

## **FACTORS 1.0 – “CURADORIA” COMPARTILHADA, MODOS EXPOSITIVOS E AS EXPERIÊNCIAS EM ARTE DIGITAL**

Débora Aita Gasparetto / PPGAV – Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Andrea Capssa Lima / PPGART – Universidade Federal de Santa Maria  
Giovanna Casimiro / PPGART – Universidade Federal de Santa Maria  
Valéria Boelter / PPGART – Universidade Federal de Santa Maria  
Nara Cristina Santos / Universidade Federal de Santa Maria

### **RESUMO**

Este artigo relata uma experiência curatorial compartilhada desenvolvida pelas autoras no contexto do LABART/CNPQ (Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea Tecnologia e Mídias Digitais). Propomos refletir acerca da curadoria em festivais de arte digital, analisando mais especificamente a curadoria compartilhada por meio do FACTORS1.0 (Festival de Arte-Ciência-Tecnologia do Rio Grande do Sul), evento realizado em 2014, em Santa Maria/RS. Ao desvendar o conceito curatorial e traçar uma discussão sobre as especificidades deste modo curatorial/expositivo, visamos sistematizar, documentar e partilhar nossa experiência em arte digital.

### **PALAVRAS-CHAVE**

Curadoria Compartilhada; modos expositivos; arte digital; festivais.

### **ABSTRACT**

We aim discuss a collective curatorial experience, in the context of LABART/CNPQ (a Research Laboratory of Contemporary Art Technology and Digital Media). This reflection is about the curatorship in digital festivals, analyzing, more specifically, the collective curatorial in FACTORS1.0 (Rio Grande do Sul Art-Science-Technology Festival); which was held in 2014, in Santa Maria/RS. Although, this article deepens the concept of collective curatorial, its specific curatorial modes, process of documentation and sharing of a digital experience, through art exhibition.

### **KEYWORDS**

Collective curatorial; exhibition place; digital art; festivals.

## Curadoria em festivais de Arte Digital

Não é exclusividade dos eventos de arte digital a curadoria compartilhada, percebemos que essa estratégia tem sido cada vez mais recorrente em eventos de arte contemporânea, por exemplo a 31ª Bienal de São Paulo, cuja curadoria colaborativa foi realizada por Charles Esche, Pablo Lafuente, Galit Eilat, Oren Sagiv e Nuria Enguita Mayo. Ao mesmo tempo percebemos que as práticas curatoriais compartilhadas dialogam com a própria produção em arte digital, a qual muitas vezes é realizada por equipes interdisciplinares em laboratórios de pesquisa, bem como com a especificidade da produção, que requer conhecimentos multidisciplinares.

Observamos que muitos dos festivais e eventos de arte digital realizados no contexto brasileiro adotam esse tipo de prática curatorial, mesmo que muitas vezes o termo “curadoria” seja evitado. Entre esses eventos podemos mencionar a exposição EmMeios, que acontece anualmente junto ao #.ART (Encontro Internacional de Arte e Tecnologia) – BR/DF, curada por Tania Fraga, Maria Luiza Fragoso e Suzete Venturelli; o FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica) – SP, com curadoria de Paula Perissinoto e Ricardo Barreto; o FAD (Festival de Arte Digital) - BH/MG, com curadoria de Tadeus Mucelli Tee e Henrique Roscoe; e a Bienal Internacional de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural Emoção Art.ficial (2002-2012) – SP, cuja “concepção” era da Equipe do Itaú Cultural.

Marcos Cuzziol, gerente de inovação do Itaú Cultural (In: Santos, 2009; In: Gasparetto, 2014) menciona que a partir da terceira edição da Emoção Art.ficial optou-se por não usar o termo curadoria, porque as escolhas conceituais e curatoriais dependiam de muitas pessoas. Ele, assim como Guilherme Kujawski (In: Santos, 2009), alerta que é necessário um conhecimento interdisciplinar para “curar” este tipo de mostra.

