



## A CURADORIA E A EXPOGRAFIA EM ARTE E TECNOLOGIA: OS TRÊS MOMENTOS DO FACTORS 2.0

### THE CURATION AND THE EXPOGRAPHY IN ART AND TECHNOLOGY: THE THREE MOMENTS OF FACTORS 2.0

Andrea Capssa Lima / UFSM  
Débora Aita Gasparetto / UFSM  
Nara Cristina Santos / UFSM  
Valeria Boelter / UA

#### RESUMO

Este artigo concentra-se no campo da arte contemporânea e tem como objetivo discutir os três momentos de concepção da segunda edição do Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (FACTORS 2.0) e compartilhar a experiência de curadoria e expografia em mostras de arte e tecnologia. Como o festival aconteceu durante o 24 Encontro da ANPAP em 2015, no Museu de Arte de Santa Maria (MASM), um espaço que ainda não está adaptado as especificidades de mostras tecnológicas, a curadoria se adaptou ao espaço do museu, com suas limitações, as quais geraram outras alternativas expositivas. Como resultados tem-se neste festival de arte e tecnologia, uma proposta curatorial e expográfica que passou por adaptações constantes de ideias conforme as reais condições de infraestrutura física e de suporte tecnológico.

#### PALAVRAS-CHAVE

Arte Contemporânea; Arte e Tecnologia; Curadoria; Expografia; Festival.

#### ABSTRACT

This article concentrates on the field of contemporary art and aims to discuss the three moments of conception of the second edition of the Festival of Art, Science and Technology of Rio Grande do Sul (FACTORS 2.0) and share the experience of curation and expography in exhibitions of art and technology. As the festival took place during the 24th ANPAP Meeting in 2015, in the Museum of Art of Santa Maria (MASM), a space that is not yet adapted to the specificities of technological exhibitions, the curatorial adapted to the space of the museum, with its limitations, which generated other expository alternatives. As a result of this festival of art and technology, a curatorial and expographic proposal have undergone constant adaptations of ideas according to the real conditions of physical infrastructure and technological support.

#### KEY WORDS

Contemporary Art; Art and Technology; Curation; Expography; Festival.

## O FACTORS 2.0: três momentos

O Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, em sua segunda edição, realizada em setembro de 2015 nas dependências do Museu de Arte de Santa Maria (MASM), integrou a edição comemorativa do 10º Simpósio de Arte Contemporânea, realizado pelo Laboratório de Pesquisa em Arte Tecnologia e Mídias Digitais (LABART) e promovido pelo PPGART/Mestrado em Artes Visuais. Também integrou a programação do 24º Encontro Nacional da Associação Nacional de pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP). A curadoria e a expografia, assinadas pelas autoras deste artigo, permitiram nesta segunda edição do Festival a realização de um percurso expositivo, a partir de uma estrutura organizada como um labirinto, para ser percorrido como uma rede.

Considerando que o festival trata de obras/projeto em arte e tecnologia eletrônica e digital, o trabalho conjunto das curadoras baseou-se na concepção de labirinto, tanto como argumento curatorial quanto estratégia expositiva. A ideia de labirinto na arte e tecnologia não é recente, já foi usada por Jean-François Lyotard na exposição *“Les Imateriaux”* em Paris, 1985: “(...) Um labirinto de situações organizado por questões: nossos sites (...). O visitante, em sua solidão é convocado a escolher seu caminho nos cruzamentos das redes que o envolvem e das vozes que o chamam (...)” (1985 apud: OBRIST, 2014, p.194).

A intenção foi propiciar ao público não apenas uma aproximação de obras em arte e tecnologia, resultantes da pesquisa distinta de artistas brasileiros, mas a possibilidade de uma experiência estética mediada a partir da diversidade técnica e tecnológica dos projetos artísticos, no contexto da arte contemporânea, no espaço de um museu tradicional.

Espera-se da curadoria, que está mais próxima do campo da recepção do trabalho do que da invenção deles, que saiba compreender e relacionar o trabalho de arte, senão na história da arte, numa sequência de outros trabalhos ou no contexto de uma discussão atual. Afinal, a arte contemporânea possui particularidades que exigem certo conhecimento de seu desenvolvimento. (Alves in: RAMOS, 2012, p.44).

