

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

FERNANDA BOCCHI SANTOS

**PROTAGONISMO FEMININO NA ARTE CONTEMPORÂNEA E CO-AUTORIA: UM
APLICATIVO MÓVEL QUE PROMOVA O TRABALHO DE MULHERES ARTISTAS
E O ENVOLVIMENTO COM ARTE**

CURITIBA

2022

FERNANDA BOCCHI SANTOS

**PROTAGONISMO FEMININO NA ARTE CONTEMPORÂNEA
E CO-AUTORIA: UM APLICATIVO MÓVEL QUE PROMOVA
O TRABALHO DE MULHERES ARTISTAS E O
ENVOLVIMENTO COM ARTE**

**Female protagonism in contemporary art and collaborative authorship: a
mobile application to promote works of women artists and engagement with art**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial à obtenção do título de
Tecnólogo do Curso de Tecnologia em Design
Gráfico da Universidade Tecnológica Federal
do Paraná.

Orientadora: Prof.^a Simone Landal

CURITIBA

2022



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es) e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

FERNANDA BOCCHI SANTOS

**PROTAGONISMO FEMININO NA ARTE CONTEMPORÂNEA E CO-AUTORIA:
UM APLICATIVO MÓVEL QUE PROMOVA O TRABALHO DE MULHERES
ARTISTAS E O ENVOLVIMENTO COM ARTE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Tecnólogo do Curso de Tecnologia em Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

Data de aprovação: 6 de dezembro de 2022

Simone Landal
Mestrado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Claudia Bordin Rodrigues Da Silva
Doutorado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Marco Andre Mazzarotto Filho
Doutorado
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

CURITIBA

2022

AGRADECIMENTOS

Inicio meus agradecimentos reconhecendo o suporte oferecido pela minha orientadora, Prof^a M.a Simone Landal, que acompanhou minha trajetória não somente de desenvolvimento deste trabalho mas também dos meus percalços individuais.

Agradeço aos professores da banca avaliativa, Prof.a Dr.a Claudia Bordin Rodrigues Da Silva e Prof. Dr. Marco Andre Mazzarotto Filho, pelos comentários sobre o trabalho e por enxergar potencial na minha pesquisa.

Ao meu parceiro, que foi minha âncora, que me apoiou em todos os momentos e que possibilitou a execução desse projeto.

A minha família, por tudo. Sempre.

A todas as pessoas que fizeram parte desse processo, agradeço imensamente.

RESUMO

Este trabalho apresenta uma contextualização da produção artística feminina dentro da história da arte contemporânea, além de destacar suas adversidades, trazendo o reconhecimento da desigualdade de gênero dentro dessa esfera. No texto, encontram-se os fundamentos da co-autoria artística, da interatividade e sua relação próxima com a produção artística feminina. O texto também trás noções básicas sobre o desenvolvimento de aplicativos digitais. O desenvolvimento do projeto é pautado na reflexão sobre redes conectadas, com o propósito de unir em um mesmo espaço notáveis artistas mulheres e outras pessoas que demonstram interesse em arte, fomentando a participação através de projetos interativos.

Palavras-chave: Mulheres Artistas. Arte Contemporânea. Arte Conceitual. Co-autoria. Aplicativos Móveis.

ABSTRACT

This project presents an inspection of the female artistic production in contemporary art, emphasizing their adversities and recognizing gender inequality within this sphere. The material also contains the foundations of artistic co-authorship, interactivity and its close relationship with the female artistic production. The material also has a basic introduction to mobile applications. The development of the project is based on the reflection on connected networks, with the purpose of bringing together in a single space notable women artists and others who are interested in the arts, encouraging their involvement through interactive projects.

Keywords: Women artists. Contemporary art. Conceptual art. Collaborative authorship. Mobile applications.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Piero Manzoni, Merda d'Artista, 1961_	19
Figura 2 - Robert Morris. Sem Título, 1965, reconstruída em 1971.	33
Figura 3 - Joseph Kosuth. Uma e Três Cadeiras, 1965.....	22
Figura 4 - Marina Abramović. Ritmo 0, 1974_	23
Figura 5 - Hans Haacke. Notícias, 1969/2008_	24
Figura 6 - Judy Chicago. The Dinner Party, 1974-79	25
Figura 7 - Tim Rollins, Crianças da Sobrevivência com Angel Abreu, Jose Burges, Robert Delgado, George Garces, Richard Lulo, Nelson Montes, José Parissi, Carlos Rivera, Annette Rosado, Nelson Ricardo Savinon. Amerika VIII, 1986-87_	29
Figura 8 - Jean-Michel Basquiat. Discografia Dois, 1983_	30
Figura 9 - Guerrilla Girls. As mulheres precisam estar nuas para entrar no Met. Museum?, 1989/1990	34
Figura 10 - Fotografia em oficina em ateliê feminista, do filme "Women Art Revolution", 1973.....	35
Figura 11 - Eva Hesse, Repetição Dezenove III, 1968.	37
Figura 12 - Adrian Piper, The Mythic Being: Sol's Drawing #2 of 5, 1974.	40
Figura 13 - Mierle Laderman Ukeles, Saneamento de toque: Ritual do aperto de mão, 1977-80_	41
Figura 14 - Miriam Schapiro, The Beauty of Summer, 1973-74	42
Figura 15 - Women Art Revolution, Cartaz de divulgação. 2010	46
Figura 16 - Peça da exposição "Yoko Ono: O céu ainda é azul, você sabe..."_	48
Figura 17 - Sol LeWitt. [Sem Título], 1973_	49
Figura 18 - Cildo Meireles. Projeto Coca Cola, 1970_	51
Figura 19 - Amalia Pica. do it: Faça uma Festa.	52
Figura 20 - Louise Bourgeois. Instrução, 2002.	52
Figura 21 - William Gibson. Agrippa, 1993	56
Figura 22 - Antoni Muntadas. Video is Television?, 1989_	57
Figura 23 - Martin Cooper segura o modelo do DynaTAC 8000X de 1973	60
Figura 24 - Jogo Snake no celular Nokia 6110	61
Figura 25 - Steve Jobs segura o primeiro iPhone na Conferência MacWorld em São Francisco, 2007.	63
Figura 26 - Comparação de tamanho de iPhones em pontos e pixels	67
Figura 27 - A roda da Experiência do Usuário	68
Figura 28 - Capa do documento Curious Rituals: Gestural Interaction in the Digital Everyday	71
Figura 29 - Trecho no documento sobre os "cobertores de segurança"	72
Figura 30 - Esquematização visual das etapas em XDM_	75

Figura 31 - Matriz de Certezas, Suposições e Dúvidas construída no software Miro_.....	77
Figura 32 - Mapa de Atores construído no software Miro	79
Figura 33 - Análise de similares construída no software Miro	80
Figura 34 - Capturas de tela das primeiras versões do app Daisie, apresentando as propostas de “desconforto”	81
Figura 35 - Critérios e enquadramento do desafio construídos no software Miro	84
Figura 36 - Painel semântico criado no software Miro_.....	85
Figura 37 - Capturas de tela de weblogs de exploração do problema na plataforma Tumblr	86
Figura 38 - Primeiros esboços de identidade visual e nome	88
Figura 39 - Primeiros estudos de cor e tipografia	88
Figura 40 - Mapa conceitual com alternativa para produção feminina	89
Figura 41 - Mapas conceituais de duas alternativas: Co-autoria e redes online ..	90
Figura 42 - Quadro com proposta para alternativa 1	91
Figura 43 - Quadro com proposta para alternativa 2	92
Figura 44 - Quadro com proposta para alternativa 3	93
Figura 45 - Primeiros esboços de arquitetura e fluxo do aplicativo	93
Figura 46 - Propostas avançadas de arquitetura e fluxo do usuário	94
Figura 47 - Esboço da técnica <i>Crazy 8s</i>	95
Figura 48 - Mockups de tela inicial do aplicativo para cada linha conceitual ...	96
Figura 49 - Visualização das páginas “Explorar” e “Perfil” para 1ª alternativa	97
Figura 50 - Visualização das páginas “Explorar” e “Perfil” para 2ª alternativa	98
Figura 51 - Visualização das páginas “Explorar” e “Perfil” para 3ª alternativa	99
Figura 52 - Resultados das matrizes de Seleção de Alternativa	100
Figura 53 - Proposta de ícone para o aplicativo	101
Figura 54 - Seções da rolagem da tela de início para a alternativa selecionada ..	102
Figura 55 - Telas do aplicativo de “todas as instruções” e “todas as artistas” ...	103
Figura 56 - Telas específicas de uma instrução, publicação e artista, respectivamente	104
Figura 57 - Telas do sistema para notificações, minhas curtidas, minhas publicações, instruções salvas e configurações, respectivamente	105
Figura 58 - Quadro de avaliação com heurísticas do material “Does It Have Legs”	106
Figura 59 - Cartas de Reflexão (Anti) Dialógicas	108
Figura 60 - Visão das telas de acesso e cadastro	111
Figura 61 - Visão das telas de criar publicação, perfil de um usuário e suporte, respectivamente	112

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

App	Aplicativo
ARS	Artists Rights Society
CEO	Chief Executive Officer
CSD	Certezas, Suposições e Dúvidas
CSS	Cascading Style Sheets
DACS	Design and Artists Copyright Society
EUA	Estados Unidos da America
GPS	Global Positioning System
HIV	Human Immunodeficiency Virus
HTML	Hypertext Markup Language
ICI	Independent Curators Internacional
MoMA	Museum of Modern Art
NY	Nova York
OS	Operational System
PDF	Portable Document Format
PhD	Philosophy Doctor
SFMoMA	San Francisco's Musem of Modern Art
UI	User Interface
UX	User Experience
WAR	Women Art Revolution
XDM	eXtensible Design Methods

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
2. CONTEMPORANEIDADE, MULHERES ARTISTAS E INTERAÇÃO	18
2.1. UMA BREVE INTRODUÇÃO À ARTE CONTEMPORÂNEA	18
2.2. A PRODUÇÃO FEMININA	31
2.3. CO-AUTORIA COMO FERRAMENTA	47
2.4. INTERATIVIDADE E MÍDIAS	54
3. APLICATIVOS MÓVEIS	60
3.1. A ORIGEM DOS APLICATIVOS	60
3.2. DEFINIÇÃO E USOS ATUAIS DE APPS	65
3.3. RELAÇÕES HUMANAS E O MUNDO DIGITAL	69
4. DESENVOLVIMENTO	73
4.1. APLICAÇÃO DE MÉTODOS EM XDM (EXTENSIBLE DESIGN METHODS)	74
4.2. EXPLORAÇÃO DO PROBLEMA	76
4.3. GERAÇÃO E SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS	87
4.4. AVALIAÇÃO DE ALTERNATIVA E DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO	101
4.5. REFLEXÕES SOBRE POSSIBILIDADES TECNOLÓGICAS	113
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	120
REFERÊNCIAS	122
APÊNDICE A - Roteiro de entrevista/grupo focal	127

1. INTRODUÇÃO

A partir de uma perspectiva histórica, a produção artística de mulheres teve seu destaque omitido, em um contexto de exposição e valor atribuído, quando comparado com a atuação masculina no mesmo meio. No projeto, são endereçadas as questões de gênero dentro de um recorte contemporâneo de arte. É notável mencionar o vínculo entre os produtos contemporâneos de artistas mulheres com a ideia de arte colaborativa e a co-autoria, parte integrante da pesquisa e do projeto.

A arte colaborativa e a co-autoria são desdobramentos que partem de um mesmo ponto: a arte conceitual. Nela, a ideia ou o conceito precedem a execução, o que permite que o ou a artista elabore direcionamentos ou instruções para a obra ser executada, independente de sua presença. Há nesse exercício um tensionamento de práticas tradicionais de arte e também do papel de artista.

Nesta pesquisa e execução de projeto sobre a produção artística feminina atrelada à arte contemporânea, é introduzido o contexto do papel da mulher artista dentro da arte contemporânea e suas implicações na história. Além disso, é enfatizada a relação entre os trabalhos de mulheres artistas em propostas de arte colaborativa, co-autoria artística e participação, reforçando esta segunda frente relevante para o projeto.

A partir do pilar de arte colaborativa e co-autoria artística, é importante contextualizar a exibição-projeto “*do it*”. A iniciativa, idealizada em 1993 pelo curador, crítico e historiador de arte Hans Ulrich Obrist, surge para propor exposições de arte mais abertas e flexíveis. Abre-se espaço para a proposição de que artistas oferecessem instruções para a execução de uma obra e a ação de realizá-la caberia ao espectador. Há, em um acervo *online*, uma coletânea documentada de diversas instruções de artistas que contribuíram com a iniciativa ao longo dos anos. As mudanças durante a existência do “*do it*” também são levadas em consideração para a execução deste projeto. Um ponto de mudança identificado são as propostas de abordagem remota, como o “*do it (home)*”. Esse subproduto é uma alternativa implementada nos últimos anos devido ao isolamento social decorrente da pandemia de Covid-19, o que é notável pois está diretamente relacionado com o transporte das instruções para um meio digital e assíncrono.

O projeto consiste em identificar e transpor as instruções artísticas de três a cinco artistas mulheres que participaram do “do it”. A partir desta análise, é construído um novo formato para às instruções, dentro de um aplicativo móvel. Ao manter os princípios de co-autoria, direciona-se uma nova abordagem interativa. Com as condições de concretização da obra através das propostas de interação, estabelece-se a necessidade da presença dos usuários. Há para eles a responsabilidade de transformar as ideias propostas em algo material, considerando seus próprios vieses e interpretações.

A pesquisa bibliográfica é composta por materiais de profissionais da arte e do design e especialistas acadêmicos. Exemplos bibliográficos dentro da arte contemporânea, arte conceitual, produção artística feminina, co-autoria e interatividade são utilizados como base. Entre eles estão os livros *Arte Contemporânea: Uma História Concisa*, de Michael Archer; *Arte Conceitual*, de Paul Wood; *Women, Art and Society* de Whitney Chadwick; *Arte e Mídia*, de Arlindo Machado, além de outros artigos e publicações.

Pautado nos estudos, as causas do não-protagonismo de artistas femininas ao longo da história contemporânea são debatidas, com evidências de como colaborar para aprimorar esse cenário a partir do design e da tecnologia. A proposta dentro do contexto da co-autoria pode se conectar com o compartilhamento e inspiração, reforçando a ideia de exemplaridade entre mulheres, ao mesmo tempo que une os envolvidos ao compartilhar vivências em um único espaço.

Com relação a mídia, o aplicativo móvel, entende-se que tecnologias como as dos aplicativos possibilitam maior captação de receptores e estão mais conectadas, quando comparado com alternativas analógicas. Uma plataforma com instruções de obras de artistas femininas e informações de suas trajetórias busca a troca artística colaborativa entre quem produz e quem quer produzir, mesmo que de forma indireta e mediada. Uma grande vantagem da mídia escolhida é o de interatividade e conectividade. Ao materializar sua proposta, o espectador pode compartilhar o resultado no formato desejado, recebendo reações, comentários e até mesmo réplicas da comunidade. A sensação de grupo é um ponto positivo das mídias digitais, pois reforça o potencial que as redes tem em fortalecer sentimentos de identificação e pertencimento.

O objetivo geral da proposta é desenvolver a proposta visual de um aplicativo móvel que funcione como uma ramificação, um subproduto da exibição-projeto “*do it*”. Esse novo produto busca promover projetos de co-autoria de mulheres artistas ao redor do mundo, e conectá-los com minorias sociais, especialmente a de gênero. A iniciativa estimula a ação da experiência criada e a ideia de que projetos de arte podem servir de “exemplo”. Eles não estariam atrelados às “mãos da artista”, mas àqueles que engajam com as instruções apresentadas.

Como objetivos específicos é proposto:

- Analisar, em uma breve linha do tempo, movimentos artísticos contemporâneos e sua repercussão como objeto de estudo;
- Evidenciar a conexão entre arte contemporânea, produção feminina e o uso de novas ferramentas e mídias;
- Compreender os processos de co-autoria artística paralelos à proposta da exibição-projeto “*do it*” (1997-), e aplicá-los em um formato atualizado;
- Identificar a exemplaridade dos trabalhos de três a cinco artistas mulheres que participaram da exibição-projeto “*do it*” (1997-), traduzindo-as para o usuário que for executá-las, com base em resultados da pesquisa e técnicas de usabilidade.
- Explorar os mecanismos e capacidades dos aplicativos móveis e os requisitos para um bom resultado, garantindo a análise das consequências do meio para as relações humanas.

Com relação à metodologia de design do projeto, é utilizado o recurso de XDM (eXtensible Design Methods), idealizado pelo professor da Universidade Federal de Pernambuco, André Neves em 2008. A metodologia é fruto do desenvolvimento de um processo de design que se adequa à contemporaneidade cibernética e se divide em cinco momentos: Exploração do Problema, Geração de Alternativas, Seleção de Alternativas, Avaliação de Alternativas e Descrição da Solução. Uma das características marcantes dos métodos propostos em XDM é ter como princípio o uso do ciberespaço enquanto ambiente de apoio, apropriando-se

de métodos ditos como tradicionais de design e modificando-os à medida que incorpora hábitos da contemporaneidade cibernética em sua execução. Os métodos em XDM tem sua documentação marcada pelo uso de “*weblogs*”, que funcionam como diários de publicação na internet e visam estimular o compartilhamento e a colaboração assíncrona que as redes proporcionam. Há um enlace particular entre os métodos em XDM e aspectos da cibercultura, estabelecendo como base as formações sociais que surgem a partir dos espaços virtuais para a ação.

O capítulo inicial e seus tópicos discutem sobre a ponte entre arte contemporânea e conceitual, questões de gênero e interatividade, ao mesmo tempo que explora os dados bibliográficos em uma linha do tempo sucinta. Nesse momento, é identificado como ocorreu a produção artística feminina na arte contemporânea e como movimentos sociopolíticos influenciaram essa construção. É estabelecido o paralelo entre a produção artística de mulheres e sua atuação dentro da “exemplaridade”, firmando a conexão entre a interatividade e o potencial feminino de ação através da arte. Ainda no mesmo capítulo são abordados os significados da arte colaborativa e a co-autoria artística. A participação e a mídia estão nesse contexto interligados e refletem na escolha da proposta como ferramenta. Há ênfase também no contexto da arte como troca, na busca para compreender seus métodos e na identificação de como a interatividade tem sido abordada em uma perspectiva histórica.

O próximo capítulo traz um contexto histórico sucinto dos aplicativos móveis, seus fundamentos para funcionamento e um complemento que estimula a reflexão dos efeitos sociais do uso de dispositivos tecnológicos. Reflete-se também sobre a maneira apropriada de inserir conceitos de design em um projeto digital para aplicativos móveis, reconhecendo sua capacidade acessível como meio na era da tecnologia. Estabelecer as relações humanas junto à utilização dos dispositivos móveis é importante para o desenvolvimento do projeto, não só para entender suas limitações, mas para prever impactos indesejados, considerando os aspectos da experiência digital e *online*.

O capítulo seguinte tem como propósito especificar a execução do projeto. Nele, é indicada a metodologia de projeto, incluindo ferramentas e técnicas junto aos dados coletados e avaliados. A partir desse ponto, são trazidas as alternativas esboçadas e aperfeiçoadas para solução do problema e, por fim, a seleção da mais

adequada entre elas, com base em critérios estabelecidos nas etapas anteriores. São utilizados no projeto as cinco etapas propostas para os métodos em XDM, os eXtensible Design Methods.

Os capítulos finais contemplam a etapa final do projeto, que busca esclarecer e refletir sobre as soluções encontradas, seus resultados e as conclusões a partir do processo, além de exibir, em desfecho, todo o referencial bibliográfico, anexos e apêndices.

2. CONTEMPORANEIDADE, MULHERES ARTISTAS E INTERAÇÃO

A discussão dentro do capítulo em questão gira ao redor dos seguintes tópicos: intervalo cronológico da produção artística, gênero e escolha do meio. Considerando o desenvolvimento da arte contemporânea, inicia-se a delimitação de uma linha do tempo, não muito distante da atualidade. Ao apropriar-se da história, é possível apresentar expoentes femininas no contexto da arte contemporânea além de estabelecer um paralelo das mesmas com as provocações e questionamentos presentes na produção contemporânea.

2.1. UMA BREVE INTRODUÇÃO À ARTE CONTEMPORÂNEA

A tentativa de uma definição da palavra “arte” é antiga mas também crucial para o desenvolvimento da sociedade como conhecemos hoje e pode ser frequentemente tratada como controversa. Uma série de questionamentos estão atrelados a esse grande escopo do que pode ser considerado arte: “Quais os critérios de definição de uma obra?” ou “A quem cabe definir se algo é arte ou não?”. É pertinente analisar, mesmo anos depois do início desses questionamentos, dúvidas semelhantes senão iguais ainda se mantêm vivas. Inevitavelmente, a relevância do conceito somado a execução do projeto de arte são o guia principal de uma série experiências artísticas contemporâneas, experiências estas que serão detalhadas nos capítulos adiante.

É realizado nesse capítulo um recorte de análise da produção artística inserida no século XX. Com a compreensão de que após uma série de eventos marcantes para a humanidade durante a primeira metade do século, como por exemplo as duas grandes guerras, é evidente que a repercussão desses eventos fora impactante. Por esse viés, pode-se perceber a influência dessa efervescência do século diretamente na produção artística dos anos seguintes.

Archer (2001, p.30) argumenta que para Duchamp (1887-1968), pai dos *readymades*, é o artista, simplesmente por ser o artista, que possui o poder de designar alguma coisa como arte. Um exemplo dessa reflexão foi, anos depois do primeiro *readymade* de Duchamp em 1913, quando o artista italiano Piero Manzoni

(1933-63), em 1961, na obra “Merda de Artista” (FIGURA 1), enlatou as próprias fezes e colocou a venda com o peso equivalente ao do ouro.

Figura 1 - Piero Manzoni, *Merda d'Artista*, 1961.



Fonte: CEDERSKJOLD (2010)

Podemos começar a assimilar uma ideia de arte contemporânea a partir do um início das primeiras manifestações da Arte Pop, que ocorreram aproximadamente entre os anos 50 e 60. Percebe-se aqui essa revolução de estilos marcada de forma expressiva pela ambientação política vigente, com uma constante ameaça eminente de guerra com possíveis catástrofes nucleares. Nesse recorte, é possível compreender a produção artística *Pop* de maneira despersonalizada, mecanizada e feita em processos completamente automatizados, como cita Archer (2001, p.117). A obra não passava de uma mercadoria, um produto industrializado como qualquer outro que existia para manter uma ideia de economia capitalista. Dessa maneira, a discussão do valor atribuído à arte estava no quanto alguém estava disposto a pagar por ela, comprovando também que o que leva as pessoas a se interessarem por arte é o dinheiro. Utilizando-se desses ideais para a produção artística de forma crítica

ou não, eram obras “amigáveis” e que não tensionavam limites estruturais da sociedade, pelo menos não de forma explícita.

Sob uma outra perspectiva, segundo Greenberg, citado por Archer (2001, p. 38) pode-se perceber que a abstração na pintura já está estabelecida e tem garantia de qualidade estética por não estar em paralelo à realidade alguma, completamente desassociado e tomando novos significados. Porém, após isso, o que restou para a mutação da produção artística no movimento contemporâneo foi ultrapassar a barreira da pintura bidimensional e trazê-la para uma terceira dimensão. Portanto, conforme Archer (2001, p.42) pontua, podemos compreender o minimalismo, marcado pela atividade escultural, como uma extensão da pintura para outros ambientes.

Figura 2 - Robert Morris. *Sem Título*, 1965, reconstruída em 1971.



Fonte: Museu Tate (2019)

Outro crítico, Michael Fried, aluno de Greenberg, também teve suas posições quando se tratou o movimento minimalista. Criticava com veemência o fato das esculturas de Donald Judd (1928-94) e Robert Morris (1931-2018) serem “ocas”. Para Fried, citado por Archer (2001, p.58), já não era possível perguntar “do que trata isso?” e obter uma resposta. O que a obra oferecia era uma junção de palpites que orientavam a experiência de estar no mesmo espaço físico que a mesma. Esse deslocamento do significado para fora do objeto era tido como uma

“negação da arte” por Fried. A arte mínima existia para uma platéia e estava sempre diretamente ligada ao momento e que dependia exclusivamente de uma experiência individual daquela pessoa que a via.

Nos anos seguintes percebe-se dificuldade até mesmo pelos próprios artistas em compreender qual caminho a arte estava tomando e qual seria o significado contemporâneo dela. Uma série de perguntas pairava: A arte tem forma substancial ou é um conjunto de percepções de mundo? A arte vive dentro ou fora da galeria? É distinta e particular ou espalhada para uma série de direções? Esses são alguns dos questionamentos feitos.

É nesse momento de “confusão de definições” que o Minimalismo abre espaço para outro movimento: o Pós-Minimalismo, termo cunhado por Robert Rauschenberg, de acordo com Archer (2001, p.63). Também conhecido como *Arte Processo* ou *Antiforma*, esse movimento tem como objetivo trazer à tona os materiais e métodos de manipulação para executar uma obra de arte. Cronologicamente, está logo depois do Minimalismo, iniciando sua expressão definitiva no final dos anos 60 e, por mais que apresente diversos fatores em comum com o anterior, o Pós-Minimalismo surge para reagir contra a inflexibilidade formal vigente.

Ocorre, em paralelo, o movimento do Conceitualismo que, de certa forma, dialoga também com a expressão do Pós-Minimalismo, porém com outro foco, mais relacionado ao significado e também à obra final em sua integridade. Será discursado de maneira mais aprofundada sobre o Conceitualismo no capítulo “2.3 CO-AUTORIA COMO FERRAMENTA” dessa pesquisa. Ainda assim, trazendo amplamente a ideia por trás do Conceitualismo, há nesse momento uma indagação sobre as tradições da pintura e da escultura. Segundo o artista conceitual estadunidense Joseph Kosuth (1945-) citado por Archer (2001, p. 81), ao explicar o que significa ser artista, “se se fazem pinturas, já está se aceitando (e não questionando) a natureza da arte. Assim, está-se aceitando que a natureza da arte é a tradição europeia de uma dicotomia pintura-escultura.”

Aprofundando essa noção, a Arte Conceitual traz de suporte o fato de que imagens tem o mesmo peso de comunicação do que palavras. Através dela, era possível ler uma obra de arte. O próprio Kosuth se apropriava dessa possibilidade. Sua obra *Uma e Três Cadeiras* (FIGURA 3), por exemplo, consiste em uma cadeira,

uma fotografia da mesma cadeira e a definição no dicionário da palavra “cadeira”. Como argumentado no *MoMA Highlights*, New York: The Museum of Modern Art (1999, p.257), as três peças são cadeiras ou códigos para o que entendemos como cadeira. O questionamento principal gira ao redor da diferença na função de cada um. Se tanto a fotografia como a definição no dicionário descrevem uma cadeira, o que os torna tão diferente da cadeira de madeira? Expor os três registros da cadeira é sugestivo para que possamos, de alguma forma decifrar nossa própria experiência para com a arte e todo esse universo de sugestões.

Figura 3 - Joseph Kosuth. *Uma e Três Cadeiras*, 1965



Fonte: MoMA (2019)

Nos anos seguintes, vemos um desdobramento do Conceitualismo para movimentos reconhecidos como a *Land Art*, Arte Ambiental ou Instalação que afirmava que a obra não é meramente algo a se olhar mas sim algo a ser experimentado e vivido de forma física completa, encontrando sua forma de expressão em um duplo negativo: não se encaixava nem em arquitetura e nem em paisagem. Segundo Archer (2001, p.102) os trabalhos são adjacentes a um espaço físico e tem como propósito sua localização apenas para para revelar esse espaço ao observador.

De forma análoga, cronologicamente falando, nos é apresentado também um movimento de *Body Art* e *Performance*, muito atuante durante as décadas de 70 e 80. Archer (2001, p. 113) cita que para Stuart Brisley (1933-), artista britânico, existiam recortes que precisavam ser analisados quando tratado do assunto *Body Art* ou *Performance*. Analisando a Europa Oriental, os regimes lá instalados evidenciavam a necessidade do artista em transformar o foco para sua presença física, como indivíduo, o que, muitas vezes não era compreendido em um contexto ocidental.

Uma expoente do movimento, famosa por levar o seu próprio corpo ao limite, é Marina Abramovic. Em uma série de performances denominadas “Ritmos”, a artista gritou até ficar rouca, dançou até não aguentar seus pés e desmaiou por falta de oxigênio ao deitar-se do lado de uma fogueira. Por fim, na última performance, ao se expor ao lado de 72 objetos diversos, ela sugeria ao público que os utilizassem em seu corpo da maneira como achassem que deveriam. A performance terminou com Abramovic com as roupas arrancadas e forçada a segurar uma pistola em sua própria boca. Archer (2001, p. 113) afirma que essa performance revela uma verdade sobre todas as performances: não importa a dedicação e esforço do artista se o observador não tem interesse em se envolver no mesmo nível.

Figura 4 - Marina Abramović. *Ritmo 0*, 1974



Fonte: Solomon R. Guggenheim Museum (1998)

Como mencionado anteriormente, a produção da *Arte Pop* fora associada diretamente a uma produção industrial e ao reforço de uma economia de mercado capitalista, ou seja, que visava o lucro. Durante os anos 60 e 70, os ideais que reforçavam esses paradigmas ocidentais eram interpretados por artistas estadunidenses como apoio à Guerra do Vietnã e, por consequência, às políticas de guerra dos Estados Unidos. Archer (2001, p.117) expõe que esse é um dos motivos da grande sondagem da não- materialidade do movimento conceitual e do deslocamento constante da performance. Essas formas de produção artística negavam a existência de um objeto de arte a ser vendido e dessa forma, carregavam consigo grande força política e ideológica contrária à norma vigente dos ideais capitalistas de mercado.