Não utilizar o termo curadoria é uma postura crítica, de não se associar a práticas curatoriais disseminadas, praticamente, em quase todos os institutos, museus, galerias, etc., onde se fizer presente a figura do curador, aquela figura tradicional, de práticas centralizadas, onde o curador fica no seu castelo e embaixo seus súditos, que

devem prestar tributos conceituais ou não. Nessa prática, o curador raramente é contradito e sua narrativa é mais importante do que as obras. (KUJAWSKI In: SANTOS, 2009, p. 29)

Mesmo que persistam alguns curadores individuais de arte digital, esses, normalmente têm formação em outras áreas do conhecimento, como a Comunicação, o Design, a Arquitetura ou tem formação em Artes e Pós-Graduação na área de Arte e Mídia, ou similar. Assim unem os conhecimentos necessários para trabalhar com obras que acontecem como sistema complexo<sup>1</sup>, ou seja, quando obra, interator, dispositivos tecnológicos e entorno estão conectados para que a obra possa acontecer. Na lista de bibliografias de um curador de arte digital deve constar História da Arte, História da Tecnologia, Teoria das Mídias, Teoria Cultural, Sócio-política, Design de Interface, Teoria Curatorial, Estudos de Museus e Manuais técnicos de curadores (COOK; GRAHAM, 2010). Acrescentamos ainda Filosofia da Tecnologia e Cultura Digital.

Em relação à especificidade de curar obras que envolvem arte-ciência-tecnologia, Sarah Cook (In: PAUL, 2008) afirma que "teoricamente, a arte mídia, desafia um curador a repensar as práticas de exibição estáticas, imutáveis objetos estéticos em favor de apresentações dinâmicas, contínuas, que alteram os projetos<sup>2</sup>" (COOK In: PAUL, 2008, p. 28).

Nesse sentido, acreditamos que pensar o espaço expositivo como uma metainstalação, como sugerem Tania Fraga e Maria Luiza Fragoso (2013) é bastante adequado, levando em consideração questões particulares de cada obra, como som, projeções, a presença ativa do público para que a obra aconteça. Conforme elas pensar a exposição como uma metainstalação diz respeito a "criar diálogos espaço-temporais entre as obras e, não um conjunto separado de instalações independentes" (FRAGA; FRAGOSO, 2013). Baseamo-nos nesse conceito para pensar o FACTORS 1.0.

Outra contribuição importante para a prática curatorial e expositiva em arte digital é a organização de Sarah Cook e Beryl Graham *Rethinking Curating: Art after New Media* (2010). Na ocasião os autores oferecem um guia tanto para os curadores da arte digital, quanto para aqueles que querem se aproximar desta produção, através

do conhecimento compartilhado na plataforma CRUMB, por meio de listas de discussão, workshops e simpósios em arte e novas mídias.

A partir desta frase de introdução de Steve Dietz: “Arte das novas mídias: assim como qualquer outra, apenas diferente”<sup>3</sup>, Cook e Graham (2010) demonstram que são algumas características particulares que diferenciam a arte que se envolve com as novas mídias - a qual preferimos denominar de arte digital por uma estratégia de inserção política no contexto brasileiro – da arte contemporânea, bem como a extensão dos sistemas envolvidos na produção, exibição, interpretação e disseminação da arte contemporânea, o que seria a esfera dos curadores. Entre essas características eles evidenciam o comportamento em primazia às mídias digitais utilizadas. Este comportamento que difere a arte digital das demais produções da arte contemporânea leva em consideração a interatividade computacional, as redes de participação, a virtualidade, a imersão, a complexidade e autonomia artificiais e o tempo “quase-real”. Esses comportamentos são parte da realidade que vivemos fora do mundo da arte e foram ativados, sobretudo, a partir dos anos 1990 quando as tecnologias se tornaram mais acessíveis e a internet nos conectou.

### **Curadoria compartilhada no FACTORS 1.0**

Cientes das especificidades/complexidades de “curar” uma exposição de arte digital e, ao mesmo tempo, nos assumindo como “curadoras” deste festival, priorizamos que a mostra fosse algo “vivo”, respeitando as obras, na maioria interativas, mas pensando em diálogos entre estas. Ao mesmo tempo, pretendíamos conceituar o FACTORS de modo crítico-sensível, ao tratar das relações em torno da arte-ciência-tecnologia. Tal postura é algo que dialogava com o nosso discurso, ou seja, de pessoas que já tem uma experiência com bibliografias, publicações e curadorias na área.