Materializar no espaço físico da mostra a ideia de labirinto hipermídia, proposta por Machado (2002) e Leão (1999), significou conectar ponto a ponto artistas, obras e histórias. Deste modo permitiu-se que o público escolhesse o caminho conectivo a seguir, em termos conceituais e estéticos, pensado para sensibilizar e impactar os participantes durante o percurso.

Nessa oportunidade foram expostas as obras de Andrei Thomaz, Bruna Dias, Carlos Donaduzzi, Fernando Codevilla, Flavya Mutran, Gabriel Mascaro, Gilberto Prado, Jack Holmer, Joana Burd, LABINTER, Matheus Moreno, Suzete Venturelli e Yara Guasque. Em paralelo à mostra no espaço físico do MASM, aconteceu a +MOSTRAONLINE que sempre acompanha o FACTORS. Um computador instalado no MASM, com acesso ao website, permitia que o público pudesse navegar em outros caminhos a partir das obras de Ane Witt, Edgar Franco e Bruno Mendonça, Lucas Junqueira, Jonathan Harris e Sep Kanvar.

### **1º Momento: o ser**

O labirinto proposto pela curadoria colocou em evidência no primeiro momento, linguagens já reconhecidas no campo da arte: o vídeo, a fotografia, e a escultura. Entretanto, com um olhar que denuncia contaminações, os artistas propõem, por meio de suas obras, repensar os modos de existência, as questões de identidade e memória, assim como o ato de viver em sociedade. Rush afirma que assim como outros artistas que trabalham com linguagens como a pintura, a gravura e a escultura através de materiais tradicionais, há os que exploram, “[...] e quase sempre subvertem, tanto o potencial crítico quanto o tecnológico dos novos meios de expressão” (2006, p.2). Tais questões se revelam no primeiro momento do FACTORS 2.0, a partir de documentários de rua, dos movimentos e trânsitos sociais, das ocupações de espaços públicos, das manifestações, das identidades anônimas, dos *selfies*, do tempo, das repetições, do viés crítico da arte digital pelo uso de Low-Tech, da subversão e das redes colaborativas.

Na entrada da exposição, neste primeiro momento, estão presentes as videoinstalações e esculturas eletrônicas, através do uso de Low-Tech, as quais apresentam a estética da gambiarra. Joana Burd convida o público a inserir-se na obra “Para onde vão as bolhas” (2014) de maneira lúdica. Através de uma televisão de tubo de 14” as bolhas de sabão ideológicas sopradas no vídeo pela própria artista, extrapolam o limite da tela e enquanto bolhas de sabão reais, por meio de um aparato que permite a formação delas, invadem o espaço expositivo. A obra de Joana é posicionada de maneira que as bolhas de sabão sejam direcionadas para fora do espaço da exposição.

Seguindo o percurso idealizado da mostra (Figura 2), a fotografia em movimento é investigada por Carlos Donaduzzi em “Sem fim” (2015), em uma TV de LCD. A partir de cenas cotidianas estáticas, porém com um movimento quase imperceptível e interminável, o artista, no intuito de

“desacelerar o tempo pela repetição”, propicia ao público um momento de deleite, de não sentir o tempo passar.