É nesse contexto que surge a Arte Política como manifestação. Archer (2001, p. 119) cita que Hans Haacke (1936-) (FIGURA 5) enxergava esse movimento como uma rejeição da formalidade na crítica de Greenberg. Sua doutrina formalista nos fez acreditar que a arte era “flutuante” e não se relacionava com aspectos históricos de sua origem. O único vínculo com a história reconhecido era o de estilo. O desenvolvimento daqueles estilos ‘dominantes’, no entanto, se estabelecia como um fenômeno hermético às pressões da sociedade histórica.

Figura 5 - Hans Haacke. Notícias, 1969/2008



Fonte: SFMoMA (2008)

Os movimentos estudantis, partidos políticos e o desejo de disseminar informação que questionasse estruturas de poder estava à todo vapor. Em 1967, Joseph Beuys, já mencionado anteriormente, criou um partido político estudantil que

tinha como propósito manifestar sua crença nas conexões ente aprendizagem, criatividade e processos sociais de mudança ou revolução, contestando o *establishment*. Em 1970, no Museu de Arte Moderna de Nova York, os organizadores da mostra “Informação” incluíram uma lista de livros no catálogo, cujo objetivo era indicar leituras adicionais sobre teoria e história da arte aos visitantes, além de explicar como no contexto da época havia uma diversidade gigantesca de materiais e técnicas disponíveis aos artistas. Archer (2001, p.122) afirma que, posteriormente, essa lista de leitura havia se transformado num exercício pedagógico, não apenas sugerindo conteúdos relacionados à arte mas também a filósofos políticos e culturais.

Figura 6 - Judy Chicago. *The Dinner Party*, 1974-79



Fonte: Brooklyn Museum (2002)

No turbilhão da segunda onda do feminismo, entre 1974 e 1979, a artista visual Judy Chicago (1939-), deu início a sua instalação feminista “O jantar” (FIGURA 6). a artista nesse projeto reafirmou a apropriação da imagem idealizada como feminina, trazendo seu foco para trabalhos artesanais como bordado, cerâmica e decoração, que, historicamente, são trabalhos atrelados à uma produção tradicionalmente feminina. A instalação é criada como uma mesa de jantar, com lugares para 39 mulheres renomadas na história e na mitologia, onde em vários dos

pratos postos à mesa, são órgãos genitais femininos. Esse projeto também evoca um dos grandes princípios da arte feminista, que envolve rejeitar a ideia do artista como indivíduo criativo e genial, preferindo enxergar a arte como junção de partes de uma experiência colaborativa. O trabalho como um todo foi tomado como um ode a histórica simbólica das realizações e lutas das mulheres. Será discutida de maneira mais aprofundada a ponte entre o feminismo, a produção de artistas mulheres e suas repercussões no capítulo a seguir.

No entanto, apesar dos esforços de Chicago, algumas questões relacionadas à sua produção surgiram. O que estava sendo discutido era que o fato de que *O jantar* era um projeto gigantesco era indubitável e, portanto, impossível de ser realizado sozinho. Ao obter o suporte de colaboradores para que fosse concretizado, Chicago, como líder nessa situação, era diferente das estruturas hierárquicas vigentes na sociedade? Fora esse questionamentos, Chicago foi capaz de atrair a atenção de curadores, diretores de museus, colecionadores e críticos por um tempo, mas não havia garantia alguma de que esse interesse se manteria nos anos seguintes. Archer (2001, p.133) argumenta que não havia algo impedindo, naquele momento, que estes mesmos curadores, críticos e colecionadores voltassem a ignorar as produções críticas feministas e as devolvessem aos porões, caindo no esquecimento.

Como o movimento feminista atrelado à arte já tinha transformado sua preocupação em não apenas mudar o julgamento mas também reavaliar os meios de trabalho, não parecia aceitável apenas realizar obras que impusessem resultados e explicações à um público passivo. Archer (2001, p. 145) afirma que, para instalações de obras em locais públicos, longos períodos de consultas, discussões abertas e encontros se tornaram essenciais para compreender abertamente quais as necessidades e também vontades dos habitantes de um determinado local antes que essa obra fosse de fato produzida.

A arte pública dos anos 70 tem como influência precursora direta a arte russa revolucionária e os murais dos artistas mexicanos Diego Rivera (1886-1957) e David Alfaro Siqueiros (1896-1974). O objetivo da pintura mural consistia em representar eventos que enalteciam o poder, a força e o impacto da classe trabalhadora, considerando as áreas também onde eles predominavam, além de também estimular visualmente regiões urbanas menosprezadas. Essa rejeição de

uma ideia elitista de galerias de arte só era cabível se as alternativas à ela fossem compostas por arte popular. Essa produção artística deveria ser aceita pela maioria e ter um significado claro.

Como mencionado anteriormente, todas essas manifestações artísticas atuais eram “difíceis de consumir”. A *performance*, instalações e arte pública, num geral, não eram passíveis de serem compradas e levadas pra casa. Porém, para que pudessem continuar existindo, exigiam um fundo subsidiário, surgindo então um *boom* de crescimento no patrocínio público da produção artística durante os anos 70. Archer (2001, p.146) afirma que isso não resultou na decadência do mercado de arte mas sim numa transferência dos imperativos operacionais para os governos nacionais e locais. Esse envolvimento governamental marcou de maneira expressiva uma mudança social na percepção da necessidade da arte numa sociedade moderna e democrática. A arte não era mais vista como um luxo ou uma regalia, mas como algo que qualquer grupo evoluído deveria ter o acesso bem como o reconhecimento de seu devido valor.

Em 1975, Rosalind Krauss e Annette Michelson, colaboradoras da revista *Artforum*, saíram da mesma e fundaram sua própria publicação: *October*. Seu primeiro editorial carregava a seguinte mensagem, inserida em um contexto estadunidense da época: “A arte começa e termina com o reconhecimento de suas convenções. Não vamos contribuir para a crítica social que, afundada em sua própria falsidade, dá crédito para um objeto de repressão como um mural sobre a guerra do Vietnã, pintado por um liberal branco residente em Nova York, uma guerra travada, em sua maior parte, pelos habitantes dos guetos, comandados por elementos provenientes da classe-média baixa sulista”. O que as editoras da revista propunham com esse editorial era acender um debate teórico interdisciplinar, como afirma Archer (2001, p.152). Essa discussão reafirmava o fato de que algo efetivamente havia mudado no mundo da arte. A intertextualidade da revista *October*, ao incentivar o neomarxismo, a análise psicanalítica do feminismo e a tradição do Minimalismo, era capaz de representar em si o emaranhado de uma realidade social abrangente impossível de se evitar.

Em paralelo com essa movimentação, considerando toda produção artística “inovadora” da época, o impacto, no fim dos anos 70 e início dos anos 80 foi o surgimento da representação de uma Transvanguarda. Aqui, a novidade ou a

originalidade das obras não poderia ser um critério pois as mesmas haviam se tornado algo impossível de ser alcançado. Os que defendiam essa tese argumentavam que tudo já tinha sido feito e o que restara eram fragmentos, colagens ou restos com formas diferentes de combiná-los, considerando apenas assim uma nova perspectiva ou significado. Dessa maneira, Archer (2001, p.156) alega que a cultura pós moderna, nesse caso, seria apenas de citações, cópias, pastiches, ironias, imitações, duplicações e assim por diante. Por outro lado, o Conde Giuseppe Panza di Biumo, colecionador de arte minimalista e pós-minimalista, enxergava essas convicções como um retrocesso, uma regressão à uma ideia de arte que era facilmente apreciável, depois de todo o esforço durante os anos 60 e 70 para subverter essas ideias. Promover a arte mais recente como uma volta à pintura, a mesma que havia sido contestada pelo movimento feminista, era uma maneira conservadora de rejeitar todo o pensamento crítico do Conceitualismo e, ao mesmo tempo, ceder as exigências do mercado da arte.

Dessa maneira, o mercado da arte precisava encontrar sua maneira de sobreviver e manter-se relevante para o mundo bem como para os próprios artistas. E é nesse contexto, de procurar um último suspiro, que encontrou na arte pública uma oportunidade de trazê-la para si. Os grafites urbanos nos Estados Unidos foram reconhecidos como uma grandiosa e vívida forma de arte, argumenta Archer (2001, p. 171). Não se usavam apenas paredes mas também vagões de trem que, ao se locomoverem pela cidade, levavam as obras de arte para diversas partes da cidade, inclusive os subúrbios. A tática do mercado envolvia oferecer aos grafiteiros, que se apropriavam e de qualquer superfície vazia para expressarem seus sprays coloridos com murais provocativos, uma superfície dentro da galeria para pintar, ao invés de uma parede externa. Tim Rollins (1955-2017), artista, professor e ativista, estava completamente ciente dessa exploração que ocorria dentro dessas circunstâncias. O mesmo trabalhou com jovens porto-riquenhos provenientes de bairros pobres de Nova York que, apesar das dificuldades e da falta de treinamento formal, ansiavam por desenvolver seus trabalhos criativos. Rollins e os Crianças da Sobrevivência, como se chamavam, se apropriavam de peças clássicas de literatura como ponto de partida e, dali, discutiam as imagens que pudessem ser atreladas à ela. O resultado era às vezes pintado sobre uma tela com as próprias páginas do livro original coladas nela. Todos os participantes desse grupo não aceitavam que suas

produções artísticas caíssem na exploração do mercado da arte, não aceitariam ser comprados para pintarem dentro de uma galeria. Archer (2001, p. 172) menciona sobre o processo de aprendizado de Rollins sobre a situação dos artistas grafiteiros, enfatizando a relação com os espectadores brancos em relação a tais obras. A postura consistia em abraçá-las com o mesmo entusiasmo que as descartavam. Ele reforça que com artistas negros e hispânicos, essa parecia ser a tendência.

Figura 7 - Tim Rollins, Crianças da Sobrevivência com Angel Abreu, Jose Burges, Robert Delgado, George Garces, Richard Lulo, Nelson Montes, José Parissi, Carlos Rivera, Annette Rosado, Nelson Ricardo Savinon. *Amerika VIII*, 1986-87

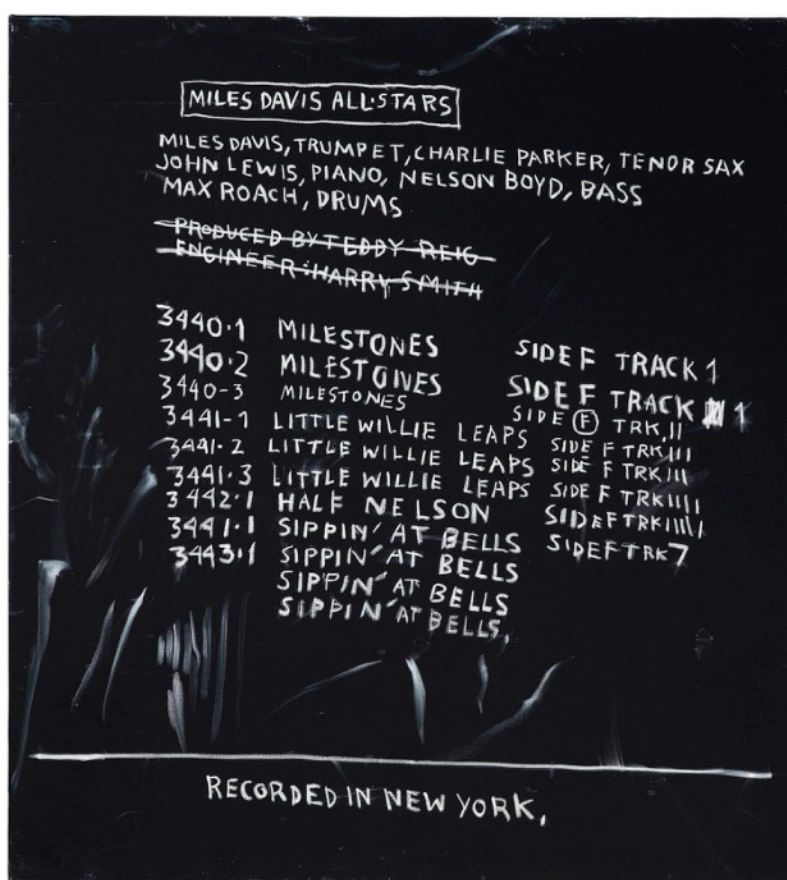


Fonte: MoMA (2019)

Nomes como Kenny Scharf (1958-), Keith Haring (1958-90) e Jean-Michel Basquiat (1960-88) se apropriam do grafite como forma de objetivo expressivo nas obras. Basquiat, em específico, ao adotar o pseudônimo de SAMO, realiza uma campanha de autopromoção muito bem sucedida, nas paredes externas de diversos espaços icônicos de exposição do mundo da arte. Essas obras, compunham uma série de palavras e frases riscadas, rasuradas ou substituídas por outras melhores versões. Archer (2001, p. 173) cita Basquiat: “Eu considero apenas as palavras de que gosto, copiando-as repetidas vezes ou usando diagramas. Gosto de ter informação, e não apenas o toque de pincel. Só quero essas palavras para expressarem sentimentos subjacentes, sabe?”. As pinturas de Basquiat carregam consigo crítica ferrenha aos Estados Unidos e a população negra nesse recorte de sociedade. Ele argumenta que os negros nunca são representados de maneira realista e sequer são retratados na arte moderna, e que fica feliz por fazê-lo. Na obra *Discografia dois*, de 1983, ele copia a contracapa de um LP do músico Miles Davis,

com foco nas repetições, ênfases e eliminações, tudo numa tela quadrada e preta. Modernista por essência mas ressignificada para inserir uma nova direção da mensagem. Em 1980, Basquiat parou de usar seu pseudônimo, foi empregado por uma galeria em Nova York, recebeu materiais e um ateliê de trabalho. Em pouco tempo, foi transferido para uma das mais destacadas e sofisticadas galerias da cidade na época, trabalhou em parceria com Warhol e apareceu na capa do *New York Times*.

Figura 8 - Jean-Michel Basquiat. *Discografia Dois*, 1983.



Fonte: MutualArt (2018)

No mundo artístico novaiorquino dos anos 80, o impacto do vírus HIV foi acentuado e intenso. A organização de artistas que lutava pela conscientização das pessoas para com a doença, chamada Act-up, com frequência realizava eventos e demonstrações com a finalidade principal de promover o esclarecimento sobre a situação dos indivíduos soropositivos da comunidade.

O fim dos anos 80 tem como marco o falecimento de Andy Warhol. Archer afirma que sua presença exercera profunda influência durante 25 anos. O choque de

sua ausência tão grande se manifestaria na realidade. Em memória, Archer cita o depoimento do artista Larry Bell:

“Warhol foi capaz de remover da arte o toque do artista. Ele não tentou fazer dela uma ciência, como fez Seurat, mas produziu uma anti-ciência, uma antiestética, uma arte anti-‘artística’, despida de considerações que uma vez achamos necessárias (...) De qualquer modo, e não importa o que se decida quando a ela, nada pode tirar dela as importantes mudanças que sua obra fez nas considerações de outros artistas.” (BELL, 1987 apud ARCHER, 2001, p.201)

O marco das produções artísticas nos anos seguintes tem como nomenclatura os movimentos Arte Contextual e Arte Abjeta, com até mesmo o retorno à alguns movimentos ressignificados, como o Minimalismo, por exemplo. Obviamente, o contexto era completamente outro, as pessoas já tinham outras compreensões das possibilidades artísticas e de como a atualidade e a produção caminham lado a lado. Dessa forma, percebe-se que a sociedade e o bombardeio de infinitas formas de se comunicar exerceram influência direta na produção artística. Essa compreensão da relação entre tecnologia, mídia e arte será discutida de maneira mais aprofundada no subcapítulo 2.4 INTERATIVIDADE E MÍDIAS.

As implicações de todos esses movimentos inseridos no contexto da arte contemporânea foram cruciais para o desenvolvimento sociopolítico da própria população. O esforço dos artistas nos anos 60 e 70 para reafirmar o valor político da arte e dar voz para aqueles marginalizados culturalmente é um marco histórico. Dessa maneira, o funcionamento da arte em termos políticos é o formato pelo qual o artista consegue exercer uma influência estética no observador. “A arte é um encontro contínuo e reflexivo com o mundo em que a obra de arte, longe de ser o ponto final desse processo, age como iniciador e ponto central da subsequente investigação do significado.” (ARCHER, 2001, p.236)

2.2.A PRODUÇÃO FEMININA

A história da arte, por boa parte de seu desenvolvimento, foi escrita e difundida por um grupo seleto de pessoas. Dentro do contexto sociopolítico antigo no qual as mesmas estavam inseridas, era comum que priorizassem as obras que contemplavam determinados requisitos; requisitos estes que algumas vezes

estavam diretamente relacionados à manutenção de ideias relacionadas ao gênero, etnia e/ou classe.

Numa perspectiva anterior, Atkins (1997) dialoga a respeito de como havia, no passado, uma discussão sobre o que poderia ser definido como artesanato ou belas artes e como isso estava diretamente ligado à questões de gênero, especificamente. Era frequente a associação de manifestações artísticas que vinham por parte de mulheres com o artesanato enquanto para homens, com as belas artes, atribuindo assim valores diferentes para ações semelhantes, senão idênticas. Como consequência, mulheres que viviam de arte com frequência encontravam dificuldades para praticar e aprender novas técnicas, bem como viajarem pra vender suas obras ou receberem reconhecimento pelo seu trabalho. A influência de tais práticas no passado torna-se clara na representação dessas artistas na contemporaneidade.

A correlação entre produção artística feminina e o feminismo, ainda que sem o uso nominal da palavra, é relacionada. Podemos enxergar um conceito de “proto-arte feminista” logo mesmo dentro de um movimento inicial, diretamente ligado à primeira onda feminista, marcada pelo sufrágio feminino, situado no final do século XIX até a concessão do voto às mulheres ao redor do mundo. O movimento sufragista tem como preocupação primordial o foco na igualdade de gênero a partir dos direitos civis, uma vez que, obviamente, essa igualdade não existia. De acordo com Reckitt e Phelan (2012), essa reflexão do papel social da mulher resultou, posteriormente, em questões como o porquê do dever doméstico estar sempre atrelado à uma figura feminina e as relações entre as dicotomias homem/mulher - público/privado, questões estas abordadas amplamente em obras de Eva Hesse (1936-1970) e Louise Bourgeois (1911-2010) como na série *Femme Maison* (1946-1947), mesmo não se colocando como protagonistas ou porta vozes do movimento na época, principalmente por estar em uma fase muito embrionária, no contexto onde realizaram estas obras. Ambas as artistas terão seus trabalhos analisados de forma mais aprofundada ao decorrer deste capítulo.

Atrelado ao surgimento de uma nova onda do movimento feminista, durante os anos 60 e 70 é iniciada uma produção deliberadamente chamada de “arte feminista”. Como já mencionado anteriormente, o contexto dessas décadas é marcado pelo ativismo social em diversos âmbitos, seja ele de gênero, etnia, raça ou

classe social. A luta por igualdade, dentro de um contexto de época, é crucial para a compreensão do surgimento da arte feminista em seus moldes primordiais.

Com essas preocupações, as artistas feministas procuravam criar diálogo entre observador e obra, incluindo a perspectiva feminina nessa discussão. A arte deixa de ser apenas um objeto de admiração estética e se torna, para o observador, uma faísca de questionamento a respeito de estruturas sociais e políticas que nos cercam, de modo a sensibilizar e incitar a mudança nas pessoas, para que, de alguma forma, haja mais igualdade no mundo. Além disso, com relação a meios de expressão artística, as artistas feministas com frequência se apropriavam de técnicas alternativas, dando significado próprio a tecidos, performances, vídeo e diversos outros meios não considerados, historicamente, dominados por homens como a pintura e a escultura. Conforme Robinson (2001) afirma, ao se apropriar dessas técnicas não-tradicionais, elas visavam expandir a compreensão do que era arte, principalmente para encontrar uma maneira de incluir outras perspectivas.

O século XX é uma era marcada pela mudança. O movimento feminista, com influência de um posicionamento intensamente político durante os anos 70, segundo Archer (2001, p. 124), foi muito significativo para a transformação na realidade de mulheres que viviam pela arte. De acordo com uma publicação do The Art Story Foundation (2017), esse movimento, o qual teve seu ápice entre as décadas de 60 e 70, se desenrolou como um esforço coletivo por parte das artistas feministas ao redor do mundo para que houvesse um foco na produção de um tipo de arte que refletisse o que era viver como uma mulher ou passar por experiências femininas, além de consagrar e trazer essa visibilidade para o papel das mulheres dentro da história da arte.

Como análise recorrente deste projeto, deve-se perceber que a produção feminina não é inerente ao assunto "ser mulher" e a essas experiências. Ter ciência da pluralidade na produção feminina é fundamental no desenvolvimento dessa ideia, para que, inclusive, não haja discriminação e preconceitos à respeito do que pode, ou não, ser produzido por uma artista mulher.

No entanto, ao trazer a tona a relevância desse projeto atualmente, é preciso que a lente esteja no século XXI, na contemporaneidade. O que há de informação a respeito de arte, museus e livros de história não conclui que a disseminação do conteúdo é emitida de forma imparcial. Além disso, não há como afirmar também

que são dadas as mesmas oportunidades de engajamento com arte para todos os grupos. As Guerrilla Girls, grupo ativista anônimo norte-americano, tem como compromisso expôr o quanto a falta de protagonismo, tanto de gênero como de raça ou etnia, ainda permanece como parte de um *status quo* da atualidade. De acordo com o Art in America Annual (2015), os museus nova-iorquinos Guggenheim, Metropolitan, Modern e Whitney passaram de, respectivamente: 0, 0, 1, 0 exposições exclusivas para uma artista feminina em 1985, para 1, 1, 2, 1 em 2015. Esse mesmo grupo ativista tem uma série de cartazes famosos com a seguinte frase: “*Do women have to be naked to get into the Met. Museum?*” (As mulheres precisam estar nuas para fazerem parte do Met. Museum?) (FIGURA 9), cartazes estes que refletem diretamente o propósito dessas ativistas: evidenciar e problematizar as questões de gênero, raça e etnia dentro de espaços convencionais de arte.

Figura 9 - Guerrilla Girls. *As mulheres precisam estar nuas para entrar no Met. Museum?*, 1989/1990



Fonte: Guerrilla Girls (2019)

O futuro de artistas mulheres considerando esse cenário pode ser interpretado como próspero, mas da mesma forma como houve altos e baixos desde os anos 70 até a atualidade, perceber os padrões de comportamento de uma sociedade é um indício de ação em um ambiente que navega entre o artístico e o político. Ao analisar estes materiais, conclui-se que existem implicações sociais na falta de informação a respeito de mulheres artistas e que essa desigualdade é uma consequência histórica de anos de diferenças de tratamento.

Segundo Broude, Garrard e Brodsky (1996), nos anos 60, e posteriormente com maior relevância nos anos 70, com a ascensão da segunda onda feminista, a maior preocupação das mulheres que lutavam por igualdade girava em torno da necessidade de uma discussão a respeito das escolhas individuais das mulheres, seja em qualquer âmbito de sua vida. Consegue-se perceber um resgate das produções artísticas de Frida Kahlo e até mesmo Artemisia Gentileschi, que acabaram por se tornar ícones desta onda feminista muito antes de sua época. O motivo pelo ocorrido, dentro do que concebemos como proposta de suas produções artísticas, vê-se o que era entendido por sua realidade e expressavam-se de maneira independente, abordando temas como auto-percepção, reconhecimento e crítica social.

Archer (2001, p.124) afirma que uma das influências mais importantes sobre uma seção da arte e também sua crítica durante os anos 70, foi o impacto do feminismo. Uma estrutura neomarxista permitia que relação entre ponto de vista político e produção artística fosse realmente o foco de muitos artistas. Um dos primeiros dados estatísticos de ativistas sobre a desigualdade de gênero no meio foi exposto em 1971, quando o Conselho de Artistas Mulheres de Los Angeles lançou uma declaração afirmando que nos últimos 10 anos, dos 713 artistas com exposições em mostras coletivas no Museu do Condado de Los Angeles, apenas 29 eram mulheres.

Enquanto isso, em Nova York, as *Women Artists in Revolution - WAR* (Artistas Mulheres em Revolução) haviam se formado em 1969. Archer (2001, p. 124) afirma que Lucy Lippard, uma crítica de arte que, posteriormente se tornou uma figura notável para a crítica feminista, na apresentação de seus ensaios sobre arte feita por mulheres "*From the Center*" (A partir do centro), de 1976, lembra sua desavença inicial com as *WAR* por motivos de sectarismo provocativo. Posteriormente, argumenta que aceitou exatamente o significado que tinham.

De todas as estratégias adotadas para tentar remediar o desequilíbrio de oportunidades e premiações no ramo da arte, a maior parte delas se baseava, primeiramente, no separatismo. As estruturas de projetos, grupos de discussão, exposições e publicações diversas eram comandados por mulheres e exclusivamente para mulheres.

Figura 10 - Fotografia em oficina em ateliê feminista, do filme "¡Women Art Revolution", 1973.



Fonte: New York Times (2011)

Em 1971, Linda Nochlin (1931-2017), historiadora de arte, publicou um artigo com o título “Por Que Nunca Existiram Grandes Mulheres Artistas?”. Nesse texto, Nochlin investiga os fatores sociais e econômicos que contribuíram para que artistas mulheres fossem privadas de atingirem o mesmo status que seus contemporâneos do sexo masculino. Ao discorrer, o questionamento da autora gira em torno do fato de que a culpa, no caso, pela falta de representatividade feminina não está ligada intrinsecamente às diferenças entre os indivíduos, mas sim nas instituições e na educação, em particular para práticas de curadores e diretores de museus e galerias mas também na difusão da história da arte.

Em um contexto majoritariamente estadunidense, uma vez também que um dos grandes polos de produção artística da época tinham o país como origem, essa publicação foi extremamente simbólica para o desenvolvimento crítico de artistas mulheres, que é, até hoje, considerada a alavanca definitiva para que o movimento da arte feminista pudesse aflorar e se consolidar por completo.

Archer (2001, p. 126) argumenta novamente a questão de que aquilo que o movimento feminista trazia de argumentação era uma forma de discutir essas questões sem cair na obviedade simplória da relação natureza/cultura. Ao criticar o patriarcado, a teoria feminista argumentava que as polaridades, ou seja, tudo aquilo que poderia ser descrito como uma característica masculina, o seu oposto seria a feminina, por exemplo: o intelecto e a intuição; o dia e a noite; o Sol e a Lua; o público e o privado; razão e emoção; etc. Todas essas descrições só faziam sentido

dentro de um aspecto cultural de socialização dos indivíduos. As reais diferenças, ou seja, o que era palpável, era o jogo de poder: quem o detinha e quem não.

As iniciativas do movimento feminista dentro da arte eram variadas: desde o início, a primeira ação envolvia um exercício de reparação histórica, a segunda uma crítica e reavaliação dos critérios de julgamento e, por fim, um prologando exame de relação entre a atividade artística e o conjunto de ideais feministas, de forma que agissem um sobre o outro. Acima de tudo, o foco nessa época estava em rever a história da arte e redescobrir o trabalho de diversas artistas mulheres cujas carreiras haviam sido apagadas, diminuídas ou até mesmo atribuídas a homens.

Figura 11 - Eva Hesse, *Repetição Dezenove III*, 1968.



Fonte: Galerie Hauser & Wirth (2022)

Já mencionada, a escultora plástica Eva Hesse (1936-1970) faleceu precocemente, cedo demais para ter suas obras diretamente influenciadas por ideais feministas. Porém, seu trabalho foi posteriormente lido como um grande exemplo para quem enxergava excelência ao evitar a frieza e impassibilidade do Minimalismo, característica que com frequência era associada a uma ideia de masculinidade. Archer (2001, p. 128) argumenta que Hesse conservou a modularidade do Minimalismo mas executou de maneira não-minimalista. A obra não era engenhada, mas feita a mão. Além disso, era nítido o viés psicológico e suas dimensões em seus trabalhos.

Archer (2001, p. 129) argumenta que o tom sexual das formas dos trabalhos de Hesse se aproxima de certa maneira com a produção de Louise Bourgeois, também já citada. A produção artística de Bourgeois, inserida em um contexto cronológico anterior, fora desenvolvida explorando materiais como látex, mármore e gesso. A conotação erotizada das obras bem como as ferramentas serviram de grande inspiração para muitas artistas. Com sua produção tendo início nos anos 60, ela explorava obras tranquilizadoras mas que tinham capacidade de se tornar uma armadilha, com frequência tensionando esses limites entre encanto e deslumbramento com perigo e agressividade.

Judy Chicago, autora da obra *O jantar* (1974-79), citada no capítulo anterior, junto com Miriam Schapiro (1923-2015), estruturou o primeiro programa de arte feminista no California Institute for the Arts. Chicago havia iniciado sua trajetória na pintura, se adaptando, até que no final dos anos 60, estava realizando obras atmosféricas com fumaça colorida, com grande preocupação com a luz e o ambiente de sua obra. Chegando até os anos 70, na efervescência dos movimentos, substituiu a impessoalidade e o abstrato dos espaços como algo socializado e político. Isso se traduziu na mesa triangular disposta de forma não convencional, negando qualquer hierarquia e sugerindo a identidade sexual feminina.

Contudo, apesar dos esforços e até mesmo resultados positivos de Chicago, algumas questões relacionadas à sua produção surgiram. As discussões eram a respeito do fato de que *O jantar* era um projeto gigantesco, impossível de ser realizado sozinho, obviamente tendo suporte de colaboradores para que fosse concretizado. Chicago, como líder nessa situação, era diferente das estruturas hierárquicas vigentes na sociedade? Além disso, momentaneamente Chicago conseguiu atrair a atenção de curadores, diretores de museu, colecionadores e críticos mas quem garantia que a discussão se manteria viva? Archer (2001, p.133) argumenta que nada naquele momento impedia estes mesmos curadores, críticos e colecionadores de, em um intervalo determinado de tempo, voltar a ignorar essas produções e devolvê-las aos porões.