O FACTORS 1.0 surgiu no contexto do Simpósio de Arte Contemporânea do PPGART/LABART. O Simpósio é idealizado e coordenado por Nara Cristina Santos, realizado pelo LABART e promovido pelo PPGART/UFSM desde 2006. A cada ano o evento trazia palestrantes e também contava com 3 exposições. Alguns dos principais nomes da arte contemporânea e da arte digital do país já passaram por aqui, focando a cada edição em uma temática diferente e dialogando com as

questões emergentes no universo da arte. Estas exposições, realizadas no âmbito do CAL/UFSM e do Museu de Arte de Santa Maria (MASM), acolhiam a produção dos recém-mestres do programa de Pós-Graduação, as obras/projetos/trabalhos dos artistas convidados e as produções dos integrantes do LABART, respectivamente.

Em 2014, após estudar o circuito da arte digital no Brasil e reconhecer a importância que assumem os festivais para a sua manutenção, Débora Aita Gasparetto, integrante do LABART, sugeriu que realizássemos um festival para acolher esta produção em Santa Maria. Durante sua pesquisa (GASPARETTO, 2014) detectou que não havia ainda nenhum festival específico<sup>4</sup> do Rio Grande do Sul. A sugestão foi aceita pela equipe do LABART e juntos assumimos esta missão. O nome do festival veio em uma reunião de *brainstorm* e depois de uma lista de possibilidades, Anelise Witt conseguiu congregiar tudo o que imaginávamos na sigla: FACTORS (Festival de Arte-Ciência-Tecnologia do Rio Grande do Sul).

A concepção do evento priorizava quatro pontos: a possibilidade de expor obras de artistas de variadas regiões do Brasil, conectando essas regiões através da arte digital; a possibilidade de trabalhar com artistas internacionais através de uma mostra virtual interativa, visando a formação de uma rede de contatos; a possibilidade de formar artistas capazes de trabalhar em interface com as mídias digitais, por meio das oficinas; e a possibilidade de expor sempre um artista homenageado da história da arte e tecnologia brasileira, vislumbrando a possibilidade de manter/preservar essas obras expostas. Este último ponto ocorreu devido ao fato de a artista Anna Barros (*In Memoriam*) ter doado sua obra intitulada *200 Milhões de Anos: Árvore Pedra (2010)* para a UFSM.

O FACTORS aconteceu de 20 a 22 de agosto de 2014, no Anfiteatro Caixa Preta, na Sala Cláudio Carriconde, em algumas das salas que fazem parte do CAL (Centro de Artes e Letras) e na internet. O festival ocorreu concomitantemente e associado ao 9º Simpósio de Arte Contemporânea: Modos Expositivos. O tema do Simpósio era uma homenagem ao primeiro festival e visava discutir essa temática no contexto da arte contemporânea, mas com enfoque na arte digital.

Apesar de nossas concepções serem bastante pretenciosas conseguimos executá-las de modo satisfatório, evidentemente com algumas alterações devido às especificidades técnicas/tecnológicas que inviabilizaram o enxuto orçamento que tínhamos para este evento. Mesmo assim, realizamos quatro oficinas: *Oficina de Criação de Instrumentos de Música Visual*, ministrada por Jarbas Jácome; *Oficina de APP Inventor*, ministrada por Andrei Thomaz; *Oficina de Mapping*, ministrada por Fernando Codevilla; e *Oficina de Animação - Stop Motion*, ministrada por Carlos Donaduzzi. Reconhecemos que a grande maioria dos festivais de arte digital trazem a possibilidade de compartilhamento de experiências, softwares e conteúdo, por parte dos artistas que ministram as oficinas, sendo essa talvez a vertente mais genuína deste tipo de evento, associando produção-exposição (Gasparetto, 2014). É também preocupação da curadoria proporcionar esse espaço de trocas, oportunizando que outros artistas tomem contato com as ferramentas adequadas para produzir arte digital.

A experiência adquirida desde a idealização do FACTORS 1.0 ressalta o valor de um trabalho pensado e realizado em equipe. A primeira edição do Festival nos permitiu vivenciar momentos de grande entusiasmo, e também de preocupação, principalmente ao nos depararmos com possíveis barreiras quanto ao deslocamento dos artistas e obras de vários lugares do país com destino à Santa Maria, bem como os equipamentos eletrônicos necessários que muitas vezes nos faltavam, e diante das dificuldades, a equipe buscou alternativas e o apoio da UFSM para tornar possível o 1º Festival de Arte-Ciência-Tecnologia no interior do Rio Grande do Sul.

