Mercosul, 2005. Este projeto foi executado em diferentes versões: a primeira, para o "Emoção Art.ficial II - Divergências Tecnológicas", no Instituto Itaú Cultural, SP (2004). A segunda versão foi realizada na Bienal do Mercosul (2005), onde foram acrescentados telefones celulares - (51)81434605 - para envio de mensagens de texto, com respostas da rede mundial de computadores, a partir de base de dados em inteligência artificial. A terceira versão esteve exposta na Casa das Culturas do Mundo - *Haus der Kulturen der Welt - HKW*, Berlim (2006), e foram acrescentados quatro mitos alemães. Na versão para a Casa da Cultura Percy Vargas de Abreu e Lima (2006), em Caxias do Sul, foi acrescentado o envio de fotografias através de telefone celular e realizada uma *performance*, onde “algumas personalidades” (Marilyn Monroe, Che Guevara, Van Gogh e Charlin Chaplin) visitaram a exposição.

^{vi} Criação e interatividade na Ciberarte. São Paulo: Experimento, 2002, p. 160.

^{vii} PLAZA, Julio in: Arte e interatividade: autor-obra-recepção. VIS, Revista do Mestrado em Arte. UnB, 2001, v.3, n.3. p.29-42.

^{viii} COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia a realidade virtual. Edmond Couchot; traduzido por Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. p.164-170.

^{ix} DOMINGUES, Diana (org.). Arte e vida no século XXI. São Paulo: Ed. UNESP, 2003. p. 27-38.

^x SANTOS, Nara Cristina. Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital. Tese de Doutorado em Artes Visuais/ UFRGS, 2004.

Referências Bibliográficas

ARANTES, Priscila. @rte e mídia: perspectivas da estética digital. São Paulo: Senac, 2005.

BARROS, Anna; SANTAELLA, Lúcia (org.). Mídias e artes: os desafios da arte no início do século XXI. São Paulo : Ed. UNIMARCO, 2002.

BIENAL DO MERCOSUL, II. Julio Le Parc, arte e tecnologia. Porto Alegre, 1999. Catálogo.

CAUQUELIN, Anne. *L'art contemporain*. Paris: PUF, 1998.

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre : Ed. UFRGS, 2003.

COUCHOT, E.; TRAMUS, M.; BRET, M. A segunda interatividade. Em direção a novas práticas artísticas. In: Arte e Vida no Século XXI. São Paulo: Ed. UNESP, 2003.

DOMINGUES, Diana (org.). Arte no Século XXI. São Paulo: Ed. UNESP, 1997.

DOMINGUES, Diana. Criação e interatividade na ciberarte. São Paulo: Experimento, 2002.

DOMINGUES, Diana (org.). Arte e vida no século XXI. São Paulo: Ed. UNESP, 2003.

DOMINGUES, Diana e VENTURELLI, Suzette (org.). Criação e poéticas digitais. Caxias do Sul : EDUCS, 2005.

DOMINGUES, Diana (org.). Criação e interatividade na Ciberarte. São Paulo: Experimento, 2002.

- GIANNETTI, Cláudia. *Estética digital*. Barcelona : L'Angelot, 2002.
- LEÃO, Lúcia. Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo. 3.ed. São Paulo : Iluminuras, 2002.
- PLAZA, Julio in: Arte e interatividade: autor-obra-recepção. VIS, Revista do Mestrado em Arte. UnB, 2001, v.3, n.3.
- PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. Processos criativos com os meios digitais eletrônicos: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998.
- POISSANTb, Louise (org.). *Esthétique des arts médiatiques*. Tomo 2. Québec : PUQ, 1995.
- SANTOS, Nara Cristina. Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital. Tese de Doutorado UFRGS, 2004.
- SANTOS, Nara Cristina. Arte e Tecnologia: considerações sobre o percurso histórico. In: EXPRESSÃO/Universidade Federal de Santa Maria. Centro de Artes e Letras. - Vol.1 (2005), p. 34-42.

Referências Digitais

- Diana Domingues/Laboratório Novas Tecnologias nas Artes Visuais/Grupo Artecno - Disponível em <http://artecno.ucs.br> . Acesso em: agosto/2005 a novembro/2007.
- I'Mito Zapping Zone* - 5ª Bienal do Mercosul 2005 - Disponível em <http://www.bienalmercosul.art.br/5bienal>. Acesso em: março/2005 a novembro/2005.

Currículo resumido

Nara Cristina Santos. Doutora em Artes Visuais/HTC, UFRGS, 2004. Doutorado Sanduíche na Université Paris VIII, França, 2001. Professora do DAV/CAL/UFSM desde 1993 e coordenadora do PPGART/Mestrado em Artes Visuais/CAL/UFSM, 2007-. Coordenadora e pesquisadora do LABART e líder do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq.

Greice Antolini Silveira. Acadêmica do Curso de Artes Visuais/UFSM, integrante do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq. Bolsista PIBIC/CNPq - 2006/2007 no Projeto de Pesquisa Diana Domingues: um marco na História da Arte no RS, orientado pela Prof.^a Dr.^a Nara Cristina Santos.