A respeito da variedade de técnicas e formas de expressão artística, o feminismo articula de maneira expressiva com a performance e o uso do corpo como meio. A performance foi uma das formas mais intensas e viscerais de o feminismo veicular sua mensagem, principalmente por sua capacidade de passar a mensagem

da forma mais imediata e direta possível. Considerando o impacto dessa forma de expressão artística tem, de exigir uma presença frente a frente com o espectador, a mensagem se torna mais difícil de ser ignorada. Algumas mulheres que marcaram a performance de maneira notável foram Yoko Ono (1933-), Carolee Schneemann(1939-), Mierle Laderman Ukeles (1939-) e Marina Abramović (1946-). Como afirmou Lippard (1995, p.2), “quando mulheres usam seu próprio corpo em suas obras de arte, elas estão usando elas mesmas; de uma forma psicológica significativa, seus corpos ou rostos são convertidos de objeto para sujeito”.

Já a vídeo arte foi percebida pelas artistas como um catalisador que tinha a capacidade de incitar uma revolução das mídias usadas até então, trazendo as ferramentas que a TV já tinha para as mãos do público. Isso funcionava como catalisador, tornando o movimento feminista muito mais acessível e democrático, considerando principalmente a capacidade de pessoas a serem atingidas com o uso dessa tecnologia.

Em um determinado momento, tornou-se claro que não era suficiente apenas promover artistas mulheres, era necessário também desmanchar a tradição e a norma vigente institucional de museus e galerias, de colecionadores e de críticos. Era fundamental que a pauta feminista estivesse alinhada com a insistência em não ser um sujeito neutro e também não uma substituição ao homem, mas sim como mulher, trazendo em cheque a questão da identidade. E é nesse momento que ideais interseccionais se tornam muito mais relevantes. Não era mais apenas uma questão de gênero. A procura por uma identidade daqueles tidos como “diferentes” na sociedade majoritariamente branca patriarcal no ocidente está diretamente atrelada a pensamentos sobre raça, orientação sexual e/ou classe social.

Algumas artistas já estavam preocupadas com esses questionamentos políticos e também já os inseriam em suas obras, incluindo uma perspectiva geral de consciência feminista. Adrian Piper (1948-) teve o início da sua carreira marcado por uma linha firme de Conceitualismo mas, ao longo dos anos, foi se tornando consciente de sua identidade como negra e como isso afetava seus trabalhos e também a intenção dos mesmos. Archer afirma que em suas performances, ela aderiu a uma identidade nova. Seu visual era andrógino e culturalmente ambíguo. Na performance *Eu sou a localização #2* (1975), ao se caracterizar com maquiagem branca no rosto, bigode pintado e cabelo afro, se torna um ponto de convergência de

crenças, atitudes e forças sociais. Nancy Spero (1926-2009), em sua publicação *Tortura das mulheres* (1976), traz a lenda babilônica de Marduk e Tiamat, onde o corpo de Tiamat dividido ao meio para formar a Terra e o céu é colocado ao lado de uma modelo chilena presa e torturada pela polícia secreta do general e ditador Pinochet.

Figura 12 - Adrian Piper, *The Mythic Being: Sol's Drawing #2 of 5*, 1974.



Fonte: T. B. Walker Acquisition Fund (2015)

Na Europa, os questionamentos também se mostravam de certa forma preocupados com questões sociais, como por exemplo salários iguais, cuidados com crianças, salário para trabalhos domésticos e representações sindicais. No geral, essas questões afetavam diretamente as mulheres brancas, trazendo à tona apenas suas preocupações, normalmente atreladas à encontrar uma voz para sua própria expressão. Numa perspectiva eurocêntrica, as questões eram relevantes porém falhavam em abraçar uma perspectiva global de desigualdade na sociedade.

O maior de seus problemas ainda residia na linguagem, no meio e na técnica. Como poderia uma mulher aceitar tradições artísticas sem aceitar que aquilo significava a manutenção das estruturas de poder, o reforço de uma história de objetificação e apagamento feminino? Dessa forma, novas técnicas de uso como a fotografia, o vídeo, filme, som e a performance eram sedutoras para contar essas

novas histórias sob novas perspectivas. Alguns nomes relevantes que estão diretamente atrelados à performance e à própria identidade, personas e alter egos são Martha Wilson, Jackie Apple, Eleanor Antin, Laurie Anderson, Julia Heyward e Joan Jonas, todas elas trabalhando sob a perspectiva dessas novas técnicas.

Ressignificar e subverter a ideia da atividade pública como característica masculina e a privacidade das atividades do lar como feminina também era de interesse das artistas da época. O enfoque aqui se tornou em transformar a perspectiva do privado e do pessoal em uma manifestação política. Archer (2001, p. 137) cita Mierle Laderman Ukeles (1939-), por exemplo, que questionava o destino do lixo e a limpeza no geral, frequentemente passada como despercebida. Em uma performance, “*Saneamento de toque*” (1977-80) (FIGURA 13), ela apertou a mão de todos os empregados do departamento de limpeza de Nova York.

Figura 13 - Mierle Laderman Ukeles, *Saneamento de toque: Ritual do aperto de mão*, 1977-80.



Fonte: Ronald Feldman Fine Arts (2019)

Para a artista britânica Bobby Baker (1950-), o foco estava em suas atividades como mãe, cozinhar, limpar, fazer compras. Mary Kelly (1941-), artista americana, iniciou seu *Documento pós-parto* (1973), como um projeto de longo prazo para discutir o processo de socialização de seu filho recém-nascido passaria nos primeiros anos de vida. Archer (2001, p. 140) argumenta que para que isso pudesse ser feito, ela registrou e analisou todas as pontes de comunicação com seu filho. Como os sinais se modificavam ao longo dos anos, como ele se fazia ser

entendido pela mãe e como isso era relevante em todos os momentos, até mesmo aqueles completamente fisiológicos. Com toda essa coleta de material, Kelly construiu um quadro do processo entrada de seu filho na sociedade e como seu papel era relevante nisso, reforçando sua posição subordinada.

Figura 14 - Miriam Schapiro, The Beauty of Summer, 1973–74



Fonte: Eric Firestone Gallery (2019)

A arte têxtil, por outro lado, tem um diferente tipo de diálogo com o movimento. Essa discussão é uma das primeiras no movimento e já mencionada anteriormente, que é a distinção do que seria considerado “artesanato” e o que seriam as “belas artes”, diferenciação que o movimento feminista promovia abolir. A artista e pioneira da arte feminista, Miriam Schapiro (1923-2015), cunhou o termo “*femmage*” para descrever suas obras realizadas nos anos 70, ironizando o termo *hommage*, palavra de origem francesa que significa homenagem e que tem como prefixo *homme*, que se traduz para homem. Essas obras, que combinavam tecido, tinta e outros materiais, formavam uma espécie de colagem com todos os elementos, como percebido em telas como “*Beauty of Summer*” (1973-74) (FIGURA 14). Borde e Garrard (1996) afirmam que o propósito dessas obras era se apropriar de técnicas tradicionalmente femininas, como a costura, para tensionar o que era tido como categoria de arte tradicional.

Ainda nos anos 70, nos Estados Unidos, surge uma série de organizações para fomentar a arte feita por mulheres. Em Nova York, foi formada a Women Artists

in Revolution (WAR), acrônimo traduzido pra “guerra”, e a AIR Gallery, que tinham como intuito exclusivo debater a desigualdade sofrida pelas artistas mulheres e suas preocupações dentro da comunidade artística, procurando uma forma de se inserirem diretamente no meio. Já na costa oeste, as mulheres direcionavam seu foco para criar um espaço que fosse separado e exclusivo para a produção feminina, ao invés de tentar buscar uma inserção. Um exemplo é o Feminist Studio Workshop (FSW), criado 1973 por Judy Chicago, autora do Dinner Party mencionado anteriormente, Sheila Levrant de Bretteville (1940-) e Arlene Raven (1944 - 2006), além do Woman’s Building. O FSW era parte do Woman’s Building e foi criado como um programa de dois anos para mulheres dentro do meio artístico para que pudessem entrar em contato com práticas de arte feminista bem como estudos teóricos e de crítica. Esse separatismo era visto como a forma mais eficaz e incisiva para tentar mudar a realidade na qual estavam inseridas na época.

Como resultado do movimento de arte feminista durante os anos 70, já ao final dessa década, as historiadoras de arte Griselda Pollock (1949-) e Rozsika Parker (1945 - 2010) procuravam, de alguma maneira, explicar, qualificar e reparar a ausência de mulheres dentro da história. Elas traziam questões como a centralização do nu feminino no cânone da arte ocidental e o porquê homens e mulheres eram representados de maneiras tão diferentes. Em 1972, o crítico marxista John Berger, no livro “Modos de Ver”, discursava que “os homens observam as mulheres. As mulheres se vêem sendo observadas”, o que aponta que a arte ocidental imita os relacionamentos desiguais já intrínsecos nessa mesma sociedade.

Artistas feministas das décadas seguintes acabam por redirecionar seu foco a dismantelar preconceitos predominantemente masculinos, ao invés de enfatizar as diferenças entre os gêneros, temática considerada frequente entre feministas da década de 70. Devido ao progresso atingido durante as décadas anteriores, muitas artistas já não viam mais a necessidade do título “mulheres artistas” ou tornar óbvia a “perspectiva feminina” em suas obras. Ainda assim, é possível perceber que mesmo na década seguinte, os anos 80, existe uma dificuldade por parte dos artistas em geral em reconhecerem que esse meio ainda é de fato machista e, também, racista. Para reagir contra essa negação, surgem as Guerrilla Girls, grupo ativista anônimo que, com suas atividades iniciadas em 1985, expôs vigorosamente

as disparidades raciais e de gênero nos principais pilares da arte: galerias, museus e sua própria história.

Ao protestarem, expressarem suas aversões e performarem em diversos museus, galerias e até mesmo nas ruas, as Guerrilla Girls transformaram o modo de enxergar a produção de arte e mostraram como um esforço coletivo tem a capacidade de alcançar proporções singulares. Em 1985, um grupo de sete mulheres usando máscaras de gorila se reuniu para protestar contra a exposição “An International Survey of Recent Painting and Sculpture” aberta no MoMA, Museu de Arte Moderna em Nova York, aberta um ano antes. O propósito dessa exposição era exaltar a produção dos mais importantes artistas da contemporaneidade ao redor do mundo. O que gerou a indignação desses artistas foi o comentário do curador da exposição, Kynaston McShine, que declarou “Qualquer artista não incluído na exibição deveria repensar a carreira dele.”, usando apenas do pronome masculino ao se referir aos artistas, além do fato de que dos 169 selecionados como mais importantes do mundo, apenas 13 eram mulheres.

Os protestos iniciais das Guerrilla Girls não geraram muita comoção, então, a partir dessa “rejeição”, que o grupo, ao se apropriar do anonimato das máscaras de gorila, decidiu desenvolver uma série de cartazes expondo as desigualdades do mundo dos museus e galerias, todos eles com design minimalista, para serem colados pelos bairros de Nova York. Com a dispersão democrática dos cartazes por diversos bairros da metrópole novaiorquina, a atenção caiu sobre o grupo ativista. Muitos críticos de arte, historiadores, artistas e curadores entendiam e apoiavam a relevância de trazer a tona os questionamentos apontados pelas ativistas, até que suas obras de cunho político passaram a ser expostas em museus, veiculadas em outdoors e ainda coladas pelas paredes de diversas cidades ao redor do mundo. Boucher (2010) conclui que grande parte da produção sociopolítica dessas artistas ativistas era eficiente pois se apropriava do humor e do design limpo para expressar sua mensagem.

De acordo com Snyder (2008), o fim do século XX é marcado, dentro desse contexto, pela terceira onda feminista, que tem seu foco em grupos queer e de minorias étnicas e raciais, assuntos estes que eram tidos por essas ativistas como não-abordados em movimentos anteriores. No período entre os anos 80 e 90, principalmente, há uma preocupação muito grande em veicular assuntos políticos e

sociais em voga. Com o fim do governo Reagan e o início do governo Bush nos Estados Unidos, muitas das políticas públicas relacionadas aos direitos da comunidade LGBT e questões raciais entravam em conflito com os princípios do partido republicano, que se manifestava de maneira conservadora.

No guia ilustrado das Guerrilla Girls (2003), devido a essas preocupações, muitos dos cartazes produzidos na época direcionavam o pensamento crítico já não mais apenas sobre questões femininas como um grupo massificado e uniforme, mas que deve ser entendido como um grupo diversificado onde mulheres não-brancas e mulheres LGBT também estão inseridas e merecem o reconhecimento equivalente, senão maior, considerando as injustiças impostas a esses grupos de maneira tão frequente.

Nos últimos anos, as Guerrilla Girls apareceram em artigos de mais de 90 universidades, no The New York Times, Interview, The Washinton Post, The New Yorker, Bitch e o Artforum, assim como na NPR, BBC e CBC, além de diversos textos sobre arte e feminismo. São elas autoras de adesivos, outdoors, inúmeros cartazes e projetos realizados nas ruas, além de já terem lançado os seguintes livros: “Confessions of the Guerrilla Girls”, “The Guerrilla Girls’ Bedside Companion to the History of Western Art” e “Bitches, Bimbos and Ballbreakers: The Guerrilla Girls’ Guide to Female Stereotypes”, todos publicados entre 1995 e 2003.

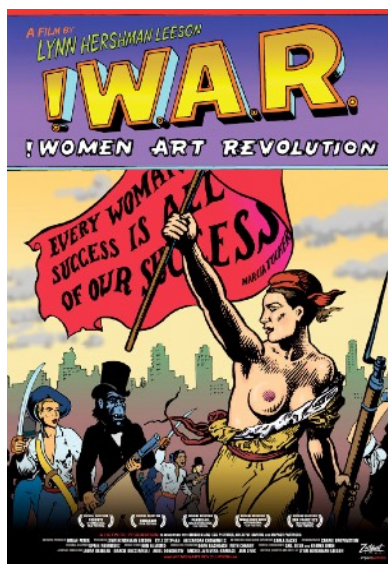
Em 2015, foi comemorado o aniversário de 30 anos das Guerrilla Girls. As três décadas de protesto do grupo ativista mostra que, apesar de mudanças significativas e holofotes em questões nunca antes trazidas, ainda há muito a ser exposto a respeito das desigualdades na esfera da arte. Um exemplo claro dessa questão foi o cartaz produzido em 2015, colocado em comparação com o de 1985, evidenciando o quão ínfima foi a mudança, durante seus 30 anos de ativismo, dentro dos museus e galerias. Nos museus Guggenheim, Metropolitan, Modern e Whitney, as exposições do ano de 1985 dedicadas a uma artista mulher foram de 0, 0, 1 e 0, respectivamente, para 1, 1, 2, 1, nos mesmos museus em 2015.

Considerando uma perspectiva geral quando tratamos da arte feminista dentro do século XXI, pode-se afirmar que houve grandes exposições que louvavam e reconheciam a produção feminina dentro da arte, uma delas, inclusive, foi a “WACK! Art and the Feminist Revolution”, desenvolvida em 2007 e exposta no Museum of Contemporary Art, em Los Angeles, onde encontravam-se obras de mais de 120

artistas ao redor do mundo, em sua maioria estadunidenses. Um ano antes dessa grande exposição, em 2006, o “The Feminist Art Project”, um portal online e também uma fonte de informações para artistas e alunas, foi instituído oficialmente na Universidade Rutgers, em Nova Jersey.

Em junho de 2011, o documentário “!Women Art Revolution”, (FIGURA 15) produzido depois da publicação da revista em quadrinhos homônima em 2010, dirigido por Lynn Hershman Leeson e lançado pela Zeitgeist Films, foi lançado nos Estados Unidos. Com base em conversas gravadas e arquivos de filmes envolvendo artistas mulheres, historiadores, curadores e críticos, o filme explora todos os maiores desdobramentos da arte feminista durante os anos 70 e inclui depoimentos de diversas artistas pioneiras citadas anteriormente tais como: Marina Abramović, Judy Chicago, Miranda July, Barbara Kruger, Yoko Ono, Yvone Rainer, B. Ruby Rich, Miriam Schapiro, Carolee Schneemann, Cindy Sherman, Ingrid Sischy, Marcia Tucker e até mesmo as Guerilla Girls, que, devido a sua presença durante tantos anos, tornaram o movimento ativo e presente.

Figura 15 - !Women Art Revolution, Cartaz de divulgação. 2010



Fonte: Zeitgeist Films (2010)

Pode-se perceber, ao analisar essa breve linha do tempo, que a produção das mulheres ao longo da história da arte ocidental não foi modesta. Mesmo com uma série de adversidades relacionadas à exposição e repercussão do trabalho dessas mulheres, a arte foi de fato concretizada por uma infinidade dessas artistas. Cabe, depois de analisar todos os fatos, circunstâncias e conjunturas, compreender

que a desigualdade é evidente e foi percebida por muitos. Não existe da mesma forma que anteriormente, considerando movimentos artísticos mais antigos, mas percebe-se que ela é mutável e que é preciso que ocorra, juntamente com ela, ações de transformação, principalmente para que a democratização da arte possa ser realizada, seja pra quem for.

2.3.CO-AUTORIA COMO FERRAMENTA

Ao traçar uma linha paralela com o capítulo prévio a respeito da história da arte contemporânea, é possível notar, numa linha do tempo, como o conceito de co-autoria, ou também nestes casos algo como a “ausência” da autoria do artista, é presente no movimento minimalista, principalmente nos trabalhos de Dan Flavin (1933-96), Donald Judd (1928-94) e Sol LeWitt (1928-2007). Como afirma Archer (2001, p. 52), a decisão de todos estes artistas em ter seus trabalhos fabricados por outras pessoas, seguindo um conjunto de critérios determinados por eles mesmos evidencia que seus toques individuais jamais seriam o que há de mais relevante na obra.

O grupo Fluxus foi o responsável por abrir o contexto daquilo que significava ser uma artista contemporâneo. Wood (2002, p. 22) argumenta que a influência de Yoko Ono em várias atividades do Fluxus tanto nos Estados Unidos como no Japão foi muito valiosa. Estas atividades incluíam pinturas didáticas, música concreta e performances. Em uma delas, Ono se apropriava de seu próprio corpo para levantar questionamentos. Evidenciando relações de poder entre homens e mulheres, ela traça um projeto artístico que, no futuro, se tornou definitivamente feminista. Na performance *Cut Piece*, a artista se ajoelhou no palco enquanto participantes homens cortavam, com uma grande tesoura, pedaços de sua roupa. Desde esse momento percebe-se que a atividade da performance de Yoko Ono depende de um engajamento externo e, mesmo tendo seu próprio corpo como cerne da obra, está diretamente ligada a participação de fora para sua concretização e veiculação da mensagem.

Figura 16 - Peça da exposição "Yoko Ono: O céu ainda é azul, você sabe..."



Fonte: Revista Veja (2017)

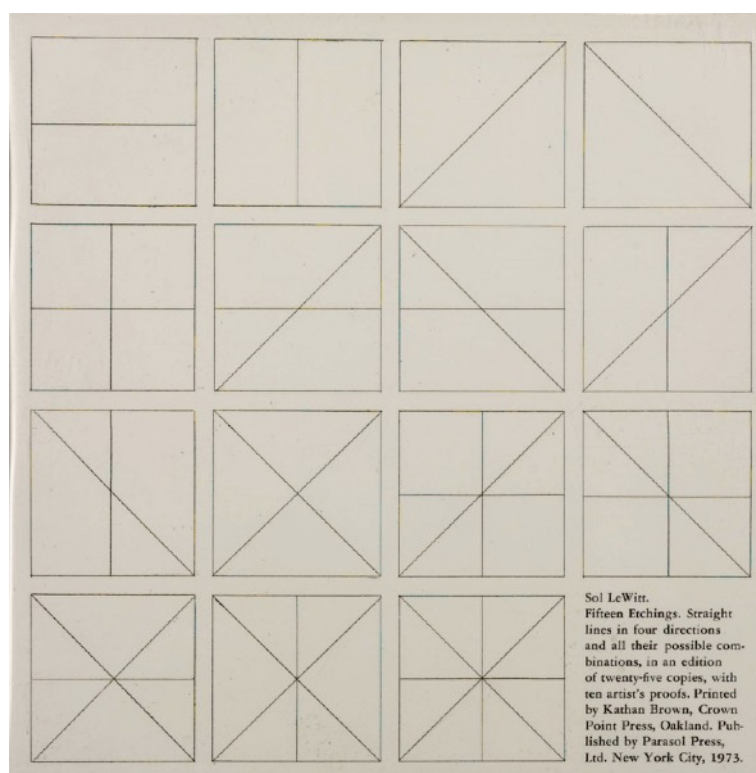
Wood (2002, p.37) cita que Lawrence Weiner (1942-), no final da década de 60, passou a anexar em seus objetos de arte um apêndice tríplice: 1. “O artista tem a possibilidade de construir a obra” 2. “A obra pode ser fabricada” 3. “A obra não tem de ser construída”. Ou seja, a ideia é a obra. Ela não precisa ter uma forma física para obter esse status de arte. E, além disso, mesmo com a forma física, ela não precisaria ser executada pelas mãos do próprio artista.

Quando analisada a ideia de co-autoria artística não é possível deixar de lado o que entende-se como arte conceitual, uma vez que ambas andam lado a lado. Sol LeWitt, expoente da arte conceitual, citado por Archer (2001, p.56) afirmou que uma ideia ou um conceito são os pontos mais importantes da obra e que quando um artista se apropria de uma forma conceitual de arte, significa que o planejamento será feito com antecedência para que a execução seja apenas um procedimento rotineiro. A ideia se torna uma máquina que faz a arte.

LeWitt é um nome muito relevante da Arte Conceitual e tinha como filosofia defender suas definições. Archer (2001, p.71) cita que para LeWitt, a arte conceitual era antes de mais nada a ideia de fazer uma obra de arte específica. Nenhum aspecto referente à ela é revelado até que a obra esteja completa. A necessidade de completar os trabalhos ajuda a dar sentido à sua insistência de que a Arte Conceitual é sempre intuitiva. Como no Minimalismo, porém, o ato de fazer a obra não requeria que o artista pusesse as mãos sobre o material e o transformasse. Um desenho de parede para o qual as instruções eram “Dez mil linhas, nem curtas nem

retas, cruzando-se e tocando-se” era passível de ser realizado por um número qualquer de pessoas. E em cada caso o desenho iria parecer diferente, mas em cada exemplo específico ele seria uma expressão da ideia de LeWitt, no sentido em que é expresso ali, de forma única, um gene, enquanto conjunto de instruções codificadas. Wood (2002, p.38) reforça as palavras de LeWitt afirmando que, nesse contexto, a ideia ou conceito é o aspecto mais importante da obra. Isso significa que todas as decisões e planejamento são feitos anteriormente e que a execução em si é algo feito apenas para constar.

Figura 17 - Sol LeWitt. [Sem Título], 1973



Fonte: Museu Tate (1975)

O movimento conceitualista é com frequência associado a um período onde a arte havia se tornado “sem substância”. Como Archer (2001, p.78) menciona, pinturas e esculturas foram substituídas por documentações diversas, mapas, fotos ou listas de instruções. Lawrence Weiner (1942-), artista visual, não tirava conclusões precipitadas sobre os espectadores e acompanhava seus textos com declarações que tensionavam a ideia do papel do artista e do espectador no conjunto de uma obra. Há aqui, de forma definitiva, o questionamento do conceito de arte. Para esses artistas, não é cabível ou congruente expressar uma ideia ou

emoção proveniente deles mesmos, ou seja, ao invés de desvendar a mensagem de um artista por trás da obra, caberia ao espectador avaliar de que forma aquela informação é relevante ou não para o seu repertório.

Figura 18 - Cildo Meireles. Projeto Coca Cola, 1970



Fonte: Itaú Cultural (2022)

A arte conceitual também abriu fronteiras para novas idealizações do que poderia ser compreendido como uma exposição, fora de preceitos convencionais como galerias ou museus. Várias revistas continham materiais de Arte Conceitual e dessa maneira vários catálogos se tornaram exposições por eles próprios. Além disso, essa acessibilidade do material contribuiu de forma muito expressiva para a internacionalização desse movimento, trazendo à tona vários artistas brasileiros expoentes como Cildo Meireles (1948-) e Helio Oiticica (1937-1980), que defendiam o pensamento de que a arte era o que era e não uma representação de alguma coisa, da mesma forma que ambos, como indivíduos, não representavam seu país. Na obra “Projeto Coca Cola” (1970) (FIGURA 18), Cildo Meireles se encontra no ápice do regime militar brasileiro. O artista, então, se apropria do símbolo do consumismo, a garrafa de Coca Cola, para veicular mensagens que questionavam a ditadura e até mesmo com instruções para fazer um coquetel molotov. Essas garrafas, quando vazias, tinham suas mensagens praticamente invisíveis. Porém, com o líquido escuro inserido nelas a mensagem, antes invisível, recuperava todo o seu contraste.

Wood (2002. p. 60) menciona a curadora Mari Carmen Ramirez para tratar do conceitualismo na América Latina. Nesse contexto, ele não espelhava a arte conceitual do centro, mas representava as respostas locais às contradições geradas

pelo fracasso dos projetos de modernização pós Segunda Guerra. Dessa maneira, percebe-se a orientação dessa produção artística para uma esfera pública e não para as instituições de arte, devido à crescente censura e repressão política vigente na época.

Reafirmando as relações mais próximas com o público do que com a instituição de arte surge no início dos anos 90 o projeto “do it”, idealizado pelo curador, historiador e crítico de arte Hans Ulrich Obrist. Obrist, juntamente com os artistas Bertrand Lavier e Christian Boltanski, arquitetou uma ideia para uma exibição de arte feita unicamente por descrições escritas. Nelas, constariam obras de artistas para serem executadas de forma arbitrária por qualquer espectador que estivesse no museu da exibição. Em uma entrevista com Robert Flack em 1996, o curador explica que a ideia surgiu a partir de uma discussão com os artistas mencionados acima a respeito de instruções operacionais de arte. Lavier, em específico, durante anos foi interessado na ideia da possível “tradução” de uma obra. Alguns de seus trabalhos executados nos anos 70 eram instruções operacionais de uma obra, algumas vezes traduzidas para outras línguas. Cada vez que Lavier traduzia para uma língua diferente, um novo objeto completo surgia. A mutação da língua era traduzida como mutação da obra.

Figura 19 - Amalia Pica. do it: Faça uma Festa.



Fonte: Universidade de Memphis (2013)

Na mesma entrevista, Obrist argumenta que desde o começo foram definidas regras essenciais para que o “do it” fosse acurado e bem executado independente da exibição, também como pedido dos próprios artistas envolvidos no projeto. As descrições do “faça você mesmo” foram definidas como fac-símiles das obras dos artistas. Não havia também assinatura alguma do artista. No final das

exibições, era pedido aos museus que destruíssem todas as instruções operacionais realizadas. Dessa forma, as obras eram dissolvidas impossibilitando sua comercialização e retirando todo seu valor comercial. Outra regra era que para o artista seria dado uma documentação dos fac-símiles e execuções diversas de suas instruções operacionais. Dessa forma, o artista poderia também realizar outros trabalhos em cima desses resultados.

O curador afirma também que o *do it* provoca uma reflexão em cima da prática artística bem como em cima de uma noção de obra original. Ele diz que, apesar dos esforços da Arte Conceitual dos anos 60, além da produção artística de Duchamp e Joseph Beuys, ainda existia uma repelência à ideia de originalidade artística. O curador diz que Duchamp tinha dois conceitos de readymades: os “estáticos” e os “fluidos”. Os estáticos foram amplamente aceitos pela indústria da arte, pois eram facilmente comercializáveis e cabiam perfeitamente dentro dos museus, sem um grande questionamento do *status quo* da indústria. O readymade fluido, por outro lado, era feito de uma série de instruções operacionais em diversas de suas notas pessoais. Uma delas, por exemplo, pegava o dicionário e riscava todas as palavras que mereciam ser riscadas. Obrist afirma que hoje em dia é completamente possível replicar este ato. Somos capazes de comprar um dicionário e riscar todas as palavras que nos agradam (ou desagradam), ou seja, tudo aquilo chama nossa atenção será riscado no dicionário. Esse tipo de obra “faça você mesmo” é atemporal e, nas palavras de Obrist, se mantém sempre atualizado.

20 anos após o surgimento do projeto *do it*, Obrist lançou o livro *Do It: The Compendium*, composto por uma grande variedade de instruções operacionais de artistas proeminentes em diversas áreas tais como performance, escultura, intervenção urbana e reflexão filosófica. Alguns desses expoentes são Lawrence Weiner, Louise Bourgeois, Ai Weiwei, Douglas Coupland, David Lynch e Sol LeWitt. Em um artigo de 2013 para o *Brain Pickings*, a escritora Maria Popova afirma que o livro é uma tentativa de resumir o projeto em sua essência. Para isso, fora necessário trazer em cheque conceitos de arte como uma libertação do autor e da autoridade, a arte internacionalista e a arte como *hommage*. Um exemplo de conteúdo do livro é uma instrução da artista franco-americana Louise Bourgeois, já citada anteriormente. Em 2002, a artista propôs: “Enquanto estiver andando, pare e sorria para um estranho”. (FIGURA 20)

O livro *do it: the compendium* inclui ensaios que contextualizam o *do it*, além de uma coleção extensa de instruções de artistas de exposições passadas. No livro constam também instruções de novos artistas comissionados exclusivamente para a edição comemorativa de 20 anos do projeto. É a publicação mais extensa do projeto *do it*, compartilhando instruções de mais de 250 instruções de artistas sendo 84 delas nunca vistos anteriormente

Figura 20 - Louise Bourgeois. Instrução, 2002.