Após a idealização, organizamos um cronograma e o passo-a-passo para executá-lo com as responsabilidades de cada membro da equipe de organização e montagem do festival. A curadoria compartilhada e o apoio de uma equipe capacitada nos permitiram realizar mais que uma exposição de arte contemporânea, tornou possível uma maior aproximação do público com a arte e tecnologia.

Contamos com o apoio técnico de Sérgio May e Renato da Rosa Corrêa para o bom funcionamento dos equipamentos eletrônicos e instalação das obras na Sala Cláudio Carriconde, bem como a atenção voltada à estabilidade da internet no Centro de Artes e Letras e (prédio 40 da UFSM), fundamental para a realização das mostras

que fizeram parte da programação do FACTORS 1.0. Nesse sentido também ressaltamos a disposição e o suporte técnico dos integrantes do Labart Carlos Donaduzzi, Fernando Codevilla, Giovanna Casimiro, Felipe Duarte e Nairaci Fernandes, os quais se mostraram incansáveis e auxiliaram em diversos momentos, desde a procura, transporte e instalação dos equipamentos necessários para a montagem da exposição.

Valéria Boelter, responsável pela expografia, colaborou para que a curadoria compartilhada conseguisse alcançar os objetivos pretendidos para a exposição a fim de dar às obras a devida importância e, de forma igualitária, os artistas convidados representaram um papel importante para o evento e estabelecendo assim, a relação artista<>obra<>público, respeitando as particularidades e especificidades de cada obra.

A primeira edição do Festival contou com quatro exposições (duas no espaço físico, uma inteiramente virtual e a outra usando realidade aumentada, mesclando on e off-line). A maior parte do FACTORS 1.0, com curadoria compartilhada de Andrea Capssa, Débora Aita Gasparetto e Nara Cristina Santos, se concentrou na Sala Cláudio Carriconde (CAL/UFSM); a exposição da artista homenageada Anna Barros, com obra doada ao acervo do PPGART/UFSM, no Anfiteatro Caixa Preta, a curadoria desse espaço foi realizada por Nara Cristina Santos; já Andrea Capssa e Giovanna Casimiro, através do projeto Art[In]Muzz, realizaram a mostra Matéria e Objeto com Raquel Fonseca, no Hall do Anfiteatro Caixa Preta. A + MOSTRA ONLINE (<http://festivalfactors.wordpress.com/mostra-online/>), também fez parte do festival, através da plataforma wordpress com curadoria de Andrea Capssa, Débora Aita Gasparetto e Giovanna Casimiro.

### **Considerações sobre o modo expositivo do FACTORS 1.0**

As exposições em Arte digital possuem especificidades técnicas em suas obras e expografia que envolvem diversos conhecimentos. A mostra do FACTORS 1.0 contou com diferentes linguagens como nanoarte, web arte, vídeoarte, arte generativa, impressão em 3D, gamearte, neuroarte, instalações interativas, fotografia

e realidade aumentada, necessitando assim de profissionais especializados que compreendam suas propostas e estejam qualificados para suas montagens.

É importante traçar uma metodologia que facilite as interrelações entre o curador, as obras e a equipe multidisciplinar e para isso é necessário investigar como estas exposições acontecem. A participação da expografia do FACTORS 1.0 é uma oportunidade para estudarmos estas questões. O primeiro passo para projetar a expografia consiste em ir ao local da mostra antecipadamente para fazer as devidas marcações da disposição das obras, e verificar alguns detalhes e obstáculos como pilastras, degraus, janelas, tomadas, interruptores, extintores que poderão afetar a disposição e funcionamento das obras. Medições de paredes, painéis, portas, pé direito são feitas para posteriormente projetar as obras no espaço, pensar no percurso do público, localizar os textos de parede, legendas e demais artifícios gráficos. Feitas as marcações, é necessário localizar as tomadas para conectar os computadores, projetores e demais materiais técnicos.