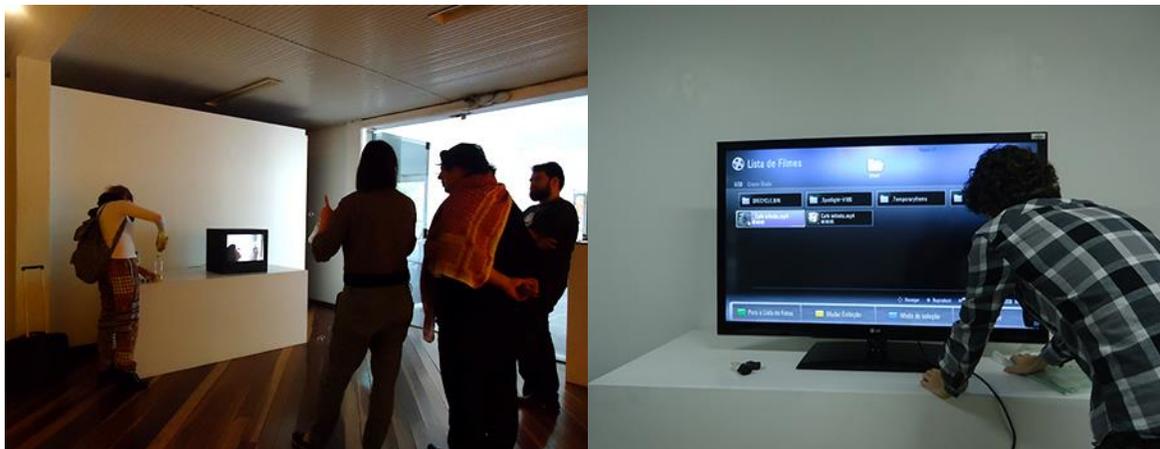


Figura 2 - Joana Burd e Carlos Donaduzzi instalando suas respectivas obras, “Para onde vão as bolhas” e “Sem fim”  
 Fonte: Arquivo pessoal das autoras

Na sequência, “Matryoskas” (2015), jogo desenvolvido em *Ipad* por Andrei Thomaz, traz em uma proposta lúdica a questão da sustentabilidade convidando o público a ocupar o lugar de quem trabalha com a triagem de resíduos recicláveis. O jogo indica que precisamos controlar o excesso de resíduos, de lixo, que produzimos diariamente, com consciência crítica. O público interage coletando os resíduos que são visualizados pela metade, como bonecas russas e precisam do encaixe dos seus pares. Em um primeiro layout o *Ipad* ficaria à frente da obra de outro artista. Porém, é realocado para facilitar o manuseio dos painéis, que formam o que se chamou de “Ilhas de apoio tecnológico” (Figura 3), ou seja, local destinado para proteger e esconder os fios, projetores e computadores.

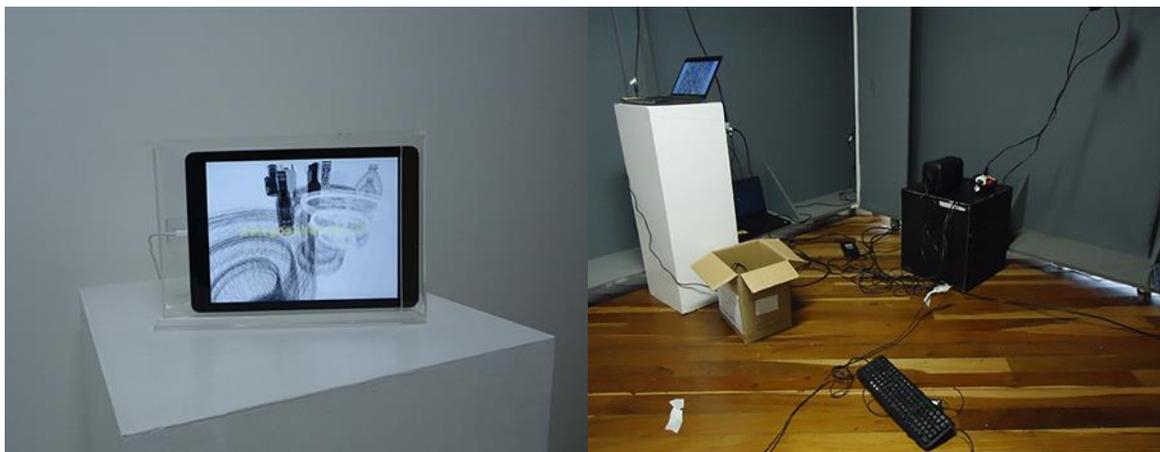


Figura 3 - Obra “Matryoskas” em Ipad e Ilhas de apoio tecnológico  
Fonte: Arquivo pessoal das autoras

Deste modo os painéis precisam ser deslocados constantemente para ligar outras obras, necessitando estar livres de obstáculos a sua frente.

Documentários de rua que registram em tempo real os movimentos sociais e as ocupações de espaços públicos são revelados no trabalho de Gabriel Mascaro em “Não é sobre sapatos” (2014). Com o viés político da imagem, Mascaro trata das identidades veladas e do anonimato em tempos de manifestações do povo nas ruas. Na mostra a obra se encontra fixada na parede com o registro das táticas de infiltração da polícia através de fotografia, impressa e emoldurada; e, ao lado da fotografia, o monitor exibe o vídeo sobre os protestos ocorridos em 2013 e a maneira como os policiais identificam os manifestantes, pelos seus sapatos.