Fonte: Do It: The Compendium (2019)

.Sobre o legado do Conceitualismo em específico, Wood (2002, p.74) cita o artista britânico Damien Hirst, que no ano 2000 afirmou que “não acreditava que a mão do artista fosse importante, em qualquer nível, apenas porque se está tentando comunicar uma ideia”. Novamente, reiterando discursos muito semelhantes ao de seus antecessores Sol Lewitt, Lawrence Weiner e até mesmo de todo projeto *do it*. Nesse contexto de análise da arte conceitual, pode-se perceber que a única “moeda” de transação na indústria da arte estava diretamente atrelada à produção de ideias.

2.4.INTERATIVIDADE E MÍDIAS

Nos capítulos anteriores, pouco foi dito a respeito da real contemporaneidade, especificamente sobre o contexto de transformação completa que os últimos dez anos refletiram para a sociedade como um todo. Em uma era onde existe, não de forma completamente democrática no entanto, o acesso à Internet 5g, aos smartphones e às redes sociais, pode-se analisar os efeitos diretos dessas formas de tecnologia consumível nas relações interpessoais bem como no dia a dia de todos os indivíduos que compõem o corpo social contemporâneo.

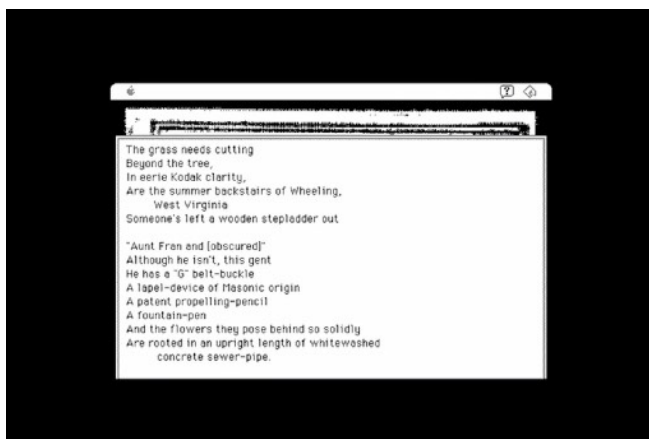
Machado (2007, p. 7), ainda que em um contexto inicial da inserção de tecnologias como os smartphones (considerando que essa publicação em específico só veio à público no mesmo ano do lançamento do primeiro smartphone da Apple) dialoga diretamente sobre arte, mídias e tecnologia. De maneira mais específica, o autor explica que o termo “artemídia”, aportuguesado do inglês “*media arts*”, vem se tornado, nos últimos anos, uma forma de nomear toda aquela produção e expressão artística que se apropria de recursos tecnológicos de mídias e da indústria do entretenimento. As experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica inseridas nos meios de comunicação em massa descrevem o movimento artemídia em sua essência, ocupando-se também de recursos tecnológicos recém desenvolvidos, principalmente nas áreas de eletrônica, informática e engenharia biológica.

Há um diálogo inerente à artemídia que reflete algo mais do que apenas se apropriar de câmeras, computadores, sintetizadores na produção artística ou até mesmo inserir essas expressões na televisão ou na Internet. A intenção está em gerar uma rede colaborativa, baseada em intervenções de ambientes virtuais, extrapolando assim termos como “arte&tecnologia” ou “artes eletrônicas”. Machado (2007, p. 9) argumenta que um dos objetivos dos artistas envolvidos na produção de artemídia é de encontrar formas de combinar, contaminar e distinguir arte e mídia, pilares tão diferentes em um ponto de vista da história, do perfil de consumidor e até mesmo de seu âmbito social de inserção.

“Se toda arte é feita com os meios de seu tempo, as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio.” (MACHADO, 2007, p.10).

Essa afirmação do autor dá suporte para a análise aprofundada de toda a expressão artística dos indivíduos que se ocupam de meios contemporâneos deles próprios. Há uma subversão, porém, dessa expressão e desse significado atribuído à ela. As máquinas industriais, desde sua concepção, são idealizadas com uma única função: maximizar a produtividade. Contudo, considerando como a produção artística contemporânea (quase) sempre serve de crítica à natureza consumista e industrialista da sociedade, a ruptura do significado do objeto de produtividade se dá por transformá-lo em algo singular e transcendente.

Figura 21 - William Gibson. *Agrippa*, 1993



Fonte: The Verge (2012)

Machado (2007, p. 14) cita alguns exemplos da utilização de máquinas semióticas em perspectivas artísticas. Um deles, por exemplo, é o romance digital *Agrippa* (1992) (FIGURA 21) do autor William Gibson (1948-). Nele, Gibson coloca na tela um texto que se embaralha e logo depois se destrói por causa de um tipo de vírus de computador capaz de estragar completamente a memória do aparelho. Nesse e em muitos outros casos, não é possível dizer que os artistas estão operando dentro das possibilidades programadas das máquinas mas sim que estão procurando novas formas de expressão e comunicação através das mesmas. De maneira obstinada, os artistas recusavam ceder ao uso capitalista convencional das máquinas, de forma que não se submetessem às lógicas de trabalho vigentes.

Uma dos maiores desafios dos artistas do movimento artemídia é fazer com que a sua expressão não acabe por endossar, ao invés de expor e criticar, o determinismo tecnológico e as técnicas de controle populacional através da ideia de valor atrelada a objetos de produtividade de uma sociedade. Machado (2007, p. 17) argumenta que é dever daqueles atrelados à artemídia estabelecer claramente aquilo que é parte de uma produção industrial direcionada às mídias em massa e o que é uma busca pela ética e a estética no contexto da era digital.

Figura 22 - Antoni Muntadas. *Video is Television?*, 1989



Fonte: Museu Reina Sofia (2007)

A produção do artista Antoni Muntadas (1942-) revela, de sua própria forma, o funcionamento mais intrínseco e profundo da sociedade contemporânea. Desde as mídias eletrônicas e os espetáculos de massa até a instituição da indústria da arte e a organização urbana: todos esses foram temas explorados por Muntadas. A forma de expressão também varia, tendo obras que exploram vídeos, programas para televisão, instalações multimídia em espaços fechados e públicos e também projetos para a Internet. Em uma análise a respeito do papel televisão, Muntadas, em parceria com Hank Bull, na obra *Cross-cultural Television* (1987) (FIGURA 22) traz uma série de imagens eletrônicas provenientes de diversos locais do mundo, comprovando assim que independente de barreiras culturais ou de idioma, a construção da apresentação da TV se dá da mesma maneira em todos os locais do mundo, usando sempre o mesmo tom de voz e o mesmo repertório de imagens. Seu

objetivo principal com essa obra era evidenciar o papel imperialista da mídia televisiva e suas influências na população.

Machado (2007, p. 23) discute que em um contexto anterior era simples distinguir entre uma cultura elevada, densa, nobre e sublime daquela pertencente a uma subcultura de massa. Como resquício dessa tradição, para os intelectuais puristas há definitivamente uma resistência para aceitar um elevado nível de estética nos produtos de massa com fim industrial. Por outro lado, os defensores da artemídia estabelecem que essa indústria do entretenimento não é um monolito. É complexa e em suas próprias contradições há espaço para a contemplação do artista ao propor alternativas de qualidade. Dessa maneira, encontram-se poucos motivos pelos quais se negaria aceitar a artemídia como parte de uma verdadeira produção artística da contemporaneidade. Em paralelo, vemos as formas tradicionais de arte se esgotando por elas próprias, tornando ainda mais relevante o processo de migração dos artistas para novos meios, explorando um mundo infinito de possibilidades que as mídias atuais oferecem, elevando completamente o que conhecemos como prática artística.

A história da arte contemporânea, em sua maioria, tem sido contada a partir de uma perspectiva exclusiva de museus e galerias, por mais inclusiva que queira se estabelecer. Porém, existe todo um outro nicho de experiências artísticas nas quais o público que a vive sequer se dá conta de que aquilo reflete uma vivência estética que refletirá em repertório. Tudo isso dentro de um novo conceito de arte, abraçando cada vez mais grupos heterogêneos entre si. Para Machado (2007, p. 30), há definitivamente uma movimentação e migração também da arte dentro dos espaços público-privado ou dentro de perspectivas de erudito-massa. É nesse âmbito que são abertos os espaços para uma maior inserção social de públicos divergentes, expandindo a compreensão de arte e se apropriando dela para que se afirme numa postura de rejeição e de crítica. Enxerga-se o maior dos desafios para a arte nos tempos atuais, sendo eles os relacionados a sua própria reinvenção como um evento de massa.

Estabelecer o foco para o Brasil dentro de contextos de artemídia e produção de arte, ciência e tecnologia é definitivamente um desafio. Geograficamente isolados dos países com grandes amostragens de produção tecnológica, percebemos o quão discriminatório e excludente esse viés é

implementado no nosso país. Porém, considerando a onipresença dos smartphones e computadores ao nosso redor, pode-se perceber como todas as inovações tecnológicas premeditam e de certa forma até moldam nossas esperanças e percepções para o futuro. E o reflexo disso é direto nas nossas formas de enxergar as relações, o mundo como um todo e a nossa própria existência.

Machado (2007, p. 35) até chega a citar como exemplo o artista Roy Ascott, como um dos líderes de uma corrente que analisa a relação entre redes de conexões e o ser humano e sua sociabilidade. O artista afirmou que a Internet é responsável pela produção de uma “consciência planetária”, que surge como fruto dessas conexões do ciberespaço.

A modernidade dos últimos cinco anos é marcada por um processo já citado em 2007 por Machado (2007, p. 73). Existe uma remodelação ou reajuste dos meios onde consumimos qualquer tipo de conteúdo. O autor cita como exemplo desse reajuste a tela do computador, mas vemos isso de maneira muito mais evidente na atualidade nas telas dos celulares, que nada mais são do que pequenos computadores. Nas telas dos celulares podemos ter vários materiais abertos ao mesmo tempo: e-mail, fotos, vídeos, gráficos, músicas. Toda essa bagagem multimídia de forma facilíma de acesso. Nesse sentido, o celular (ou o computador, em alguns casos) se tornou de forma definitiva uma mídia única sintetizadora de todas as outras mas que possibilita também que experimentemos e vivenciemos cada meio individualmente.

Sem dúvida, o impacto negativo de todas essas mudanças se revela de maneira evidente quando analisado. Esse processo de hibridização das mídias, como menciona Machado (2007, p. 77), ao mesmo tempo que trás avanço na produção tecnológico, ele evidencia desigualdades e força os meios a se adaptarem ao digital de forma predatória, não abrindo espaço (ou tempo) suficiente para que essa adaptação ocorra de maneira mais natural ou fluida. Com isso, surge também a obsolescência, o consumo desenfreamento, o sucateamento de acervos e, a impossibilidade de amadurecimento de novas gerações ao entrarem em contato com uma mídia. Vivemos numa era de descarte frenético, onde uma nova peça tecnológica é anunciada todo ano para ser substituída logo no ano seguinte. Esse ritmo de mudança torna muito mais difícil para as gerações atuais se especializarem

num meio ou estabelecerem qualquer tipo de amadurecimento profissional de linguagem ou técnica.

Arte, tecnologia e meio estão interligados, com grande evidência no recorte moderno. Não há formas concretas ou sequer lógicas de separar a produção artística de sua inserção em um momento histórico. Todo o contexto econômico, social, político ou tecnológico tem repercussão direta na forma de expressão dos artistas contemporâneos. Com a discussão de arte estabelecida, resta esmiuçar as relações antropológicas dos indivíduos com a tecnologia e a contemporaneidade, de forma mais específica, as nossas relações com os aparelhos celulares e como passamos a estabelecer um significado expressivo e marcante a um objeto como qualquer outro.

3. APLICATIVOS MÓVEIS

A tecnologia dos aplicativos móveis, também chamados de *app mobile* ou apenas *app*, pode ser analisada como recente, principalmente quando comparada com todo o desenvolvimento científico durante a história da humanidade. Nesse capítulo, é detalhado todo percurso de ideação e criação dos primeiros *apps*, sua definição e conceito de funcionamento bem como as relações humanas por trás dos sistemas computacionais.

3.1.A ORIGEM DOS APLICATIVOS

A respeito de um surgimento preciso dos aplicativos móveis, não há exatamente um consenso a respeito do surgimento exato do conceito em essência. O que há como registro de fato, é que a primeira ligação de um telefone celular foi realizada por Martin Cooper, da empresa *Motorola*, em 1973, como parte de um truque publicitário da marca. Somente dez anos após esse episódio que o primeiro telefone celular começou a ser de fato vendido. O modelo, chamado DynaTAC 8000X, pesava quase 1kg, custava 4 mil dólares e sua única função era realizar ligações telefônicas. (FIGURA 23)

Figura 23 - Martin Cooper segura o modelo do DynaTAC 8000X de 1973



Fonte: CHEN (2007)

Contudo, Matt Strain (*The Guardian*, 2015), diretor de aquisição móvel da *AVG Technologies*, relembra algo que Steve Jobs, co-fundador, presidente e diretor executivo da empresa Apple Inc., disse em uma conferência na cidade de Aspen em

1983 cujo tema era “*O futuro não é o que costumava ser*”. Para o magnata norte-americano, era fundamental que o cerne da discussão estivesse em formas de concentrar diversos *softwares* ou programas de computador para serem distribuídos em apenas um espaço.

Strain (*The Guardian*, 2015) argumenta também que não muito depois, em 1987, surge uma primeira versão de um computador portátil da empresa Psion, que utilizava o sistema operacional EPOC. Nessas primeiras versões, as aplicações básicas que acompanhavam esse computador consistiam de ferramentas como bloco de notas, diários ou planilhas. Apenas cinco anos após esse lançamento, em agosto de 1993, a empresa, na época Apple Computer, Inc., lançou um produto chamado The Newton MessagePad.

Nele, já existiam apps de navegação na internet, e-mail, calendário e agenda pessoal, além de ter um sistema capaz de reconhecer superficialmente escritas cursivas. No final do mesmo ano, um artigo do Business Week prevê, ainda que superficialmente, um mundo extremamente conectado com informação, entretenimento e comunicação digital.

Figura 24 - Jogo Snake no celular Nokia 6110



Fonte: GUDELLA (2022)

No início do ano de 1996, Strain (*The Guardian*, 2015) menciona o surgimento do Palm OS, desenvolvido pela empresa Palm, Inc. Embora não tenha sido um dos primeiros assistentes pessoais digitais, é descrito como o primeiro que conseguiu “acertar”, criando uma indústria de assistentes digitais, permeando o cotidiano popular e abrindo espaço para a criação de novos aparelhos. No ano seguinte, com a criação do telefone Nokia 6110, surge um dos primeiros e mais

famosos jogos para celular da história: o *Snake*, estabelecendo por padrão a partir daqui os jogos como parte integral dos dispositivos móveis.

Em 1999, o conceito técnico de Protocolo de Aplicação Sem Fio, que possibilita o acesso a informação através de redes sem fio se tornou disponível para esses mesmos dispositivos móveis. Apenas dois anos depois, já inserido no novo século, surgem os iPods da primeira geração, lançados pela então empresa Apple Computer, Inc. Esse primeiro iPod já vem com aplicativos previamente instalados nele como por exemplo o jogo Paciência ou Brick, além de oferecer como diferencial “mais de 1.000 músicas no seu bolso.” Ainda inserido no universo Apple, Strain (*The Guardian*, 2015) traz que no ano de 2003, apenas dois anos depois do lançamento do primeiro iPod, ocorre o lançamento da loja de música iTunes. Na loja, inserida no ambiente virtual, eram vendidas mais de 200,000 músicas por 99 centavos de dólar além de, apenas na primeira semana, vender mais de 1 milhão de músicas.

Cinco anos depois, as coisas começam a tomar, cada vez mais, a forma como conhecemos hoje em dia. Com o lançamento do primeiro iPhone em 2007, a Apple também anuncia que qualquer desenvolvedor pode criar aplicações web 2.0, que funcionariam exatamente da mesma forma que aquelas que já vinham com o celular e que, além de tudo, também conseguiriam ter acesso aos serviços do próprio iPhone, como fazer ligações, mandar e-mails ou mostrar uma localização no Google Maps. O lançamento do iPhone foi “revolucionário”, como afirma Strain (*The Guardian*, 2015), vendendo mais de 270,000 celulares nas primeiras 30 horas de venda. Um comentário do próprio Steve Jobs sobre o iPhone: “Quando você comprava um celular, a operadora ditava tudo o que você tinha acesso. O iPhone é o primeiro celular onde dizemos para você se preocupar com a sua própria rede, e nós nos preocupamos com o telefone.”

Logo no ano seguinte, surge um dos maiores gatilhos para o início de tudo: o lançamento da App Store. A primeira loja de aplicativos, elaborada pela Apple, continha 552 apps, sendo 135 deles de graça. Em apenas uma semana de estreia, mais de 10 milhões de downloads foram feitos pela App Store e mais de 800 aplicativos se tornaram disponíveis para download. No mesmo ano, dois meses depois do primeiro lançamento, a loja havia se tornado uma febre. Contabilizando mais de 100 milhões de downloads, a App Store tinha disponível na época mais de 3,000 aplicativos disponíveis em mais de 60 países ao redor do mundo. Era inegável

o quão ideal esse modelo se encaixou para algo que as pessoas sequer sabiam que podia fazer parte de suas vidas.

Figura 25 - Steve Jobs segura o primeiro iPhone na Conferência MacWorld em São Francisco, 2007.



Fonte: SAKUMA (2017)

Ainda em 2008, surge o Fitbit, um dispositivo móvel que monitorava seus usuários 24 horas por dia para coletar dados de passos caminhados, calorias queimadas e até mesmo medir a qualidade do sono dos mesmos. É um dos primeiros passos em direção à ponte entre saúde, tecnologia e dispositivos móveis, com funcionalidades que tem impacto vívido na qualidade de vida das pessoas.

No final de 2008, um ano agitado para o mundo, tecnologicamente falando, ocorre também o lançamento da plataforma Android para aquisição de aplicativos, da empresa Google, a primeira concorrente direta da App Store da Apple e já ocupando a segunda posição de maior distribuidora de aplicativos móveis do mundo. Em janeiro do ano seguinte, a Apple lança uma campanha publicitária mundial com apenas a seguinte frase: “Tem um *app* que faz isso”, surgindo assim quase que uma frase de efeito. Ainda em 2009, surge uma terceira loja concorrente de aplicativos, a *Blackberry World*, da empresa Blackberry. No ano seguinte, em 2010, surge a quarta maior loja de distribuição de apps, a loja do Windows Phone, da empresa Microsoft.

Em 2010, “app” foi votada como palavra do ano nos Estados Unidos. Um dos argumentos mais convincentes na época fora de que uma das mulheres havia

mencionado que até mesmo sua avó já tinha ouvido falar do conceito. No final de 2011, a Apple afirmou que a revolução dos apps trouxe mais de 290,000 empregos para a economia norte-americana desde a introdução do iPhone em 2007, uma quantia definitivamente expressiva para um período de quatro anos. Em 2013, a App Store atinge 50 bilhões de downloads, e com isso, a empresa Apple publica uma lista de apps mais baixados, tendo Angry Birds como o primeiro dos pagos e Facebook como o primeiro dos gratuitos. Ainda em 2013, mídias tradicionais como a TV e o cinema se mostram preocupados e tem indícios de uma vontade (ou necessidade) de migração para o mundo dos aplicativos, como por exemplo o filme *Meu Malvado Favorito*, que teve seu próprio app. No fim de 2013, já havia mais de 1 milhão de aplicativos na App Store. O CEO da Apple, Tim Cook revelou que todos os downloads já haviam resultado em um total de 13 bilhões de dólares distribuídos para os contribuidores, os desenvolvedores de apps, ao longo dos anos.

Em janeiro de 2014, a previsão era que existiriam mais de 1.75 bilhões de smartphones circulando na época. Era evidente a mudança de celulares comuns para smartphones, principalmente devido ao custo estar se tornando mais acessível bem como todos os benefícios atrelados à acessibilidade, segurança e acesso à informação. No mesmo ano, uma pesquisa da empresa Nielsen mostrou que usuários de iPhone e Android com mais de 18 anos nos Estados Unidos, quando comparado com seus hábitos de dois anos antes, passavam 65% a mais de seu tempo mensal usando apps diversos. Em outra análise de dados da empresa Statista, comprovou-se que em 2014, 20.3% dos downloads feitos na App Store eram de jogos, enquanto 10.36% eram em apps educacionais e 1.9% para interações sociais diversas.

Em paralelo com todos esses acontecimentos, diversas empresas de tecnologia que seus serviços dependiam completamente de apps foram compradas, vendidas, acopladas, unidas e transformadas, principalmente empresas de redes sociais. Desde Whatsapp, Facebook, Snapchat, Instagram: todas elas passaram por grandes mudanças, com base principalmente no comportamento das pessoas, que ao mesmo tempo que ajudou a moldar também precisa aprender a se adaptar às demandas. A utilização dos apps hoje em dia (e também desde 2009, como vimos na campanha publicitária da Apple) engloba tudo que se pode imaginar. Para uma série de necessidades, as chances são de que alguém já pensou em desenvolver

um aplicativo que tenha como função de alguma forma ajudar a sanar essa dor proveniente da necessidade.

A história dos apps não é longa e tem seu início simbólico há 30 anos aproximadamente. Mesmo não sendo longa, percebe-se que muito aconteceu em um intervalo relativamente curto tempo, principalmente quando considerado o *boom* após o lançamento do primeiro iPhone e da App Store, entre 2007 e 2008. Analisar o intervalo de 15 anos e perceber como a sociedade se moldou para um sistema de utilização de dispositivos móveis é um fenômeno impressionante. Supõe-se que as mudanças ainda não tenham acabado por completo e que os próximos anos serão marcados por novidades e por um novo olhar a respeito de nossos próprios hábitos.

3.2.DEFINIÇÃO E USOS ATUAIS DE APPS

Em sua essência, os aplicativos móveis são programas computacionais desenvolvidos em alguma linguagem de programação feitos para funcionarem em dispositivos móveis como telefones, tablets ou relógios. Como percebe-se no subcapítulo anterior, as intenções primárias dos *apps* consistiam em atividades relacionadas a produtividade como por exemplo e-mail, calendário e agendas diversas. Porém, devido a pedidos do público, foi necessário encontrar formas também de inserir entretenimento e outros tipos de comodidades nos dispositivos. Dessa maneira, surgem os jogos mobile, GPS e serviços com base em local, rastreamento de pedidos ou até mesmo compra de ingressos, transformando realmente qualquer serviço ou produto com fácil acesso em um aplicativo.

Normalmente, os aplicativos precisam ser baixados de uma plataforma de distribuição, operadas pelos próprios desenvolvedores do sistema operacional do celular, como por exemplo as já citadas anteriormente App Store ou a Google Play Store. Nessa plataforma de distribuição, existem apps gratuitos e apps pagos, cujos valores de lucro dos downloads são divididos entre o desenvolvedor do app e a plataforma de distribuição.

Existem basicamente três tipos de apps: nativos, híbridos e web-based. Suas diferenciações se dão a partir de qual linguagem de programação eles são desenvolvidos. Os nativos são aqueles criados para serem lidos em apenas uma plataforma. Ou seja, um app desenvolvido na linguagem Swift, criada pela empresa Apple, não funciona em um dispositivo Android. Dessa forma, as empresas que

desenvolvem *apps* preferem realizar um aplicativo para cada plataforma. Apesar dessa decisão significar uma força de trabalho muito maior, é uma forma de assegurar uma excelente qualidade, performance e experiência de uso em um ambiente específico de um sistema operacional. Os híbridos são aqueles definidos por ser uma mistura entre nativo e web-based.

São *apps* programados em Flutter, React Native, Sencha Touch e outros tipos de tecnologia se que encaixam nessa categoria específica. Esses *apps* existem para que haja suporte web e mobile em diversas plataformas, além de serem mais simples e mais rápidos de programar. Existe apenas uma linguagem para se usar e funciona em diversos sistemas operacionais. Por outro lado, esses *apps* híbridos podem ter sua performance comprometida, não exibindo a mesma aparência ou funcionamento dependendo do sistema operacional, causando assim falta de consistência entre plataformas.

Por fim, os *web-based* são aqueles programados nas linguagens HTML5, CSS ou JavaScript. Para que eles funcionem da melhor forma com performance e experiência do usuário ideais, é preciso acesso à Internet. Uma vez que as informações estão todas salvas em servidores online, esses *apps* ocupam muito menos espaço que os nativos e híbridos, possibilitando assim que os usuários acessem qualquer tipo de informação via Internet.

O desenvolvimento de aplicativos para dispositivos mobile tem como pré requisito uma série de restrições bem como funcionalidades dos mesmos. Estes aparelhos funcionam com baterias e processadores muito diferentes dos de um computador e, com isso em mente, os desenvolvedores precisam levar em conta que em um celular, por exemplo, pode-se ter acesso a localização atual pelo GPS e o acesso à uma câmera a qualquer hora, funcionalidades estas que podem ditar a forma pela qual funciona um *app*. Outra preocupação a ser levada em conta é a grande variedade de telas disponíveis no mercado hoje em dia e como as configurações e especificações tem influência direta em como o usuário irá receber essas mesmas telas.

Além de todo o processo de desenvolvimento, programação e código, outra parte fundamental do *app* é a etapa de interface e experiência do usuário, popularmente conhecidos dos termos em inglês UI (User Interface) e UX (User Experience). A interface de um aplicativo considera todas as restrições de um *app*

além de coletar todos os seus respectivos contextos, com foco no design. O objetivo geral dessa mesma interface é tornar toda a experiência de uso do aplicativo amigável e fácil de ser utilizada, priorizando sempre a maneira mais intuitiva e simples e executar qualquer tarefa necessária. Para realizar isso e fazer uma verificação imediata com usuários, existem uma série de métodos e técnicas de compreensão daquilo que faz mais sentido para um possível usuário. A utilidade, usabilidade e interação são os maiores pontos dessa área de estudo.

Figura 26 - Comparação de tamanho de iPhones em pontos e pixels



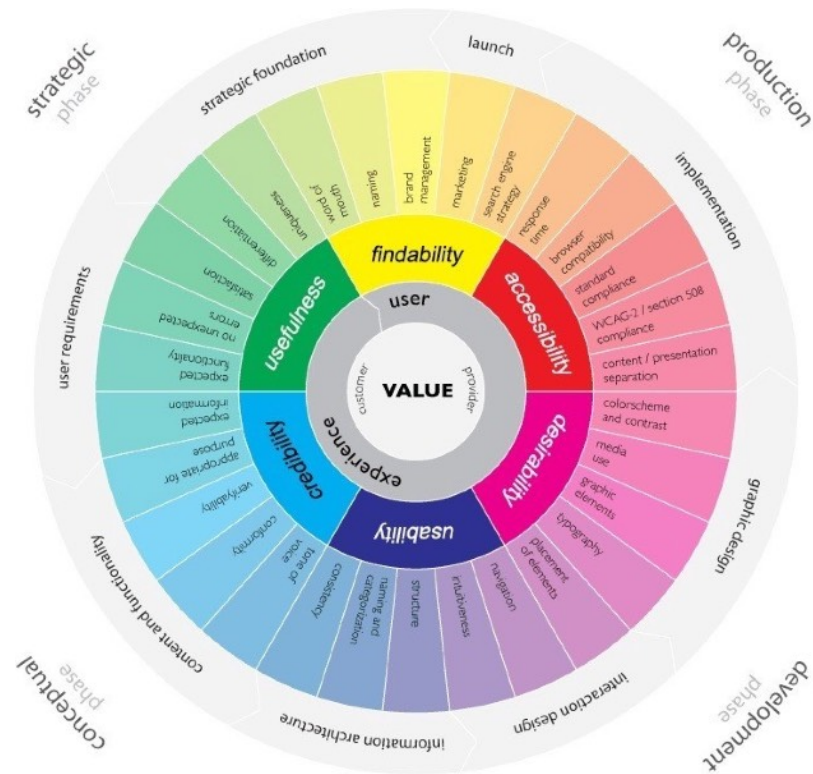
Fonte: IDEV101 (2022)

A área de estudo da Experiência do Usuário, numa perspectiva geral para qualquer tipo de usuário, tem como objetivos principais conceitos como Usabilidade, Desejabilidade, Credibilidade, Acessibilidade, Encontrabilidade e Utilidade. A partir dessas ideias macro, se subdividem outros pequenos objetivos que precisam ser alcançados para que o processo como um todo atinja seu potencial máximo, com base em pesquisa e estratégia.

Em resumo, o chamado desenvolvimento *front-end* é o trecho de código que dá todo o suporte primário e visual para um app. É através dele que as interfaces dos designers tomam vida e se tornam algo concreto ao invés de apenas um conjunto de telas desenhadas em um software. Por outro lado, o *back-end* é responsável por todo suporte de acessos que o app precisa em uma série de sistemas. Pelo *back-end* são feitos roteamentos de dados, segurança, autenticação,

logins, autorizações e muitos outros serviços offline, além de suporte de serviços e infra-estrutura.

Figura 27 - A roda da Experiência do Usuário



Fonte: REVANG (2007)

O processo de ideação, execução e desenvolvimento de um app não é simples e exige muito esforço laboral para que se concretize. Times robustos e bem preparados com uma metodologia de entrega são essenciais para um resultado inteligente e acurado. Dessa maneira, é preciso que todos os envolvidos estejam cientes dos possíveis problemas atrelados ao desenvolvimento de um app desde o início, para que os mesmos possam ser evitados desde o princípio. Com isso em mente, é relevante também considerar que apesar de sistemas e linhas de código, os *apps* não tem propósito se as pessoas não estão o utilizando. A relação ser humano e aplicativo é conturbada e complexa pois da mesma forma que um app é apenas um programa instalado nos aparelhos celulares, as implicações sociais dessa tecnologia tem influência direta nas nossas formas de viver e enxergar o mundo.