Em seguida é elaborada uma lista prévia, solicitada pelo curador aos artistas com todos os materiais necessários para o funcionamento das obras, como computadores, cabos, adaptadores, monitores, redes, entre outros que serão providenciados até o dia da montagem. Alguns aparatos mais complexos são trazidos pelos próprios artistas, como, por exemplo, o capacete neural da obra “Variações Numéricas” de Tania Fraga. Com os materiais solicitados em mãos é iniciada a montagem, para isso é necessário que a equipe técnica entenda a poética da obra para executá-la da melhor maneira dentro da expografia, estando apta a solucionar problemas eventuais antes, durante e depois da exposição. É importante que os artistas disponibilizem com antecedência as informações sobre as obras e todos os aparatos e equipamentos necessários para montá-la, evitando atrasos ou problemas técnicos. Na exposição do Factors 1.0 os artistas, que conhecem a poética e funcionamento de sua obra, estiveram no local, dando suporte e colaborando com a montagem.

Existe uma carência de espaços preparados para receber as obras de arte digital, muitas dessas exposições ocorrem nas universidades, em locais adaptados, como é o caso da sala Cláudio Carriconde, onde a mostra ocorre. Nesta sala há duas



colunas no centro que dificultam a fruição; para solucionar esse espaço foram colocados dois painéis para as obras de Soraya, Fábio Fon e Andrei Thomaz com a finalidade de integrar mais os elementos arquitetônicos com a expografia. Estes espaços também não oferecem uma vedação suficiente da luz, sendo necessário criar locais com menos luminosidade. Para a gamearte “Ultrapasse a cena do Crime”, de Marcos Cichelero, e a instalação “Flor da Ilha Formosa” de Jarbas Jácome, foi construído um nicho fechado através de duas cortinas para um maior escurecimento do lugar. Esse nicho também serviu para isolar o som da guitarra de Jarbas não interferindo nas outras obras, além de concentrar o gelo seco que era ligado minutos antes da performance.

Algumas obras dependem do bom funcionamento de servidores, na teleperformance “O artista estah telepresente”, Mimo Steim, o artista conversava com o público em tempo real através do computador, mas a obra esteve sujeita à baixa qualidade na conexão da Internet, que impossibilitou uma conversa contínua, prejudicando a interatividade proposta pela obra.

As especificidades técnicas das obras, a complexidade da expografia e a falta de lugares adequados são algumas das questões relatadas que nos levam a repensar os meios expositivos e os espaços onde se insere a arte digital.

### **A experiência do FACTORS 1.0**

O FACTORS se fortalece na experiência coletiva através de sua multilinguagem, com acessos simultâneos no plano virtual e in loco, com isso, o festival amplia a ideia de presença, usabilidade e mobilidade. Cada ala da exposição se dedicou a discutir e, acima de tudo, revelar as particularidades das dimensões que abarcam o físico e o virtual, em uma percepção unificada. Nesse sentido, a proposta de exposições físicas aliadas à mostra online e ao projeto ART[in]Muzz, garantiu que o interator estivesse imerso em uma consciência incomum, caracterizada pelos instantes de interatividade e conhecimento de sua condição simbiótica com a máquina.

Sob esse aspecto, a condição da presença é revista, especialmente, pela mostra online que constrói um meio expositivo interativo, sem a corporeidade própria das

exposições tradicionais. A usabilidade é testada frente às obras de caráter in loco, nas quais o interator subverte e é subvertido pelas funcionalidades de cada dispositivo. A proposta ART[in]Muzz intensifica o questionamento de realidades e edifica a convergência de percepções do real que inicia pelo virtual, passa pelo físico e termina na indissociação entre a Realidade Aumentada e a realidade comum, a qual se torna partilhada e mista, não somente do ponto de vista da tecnologia, mas da consciência humana.

Experiências expositivas como o FACTORS 1.0 são exemplos de Meio Expositivo com variada gama de linguagens e camadas. O mais interessante é perceber o trajeto percorrido pelo indivíduo em suas muitas realidades, pois as trocas entre as mostras física + online + ART[in]Muzz são quase simultâneas. Este mergulho inicia com o convite para as exposições, realizadas ao longo dos três dias do 9º Simpósio de Arte Contemporânea, com diversos artistas e linguagens computacionais. Esse tipo de interatividade, no entanto, secciona conceitualmente os planos virtual e físico, pois o interator transita de uma obra a outra, que possuem graus imersivos diferentes. Por essa razão, o interator não assimila que sua realidade é, na verdade, inteiramente híbrida e, não momentaneamente. O mesmo ocorre com a mostra online, que mantém o interator enquanto internauta e o faz pensar que se trata de uma experiência apenas in fluxu pelo computador. No entanto, houve a tentativa de disponibilizar um computador de acesso para a mostra online, em meio à exposição da sala Cláudio Carriconde, e esse reposicionamento da máquina torna a percepção do híbrido alongada. Porém é com a experiência do ART[in]Muzz que, de fato, as realidades se misturam intuitivamente e o interator desconsidera a presença de um plano virtual sobreposto ao físico.