O contraponto entre as identidades anônimas e a autoexibição na *web* através de *selfies* é revelado por Flavya Mutran em suas obras EGOSHOT (2011) e BIOSHOT (2015) (Figura 4) que lançam mão de *QR Codes* e aplicativos (<http://www.yearbookyourself.com/>), onde autorretratos ficcionais são reorganizados produzindo identidades mutantes, em que raça, sexo, tipo físico e códigos visuais de épocas distintas estão em fluxo, o que demonstra os trânsitos sociais.



Figura 4 – "Não é sobre Sapatos" e "Egoshot" e "Bioshot" sendo instalado  
 Fonte: Arquivo pessoal das autoras

Na sequência do percurso expositivo encontra-se a obra de Yara Guasque que aborda a natureza, a botânica e (re) apropriações dos jardins públicos. Redes colaborativas estão presentes nesta videoinstalação Jardim Colaborativo de Fritz Müller (2015). A partir de um estudo das cartas trocadas entre Fritz Müller e Charles Darwin sobre os espécimes da Mata Atlântica no século XIX, a artista trabalha imagens de fontes distintas, vídeo e google-imagens e propõe reconfigurar o jardim no próprio espaço expositivo da arte.

O público também percebe, no labirinto proposto pela curadoria, o viés crítico que aparece na escultura eletrônica Quatro Ilhas (2013) (Figura 5) com circuito iluminado controlado por Arduino, onde Joana ressignifica 12 teclados de computador utilizando elementos invisíveis ao usuário e propõe uma cartografia, cuja "territorialidade imaginária" reconecta o social e ultrapassa as hegemonias e fronteiras disponibilizadas por meio do digital.

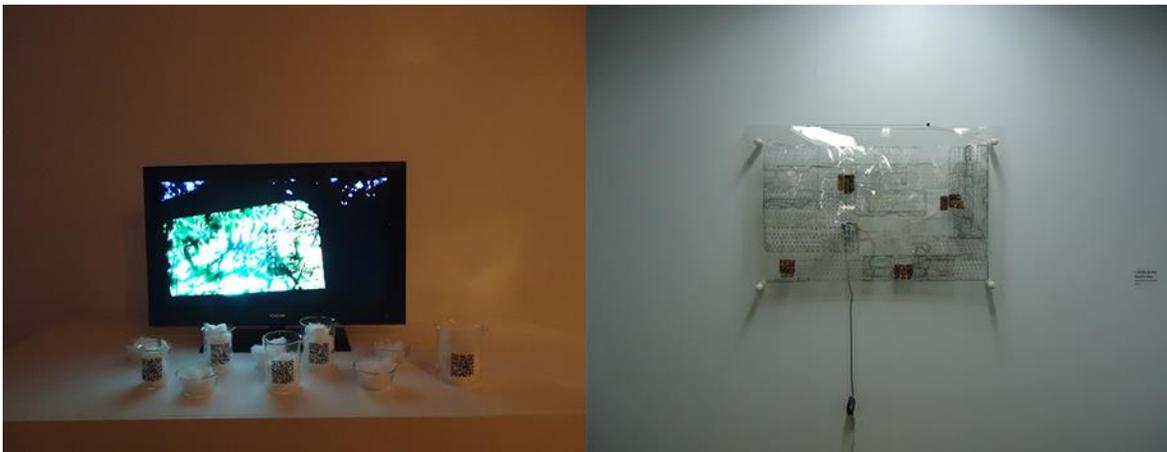


Figura 5 – “Jardim Colaborativo de Fritz Müller” e “Quatro Ilhas”  
 Fonte: Arquivo pessoal das autoras

## 2º Momento: o espaço-tempo

Ao percorrer o labirinto do FACTORS 2.0 o público, no segundo momento, se depara com artistas interessados nas relações homem-sistema, de orgânico-inorgânico, com ênfase no espaço-tempo. Nessa transição entre o mundo físico e o virtual, se percebe as influências humanas no estímulo-resposta, o que contribui para pensar a sustentabilidade da vida na terra. Propostas lúdicas por meio de jogos que abordam questões sociais e ambientais, bem como videoinstalações e ambientes e virtuais que tratam do espaço-tempo (passado/presente/futuro) e labirintos virtuais pautados na *glitch art*, ou por meio de softwares, exploram a desconstrução e o questionamento de mundos possíveis.