3.3.RELAÇÕES HUMANAS E O MUNDO DIGITAL

Gardner e Davis (2013), ambos professores, perceberam que a influência psicológica do mundo digital no processo de crescimento e desenvolvimento dos jovens da atualidade tem sido muito intensa. Eles chamam, inclusive, esses jovens de “Geração do App” e avaliam a relação de dependência que foi estabelecida nos últimos anos entre essa geração e a era digital. Os professores argumentam que três áreas vitais do desenvolvimento de um adolescente podem ser afetadas nessas circunstâncias: sua identidade, intimidade e imaginação.

Foi então realizada pelos pesquisadores uma investigação, incluindo metodologias como entrevistas com jovens adolescentes e *focus groups* com pessoas que trabalham com esses mesmos jovens. Os resultados foram que os *apps*, ou as mídias digitais de maneira mais ampla, previnem um senso de identidade, encorajam relações superficiais com os outros e impedem a parte criativa da imaginação nesses grupos em desenvolvimento. Em paralelo, os benefícios dessas mídias digitais são tão relevantes quanto, porque dependendo da abordagem, podem fazer o exato oposto: promovendo um intenso senso de identidade própria, permitem relacionamentos mais profundos e estimulam a criatividade. O maior dos desafios está justamente em encontrar essa abordagem e medir a influência dos mesmos em um cotidiano comum de pessoas em fase de autodescobrimento.

Gardner e David (2013) também argumentam que as mídias sociais tornaram muito mais fácil manter contato com amigos e conhecidos. Porém, todo esforço colocado em manter uma série de relações, independente do nível de profundidade delas, faz com que seja mais difícil nutrir os relacionamentos mais importantes. Dessa maneira, a pesquisa dos autores revelou que as novas gerações procuram em seus vínculos e associações online as mesmas qualidades tradicionais que as outras gerações procuravam como empatia, confiança, reciprocidade e abertura pessoal.

Por outro lado, Nova (2012, p. 7) traz uma visão antropológica da relação humano-digital (FIGURA 28). Ele sugere justamente que a palavra “digital” se refere tanto ao uso de informações em forma de números usado por computadores como também o ato de manipular algo com os dedos ou com a ponta deles. O argumento

a ser trazido pelo autor é que quando pensamos em “tecnologias digitais” como celulares, laptops, câmeras ou videogames essa definição dupla da palavra “digital” nos faz lembrar da importância do nosso próprio corpo ao usar esses mesmos aparelhos. Por outro lado, a definição de “virtual” reforça a ideia de que os aparelhos não são na verdade fisicamente estimulantes.

Pessoas sentadas atrás de seus computadores, no sofá jogando videogame e paradas na frente de seus smartphones só com o brilho de suas telas no rosto. O questionamento de Nova (2012, p. 7) é se realmente esse estereótipo das relações com tecnologia é verdade, se nós realmente ficamos tão imóveis utilizando a infinidade de aparatos tecnológicos. Dessa forma, sua pesquisa envolvia observar e documentar os gestos que percebia no cotidiano das pessoas. Com base em comportamentos analisados nos Estados Unidos e na Europa, os pesquisadores selecionaram casos que revelam as posturas e gestos adotados por usuários de tecnologias digitais e como alguns tem caráter quase “ritualístico”. Outra parte da pesquisa consistia em analisar novas formas de interagir e gesticular com os aparelhos no futuro, baseado no comportamento analisado.

Figura 28 - Capa do documento Curious Rituals: Gestural Interaction in the Digital Everyday



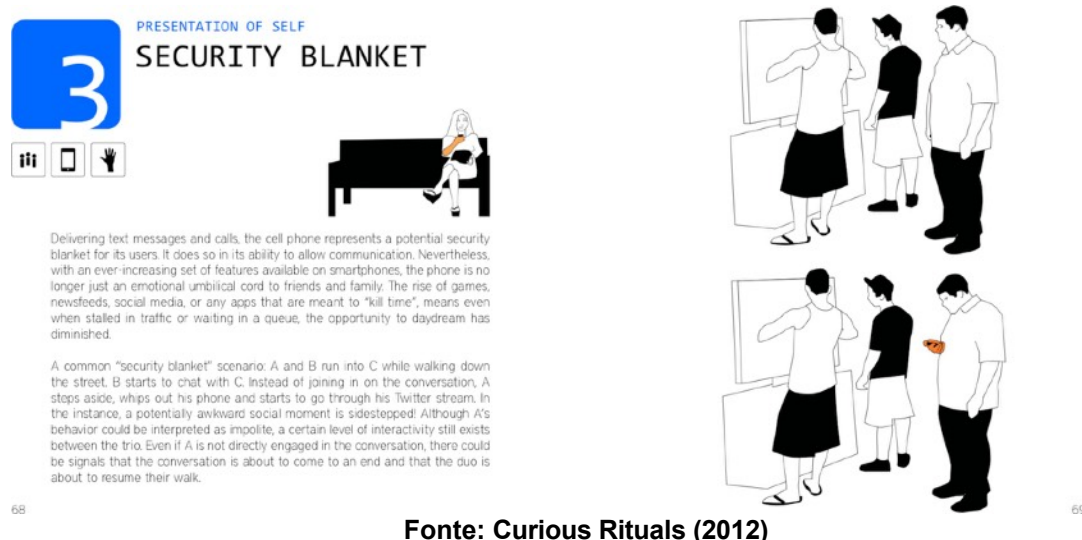
Fonte: Curious Rituals (2012)

O diferencial dessa pesquisa está em achar inspiração em situações, gestos e hábitos da vida cotidiana, como tornamos algo que era tido como tão espetacular no passado em uma parte da nossa rotina? Ao observar os comportamentos humanos mais sutis, pode-se tirar as mais profundas análises. Nova (2012) afirma que sua pesquisa ajuda a enfatizar o laço entre designers e usuários e como a construção do uso dos dispositivos criados pelos primeiros é, na verdade, uma

processo em conjunto com os segundos. Ele argumenta que até mesmo os gestos criados por designers como o movimento de pinça, o de toque e o de arrastar as telas não surgem “do nada” mas sim de outras relações que os seres humanos tem ao utilizar outros objetos já inseridos no cotidiano. É com esse paralelo em mente que se percebe a maneira como os usuários “domesticam” novas tecnologias.

Essa documentação da pesquisa de Nova, Miyake, Chiu e Kwon foi dividida pelos autores em sete formas de gestos: os clássicos, os pré-definidos, os de apresentação do indivíduo, os de tática pessoal, os de interação social, os de “descarregar emocionalmente” e os de encanamento digital. Cada um deles está ligado a uma necessidade pessoal e, ao mesmo tempo, ao estado dos aparelhos que tem influência objetiva no nosso comportamento como indivíduo. Por exemplo, no trecho de apresentação do indivíduo, os autores notam que os aparelhos são usados com frequência pelas pessoas como “cobertores de segurança” (FIGURA 29). A finalidade dos aparelhos nessa circunstância é exclusivamente social e, de certa forma, inesperada. Apropria-se dos dispositivos que tem também como função “matar tempo” além de se tornarem capazes de evitar situações que são lidas por nós como constrangedoras. Há uma liberdade em estarmos no ‘universo dos smartphones’ onde temos licença para sair socialmente mas não fisicamente, ao mesmo tempo, de um espaço.

Figura 29 - Trecho no documento sobre os “cobertores de segurança”



Fonte: Curious Rituals (2012)

Gestos que são percebidos como estratégias de conserto, tiques nervosos, malabarismo de dispositivos ou posturas educadas não são apenas peculiaridades

dos seres humanos atreladas ao uso de aparelhos tecnológicos mas também revelam uma normalização de uma “tecnologia futurística” que, a princípio, era tida como mágica ou complexa demais. Esses hábitos dão destaque para a ingenuidade dos usuários ao empregar, ressignificar e adaptar as tecnologias em seu próprio contexto. Em uma perspectiva do lado do designer, deve-se perceber esses costumes como *design patterns*, padrões estes que guiam a evolução dos produtos e serviços digitais criados pelos mesmos.

4. DESENVOLVIMENTO

A partir deste ponto, estabelece-se a etapa de desenvolvimento de projeto. São retomadas as áreas que envolvem o tema, o problema identificado, os objetivos e a metodologia a ser utilizada. Com a introdução definida, a metodologia é então detalhada, estabelecendo como o processo possibilita a resolução do desafio e o porquê de sua seleção para o projeto. A partir disso, o desafio a ser trabalhado é apresentado, com foco tanto em aspectos práticos como na recapitulação da perspectiva teórica dos capítulos anteriores. Pode-se avaliar um potencial reenquadramento do desafio nesta etapa e reestruturá-lo para a geração, seleção e análise das alternativas. Na sequência, a solução escolhida é levada para a tangibilização através de protótipos e é novamente analisada na busca por pontos de melhoria a partir de heurísticas definidas. Resta a descrição da solução, seus desdobramentos e as conclusões finais.

É possível identificar, através de um comparativo, a lacuna de representatividade feminina na história da arte e como algumas mulheres artistas reconhecem e denunciam essa questão. Desse modo, o pano de fundo para esse projeto é o resgate de uma ideia de protagonismo feminino, com enfoque nos trabalhos e projetos de artistas mulheres para gerar impacto no conhecimento popular sobre as figuras que contribuem no molde dos movimentos artísticos.

A base conceitual para o desenvolvimento são as instruções desenvolvidas por mulheres artistas para a exibição-projeto “*do it*”, iniciativa previamente contextualizada na pesquisa. As formas de contato com as instruções do projeto disponíveis hoje são: através das exposições presenciais, realizadas em sua maioria em um eixo América do Norte-Europa; pelo livro publicado, hoje temporariamente descontinuado; através do Google Arts and Culture, site e aplicativo do Google em colaboração com museus e galerias ao redor do mundo, que recentemente disponibilizou os trabalhos do projeto; e, por fim, pelo “*do it: home*”, subproduto da iniciativa pensado em formato de arquivo PDF baixável através do site oficial do ICI, *Independent Curators International*. O arquivo é apresentado de forma a apresentar as instruções de diversos artistas em um formato de lista.

O desenvolvimento de uma nova proposta para a iniciativa do “*do it*” que estimule a conexão independente de espaço ou tempo, pensado desde a concepção

em rede *online*, torna simplificado o acesso a qualquer momento, em qualquer lugar. Com essa proposta, o leque de possibilidades é aberto dentro da proposta de instruções, além de elevar a iniciativa a níveis globais de maneira potencialmente democratizada, reforçando a ideia de engajamento social.

O projeto é realizado a partir da metodologia em XDM, eXtensible Design Methods, detalhados de maneira aprofundada nos subcapítulos seguintes.

4.1.APLICAÇÃO DE MÉTODOS EM XDM (EXTENSIBLE DESIGN METHODS)

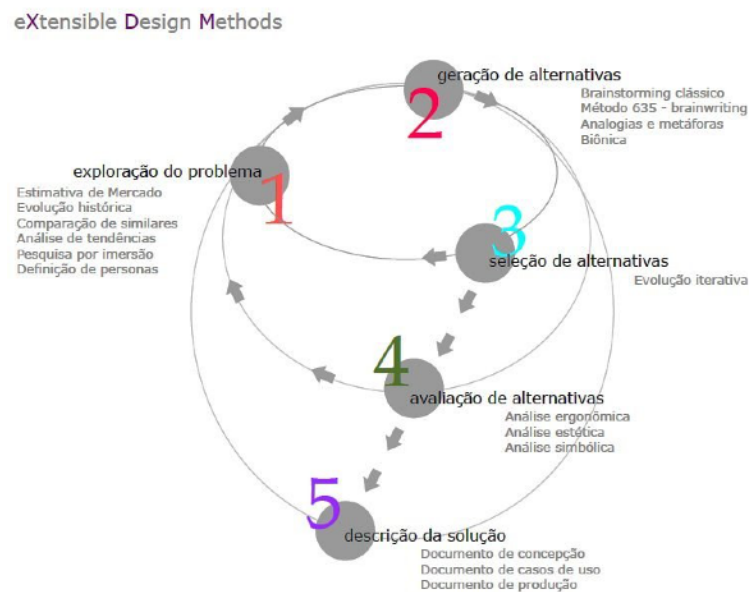
Os Métodos Extensíveis de Design, ou eXtensible Design Methods, idealizados por André Neves, PhD, da Universidade Federal de Pernambuco, surgem para atender as principais necessidades que se manifestam ao desenvolver um artefato digital. O autor argumenta que o uso do ciberespaço enquanto ambiente de apoio é essencial para um olhar atualizado para a prática de design, além de ser um de seus princípios.

O processo em XDM é marcado pela concepção de artefatos. São apropriados métodos tradicionais de design ao mesmo tempo que são modificados, a medida que incorporam-se hábitos e costumes da contemporaneidade cibernética durante a construção. Dependendo do tipo de artefato projetado ou do cronograma estruturado, cabe ao designer definir e selecionar os sub-conjuntos de métodos a serem aplicados durante as etapas.

Outra característica importante da metodologia é o registro das informações na internet, na busca de retorno e opiniões de terceiros. Os avanços do projeto são registrados no que o autor chama de *weblogs*”, que tem como função algo muito similar a um diário. O *weblog* é formado por postagens cronológicas da pessoa autora e é estimulado para que nele hajam comentários de terceiros, realizados através da internet. Idealmente, a pessoa autora convida logo no início um conjunto de profissionais e potenciais usuários para participar do processo através dessas publicações. Essa estratégia resultaria em um processo colaborativo mais efetivo e direto, ampliando os pontos de contato com os usuários durante praticamente todo o processo. Cada fase da metodologia tem seu próprio *weblog*.

Os XDM se dividem em cinco grandes fases, sendo elas: Exploração do Problema, Geração de Alternativas, Seleção de Alternativas, Avaliação de Alternativas e Descrição da Solução. (FIGURA 30)

Figura 30 - Esquemática visual das etapas em XDM



Fonte: Design Culture (2013)

A primeira etapa, de Exploração do Problema, busca construir um cenário amplo sobre o artefato a ser projetado. Nessa fase, é crucial o apoio de ferramentas de busca e recuperação de informação na internet. O weblog de exploração do problema registra informações sobre o projeto e auxilia a pessoa autora a ampliar o seu repertório em torno do artefato a ser concebido.

A Geração de Alternativas busca ampliar as possibilidades de solução para o problema a ser trabalhado e seu respectivo weblog registra esse processo. Já a Seleção de Alternativas reduz o número de soluções geradas para o problema a partir de expectativas e critérios delimitados, levando assim à uma proposta já similar à solução final.

Para a Avaliação de Alternativas e seu weblog, são registradas as críticas e opiniões à solução proposta, contando com métodos que apontem os problemas e já proponham ajustes necessários. Por fim, para a Descrição da Solução, a partir dos protótipos finais desenvolvidos, realizam-se documentos de especificação técnica para produção além de possíveis casos de uso, dependendo do resultado.

A metodologia em XDM tem características peculiares que merecem atenção quando analisadas em conexão com o projeto em questão. É apresentado como um ganho, a partir de uma perspectiva cibercultural, a possibilidade de execução em XDM de métodos de design mais ágeis e globalmente interligados, com o potencial de atender diferentes contextos sociais. Neves (2008) argumenta que a metodologia traz a partir da postura cibercultural o seu principal diferencial em relação a outros processos de design.

O autor resgata a cibercultura como parte das formações sociais relacionadas às comunidades no espaço virtual. Ela é também é descrita como a forma sociocultural que surge a partir de trocas entre a sociedade, a cultura e novas tecnologias. Neves (2008) enfatiza que essas trocas entre as comunidades ampliam e popularizam a utilização da internet construindo uma nova estrutura de relacionamentos com abrangência global, estabelecendo um caminho evolutivo, que sai de ambientes geograficamente limitados e se desenvolve no espaço que amplificam o limite espacial como marcador cultural. Ele observa também com um olhar contemplativo do futuro, prevendo uma próxima geração de métodos de design que surgirão com olhares e estruturas mais dialógicas com o mundo real e também a partir dos conceitos e hábitos culturais cibernéticos.

4.2. EXPLORAÇÃO DO PROBLEMA

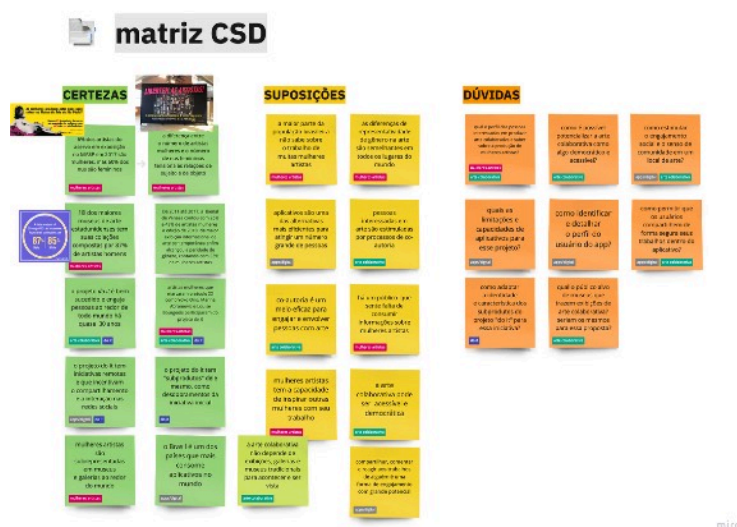
A etapa inicial busca coletar e examinar informações para o que se acredita ser o desafio. Através de um processo de investigação, com o suporte da metodologia e da pesquisa teórica, o desafio base é recortado e a preparação para o desenvolvimento de ideias embasadas é realizada.

Observa-se, com base nos dados da pesquisa, a falta de representatividade feminina em exposições, galerias e museus. Essa ausência é traduzida em uma percepção de alienamento da produção de arte feminina, refletindo em uma possível redução do número de artistas mulheres em um imaginário popular. A pouca difusão da informação e os seletos espaços de arte para minorias sociais são algumas das causas que estão relacionadas a essa problemática. Mesmo com uma produção artística contemporânea simbólica, obras de artistas mulheres mantêm-se à deriva, separadas do conhecimento comum.

Em 2018, a atual empresa de dados estadunidense data.ai estimou que a quantidade de aplicativos móveis baixados em 2017 superou a marca de 175 bilhões, com suporte de mercados como Brasil e Índia. O Brasil é o quarto país que mais consome aplicativos no mundo, atrás apenas de China, Índia e Estados Unidos. Segundo o mesmo levantamento, a média do uso de aplicativos pelos brasileiros é de 200 minutos por dia em apps conectados à Internet, 20 minutos a mais que a média global. Os números são relevantes e mostram como o envolvimento com dispositivos tecnológicos está conectado com a construção de hábitos e a sociedade.

Alguns dos pontos levantados são fatos, pautados em dados e números, e outros tem caráter de hipótese, baseados na teoria sob uma perspectiva histórica. Um dos passos iniciais de projeto é redirecionar e organizar as informações coletadas. Os dados são categorizados em certezas, suposições e dúvidas, a fim de delimitar aquilo que se sabe, o que precisa de validação e o que precisa ser descoberto por completo (FIGURA 31). As informações dentro das macro-categorias nas colunas apresentam etiquetas para identificar como cada adesivo se relaciona com os pilares estabelecidos para o projeto, possibilitando a formação de conexões entre o mesmo pilar.

Figura 31 - Matriz de Certezas, Suposições e Dúvidas construída no software Miro



Fonte: Autoria Própria (2022)

Esse processo de identificação é relevante por exigir que as certezas sejam corroboradas por fatos e coloca em perspectiva as informações que podem precisar, na verdade, de algum tipo de validação. As dúvidas tem um papel fundamental de pontapé da pesquisa: são os pontos de partida para coleta de informações para tomada de decisão dentro do projeto. Se ainda não se tem uma resposta definitiva para essas perguntas apresentadas, é preciso buscá-las de alguma forma ou as incertezas podem se multiplicar.

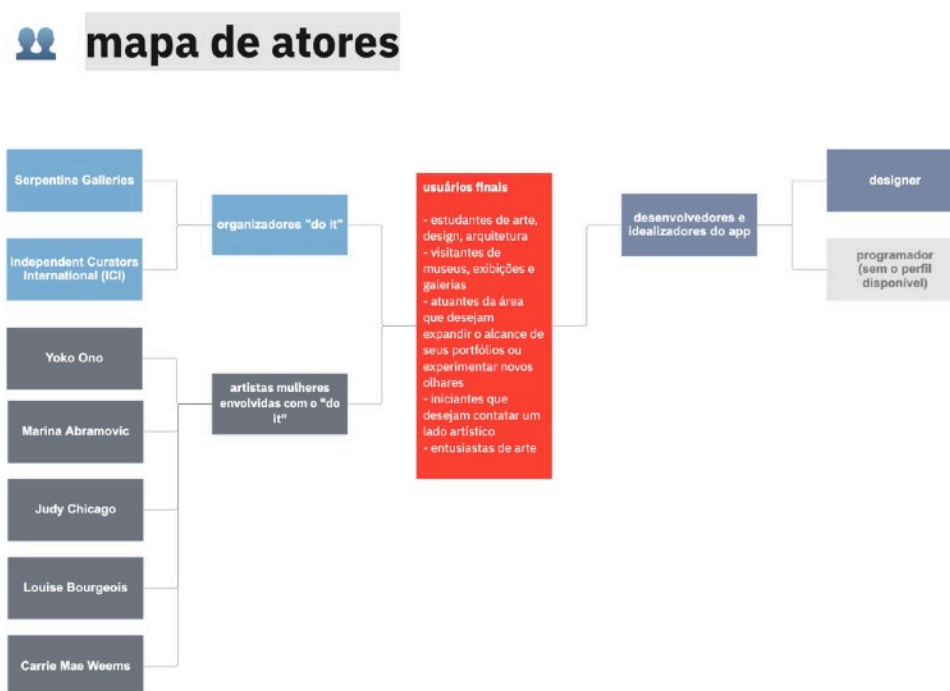
Para o projeto em questão, algumas das certezas abordam sobre exposições em galerias e museus, outras tratam sobre o projeto “do it” e a situação dos aplicativos móveis no Brasil, todos os dados pautados em alguma referência prévia. Para as suposições, são trazidas algumas informações mais abertas, que beiram a subjetividade de indivíduos e situações, como por exemplo, o potencial de inspiração da produção artística feminina ou as particularidades culturais de povos ao redor do mundo. Por fim, para as dúvidas, são abordadas algumas questões referentes ao “como fazer”, já direcionadas para os públicos intencionados. Engajamento e a mídia escolhida, delimitação do perfil do usuário e adaptação e desdobramento de identidades visuais são alguns dos assuntos trazidos para as dúvidas do projeto.

A partir dessa categorização dos dados, é possível traçar os perfis envolvidos com a iniciativa. A quem o projeto visa atender? De que forma é possível descrever, ainda que minimamente, esse perfil? Quais os outros agentes que dependem para essa iniciativa ser bem sucedida? Com base na construção de um mapa de conexões, são delimitados esses atores para obter uma visão geral de dependências do projeto.

No mapa apresentado (FIGURA 32), temos os usuários finais no centro com um possível detalhamento de perfil. Aqui estabelece-se a possibilidade de serem os usuários estudantes de arte, design, arquitetura; visitantes regulares de museus, exposições e galerias; atuantes da área que desejam expandir seus portfólios ou experimentar novos olhares em cima do próprio trabalho; iniciantes que desejam entrar em contato com seu lado artístico e entusiastas de arte como um todo. A partir desse centro, o usuário, temos os agentes que giram a engrenagem do projeto. A dependência com a iniciativa “do it” é identificada a partir de duas conexões: dos próprios organizadores e idealizadores do “do it” e também as mulheres artistas que participaram pontualmente do “do it” durante suas trajetórias profissionais. Dentro da

categoria “organizadores do ‘do it’”, temos a Serpentine Galleries, onde o curador e idealizador do “do it”, Hans Ulrich Obrist, atua como diretor atualmente e o *Independent Curators International* (ICI), que organiza as exposições atreladas ao “do it” e carrega consigo o repositório de tudo o que já foi feito até então para o projeto.

Figura 32 - Mapa de Atores construído no software Miro



Fonte: Autoria Própria (2022)






Para as mulheres artistas envolvidas com o “do it”, foram estudados os repositórios e identificadas as artistas que, de alguma forma, estavam já vinculadas com a pesquisa teórica apresentada anteriormente. Artistas como Yoko Ono e Judy Chicago foram mencionadas na pesquisa dentro de uma perspectiva histórica da arte contemporânea, o que torna ainda mais palpável suas participações para a proposta do projeto. Considerando a proposta, são avaliadas de três a cinco mulheres artistas a serem inseridas no projeto. Por fim, são colocados os perfis necessários para a execução prática do projeto, sendo eles o designer e o programador. Como na situação em questão não há disponível o perfil do programador, ele não será considerado durante a conclusão da solução proposta.

Com os perfis delimitados e, por consequência, os vínculos e dependências estabelecidos, é possível seguir para a expansão da visão do que já existe no

mercado. Nesse momento, é interessante perceber quais as funcionalidades já oferecidas e por quem, além de entender de que forma as iniciativas avaliadas se diferenciam ou se assemelham com a proposta do projeto.

Foram analisados os seguintes similares: Daisie, Are.na, Ello, Google Arts & Culture, Artfol e Finestra. Na organização do quadro (FIGURA 33), foram dispostos as formas de acesso e também definições de cada similar apresentadas em seus veículos oficiais. Além dessas informações, foram inseridas também colunas com notas adesivas indicando as semelhanças e diferenças de cada um quando comparados com a premissa de desenvolvimento do projeto.

Figura 33 - Análise de similares construída no software Miro

análise de similares					
nome	sobre		similaridades		diferenças
Daisie		O Daisie permite que usuários adicionem projetos às suas listas de tempo, mas também analisa conteúdos com algoritmos criados especialmente para o sistema operacional. "Recomendamos a contagem de engajamento: seu perfil é baseado na quantidade de comentários que você faz", explica o criador da "Tenda" (o site principal do sistema, chamado "O Tabernáculo de Question Time", permitiu que os usuários pagassem através de suas informações e conteúdos. "Quando você faz uma coisa com um toque de 'fazer' ou 'desfazer', você também é obrigado a fazer algo".	<ul style="list-style-type: none"> uso de aplicativo formação de rede de colaboradores e engajamento criação de conteúdos, comentários, reações, likes interação com pessoas e conteúdos 	<ul style="list-style-type: none"> uso de aplicativo e website criação de conteúdos, comentários, reações, likes interação com pessoas e conteúdos uso de aplicativo e website criação de conteúdos, comentários, reações, likes 	
Are.na		O Are.na ajuda você a organizar imagens, links, vídeos e outras mídias em coleções chamadas "salões" - essencialmente espaços digitais concebidos para serem usados, mas também usados em imagens e quadros de que o Pinterest. Você pode salvar coisas em coleções pessoais, mas também pode colaborar e compartilhar. São ferramentas para quem quer importante mostrar que sabe dos assuntos, algoritmos e curadoria que se tornam um elemento de planejamento de mídia social. E, além disso, tudo isso pode ser conectado com um calendário, mensalmente e base em dados, atualizando-se automaticamente.	<ul style="list-style-type: none"> uso de aplicativo formação de rede de colaboradores e engajamento uso de aplicativos e websites interação com pessoas e conteúdos 	<ul style="list-style-type: none"> uso de aplicativos e websites criação de conteúdos, comentários, reações, likes interação com pessoas e conteúdos uso de aplicativos e websites criação de conteúdos, comentários, reações, likes 	
Ello		Ello é uma comunidade de arte online e mídia social fundada em 2014. No entanto, como uma plataforma sem anúncios para mídia social como Facebook e Instagram. Inicialmente, acabou se tornando mais amigável para a arte e agora é usado para mostrar fotografia, arte, moda e cultura de mídia social e mundo.	<ul style="list-style-type: none"> uso de aplicativos e websites interação com pessoas e conteúdos criação de conteúdos, comentários, reações, likes interação com pessoas e conteúdos 	<ul style="list-style-type: none"> uso de aplicativos e websites criação de conteúdos, comentários, reações, likes interação com pessoas e conteúdos uso de aplicativos e websites criação de conteúdos, comentários, reações, likes 	
Google Arts & Culture		O Google Arts & Culture é uma iniciativa de acesso aberto. "Trabalhamos em projetos culturais e artísticos de todo o mundo. Tem a missão de apresentar a arte e a cultura do mundo inteiro de forma acessível a qualquer pessoa, em qualquer lugar".	<ul style="list-style-type: none"> uso de aplicativos e websites interação com pessoas e conteúdos criação de conteúdos, comentários, reações, likes interação com pessoas e conteúdos 	<ul style="list-style-type: none"> uso de aplicativos e websites criação de conteúdos, comentários, reações, likes interação com pessoas e conteúdos uso de aplicativos e websites criação de conteúdos, comentários, reações, likes 	
Artfol		Artfol desafia a descobrir algoritmos complexos de uma vez. O app promete que todos os usuários têm características únicas de serem únicos.	<ul style="list-style-type: none"> uso de aplicativos e websites interação com pessoas e conteúdos criação de conteúdos, comentários, reações, likes interação com pessoas e conteúdos 	<ul style="list-style-type: none"> uso de aplicativos e websites criação de conteúdos, comentários, reações, likes interação com pessoas e conteúdos uso de aplicativos e websites criação de conteúdos, comentários, reações, likes 	
Finestra		Se você tem uma parede em branco que gostaria de preencher com obras de arte locais, o Finestra é o aplicativo perfeito para você. O aplicativo usa o sistema de reconhecimento de imagem para reconhecer obras de arte locais. Basta fazer um upload de uma imagem e o aplicativo irá encontrar a obra de arte perfeita para você. Além disso, ele também oferece uma galeria de obras de arte locais e uma comunidade de artistas locais para compartilhar suas obras de arte.	<ul style="list-style-type: none"> uso de aplicativos e websites interação com pessoas e conteúdos criação de conteúdos, comentários, reações, likes interação com pessoas e conteúdos 	<ul style="list-style-type: none"> uso de aplicativos e websites criação de conteúdos, comentários, reações, likes interação com pessoas e conteúdos uso de aplicativos e websites criação de conteúdos, comentários, reações, likes 	

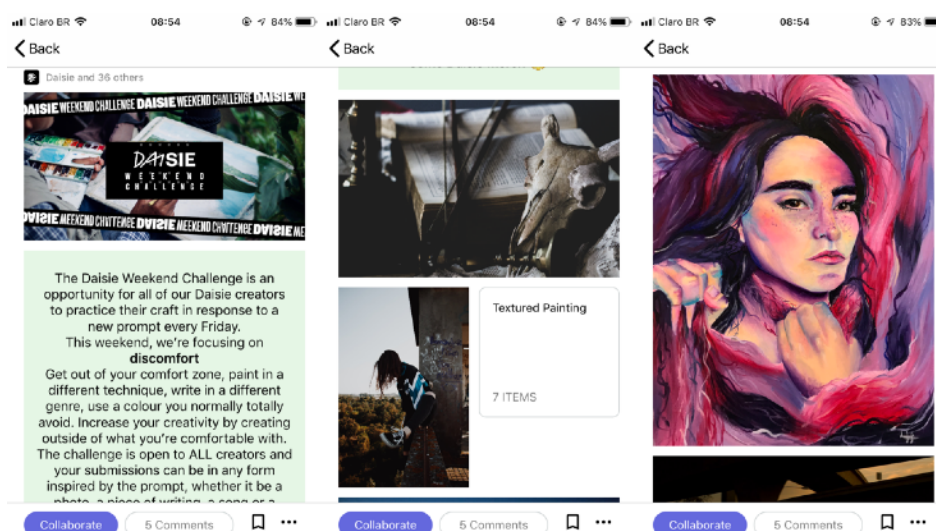
Fonte: Autoria Própria (2022)

O aplicativo Daisie, idealizado pela atriz britânica Maisie Williams, tem como propósito conectar e inserir novos talentos da arte no empreendedorismo. Sua ideia é propor um espaço digital para divulgação e conexão de jovens profissionais em diversas áreas criativas, permitindo o vínculo entre pessoas e novos negócios. Em

suas primeiras versões, entre 2018 e 2019 (FIGURA 34), havia um espaço onde publicava-se um “desafio do fim de semana”. Ali, era sugerido aos usuários que praticassem seu trabalho a partir de uma ideia sugerida pelo próprio app. Um dos exemplos foi a proposta de “desconforto”, onde o objetivo era sair de sua zona de conforto através de alguma técnica ou abordagem em cima do seu próprio trabalho.