O aspecto documental é evidenciado por todas as mostras, pois cada uma delas têm caráter de auto registro, especialmente a + Mostra online e o projeto Art[in]Muzz, que trabalham com um pequeno banco de imagens e dados, alocados no servidor Wordpress e Layar, respectivamente. Os dados de acesso ao site do festival e da mostra on-line apresentam maior índice nos meses de julho, agosto e setembro de 2014. A + Mostra online atingiu 289 visualizações no mesmo mês do evento, enquanto o site do festival no mesmo período obteve 95 visualizações.

Reconhecemos que ainda precisam ser melhor trabalhadas, por meio de intensa divulgação, as mostras virtuais, visando atingir um número crescente de interatores.

Por fim, pode-se traçar uma perspectiva para futuras edições, as quais evidenciarão o caráter de transversalidade e de univalência das várias realidades em uma única, através de dispositivos como os beacons, que inserem o usuário inconscientemente em um circuito de ação<->informação. Objetiva-se que nas edições seguintes seja possível uma simbiose ainda mais complexa, atravessada por fluxos imperceptíveis e altamente intuitivos, para a experiência sensível compartilhada entre usuários.

## Notas

---

<sup>1</sup> (SANTOS, 2004)

<sup>2</sup> “Theoretically, the media arts challenge a curator to rethink the practice of exhibiting static, unchanging aesthetic objects in favor of presenting dynamic, durational, changing projects”. Tradução das autoras do artigo.

<sup>3</sup> “New media art: Just like anything else, only different”. Tradução das autoras do artigo

<sup>4</sup> Já foram realizadas outras mostras, eventos e congressos de arte digital no Rio Grande do Sul. O FILE e o Vivo Art Mov também já aconteceram em Porto Alegre, porém esses são festivais de fora. Não havia nenhum festival específico realizado por pessoas do Estado.

## Referências

FRAGA, Tania; Fragoso, Maria Luiza. Metainstalações: expografia e montagem de exposições em Arte Computacional. Anais #12. ART, Brasília, 2013. Disponível em: <http://medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2013/08/taniaFraga.pdf> - Acesso em 11/03/2014

GASPARETTO, Débora Aita. O “curto-circuito” da arte digital no Brasil. Edição do Autor, Santa Maria, 2014.

GASPARETTO, Débora Aita (Org.). Arte-ciência-tecnologia: o sistema da arte em perspectiva. [Livro eletrônico] 1ed. Santa Maria: Editora Lab Piloto, 2014. Disponível em: < <http://artedigitalbr.wix.com/circuito> >. Acesso em: 24 jul. 2014.

GRAHAM, Beryl; COOK, Sarah. Rethinking curating – Art after new media. Cambridge: The MIT Press, 2010.

PAUL, Christiane. From the White Cube to the Black Box and Beyond – curatorial models for digital art. 2008

---

SANTOS, Franciele Filipini dos. (org.) Arte contemporânea em diálogo com as mídias digitais: concepção artística / curatorial e crítica. Santa Maria: Gráfica e Editora Pallotti, 2009.

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

**Débora Aita Gasparetto**

Doutoranda em Artes Visuais PPGAV/UFRGS. Mestre em Artes Visuais PPGART/UFSM

**Andrea Capssa Lima**

Mestranda em Artes Visuais PPGART/UFSM.

**Giovanna Casimiro**

Mestranda em Artes Visuais PPGART/UFSM.

**Valéria Boelter**

Mestranda em Artes Visuais PPGART/UFSM.

**Nara Cristina Santos**

Doutora em Artes Visuais/HTC, PPGAV/IA/UFRGS, 2004. Doutorado Sanduíche na Université Paris VIII, França, 2001. Professora do DAV/CAL/UFSM desde 1993. Pós-doutorado PPGAV-UFRJ, 2012–2013.