Neste segundo momento do argumento curatorial, “o espaço-tempo”, também necessita de algumas realocações por questões técnicas, como na videoinstalação interativa *Entremeios* (2014), do *Labinter* (Andreia Machado Oliveira, Marcos Cichelero, Matheus Moreno, Fabio Gomes e Evaristo Nascimento), onde a presença e a participação do público são imprescindíveis. Na montagem, a obra teve de ser realocada em função da insuficiência de energia do local pré-definido pela curadoria e expografia, colocando-a do lado oposto, no espaço destinado ao gamearte *Santa Maria Invaders*, de Suzete Venturelli (Figura 6).

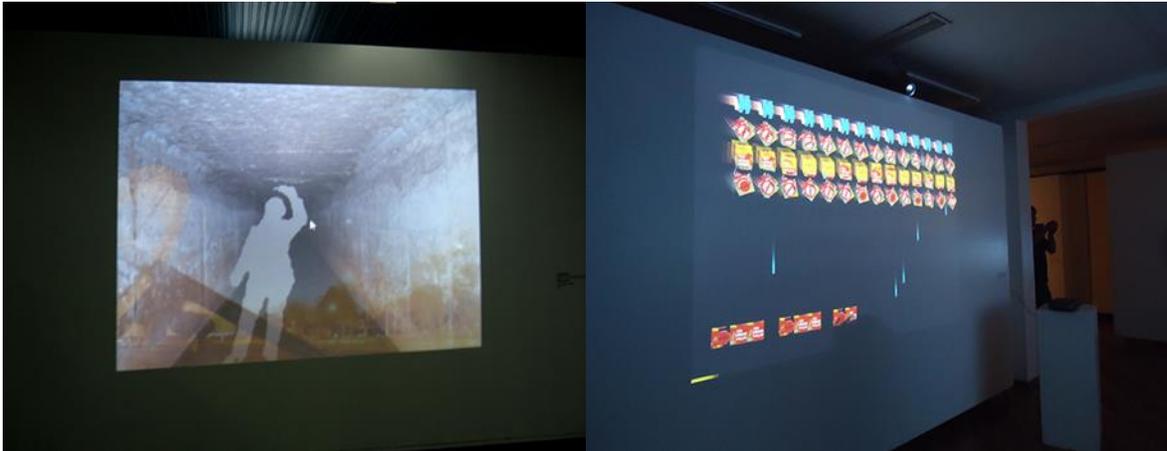


Figura 6 – “Entremeios” e “Santa Maria Invaders”  
 Fonte: Arquivo pessoal das autoras

Observa-se que o equilíbrio é um dos agentes da conexão social, seja do ponto de vista ecológico, ou daquele obtido pelo respeito entre humanos e “não-humanos”. No gamearte “Santa Maria Invaders” (2015), Suzete Venturelli convida o jogador a controlar preconceitos. A obra, que trata da diversidade, consiste em eliminar os símbolos do preconceito através da interação ao lançar flores contra eles em defesa própria. De um modo sutil e poético a artista trabalha o ativismo por meio da arte e tecnologia digital interativa.

Ainda, no “espaço-tempo”, a obra “Transcave” (2015) de Matheus Moreno, com projeção captada a partir do movimento do público, gera composições tridimensionais. Ao questionar os mundos físico e virtual, o orgânico-inorgânico e, por meio do *software Mandelbulb3d*, o artista capta o que é orgânico e os dados geram composições tridimensionais, as quais são projetadas a partir do movimento do corpo do interator. A presença do público frente à obra anima as geometrias fractais no ambiente virtual.

Em Desertesejo (2000-2014), projeto artístico desenvolvido no Programa Rumos, Novas Mídias, do Itaú Cultural/São Paulo, Gilberto Prado propõe explorar o espaço, o tempo, as paisagens a partir de um ambiente virtual interativo multiusuário para Web que conta com três mundos, onde o interator percorre com o avatar os fragmentos de sonhos e lembranças compõem os ambientes. A passagem por eles ocorre através de portais (Figura 7).