O app hoje permite que usuários adicionem projetos às suas linhas do tempo e enfatiza a conexão com colegas e futuros colaboradores com ideias semelhantes. Um dos principais recursos, chamado QTs (abreviação de *Question Time*, do inglês, Hora da Pergunta), permite que os usuários peçam a líderes de um determinado setor criativo informações e conselhos profissionais.

Figura 34 - Capturas de tela das primeiras versões do app Daisie, apresentando as propostas de “desconforto”



Fonte: Daisie (2019)

Dentre as semelhanças que o app tem com a proposta do projeto estão o uso do recurso de aplicativos móveis para veicular a mensagem, o fomento do senso de comunidade e de engajamento dentro do app, a colaboração para construção de espaços artísticos e na interação, no caso do app Daisie de forma mais direta, entre pessoas experientes e novatos. Nas diferenças, foram identificados o foco no aprendizado e na educação, a simulação de uma experiência acadêmica online e digitalizada e a não obrigatoriedade de vínculos com recortes de gênero, raça, etnia ou classe. Outra divergência entre o Daisie e o projeto em questão é que o primeiro

carrega uma visão mercadológica e de criação de portfólio na premissa do app, enquanto o segundo tem caráter mais experimental e de vivência artística.

O app Are.na busca ajudar o usuário a organizar imagens, links, vídeos e outras mídias em coleções chamadas “canais”, que são como painéis semânticos com estética mínima, oferecendo menor foco em imagens ou seguidores como na rede social *Pinterest*, por exemplo, que tem uma base semelhante. O usuário pode salvar seus canais em canais maiores, torná-los privados ou públicos e compartilhá-los com colegas. Livre de anúncios, algoritmos e curtidas, o app vai de contrapartida àquilo que se tornou sinônimo de plataformas de mídia social. Ele se apresenta como uma plataforma que tem como premissa ajudar os usuários a se conectar com colegas, mantendo o foco em ideias, colaboração e pensamento criativo. As semelhanças com o projeto estão no uso do aplicativo como meio e no fomento do senso de comunidade e engajamento, ao mesmo tempo que estimula comentários e interações nas postagens individuais dos usuários. Uma das grandes diferenças é a de que a ideia de co-autoria não está vinculada, tornando a experiência individualizada no momento de produzir.

Tanto o website Ellio quanto o app Artfol são comunidades de arte *online*. Seus objetivos estão vinculados à promoção do trabalho de novos artistas, mantendo a lógica de redes sociais já conhecida. O Ellio tem como característica servir de inspiração para artistas, participar de competições e aprender mais sobre outros artistas, tudo isso enquanto interage com a comunidade. Já o app Artfol é mais tímido em sua proposta. Ele tem seu olhar mais voltado para a comunidade de ilustradores, especificamente, e reforça o descarte de algoritmos complexos. Sua promessa está em garantir que qualquer ilustrador tenha oportunidades iguais de serem vistos nesse app. A fim de estimular a participação conjunta da comunidade, o app promove desafios para que várias pessoas possam participar e compartilhar entre si.

Outra iniciativa analisada no processo de análise de similares, foi o app e site Google Arts and Culture. O projeto da multinacional de tecnologia é uma iniciativa não comercial que trabalha com instituições culturais e artistas ao redor do mundo. Sua missão, de acordo com o site, é preservar e trazer a arte e a cultura do mundo online de forma acessível a qualquer pessoa, em qualquer lugar. No aplicativo, é possível acessar coleções de mais de 2.000 museus, galerias de arte e outras instituições culturais. A proposta visa ajudar seus parceiros a digitalizar,

gerenciar e publicar coleções online. O senso de comunidade e interação tanto no app como no site não é tão expressivo, mas é uma das maiores referências de fonte de conhecimento a respeito de arte em uma perspectiva digital. As diferenças estão também no foco em educação e aprendizado que o aplicativo apresenta, além de simular visitas à galerias e museus remotamente.

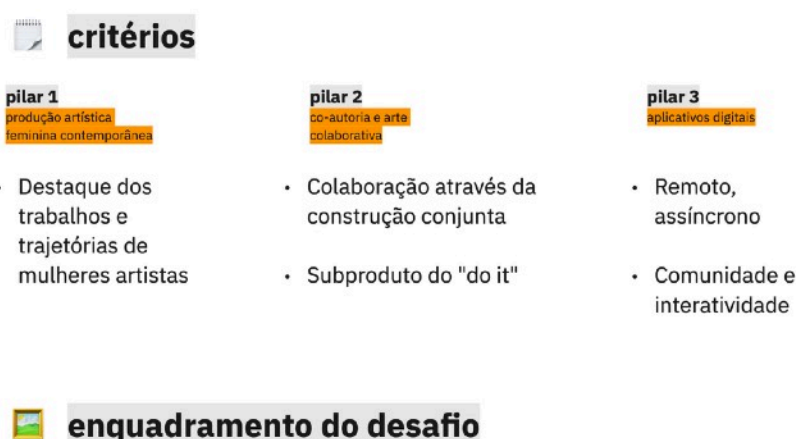
A partir da análise de similares, percebem-se alguns pontos-chave para serem levados em conta ao longo da execução do projeto. Percebe-se que o estímulo à interação entre novatos e experientes é um bom ponto de partida para trocas mais instigantes. Além disso, ter espaços que são expositivos, colaborativos e de aprendizado geram conexões profundas entre as pessoas que dividem essas experiências. Há também uma reflexão a respeito da intenção não-comercial de determinados similares analisados, resultando na busca por maneiras de sustentar o projeto sem que lógicas mercadológicas vigentes comprometam o desenvolvimento da comunidade a ser estabelecida. A partir de um viés de interação e interface, o app Google Arts & Culture apresenta nele as propostas mais interessantes e refinadas, propostas estas absorvidas e ressignificadas durante a geração de alternativas do projeto.

A partir daqui, é exigido um olhar mais analítico da primeira etapa de exploração do problema, onde as informações coletadas precisam ser de alguma forma categorizadas e direcionadas em caminhos. Para conectar pontos abertos, são delimitados critérios que direcionam o desafio a ser trabalhado e embasam o processo de geração de alternativas. Os critérios são divididos entre três pilares: produção artística feminina contemporânea, co-autoria e redes conectadas. Para o primeiro pilar, o de produção artística feminina, o critério definido foi o de destaque para os trabalhos e trajetórias de mulheres artistas. Para o segundo pilar, o de co-autoria e arte colaborativa, a construção conjunta através de instruções ao mesmo tempo que é um subproduto do projeto “do it”. Para o último pilar, de redes conectadas, criam-se critérios para oferecer uma experiência remota e majoritariamente assíncrona, além de oferecer um espaço interativo para a comunidade. (FIGURA 35)

Constrói-se a partir desses critérios um novo desafio a partir da frase “Como podemos”, transformado para caber dentro dos pilares e parâmetros estabelecidos. A frase que resume o novo desafio é: “Como podemos estimular a produção de

mulheres artistas em um ambiente remoto que desperte o senso de comunidade através de um subproduto do ‘do it?’”. Essa frase consolida todos os critérios e serve de parâmetro para a etapa de construção, seleção e avaliação das alternativas para o projeto. Caso haja dúvidas ou redirecionamentos indesejados no percurso de geração, seleção ou análise de alternativas, retorna-se à frase do desafio previamente enquadrada para obter os resultados alinhados com os critérios.

Figura 35 - Critérios e enquadramento do desafio construídos no software Miro



Fonte: Autoria Própria (2022)

Ao consolidar a frase-desafio, estabelece-se um dos pilares para a construção do projeto a necessidade de vínculo com a iniciativa do projeto “do it”. A atenção então se torna para o que já existe de proposta visual da iniciativa, como forma de preparar o terreno para a construção de alternativas que estejam alinhadas com as propostas já estabelecidas para o “do it”. A partir de referências encontradas pela *web* com publicações, materiais audiovisuais, fotografias de exposições, exemplares de outros materiais gráficos, cria-se um primeiro painel semântico que reúne o suporte visual em um só local. (FIGURA 36)

O painel semântico carrega a criação da imagem e associação com um determinado conceito, nesse caso, a identidade criada para o projeto “do it”. O uso do laranja vibrante resgata o dinamismo e a energia, já a tipografia, em contraste, apresenta-se de maneira minimalista e direta. Em alguns dos trabalhos adjacentes,

como o curta do “do it”, a exploração de outros meios é mais frequente, com o uso de azul ou verde e alguns destaques em magenta ou amarelo, igualmente vibrantes ao laranja. É identificado também um padrão para os nomes de outros subprodutos: “do it” é seguido de dois pontos e um segundo nome descritivo para a iniciativa. Como exemplo, há o “do it: home”, do inglês “lar”, “do it: around the world”, traduzido como “ao redor do mundo” e “do it: short”, de curta-metragem.

Figura 36 - Painel semântico criado no software Miro

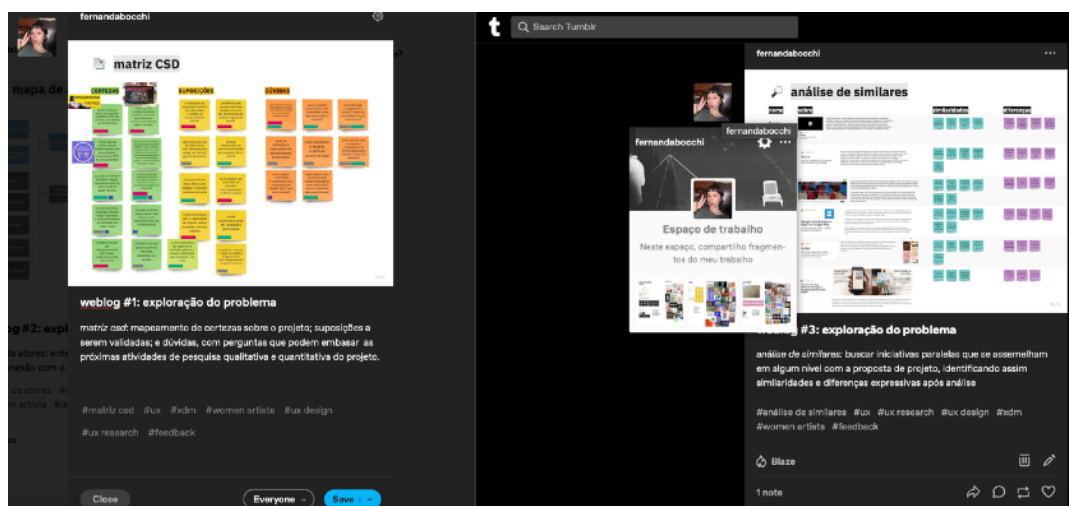


Fonte: Autoria Própria (2022)

Seguindo a proposta dos métodos em XDM, foram publicados os *weblogs* direcionados para a etapa de Exploração do Problema. A plataforma de *blog* escolhida para a publicação foi o “*Tumblr*”, por familiaridade com a ferramenta, e seu grande objetivo, como explicado anteriormente, é de receber algum tipo de retorno de especialistas ou pessoas interessadas na área de estudo. A forma utilizada para a busca deste retorno foi através de “*hashtags*” relacionadas que fossem relevantes para a publicação em questão. Alguns termos utilizados podem ser observados nas capturas de tela das publicações (FIGURA 37), como por exemplo “UX” ou “UX

Design”, referenciando o acrônimo de “User Experience”; os nomes de cada ferramenta utilizada como “Matriz CSD” ou “Análise de Similares” e também uma hashtag mais ampla de “Feedback”, na tentativa de atingir um público mais amplo, disposto a dar algum tipo de retorno para as propostas.

Figura 37 - Capturas de tela de weblogs de exploração do problema na plataforma Tumblr



Fonte: Autoria Própria (2022)

No entanto, as tentativas de publicação não receberam retorno ou comentário algum, mesmo dias após suas publicações. Para os weblogs de Exploração do Problema, foram compartilhadas cinco publicações distintas, uma delas ilustrando cada ferramenta ou processo utilizado durante essa etapa. Ao analisar cuidadosamente, algumas razões podem ser identificadas para essa falta de retorno. A criação de uma rede de retorno e respostas não necessariamente acontece de maneira rápida e parece ser essencial que, para que haja um retorno consistente, essa organização de pessoas seja feita previamente, para que a ferramenta possibilite angariar novas pessoas mas que já haja uma base que irá trazer respostas condizentes com a necessidade. Outro ponto de atenção observado no processo foi o do uso da língua. As publicações foram todas redigidas em português, no entanto, algumas das *hashtags* estão em inglês, buscando justamente um público mais amplo ao adaptar o material à língua predominante em espaços online que tenham uma perspectiva global. O resultado acaba sendo contraditório: mesmo com as *hashtags* em inglês, o conteúdo da publicação é em português,

limitando assim o acesso à informação a lusófonos ou depender da ação de quem consome a publicação de traduzir o conteúdo.

Ao resumir a etapa inicial de Exploração do Problema, reforça-se a abordagem potencialmente acessível das redes em aplicativos para a emissão da mensagem. Ao mesmo tempo, ao utilizar-se de um projeto como o “*do it*”, as instruções das artistas mulheres dão suporte para o engajamento com a produção de arte feminina, oferecendo a ideia de acessibilidade artística além da promoção da autonomia da pessoa-usuário. Nesse meio proposto, há a possibilidade de unir tanto o engajamento com arte como a divulgação de trabalhos de mulheres artistas.

Após a abertura de possibilidades na etapa de Exploração do Problema e, posteriormente, com o mapeamento do desafio de forma recortada e o estabelecimento dos pilares que regem o projeto, resta gerar, selecionar e avaliar as alternativas com base nos critérios estabelecidos e nos painéis semânticos criados, propondo um novo olhar sobre o engajamento com arte através de uma lente de redes e conexões.

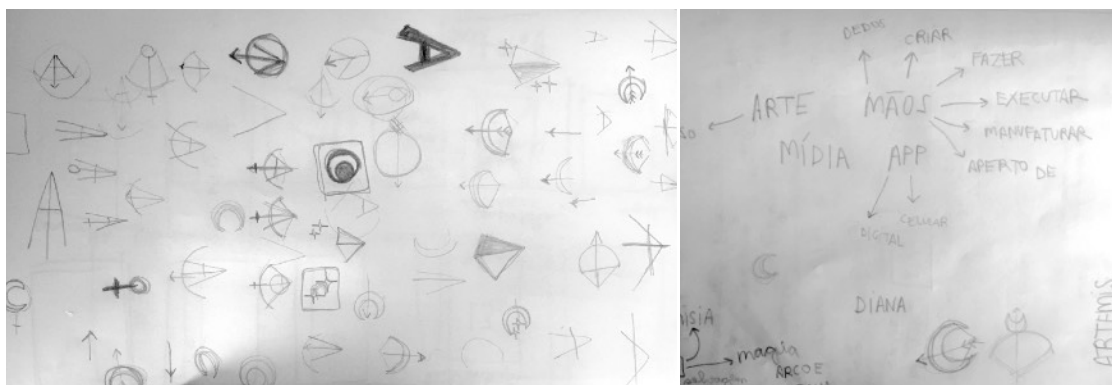
4.3.GERAÇÃO E SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS

Para a construção de um novo material digital para um aplicativo móvel, é necessário estabelecer alternativas para toda uma linguagem visual a ser desdobrada durante o desenvolvimento das telas do projeto. O ponto de partida para a geração de alternativas são os três pilares anteriormente apresentados: produção feminina, co-autoria e aplicativos ou meios digitais. A ideia, inicialmente, é ramificar esses conceitos e suas ideias tangenciais para então desdobrá-los em identidades ou conceitos visuais mais robustos.

No esboço mais embrionário de proposta visual para o projeto (FIGURA 38) foi utilizada apenas a referência da produção artística feminina e o protagonismo das mulheres artistas. Após uma breve e não tão pautada ideação, optou-se pela alternativa de nome “Artemisia”, a fim de homenagear a artista barroca Artemisia Gentileschi, primeira mulher aceita na Academia de Belas Artes de Florença. O nome traria como referência a sua trajetória além de fazer um paralelo com o termo “*artemídia*”, movimento citado no subcapítulo sobre interatividade e mídias. Para as alternativas visuais do app, pensando majoritariamente no ícone a ser utilizado,

resgatou-se a ideia de referenciar a simbologia da deusa grega Artemis (ou Artemísia), com elementos que remetem à vida selvagem, à lua e à magia. Com essa premissa mais delicada e etérea, foram testadas as primeiras combinações de cor e estudos tipográficos (FIGURA 39).

Figura 38 - Primeiros esboços de identidade visual e nome



Fonte: Aatoria Própria (2019)

Figura 39 - Primeiros estudos de cor e tipografia

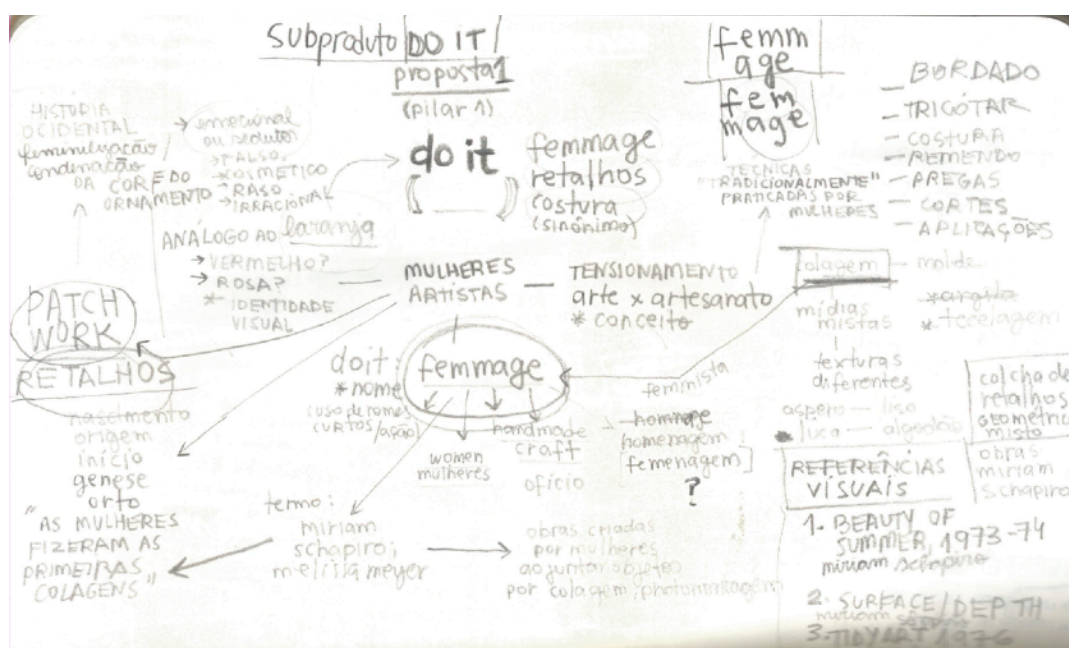


Fonte: Aatoria Própria (2019)

Ao amadurecer o projeto, com resgate dos critérios e da divisão dos pilares, foram identificadas algumas lacunas existentes no caminho da alternativa atual, que não carregava significados tão expressivos. Um ponto fraco mapeado foi a falta de vínculo com a exibição-projeto “do it”, uma vez que uma das premissas é de que o projeto seja um de seus subprodutos. Foram então desenhados mapas conceituais para visualizar a ramificação de cada pilar e os símbolos a serem representados em cada alternativa a ser proposta.

Para a primeira alternativa, conectada com o pilar da produção feminina, foi reforçado muito do tensionamento entre arte e artesanato, pauta recorrente no desenvolvimento da arte feminista da década de 70. Alguns dos nomes pensados para essa proposta remetem às atividades tradicionalmente realizadas por mulheres como a costura ou o bordado. O nome “Femmage”, já citado na pesquisa, é lembrado nesse contexto junto à palavra “colagem”, técnica estudada também na arte feita por mulheres. Levando em consideração outras iniciativas do projeto “do it”, onde utiliza-se o nome principal seguido por parênteses com o nome do subproduto, foram pensadas as seguintes alternativas para o nome do aplicativo, a princípio: “do it: femmage”, “do it: retalhos” e “do it: costura”.

Figura 40 - Mapa conceitual com alternativa para produção feminina

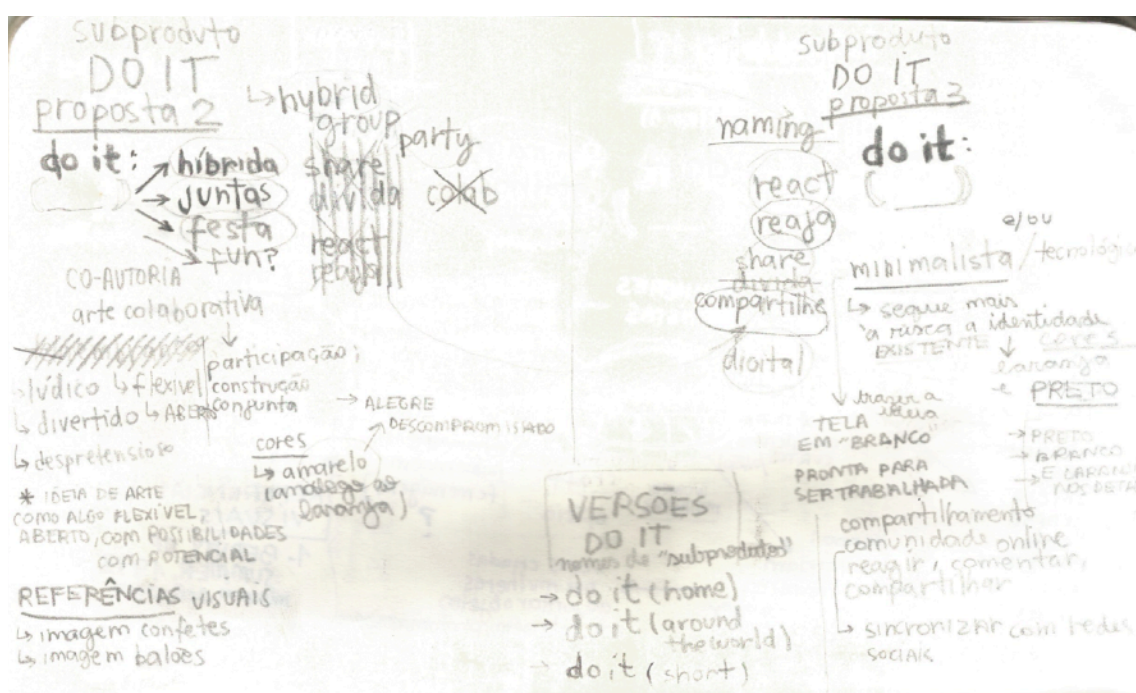


Fonte: Autoria Própria (2022)

Para o segundo pilar, o de co-autoria e arte colaborativa, os conceitos principais estavam atrelados ao lúdico, à participação, à construção conjunta, ao despretensioso. Uma das grandes referências para esse fio conector é o depoimento do idealizador do “do it”, Hans Ulrich Obrist, ao pensar pela primeira vez sobre o “do it”. Ele buscava transformar exposições de arte em experiências mais flexíveis e abertas, com potenciais ilimitados. Nomes como “do it (híbrido)”, “do it (fun)” e “do it (graça)” foram esboçados para representar essa flexibilidade e divertimento de poder construir

coisas em conjunto. A terceira e última alternativa, vinculada ao pilar de aplicativos, nesse contexto até mais próxima da parte digital e tecnológica do aplicativo, tem apelo minimalista. A tela em branco seria um paralelo à uma tela de pintura, por exemplo, que tem seu início em branco para então ser trabalhada e construída. A ideia de comunidade online, de redes sociais, de futuro também é presente nessa terceira proposta. Alguns nomes como “do it (online)”, “do it (react)” e “do it (digital)” foram esboçados para representar a ideia de simplicidade e objetividade por trás do conceito minimalista proposto para essa identidade. Nesse estudo, na tentativa de aproximar-se de outras propostas de subprodutos do “do it”, foram lembrados alguns dos já existentes: “do it (home)”, “do it (around the world)” e “do it (short)”.

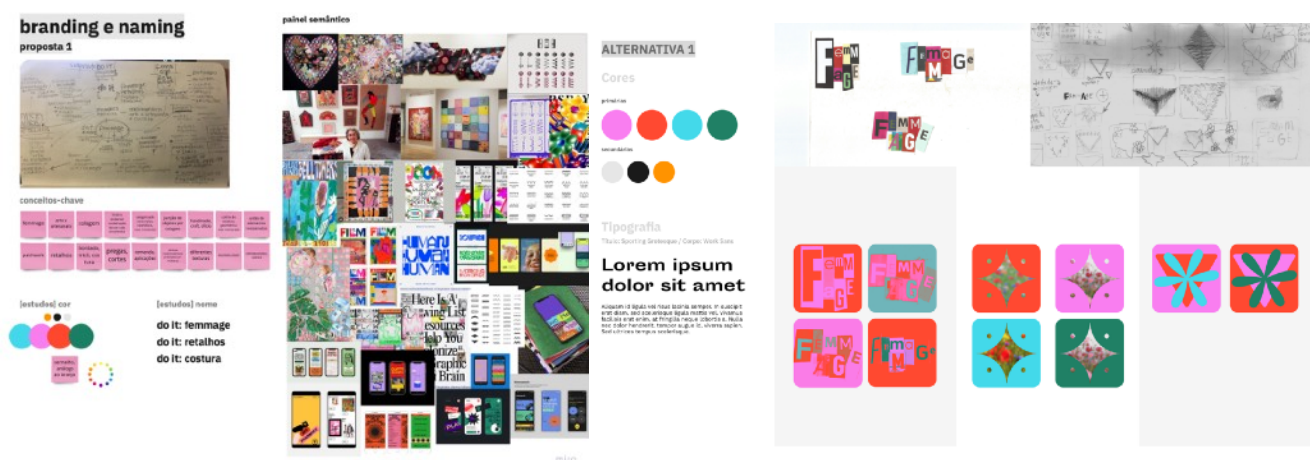
Figura 41 - Mapas conceituais de duas alternativas: Co-autoria e redes online



Fonte: Autoria Própria (2022)

Com os mapas desenhados, inicia-se em um quadro branco, o processo de delimitação dos conceitos-chave, das combinações de cor e da construção dos painéis semânticos de cada alternativa. A partir do quadro, são realizados os estudos para o ícone do aplicativo, que serve de marca gráfica por ser um dos pontos de contato principais que o usuário tem com a identidade em sua jornada com o app. Aliado aos esboços de ícones, as combinações de cor são refinadas, as famílias tipográficas são estabelecidas e as opções de ícone são materializadas.

Figura 42 - Quadro com proposta para alternativa 1



Fonte: Autoria Própria (2022)

A primeira linha conceitual, pautada no pilar da produção feminina, tem forte inspiração em mídias mistas, sobreposições e também à colagem. Trabalhos da artista Miriam Schapiro, expoente da arte feminista mencionada no texto, são um ponto de partida para criação. A referência também à costura e ao bordado são presentes, explorando as padronagens que surgem a partir da dos pontos feitos com linha e agulha. As flores e elementos naturais são trazidos e se replicam em diversos aspectos da linha visual, seja na composição de cores ou nas formas do ícone. O primeiro teste para ícone foi feito a partir do termo “Femmage” ao utilizar de uma colagem manual, com letras diferentes umas da outras, que representasse a multiplicidade e a sobreposição. Para o segundo teste, representa-se no ícone um tipo de fenda, uma abertura onde se enxerga através dela um campo de flores. Esse ícone faz referência a alguns trabalhos de Schapiro como “Baby Block Bouquet” (1981), “Pagoda” (1982) e “Heartland” (1985). Essa abertura representa um espaço a ser aberto para o destaque dos trabalhos de mulheres artistas. O último teste de ícone traz a sobreposição e o uso de várias cores, retomando a ideia de mistura mas com elementos de aspecto geométrico, semelhante a um dos pedaços de uma colcha de retalhos.

A segunda linha, atrelada a arte colaborativa e a co-autoria, fixa-se na ideia de união, de junção de partes, de cooperação. A identidade aqui precisa ser flexível e aberta, buscando refletir nela mesma elementos experimentais. A identidade permanece colorida, em comparação com a linha anterior, mas se difere na

aplicação pontual e não sobreposta da cor, com o objetivo de compor a diagramação de forma divertida e leve. O uso de ilustração vetorial também se distancia da linha anterior, oferecendo destaque para uma proposta com viés mais digital. O primeiro grupo de ícones busca conectar a identidade com elementos que remetam à grupos de pessoas, uma vez que a arte colaborativa só existe a partir dessa premissa, a união de pessoas. O segundo grupo tem uma proposta tipográfica que traz o lúdico para o nome. São exploradas alternativas vetoriais mas que tem em si um aspecto mais solto e flexível, explorando a ideia de experimentação.

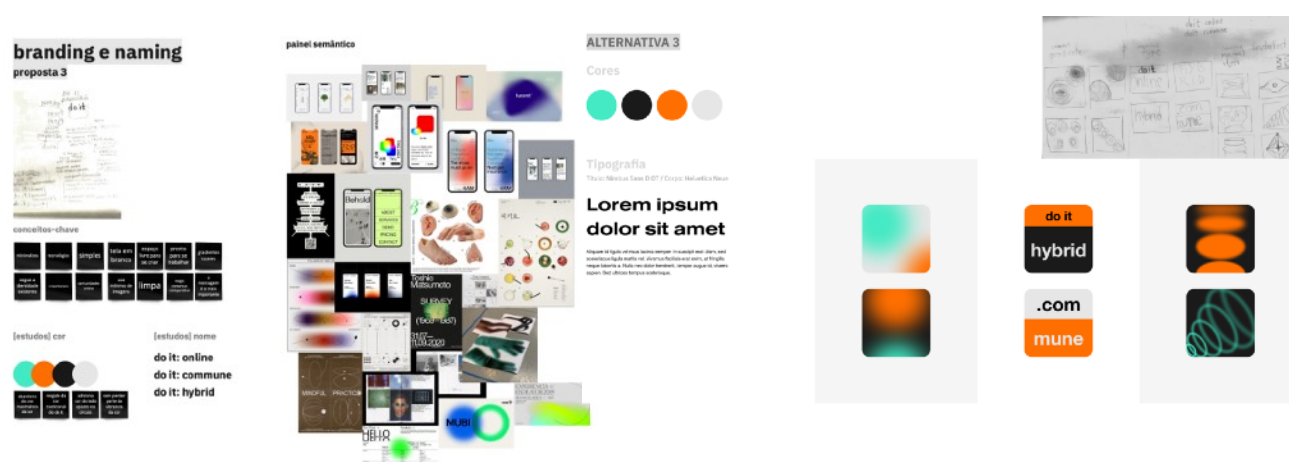
Figura 43 - Quadro com proposta para alternativa 2



Fonte: Autoria Própria (2022)

Para a última linha, é feito o descarte do uso maximalista da cor e a identidade existente do “do it” é ancorada. Em contraponto, uma segunda cor oposta no círculo cromático é adicionada, o azul esverdeado posto não reduz a vibração característica das cores usadas no “do it”. A tipografia também se mostra mais tradicional, espelhando a utilização tipográfica dos materiais gráficos do “do it”. Para o primeiro grupo de ícones, testam-se alternativas que exploram o uso pontual das cores selecionadas em fundo branco e preto através de focos difusos, representando a repercussão amplificada que ações tem em meios digitais. O segundo grupo de ícones são alternativas tipográficas, que trabalham com a composição das palavras. O último grupo tem características geométricas em suas formas e carrega o mesmo significado do primeiro grupo, a ideia de difusão da informação no *online*.

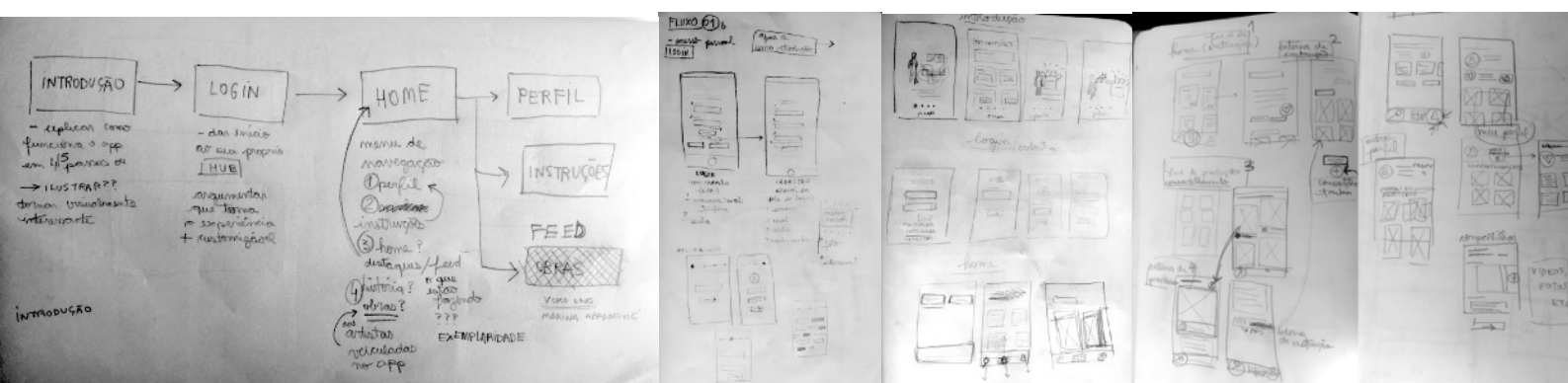
Figura 44 - Quadro com proposta para alternativa 3



Fonte: Autoria Própria (2022)

Também dentro da etapa de Geração de Alternativas, considerando a proposta para os XDM, foram publicados os *weblogs* na plataforma Tumblr. Da mesma maneira que os *weblogs* dedicados a etapa de Exploração do Problema, não houve nenhum tipo de interação da comunidade com as publicações, mesmo depois de dias publicados.

Figura 45 - Primeiros esboços de arquitetura e fluxo do aplicativo

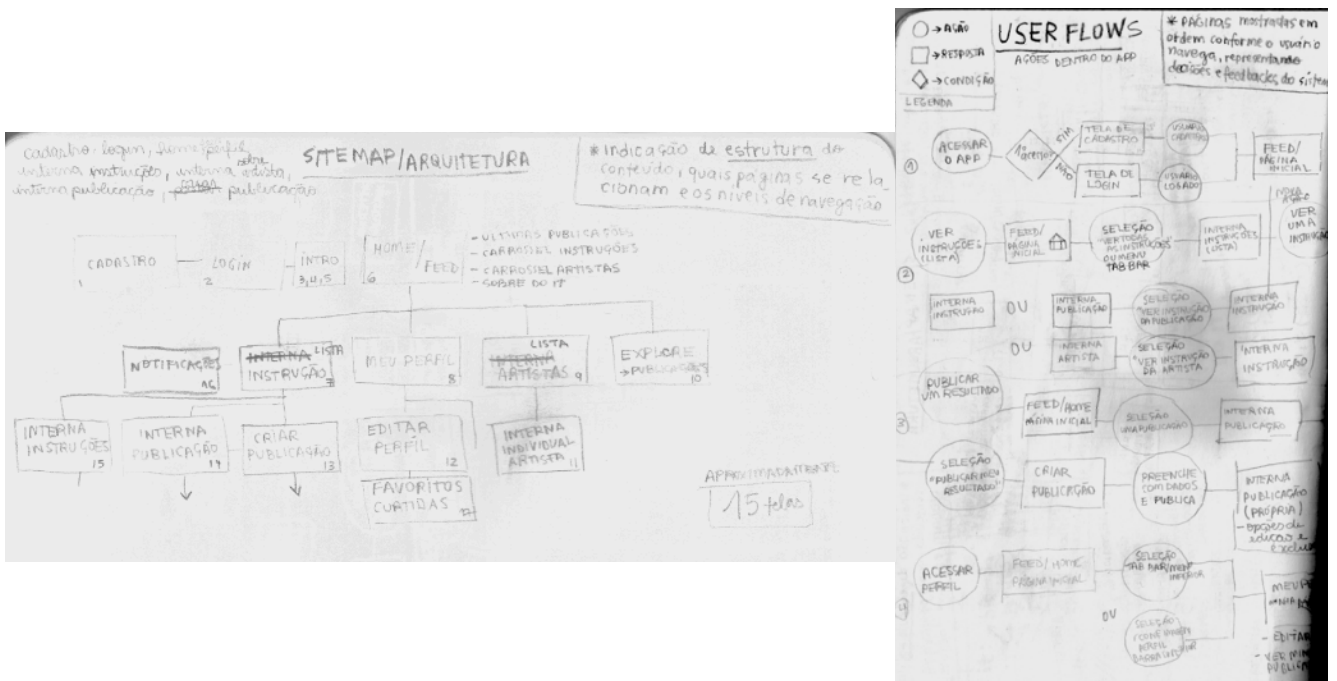


Fonte: Autoria Própria (2019)

Com as alternativas para as linhas conceituais construídas, parte-se para uma construção específica da arquitetura ou *sitemap* e também de proposta de fluxo do usuário, pressupondo as ações desejadas dentro do aplicativo. Baseado tanto nos critérios norteadores como na etapa de geração de ideias, foram desenhados esboços que delimitam a estrutura hierárquica do aplicativo, além de entender de forma mais profunda os seus vínculos e dependências internas. Para a arquitetura,

indica-se a estrutura do conteúdo, as páginas relacionadas entre si e os níveis de navegação. Esse processo permite uma visão completa do escopo planejado em um único quadro. Para o fluxo do usuário, foram recortadas as possíveis decisões que o usuário toma e a resposta da plataforma, reconhecendo a possibilidade de haver condições específicas para cada tipo de ação realizada.

Figura 46 - Propostas avançadas de arquitetura e fluxo do usuário



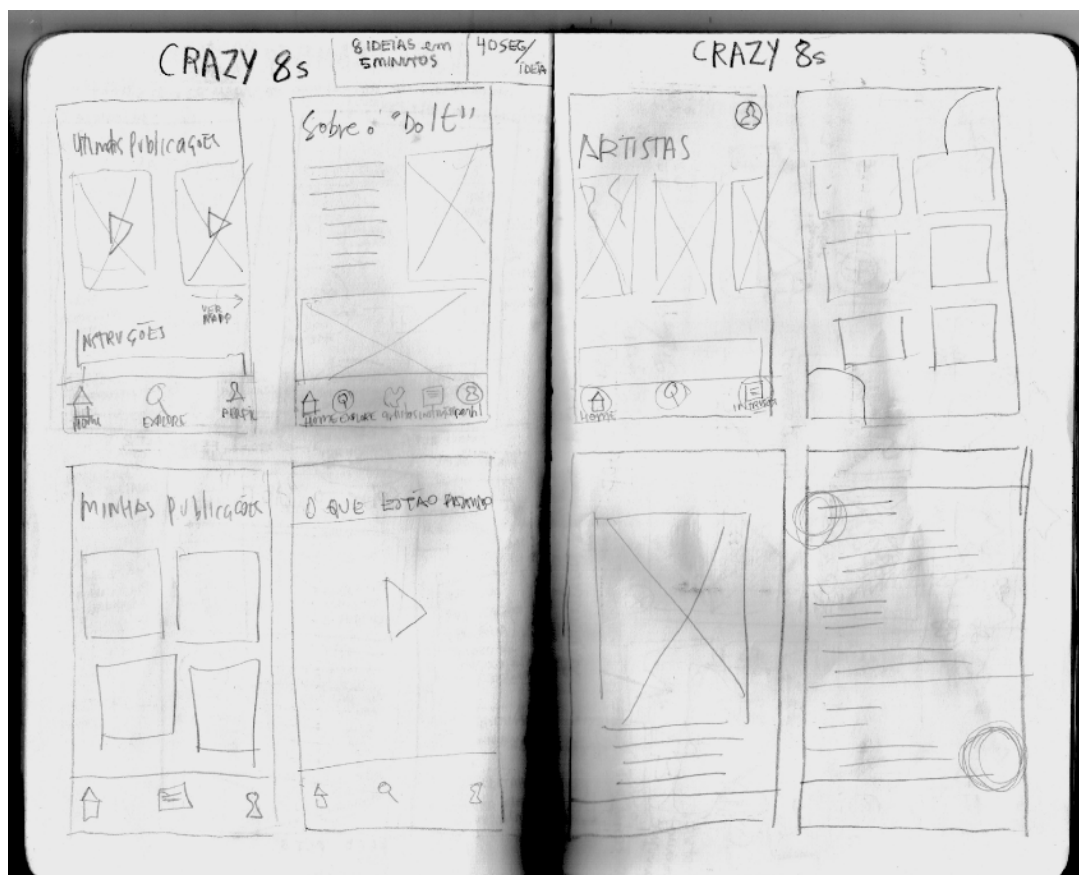
Fonte: Autoria Própria (2022)

Para permitir o salvamento de dados e possibilitar o engajamento vinculado às redes sociais, é ideal que exista algum tipo de *login* ou conexão de entrada. Propôs-se também uma sequência de telas introdutórias, com o objetivo de explicar em poucas frases a proposta do *app* para o usuário. Posterior a esse momento, a pessoa usuário pode então navegar pela página inicial onde ela encontra as instruções das artistas e os compartilhamentos dos trabalhos realizados pela, além de navegar pelo seu próprio perfil.

Para tangibilizar os componentes dessas telas e explorar alternativas antes de partir para um refinamento digital, foi realizada a técnica de Crazy 8s (FIGURA 47). Sua premissa consiste em produzir 8 alternativas de componentes, propostas visuais ou telas inteiras diferentes umas das outras no período de 5 minutos. Considerando o material produzido e documentado até então, desde as linhas

conceituais de identidade visual até os fluxos de navegação e esboços de componentes de interface, cabe uni-los em propostas de alternativas coerentes com os critérios para materializar a base gráfica para o projeto.

Figura 47 - Esboço da técnica Crazy 8s



Fonte: Autoria Própria (2022)

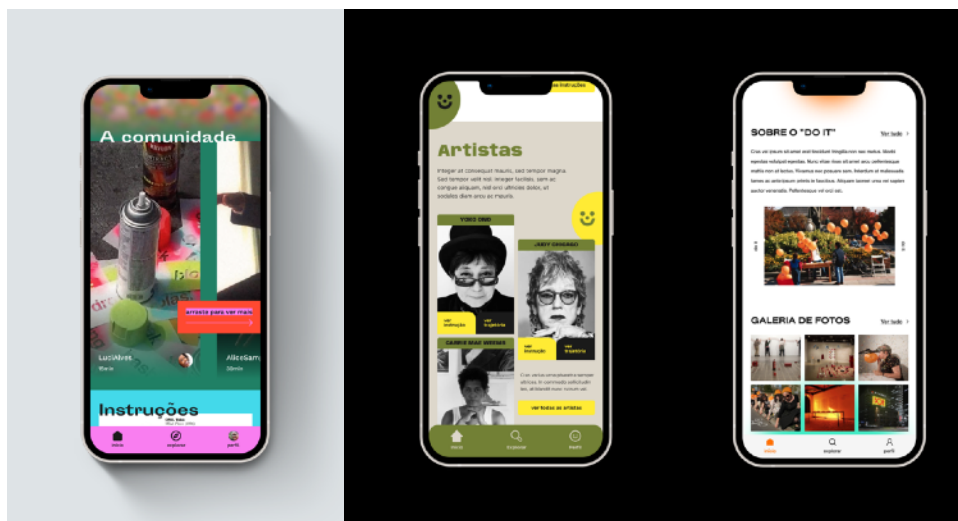
A geração de alternativas refinadas para cada linha conceitual das telas surgem a partir do mesmo princípio: construir alguns dos componentes de interface e navegação presentes em possíveis rolagens da tela inicial.

O primeiro modelo, da esquerda para a direita (FIGURA 48), faz referência ao pilar da produção artística feminina. A utilização de sobreposições e da composição recortada e colada dos elementos busca resgatar a colagem e a montagem, conceitos estabelecidos anteriormente na definição da linguagem. O uso de cores é amplo e com aspecto vibrante, estimulando a sensação de inquietação na tela. A proposta apresenta componentes sobrepostos ocupando a maior parte tela, com intenção de organizar os elementos ao mesmo tempo que questiona uma noção tradicional de hierarquia.

Para o segundo modelo (FIGURA 48), são apresentadas na tela algumas das artistas já presentes em outros contextos da exibição do “do it”. O uso de imagens em preto e branco em paralelo com a composição visual colorida dos elementos visuais adicionais busca o equilíbrio entre a leveza e seriedade do tópico. Essa é a proposta que transparece maior abertura e despreensão, com reforço do conceito através do uso da tipografia em negrito, dos pontos amarelo e também da iconografia no menu de navegação inferior.

O último modelo (FIGURA 48) reflete a última linha conceitual. A proposta visual é minimalista, apresentada em fundos brancos e com uso de tipografia sem serifa, referenciando assim características notoriamente bauhausianas de design. O uso de imagens, em contraponto, traz maior dinamismo e tem a capacidade de quebrar a rigidez muitas vezes imposta pelo minimalismo exagerado. Por fim, a presença de gradientes e de focos pontuais de cor também traz uma flexibilidade e um aspecto vibrante para os simples elementos da tela.

Figura 48 - Mockups de tela inicial do aplicativo para cada linha conceitual

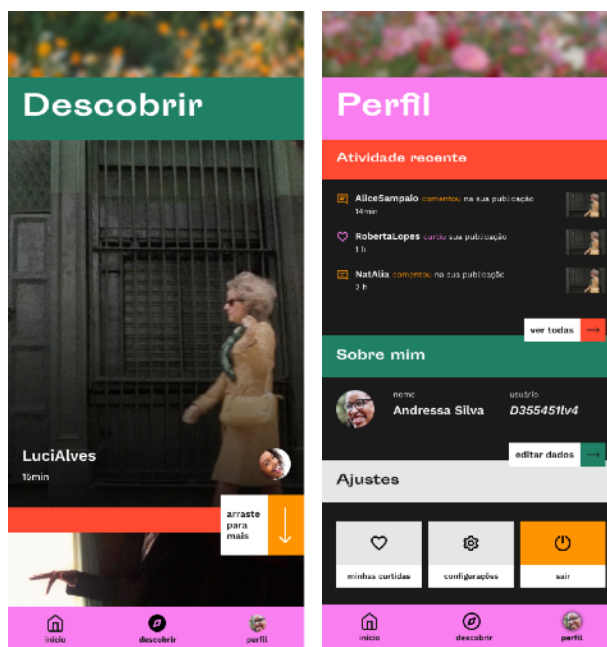


Fonte: Autoria Própria (2022)

Ao amadurecer a geração de alternativas, foram desdobradas para cada linha conceitual, as principais páginas do aplicativo. Levando em consideração o processo de construção de fluxo e os critérios, as três páginas indicadas no menu inferior de navegação são: o “Início”, que reúne em uma grande página um pouco de tudo da rede criada; a seção “Explorar”, que conta com as publicações mais

recentes e mais relevantes na rede; e por fim o “Perfil”, que permite a gestão das informações próprias dos usuários do aplicativo.

Figura 49 - Visualização das páginas “Explorar” e “Perfil” para 1ª alternativa



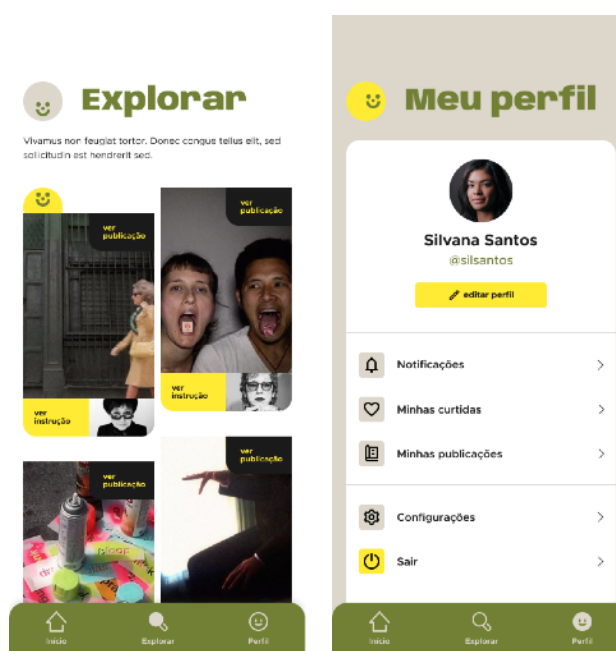
Fonte: Autoria Própria (2022)

Para a primeira alternativa (FIGURA 49), há grande destaque para as mídias na página de “Explorar”, que fica claro através do tamanho dado à primeira publicação apresentada. O objetivo dessa interação e interface é que cada publicação tenha seu devido destaque, permitindo que o usuário receba cada postagem individualmente. Para a navegação na tela de “Perfil”, é mostrado ao usuário sua atividade recente no aplicativo, indicando as interações de outros usuários com suas publicações além de informações sobre si mesmo e opções de ajustes da ferramenta.

Já para a segunda alternativa (FIGURA 50), a interface e navegação para a página de “Explorar” divide seu foco tanto nas publicações das pessoas como nas artistas conectadas com cada postagem. O objetivo é trazer evidência, desde o primeiro momento, à instrução utilizada como base para aquela publicação. Há uma ramificação do acesso que permite tanto ir os detalhes da postagem em si como diretamente à base das instruções para criar a sua própria versão. Já para a página de “Perfil”, há uma assimilação dos componentes para simplificar a navegação.

Todos os acessos são padronizados com a utilização de ícones ilustrativos para cada seção. As notificações recebem menor destaque quando comparadas com a alternativa anterior, isso na tentativa de diminuir a sensação imediatista de ansiedade para checar as atualizações com uma certa frequência, o que algumas redes sociais hoje acabam por proporcionar em seus modelos de interação.

Figura 50 - Visualização das páginas “Explorar” e “Perfil” para 2ª alternativa

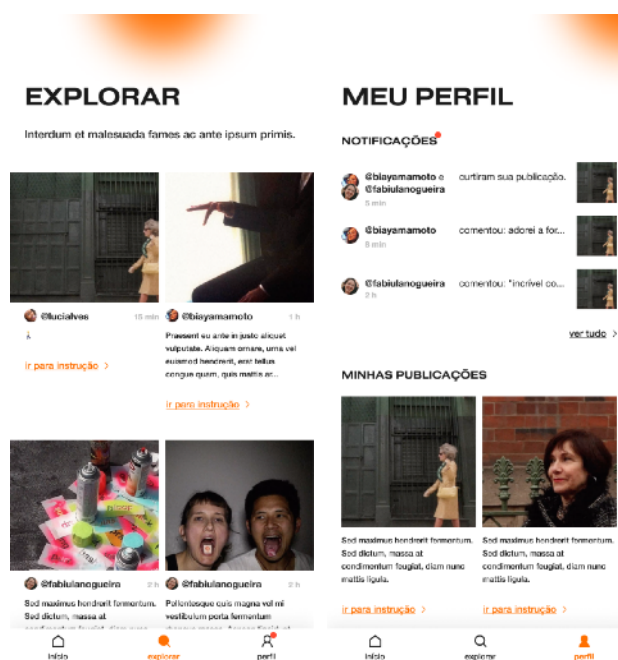


Fonte: Autoria Própria (2022)

Por fim, para a terceira e última alternativa, as telas de “Explorar” e “Perfil” seguem o padrão minimalista da proposta conceitual atrelada à alternativa (FIGURA 51). O destaque dessas páginas, no entanto, está no reforço do senso de comunidade da rede, que é um princípio tão importante para a construção do projeto. Na página de explorar, temos um resgate de modelos “usuais” de redes sociais para estimular o senso de familiaridade ao consumir este produto em questão. Elementos visuais e textuais como a utilização da foto de perfil com nome de usuário seguido do símbolo de arroba mostra que os usuários estão ali presentes e tem o seu perfil disponível para ser acessado. Há também a possibilidade de ver o que os usuários escreveram para suas postagens, criando assim um espaço maior para reflexão e discussão em cima de cada produção, permitindo a expressão do autor também em meio textual. Para a tela de “Perfil”, resgata-se o destaque para a

interação entre as pessoas da comunidade com as postagens do usuário. Além disso, pela primeira vez, também há um espaço com a visualização de todas as postagens feitas pelo próprio usuário, destacando assim a sua contribuição para a rede e para a comunidade.

Figura 51 - Visualização das páginas “Explorar” e “Perfil” para 3ª alternativa



Fonte: Autoria Própria (2022)

Com a construção de três possíveis caminhos a serem seguidos, torna-se necessária a seleção de um deles para desdobramento e execução final da solução. Para o processo de seleção de alternativas, foi utilizado um dos métodos sugeridos na documentação dos XDM, a Avaliação Evolutiva Iterativa, que busca definir, a partir do conhecimento que tem do problema, expectativas em relação ao artefato. De forma adaptada, para atender aquilo já havia sido estabelecido até então, houve uma reflexão sobre quais seriam essas expectativas e, por consequência, foram resgatados os critérios dos pilares do projeto, definidos anteriormente na etapa de Exploração do Problema.

Através de uma matriz (FIGURA 52) foram indicados os critérios em uma coluna e em suas linhas uma régua de nível de correspondência da alternativa para o critério em questão. A régua criada divide-se em “Não atende”, “Atende Parcialmente” e “Atende Totalmente”, com “pontos” associados a cada nível da

régua sendo 0 para “Não atende”, 2 para o seguinte e 4 para o último, na busca de tornar essa avaliação mais objetiva e concreta.

Figura 52 - Resultados das matrizes de Seleção de Alternativa



Fonte: Autoria Própria (2022)

Relembrando os critérios definidos para o projeto, são eles, para o primeiro pilar, o destaque dos trabalhos e trajetórias de mulheres artistas; para o segundo pilar, a colaboração através da construção conjunta e ser evidentemente um subproduto do “do it”; e para o terceiro e último pilar, ser remoto e assíncrono e estimular a criação de uma comunidade interativa.

Na matriz da primeira alternativa, os critérios que não foram atendidos ou que foram atendidos apenas parcialmente foram os de mostrar-se de maneira evidente que é um subproduto do “do it” e o de destaque para os trabalhos de mulheres artistas, respectivamente. Para a segunda alternativa, um único critério foi parcialmente atendido, o de clareza na associação com a iniciativa do “do it”. Para a terceira e última alternativa, dois critérios foram parcialmente atendidos: o de destaque para trabalhos de mulheres artistas e a colaboração para construção conjunta, que foi suprimida para dar maior destaque para a produção individual dentro da rede.

O saldo desse processo avaliativo demonstra que a segunda alternativa melhor atende todos os critérios estabelecidos, totalizando 18 pontos na matriz em comparação com os 14 e 16 pontos para as alternativas 1 e 3, respectivamente. Com a segunda alternativa estabelecida como a mais adequada para o desenvolvimento da solução final, a partir do processo criado através da matriz, os próximos passos, de acordo com a metodologia, visam desenvolvê-la em sua totalidade e avaliá-la com base em uma análise heurística com seu maior foco em

usabilidade e arquitetura, para posteriormente esmiuçar e detalhar a solução proposta.

4.4. AVALIAÇÃO DE ALTERNATIVA E DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO

Os passos seguintes são marcados pelo desenvolvimento da alternativa selecionada a partir da matriz para avanço de projeto, e, posteriormente, a avaliação por completo e aprimoramento com base nesse processo qualificativo. A alternativa 2, selecionada a partir da matriz com os critérios dos pilares de projeto, foi desenvolvida completamente, com todas as telas previstas para o fluxo de uso do aplicativo. A alternativa em questão busca em sua proposta explorar os aspectos lúdicos e experimentais da proposta do *do it*, centrada em suas premissas de colaboração e co-autoria.

Figura 53 - Proposta de ícone para o aplicativo



Fonte: Autoria Própria (2022)

Visualmente, ela carrega características como colorido, múltiplo, amigável, flexível e construído em partes. Dentro dos aspectos visuais, foi selecionada também uma das opções construídas para representar o ícone do aplicativo, representando nesse material o ponto de contato inicial e principal do usuário com a “marca” criada. Das alternativas, a que melhor se encaixa na proposta de amigável, colorido e múltiplo é a que ilustra, de maneira simbólica, um grupo de pessoas diferentes entre si interagindo e reconhecendo umas as outras. É crucial resumir visualmente o aspecto principal pautado em conexão e companheirismo até mesmo. Os elementos gráficos resumem as cores da proposta visual e também potencializam sua replicabilidade como símbolo da marca.

Em relação ao nome, a estrutura dos subprodutos para o *do it* foi seguida, estrutura esta a partir de seu nome-base “*do it*” seguido pelo segundo nome descritivo entre parênteses. Essa decisão foi majoritariamente tomada a partir do critério “ser um

subproduto do *do it*” estabelecido para o projeto. Dentre os esboços de nome para a alternativa 2, foi optado por construir esse segundo nome em parênteses a partir da vivência colaborativa que rege todo o projeto ao mesmo tempo que faz-se referência ao surgimento da iniciativa a partir de uma perspectiva brasileira, resgatando essa origem do projeto de alguma maneira em seu título. O nome estabelecido, “*do it* (juntas)”, encapsula o sentimento híbrido e múltiplo da alternativa selecionada a partir da junção entre suas partes, evidenciada na forma como se explora a extensão da linguagem e o tensionamento da neutralidade de gênero da língua portuguesa.