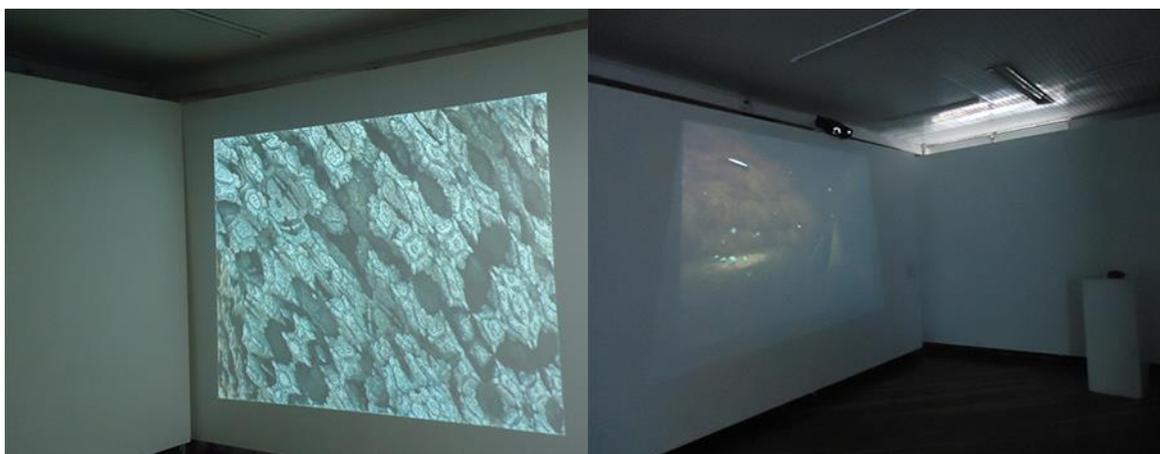


Figura 7 – “Transcave” de Matheus Moreno e “Desertesejo” de Gilberto Prado  
Arquivo pessoal das autoras

Para Bruna Dias o espaço virtual e o erro podem ser um jogo. A partir de projeções e *Joystick* com instruções de uso, em Espaço 2 (2014) a artista convida o público a percorrer um labirinto virtual em 3D, cuja estética é pautada na *glitch art*. O visitante aqui é convidado a interagir e explorar a desconstrução destes mundos.

E, na sequência do labirinto, A “+MOSTRAONLINE” com obras acessadas via computador estava planejada, em um primeiro momento, para ficar na entrada da exposição; assim, ao retornar da visitaç o, o p blico poderia disponibilizar um tempo a mais acessando as obras online. Mas com a conex o da Internet baixa nessa localiza o, ela foi repensada e colocada no final do percurso (Figura 8), entre as obras de Bruna Dias e Matheus Moreno.



Figura 8 – “Espaço 2”, instruções do *Joystick* e a +Mostra Online entre as duas obras  
Fonte: Arquivo pessoal das autoras

### 3º Momento: o maquínico

A curadoria buscou para o terceiro momento da exposição obras que tem como intenção representar um futuro que estamos vivenciando desde agora, onde a máquina é cada vez mais autônoma e o nível de inteligência se torna cada vez mais elaborado por meio da arte generativa. As diversas possibilidades interativas, através da interação humano-computador, alteram as obras e os sistemas computacionais assumem um diálogo entre seus próprios componentes.

Obras que possibilitam o acompanhamento de seu processo evolutivo também estão presentes no festival. As diferentes telas expostas na *software art* “Planetária” (2013) de Jack Holmer, baseada na natureza, na genética e nos modos de reprodução das planárias, marcou o terceiro momento. O artista convidou o público para interatuar nesse ambiente virtual ao alimentar e desenvolver os vermes a partir de *clicks* no mouse que estimulavam o desenvolvimento dessas criaturas autônomas. A obra é acessada através de dois monitores e *mouses*, sobre móveis baixos para acessibilidade de cadeirantes e crianças. Realizada com linguagem computacional de código livre, *Processing*, demonstra a segunda interatividade, ou seja, aquela em que a máquina dialoga com o público, mas também com o próprio sistema computacional.

A presença do interator é imprescindível para o artista Fernando Codevilla, que tem como foco a sinestesia, uma perturbação neurológica que associa o som às informações visuais. “Sonografia” (2014) transforma os ruídos do público no espaço expositivo em dados, que são mapeados pelo artista e alteram a projeção com imagens abstratas (Figura 9).



Figura 9 – Público interagindo com “Planetárias” e os testes em “Sonografia”  
Fonte: Arquivo pessoal das autoras

O desafio na montagem é encontrar o lugar mais adequado, com maior ruído possível para a visualização da obra, sem interferir na ordem da mostra. A proposta inicial era que a obra ficasse no canto, na junção dos dois painéis, porém a distância do projetor não foi suficiente para que a projeção se configurasse no tamanho ideal. Depois de alguns testes a solução mais adequada, sugerida pelo artista, foi colocar a obra em escala menor e sobre uma lâmpada fluorescente. Codevilla relata que esta nova maneira de expor a obra reafirma a proposta de transformar som em luz.

A obra Ciurbi, de Suzette Venturelli, uma ciberintervenção urbana interativa dentro do MASM, aconteceu apenas no dia 23 de setembro para a inauguração da edição do 24º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas - ANPAP (Figura 10), que em 2015 esteve sediado em Santa Maria-RS.



Figura 10 – Obra “Ciurbi” de Suzette Venturelli e Inauguração da mostra no 24º ANPAP  
Fonte: Arquivo pessoal das autoras

### **Procedimento de montagem e adequações expográficas/curatorais**

Para a expografia do FACTORS 2.0, realizou-se uma visitação ao espaço expositivo para conhecimento prévio e registro de informações técnicas na planta baixa e, posteriormente, simulou-se a expografia nesse espaço por meio de programas digitais. A partir das informações técnicas revisadas por Boelter (2016), com o *checklist* da exposição verificado e concluído, o espaço expográfico foi elaborado em articulação com o projeto curatorial: o labirinto pensado como metáfora da cultura atual “hiperlinkada” disponibilizou ao público os três momentos.

Para a montagem da exposição o MASM ofereceu uma estrutura de 18 painéis móveis, de 2,30m x 3,40m com rodinhas, que auxiliaram para criar nichos e barreiras para formar o labirinto. Estes painéis facilitaram a montagem do festival pela mobilidade e por disponibilizarem pontos de energia elétrica em sua base, funcionando como filtros de linha, com tomadas em suas estruturas que são ligadas à energia.

Os painéis de entrada da exposição foram pintados de amarelo, cor referente à identidade visual do festival de 2015, transmitindo unidade entre as peças gráficas e os elementos expográficos. O painel de abertura contém: a marca FACTORS 2.0; o nome dos artistas; o nome dos curadores e da designer de exposição. O segundo painel traz o texto curatorial que, assim como o folder distribuído na entrada, pode auxiliar o público no percurso e na fruição das obras (Figura11).



Figura 11 – Painéis 1 e 2 de entrada da exposição e Folders  
 Fonte: Arquivo pessoal das autoras

Estes são alguns procedimentos que ocorreram antes e durante a montagem do FACTORS 2.0, mas sinalizam para o fato de que o projeto de expografia se mantém em constante transformação, pois durante as mostras podem ocorrer problemas eventuais.

A exposição durou vinte e quatro dias e alguns aparelhos não resistiram por tanto tempo, como por exemplo, a obra “Para onde vão as Bolhas” que no 22º dia, na inauguração da ANPAP, parou de funcionar. Em outra situação, a lâmpada de um dos projetores queimou por não suportar tantos dias de uso. Algumas obras precisavam ser reinstaladas constantemente, muitas vezes na hora em que a exposição estava acontecendo, interferindo na participação do público. Assim, faz-se necessário pensar na redução do tempo de exposição, ou disponibilizar

peças eletrônicas e aparelhos de reposição. O escurecimento do local é outro fator para o qual se deve ter atenção, pois se de um lado ele contribui para que as projeções sejam bem visualizadas, por outro pode prejudicar a leitura de textos, legendas, instruções ou de QR Codes.

### Considerações Finais

A curadoria e a expografia do FACTORS 2.0, por meio destes labirintos contaminados pela ciência, tecnologia e mídias digitais, propõe um olhar expandido da arte, considerando sua inserção em outros sistemas estéticos, sociais e computacionais. Pensar o público/participante/interator é primordial para conceber os três momentos propostos, o ser, o espaço-tempo, e o maquínico, que permitiram promover novas reflexões críticas e sensíveis que fazem referência a alguns dos modos de conexão entre arte-ciência-tecnologia.

Ao abrir a exposição com a Low-Tech e com a ludicidade, propiciou-se o conforto necessário para o primeiro momento, bem como obras que utilizaram QR-Codes, aplicativos e jogos através de *tablets*, elementos presentes no dia a dia de todos. A mostra ao ser percorrida através do labirinto se torna gradual em cada um dos momentos, pois aqueles elementos do cotidiano dão lugar aos jogos e ambientes virtuais, como em um tempo de transição, para então concluir o percurso no terceiro momento onde a arte generativa estabelece o elo na relação homem<>máquina.

Embora alguns problemas técnicos tenham acontecido quanto à infraestrutura do MASM, por outro lado esse espaço possibilitou uma expografia, montagem e instalação das obras o mais próximo do previsto, contribuindo para o percurso, a interação e aproximação do público com a poética da arte e tecnologia digital. A presença de alguns artistas para a instalação de suas obras, os painéis móveis com tomadas, as “Ilhas de apoio tecnológico”, os *backups*, os *checklists* com instruções de instalação das obras, as opções de configurações diferentes de montagem das produções, são um diferencial para o bom resultado da mostra FACTORS 2.0.

### Notas

<sup>1</sup> Parte do texto curatorial da mostra FACTORS 2.0 foi reproduzido, ou serviu como base de dados em trechos específicos deste artigo.

### Referências Bibliográficas

- BOELTER, Valéria. *Expografia na contemporaneidade: propostas em arte e tecnologia digital*. Dissertação (mestrado – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais). Universidade Federal de Santa Maria, RS, 2016.
- CASTILHO, Sonia Salcedo del. *Arte de expor. Curadoria como expoesis*. Rio de Janeiro: Nau, 2014.
- GARCÍA, Iliana Hernández. (Org.). *Estética, ciência y tecnologia: creaciones electrónicas y numéricas*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2005.
- LEÃO, Lucia. *O Labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinema & pós-cinema*. São Paulo: Papyrus, 2002.
- OBRIST, Hans Ulrich. *Caminhos da curadoria*. Rio de Janeiro: Cobogó, 2014.
- REIS, Alexandre (org.). *Sobre o ofício do curador*. Porto Alegre: Zouk, 2010.
- RUSH, Michel. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SILVEIRA, Andrea A. Capssa Lima da. *Considerações sobre as galerias virtuais e suas relações com o mercado de arte*. Dissertação (mestrado – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais). Universidade Federal de Santa Maria, RS, 2016.

### Andrea Capssa Lima

Mestre em Artes Visuais PPGART/UFSM, na linha Arte e Tecnologia, com ênfase em História, Teoria e Crítica da Arte. Integrante do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq e do LABART - Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais. Bacharel em Artes Visuais - Desenho e Plástica (UFSM). Sócio-proprietária da Galeria Amélie.

### Débora Aita Gasparetto

Professora Adjunta no Departamento de Desenho Industrial/UFSM (2015-). Profª Colaboradora junto ao PPGART/UFSM (2017-). Doutora em Artes Visuais pelo PPGAV/ UFRGS (2012 - 2016), em História, Teoria e Crítica de Arte, na linha de pesquisa Relações sistêmicas da arte. Mestre em Artes Visuais pelo PPGART/UFSM (2010-2012), na linha Arte e Tecnologia, com ênfase em História, Teoria e Crítica da Arte. Débora é líder de pesquisa do Grupo Design, Ciência, Tecnologia/Cnpq.

### Nara Cristina Santos

Pós-Doutorado em Artes Visuais/UFRJ. Doutora em Artes Visuais/UFRGS com ênfase em História, Teoria e Crítica da Arte e Doutorado Sanduiche na Paris VIII, França. Mestre em Artes Visuais/UFRGS. Bacharel em Desenho e Plástica Habilitação Desenho Artístico e Licenciada em Educação Artística Habilitação Artes Plásticas/UFSM. Docente do DAV/CAL/UFSM. Atua como Professora Permanente no PPGART/UFSM e Cursos de Graduação Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais. Lidera o Grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq e coordena o LABART.

### Valeria Boelter

Doutoranda em Design na Universidade de Aveiro, Portugal. Mestre em Artes Visuais PPGART/UFSM. Especialista em Design de Estamparia no SENAI CETIQT- RJ. Graduada em Desenho Industrial - Programação Visual/UFSM. Possui experiência de 20 anos no Rio de Janeiro como designer gráfica e diretora de arte. Atuou em design cultural com ênfase em exposições no escritório 19 Design.