Figura 54 - Seções da rolagem da tela de início para a alternativa selecionada



Fonte: Aatoria Própria (2022)

Baseadas nos esboços de fluxo e de arquitetura, foram desenvolvidas treze telas de navegação, no total, para serem avaliadas. Das telas desenvolvidas, há a tela de início, que teve um pequeno trecho seu apresentado anteriormente no desenvolvimento das alternativas, agora em sua visão completa, com todas as seções presentes em sua rolagem (FIGURA 54). Também considerando as telas já apresentadas anteriormente, existem as páginas de explorar publicações da comunidade e o perfil do usuário, onde é feita a gestão de suas próprias informações.

Das telas projetadas que ainda não haviam sido apresentadas, existem telas de navegação com características em comum, como por exemplo aquelas de visão geral, onde reúnem-se em uma tela todas as artistas presentes na rede e em outra

todas as instruções (FIGURA 55). Para a página de todas as instruções, é possível acessar uma tela interna de uma instrução específica e também é possível já identificar quem é a artista responsável por aquela instrução. Pensando também na navegação entre telas, é possível acessar desta página a tela interna de uma artista específica presente na rede. Para a tela de todas as artistas, há duas opções de navegação, o direcionamento para mais detalhes sobre a artista em questão ou a visualização específica da instrução daquela mesma artista. Dentre as telas, alguns padrões de formas e cores são mantidos para garantir o aprendizado do usuário para a navegação proposta e também para atender suas expectativas, sem ser surpreendido por interações inéditas.

Figura 55 - Telas do aplicativo de “todas as instruções” e “todas as artistas”

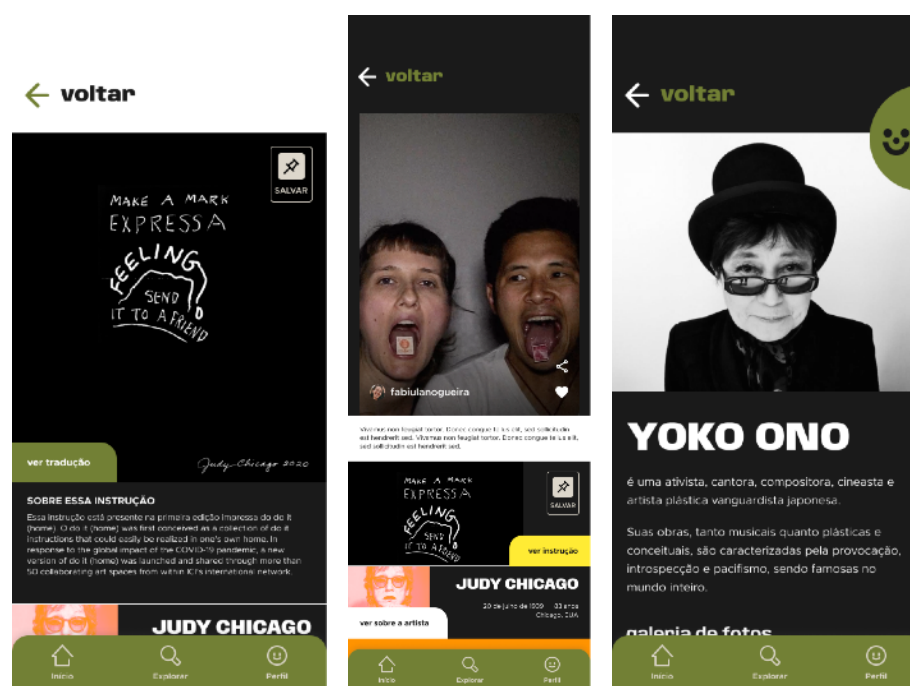


Fonte: Autoria Própria (2022)

Para as páginas específicas mencionadas no parágrafo anterior, as chamadas “internas”, foram construídas a visão de uma instrução específica, a visão de uma publicação feita na rede por algum usuário e a visão detalhada sobre uma das artistas presentes na rede (FIGURA 56). Para a tela de instrução específica, há duas opções relevantes de interação: salvá-la para acessar em outro momento e ver sua tradução, considerando que todas (ou a maior parte delas) as instruções para o *do it* estão em inglês. Essa funcionalidade é uma tentativa de apropriar o material e ressignificá-lo a

partir de uma perspectiva brasileira do projeto. Para a tela interna de uma publicação feita, há interações pontuais com a publicação como compartilhar em outras redes e curtir, para que haja um repositório das publicações curtidas por um usuário. O que é de se chamar atenção nessa interação é a ausência da contabilização e exibição das curtidas, mantendo-as privadas na busca de diminuir a sensação de ansiedade que essas relações podem vir a proporcionar. Abaixo da publicação, há a relação com a instrução utilizada como base para sua criação, bem como a artista responsável pelo desenvolvimento da instrução em questão. Esse componente enfatiza o vínculo entre as publicações individuais e as instruções existentes na plataforma. Por fim, a tela interna da artista é marcada por uma visão biográfica, que permite que os usuários recebam maior contexto sobre a trajetória da artista em questão.

Figura 56 - Telas específicas de uma instrução, publicação e artista, respectivamente



Fonte: Autoria Própria (2022)

Algumas outras páginas construídas na versão para avaliação contam com acessos majoritariamente proporcionados pela página de perfil, como por exemplo, notificações, minhas curtidas, minhas publicações, instruções salvas e configurações (FIGURA 57). Algumas características importantes dessas páginas são a consistência e a manutenção dos padrões de interação, além de apresentar, nestas telas mais secundárias, menor experimentação visual e criação de novos componentes.

Figura 57 - Telas do sistema para notificações, minhas curtidas, minhas publicações, instruções salvas e configurações, respectivamente



Fonte: Autoria Própria (2022)

Com a primeira versão da alternativa selecionada esboçada até seu fim, o próximo passo da metodologia busca realizar uma avaliação da solução proposta. Para a solução em questão, o parâmetro de avaliação é partir de heurísticas de usabilidade e de arquitetura geral da informação, utilizadas a partir do material da autora Abby Covert, “Does It Have Legs?”. Ao traduzir o título da publicação, seu nome se torna algo como “Isto tem pés?”, fazendo alusão a uma cadeira ou a uma mesa, que precisam de pés para se manter firmes e estáveis, assim como um sistema precisaria de “pés” para ser consistente e, no fim, útil para o usuário.

A autora divide as heurísticas em dez grupos de questionamentos sobre o sistema desenvolvido, com desdobramentos e outras questões específicas para cada um desses grupos. São eles: “É localizável?”, “É acessível?”, “É claro?”, “É comunicativo?”, “É útil?”, “É confiável?”, “É controlável?”, “É valioso?”, “É didático” e “É agradável?”, pensando na totalidade da experiência de uso de um determinado sistema. Foi organizado então, com base na publicação da autora, um quadro onde são trazidas as perguntas para cada grupo de heurísticas e as respostas para cada uma dessas perguntas, dividindo-as em notas verdes para uma boa experiência de uso e notas laranjas para uma experiência que pode ter melhorias em seu uso (FIGURA 58).

Para o primeiro questionamento, “É localizável?”, há perguntas específicas como “Os usuários são capazes de facilmente achar o que estão buscando?” ou “Estão disponíveis múltiplas formas de acesso às informações?”, que, para um

resultado acurado, podem ser respondidas apenas com um teste de usabilidade, buscando essa afirmação diretamente do usuário ou usuária. A segunda pergunta usada de exemplo, estimula a reflexão sobre a conexão das partes do fluxo de navegação e se é permitido ao usuário ou usuária mais de uma maneira de acessar as informações de interesse enquanto trafega pelo sistema.

Figura 58 - Quadro de avaliação com heurísticas do material “Does It Have Legs”

The figure displays ten cards, each representing a usability heuristic. Each card contains a title, a list of questions, a large letter icon, and a small application diagram. The heuristics are:

- #1 IS IT FINDABLE?** (localizável) - Icon: F. Questions include: Can users easily locate that which they are seeking? How is findability affected across channels and devices? Are there multiple ways available to access things? How do external and internal search engines "see" what is provided? Is information formatted with results in view? What is provided to make the delivered results more useful?
- #2 IS IT ACCESSIBLE?** (acessível) - Icon: A. Questions include: Can it be used via all expected channels and devices? How resilient and consistent is it when used via "other" channels? Does it meet the levels of accessibility compliance to be considered of those users with disabilities? (Note: At least 20% or more of the world's population has a disability.)
- #3 IS IT CLEAR?** (claro) - Icon: C. Questions include: Is it easy to understand? Is the target demographics' grade and reading level being considered? Is the path to task completion obvious and free of distraction? Would a user find it easy to describe?
- #4 IS IT COMMUNICATIVE?** (comunicativa) - Icon: G. Questions include: Is the status, location and permissions of the user obvious? How is messaging used throughout? Is messaging effective for the tasks and contexts being supported? Does the navigation and messaging help establish a sense of place that is consistent and orienting across channels, contexts and tasks?
- #5 IS IT USEFUL?** (útil) - Icon: U. Questions include: Is it usable? Are users able to complete the tasks that they set out to without massive frustration or abandon? Does it serve new users as well as loyal users in ways that satisfy their needs uniquely? Are there a few navigation options that lead where users may want to go next? Are they clearly labeled?
- #6 IS IT CREDIBLE?** (confiável) - Icon: C. Questions include: Is the design appropriate to the context of use and audience? Is your content updated in a timely manner? Do you use restraint with promotional content? Is it easy to contact a real person? Is it easy to verify your credentials? Do you have help/support content where it is needed? Especially important when asking for sensitive personal data.
- #7 IS IT CONTROLLABLE?** (controlável) - Icon: C. Questions include: Are tasks and information a user would reasonably want to accomplish available? How well are errors anticipated and eliminated? When errors do occur, how easily can a user recover? Are features offered to allow the user to tailor information or functionality to their context? Are exits and other important controls clearly marked?
- #8 IS IT VALUABLE?** (valioso) - Icon: Diamond. Questions include: Is it desirable to the target user? Does it maintain conformity with expectations throughout the interaction across channels? Can a user easily describe the value? How is success being measured? Does it contribute to the bottom line? Does it improve customer satisfaction?
- #9 IS IT LEARNABLE?** (aprendível) - Icon: Book. Questions include: Can it be grasped quickly? What is offered to ease the more complicated processes? Is it memorable? Is it easy to recount? Does it behave consistently enough to be predictable?
- #10 IS IT DELIGHTFUL?** (agradável) - Icon: Fan. Questions include: What are your differentiators from other similar experiences or competitors? What cross channel ties can be explored that delight? How are user expectations not just met but exceeded? What are you providing that is unexpected? What can you take that is now ordinary and make extraordinary?

Fonte: Autoria Própria (2022)

Sobre “ser acessível”, não foram feitas verificações de acessibilidade para pessoas com deficiência, pensando de maneira mais específica em públicos com deficiência visual, baixa visão ou com daltonismo. É relevante garantir que, por exemplo, textos alternativos e adequações de cor sejam levados em consideração no momento de execução do sistema para abraçar e incorporar a sociedade como um todo, e não de maneira a reforçar exclusões existentes. Para o questionamento “É claro?”, há questões muito amplas como “É fácil de ser entendido?”, que pode ser interpretado de inúmeras formas e que precisa de comentários e respostas dos usuários, ou “O nível de escolarização do público alvo está sendo levado em conta?”, que estimula uma reflexão sociológica acima da construção do sistema e

se, novamente, ele encontra maneiras de agregar ou se apenas reforça estruturas sociais vigentes. Há questionamentos mais simples, como “O caminho para conclusão de tarefas é óbvio e livre de distrações?”, que pode ser analisado de maneira mais fria, ao prever o passo a passo das tarefas.

Para a questão “É comunicativo?”, questiona-se se o status ou a localização do usuário é nítida em todos os momentos da navegação, além de analisar a maneira como mensagens e notificações são passadas pelo sistema ou trocadas entre os usuários. Para entender se o sistema “É útil?”, questiona-se se “é utilizável? Os usuários são capazes de completar as tarefas sem se frustrar ou abandonar o sistema?”, o que gerou uma reflexão sobre a ausência de telas de cadastro ou acesso ao aplicativo, o que é crucial para a navegação. Além disso, não havia sido previsto no sistema uma tela para criar uma nova publicação, o que impossibilitaria o fluxo de criação de uma nova postagem para um usuário, e também não havia sido prevista uma tela para visualizar o perfil de um usuário dentro do sistema, impedindo os usuários de visualizar em um único local todas as publicações de outros usuários.

Para o trecho “É confiável?”, chamou-se atenção para questões referentes a contato ou suporte, em casos de problemas ou conflitos durante a utilização do sistema, uma vez que nada do tipo havia sido previsto através das interações de uso. Ter um espaço de ajuda para o usuário é crucial para que o mesmo possa ter a sensação de que pode de alguma forma entrar em contato com alguém e ter a sua situação resolvida ou, pelo menos, ouvida. Para analisar o quão “controlável” o sistema é, ações de customização do sistema ou de opções de saída são enfatizadas. Sobre erros no sistema, foi entendido que é necessário prever a possibilidade de erros e como melhor comunicar os mesmos para o usuário.

O questionamento “É valioso?” fez com que o projeto tomasse um rumo diferente, tornando-se um dos mais relevantes para um novo olhar em cima do que estava sendo produzido, pois questionou sua relação de validade como ideia e com as vivências e interesses dos usuários, estes que não foram previamente trazidos para debate para uma construção conjunta. Os últimos dois questionamentos são “é didático” e “é agradável”, que discursam sobre a forma como a informação é passada, se é fácil de ser memorizada ou aprendida em poucas interações, além de reforçar uma perspectiva mercadológica do sistema como produto a ser

comercializado, pensando em diferenciais competitivos, questionamentos estes que não são estão completamente alinhados com foco do projeto no momento.

A partir do questionamento de se o sistema “é valioso”, é marcado o momento em que os esforços para a criação de um sistema por si só, de apenas um aplicativo, são congelados e a atenção é voltada para a conexão que existe a partir da criação de uma nova rede, seus usuários e suas vivências e interesses. O centro de questionamento agora é se a proposta da rede se conecta e faz sentido para, pelo menos, um recorte das pessoas a serem impactadas. Para garantir uma ponte dialética, foram resgatadas as “Cartas de Reflexão (Anti) Dialógicas” (FIGURA 59), dos autores Marco André Mazzarotto e Bibiana Oliveira Serpa, buscando integrar o pensamento do educador Paulo Freire na práxis do projeto de design em questão e reconsiderando as próprias ações dialógicas ou anti-dialógicas durante o processo.

Figura 59 - Cartas de Reflexão (Anti) Dialógicas



Fonte: Cartas (anti)dialógicas (2022)

As cartas foram utilizadas em sua totalidade para a construção do pensamento e da forma de agir para o momento de avaliação e construção conjunta com a comunidade, recebendo algumas delas com destaque potencializada, pois carregam consigo apontamentos que potencializam o contato para o projeto em si e para o momento no qual o mesmo se encontra. Os destaques foram indicados, para as cartas de ação anti-dialógica, a de “Invasão Cultural”, que discursa sobre a relação impositiva e paternalista do designer enquanto invasor de um ambiente com pessoas com hábitos e costumes próprios; a carta de “Liderança Anti-Dialógica”, que

retrata a posição de liderança opressiva, que não estimula o debate ou o pensamento crítico dos envolvidos; e, por fim, a carta para “o Tema do Silêncio”, que analisa o silêncio como uma continuidade da opressão e se o mesmo é mantido em um momento de diálogo, é porque as opressões também estão sendo mantidas. É importante identificá-lo (e as suas causas) em um primeiro momento e trazê-lo como tópico de debate, caso ocorra. Para as cartas de ações dialógicas, foram destacadas “Síntese Cultural”, o resultado frutífero da construção coletiva entre comunidades e designer externos; “Liderança Dialógica”, pautada no pensamento freiriano de liderança como papel coordenador e consciente de sua contribuição igualitária, em um espaço onde as decisões são realizadas a partir da discussão entre as partes envolvidas; “Temas Geradores”, o processo de seleção de tópicos de discussão de forma colaborativa e “Círculos de Cultura”, intimamente ligados com as cartas dialógicas anterior, por simbolizar a manifestação do evento onde os temas geradores são discutidos e fomentados por parte da comunidade, com suporte da liderança dialógica.

Um grande desafio foi identificado ao estabelecer uma ponte entre as ações dialógicas e anti-dialógicas e o método em XDM, que prevê o uso dos ciberespaços e das redes na internet como premissa. De que maneira é possível manter a horizontalidade e proximidade necessária para tais interações em meios remotos ou possivelmente assíncronos? A carta dialógica “Codificação Decodificação” fala sobre a codificação, a representação de temas geradores de maneira a torná-los vivos, seja através de representações artísticas, lúdicas ou que melhor conversem com a comunidade. A decodificação, como consequência, é marcada pela problematização dessas representações, estimulando o senso crítico ao analisá-las cuidadosamente. Ao estabelecer a atenção às formas de comunicação virtual contemporânea, é natural a associação com imagens estáticas ou vídeos humorados que ilustram e compõe as mensagens enviadas ou publicadas através de diversos canais. Reflete-se se há espaço para conexão, representação e proximidade na utilização de uma comunicação conectada com os ciberespaços, unindo a dor mapeada anteriormente com os meios disponíveis para ação.

Nessa busca por uma prática conectada com as ações dialógicas e os XDM, foram preparados possíveis pontos de partida, em formato de um breve roteiro de guia, para a reflexão conjunta de maneira ampla através de aplicativos de conversa,

para que as futuras envolvidas pudessem discursar abertamente sobre tópicos relevantes para suas próprias experiências e protagonizar a construção de uma futura comunidade de arte conectada. Como possibilidade de início do debate, o projeto “*do it*” é brevemente contextualizado, a fim de empoderar os envolvidos com informações, que podem (ou não) complementar conhecimentos prévios já existentes para a discussão. Debates ao redor do momento quando surgiu o interesse por arte de cada uma, sobre experiências e memórias com arte marcantes para cada uma, suas vivências como mulheres e a relação disso com os seus processos de consumo de arte, além de suas visões sobre comunidades online.

A necessidade de recrutamento foi um dos primeiros obstáculos para esse processo, de maneira ideal. Através de redes estabelecidas como Instagram e Twitter, mulheres foram convidadas a participar de uma conversa sobre arte e comunidades. O engajamento através dessas redes, limitado à números de seguidores ativos, foi praticamente nulo. Com isso em mente, uma abordagem mais ativa, buscando por pessoas específicas foi a alternativa que melhor trouxe resultados concretos. Maria*, 28 anos, mediadora de um espaço público de arte e Giselle*, 25 anos, arquiteta, fizeram parte do processo inicial de trocas sobre suas experiências com arte. Foram colhidos depoimentos relevantes como “não me sinto nem um pouco confortável compartilhando minhas coisas com outras pessoas pois sempre acho que irei receber críticas de que tal coisa 'não é arte' ou 'uma pessoa de 5 anos faz melhor’”, disse Gisele*, além de reflexões mais intimistas ditas como uma dita por Maria*, “Não me demorei para me interessar em arte, eu desenhava antes enquanto adolescente, era quando eu desenhava mais e era mais solta”. Tais depoimentos dão sinais de uma relação complexa a ser transposta para uma rede conectada, não só porque indivíduos tem suas complexidades próprias que respigam na nossa forma de se comunicar mas também porque ultrapassar barreiras estruturais da sociedade é um desafio a ser superado por muitas mãos.

A fim de realizar as mudanças necessárias na proposta de design de interface já desenvolvida, fruto do processo de revisão das telas a partir das heurísticas do material “*Does It Have Legs?*”, foram realizadas algumas adaptações nas telas já existentes e houve o desenvolvimento de novas telas identificadas como necessárias para o fluxo de navegação, buscando fluidez e otimização na experiência de uso.

Uma das telas mais importantes não desenvolvidas anteriormente foram as de acesso e cadastro, que permitem essa interação tão básica com o aplicativo. Na nova proposta de visualização para esse fluxo inicial (FIGURA 60), há, na tela de acesso, um resgate expressivo à identidade visual criada para o sistema, com todas as cores da paleta criada presentes e com os elementos-chave utilizados para o ícone do aplicativo, que como mencionado anteriormente, funciona como marca gráfica do produto digital que é um app. Interações relevantes para essa tela de acesso como a possibilidade de trocar a senha em caso de esquecimento ou a própria conexão com a tela de cadastro, tela esta que se torna o ponto de partida para um usuário que está vivenciando seu primeiro acesso dentro da plataforma.

Figura 60 - Visão das telas de acesso e cadastro

The figure displays two mobile application screens side-by-side. The left screen is a login page with a dark green background. It features three stylized smiley faces in orange, yellow, and grey. Below them, the text 'bem vinda!' is prominently displayed. Underneath, there is a small paragraph of placeholder text. At the bottom, there are two input fields: 'Usuário ou email' and 'Senha', followed by a link 'Esqueceu sua senha?'. A green 'Entrar' button is at the very bottom, with a link 'Ainda não tem uma conta? inscreva-se' below it.

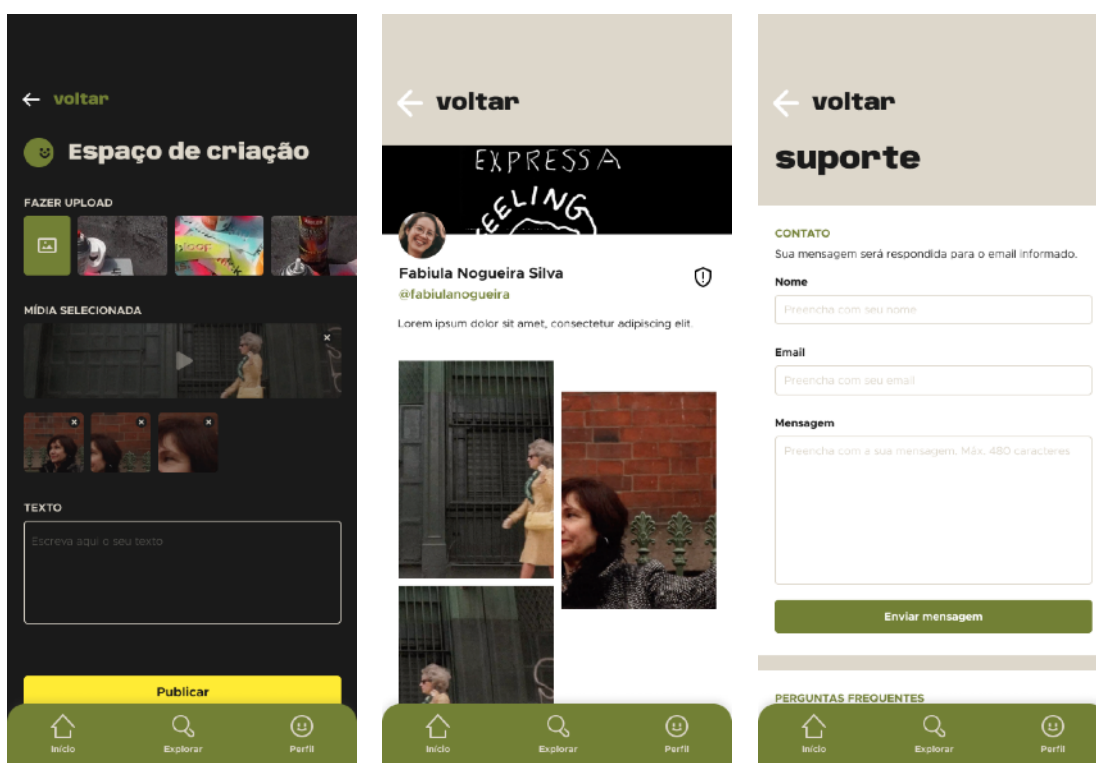
The right screen is a registration page with an orange background. It also features the three stylized smiley faces. The text 'criar conta' is at the top right. Below it, there is a paragraph of placeholder text. The form consists of several input fields: 'Email', 'Criar nome de usuário', 'Criar senha', and 'Confirmar senha'. There is a checkbox for 'Eu li e estou de acordo com os Termos e Serviços'. A large orange 'Criar conta' button is at the bottom, with a link 'Já tem uma conta? Faça seu login' below it.

Fonte: Autoria Própria (2022)

Para a tela de cadastro, há novamente o mesmo resgate da identidade visual, reforçando esse momento de contato para evidenciar a marca e seus elementos gráficos. Nessa tela em questão, informações como email, nome de usuário e a senha a ser criada são pedidas, além de oferecer, logo ao fim da tela, a opção de marcação de que as políticas de termos e serviços foram lidas e aceitas por parte desta nova usuária. Há aqui também a conexão com a tela de acesso comum, possibilitando a ida e vinda, caso o usuário já tenha de fato uma conta.

As outras novas telas que surgem a partir do processo de avaliação são as de criar uma nova publicação dentro da rede, uma visão interna do perfil de um dos usuários da plataforma e uma última tela de suporte (FIGURA 61), que permita que dúvidas sejam tiradas, reclamações possam ser feitas e que haja o acesso à perguntas frequentes. Para a página de criação de uma nova publicação, é apresentado logo no início a opção de realizar a busca pela mídia a ser publicada em sua própria biblioteca, o que implica permissões específicas que o sistema deve pedir ao seu usuário antes de apenas mostrá-las.

Figura 61 - Tela de criação de nova postagem, de perfil de outro usuário e de suporte, respectivamente.



Fonte: Autoria Própria (2022)

Abaixo, estão as mídias selecionadas, após esse processo de “curadoria” própria, e também a opção da inserção de um texto complementar, que possa agregar na postagem final. Para a interna de usuário, uma grande mudança está na interação prevista que dá a oportunidade de reportar o usuário em questão, em casos de comportamentos que desviem de quaisquer diretrizes da comunidade. Além disso, é esse espaço visual que reúne tudo aquilo que aquele usuário já publicou dentro da plataforma, é a visão total de um acervo individual.

Por fim, a tela de suporte é separada em dois trechos: o de contato e o de perguntas frequentes. O contato é o primeiro trecho como forma de tranquilizar o usuário que pode vir a necessitar de ajuda, caso o seu problema seja algo urgente ou grave. Em casos menos urgentes, as perguntas frequentes estão logo abaixo para oferecer ferramentas prontas que possam ajudar em quaisquer problemas que podem vir a surgir.

4.5. REFLEXÕES SOBRE POSSIBILIDADES TECNOLÓGICAS

Após a construção de todas as telas da solução prevista, um importante questionamento ainda permaneceu, potencializado pelo momento de avaliação. O projeto, que carrega consigo um diálogo muito próximo à tecnologia, teve seu início há, aproximadamente quatro anos atrás, quando o mundo tinha outras características e a pesquisa, a princípio, fazia sentido para o contexto no qual as partes se encontravam. Olhar para as mudanças culturais características desse período de quatro anos, que a um primeiro olhar pode parecer relativamente pequeno, tem consequências expressivas para a forma como a sociedade interage com meios tecnológicos (e vice-versa).

Foram estudados os aspectos de usabilidade, interface e arquitetura mas também foram colocados em perspectiva as relações entre ferramenta, meio e usuário, principalmente sob uma perspectiva de influência e conexão. Essa reflexão, que se expressa em formato de dúvida, torna sua atenção ao aplicativo, o meio aplicativo, especificamente, como solução final e imutável para a ideia de projeto. Ideia esta que busca, em seu eixo principal, estabelecer um espaço comunitário online de arte capaz de dialogar com as necessidades de suas usuárias mulheres.

A busca por mais respostas sobre essas relações pode residir na relação próxima entre as comunidades nos ciberespaços e a cultura contemporânea. Sob qual perspectiva estudar as influências que os meios, ferramentas e pessoas tem um sobre o outro? Uma sensação latente é a de que o que foi produzido até então, em termos de solução de projeto, acaba mostrando-se quase que superficial e imediatista quando analisa-se o espelho social dos ciberespaços, e de maneira geral também da cibercultura, como reflexo da pós-modernidade. Parte-se da ideia de que há uma conexão intrínseca entre o projeto e o que é conhecido no campo de estudos

da comunicação, sociologia, filosofia e etc. como cibercultura. A proposta de projeto, desde a ideia de criação de uma comunidade online integrada a partir de redes até os Métodos Extensíveis de Design usados como base metodológica e seu formato pautado na publicação de *weblogs*, fazem com que o tópico “cibercultura” não possa ser ignorado ou diminuído nesse debate.

Na publicação “*Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*”, Pierre Lévy introduz, no livro de André Lemos (2002), a discussão colocando a cibercultura como fruto dos impactos de novas tecnologias na sociedade contemporânea, estabelecendo uma nova cultura tecnológica planetária. Planetária, no caso, por não ser apenas uma subcultura paralela, mas sim uma nova forma de cultura. Levy e Lemos (2002, p.11) estabelecem a linguagem como forma de vida, em constante mudança e evolução, sendo assim natural que eventualmente os meios de comunicação e o tratamento da informação tomassem novas formas. Para os autores, o ciberespaço representa a mais recente evolução da linguagem, com seus signos expressados de forma onipresente na rede: a partir do momento em que estão em algum lugar, estão em todo lugar. Em relação à *internet*, os autores a colocam como a encarnação da presença da humanidade a ela própria. Estabelecem que tudo nela é possível, e, por isso, ela manifesta a conexão do ser humano com a vontade de ser livre.

Lemos (2002), de maneira aterrissada, coloca como necessário entender a relação entre a compreensão global do fenômeno técnico e a cibercultura. A forma técnica da cultura contemporânea, em contraponto com a modernidade, seria produto de uma conexão profunda entre o tecnológico e o social. A cibercultura, portanto, não seria apenas a sua dimensão técnica mas sim esta cultura contemporânea somada às tecnologias digitais, uma nova relação entre técnica e vida social. O argumento de Lemos (2002) é de que a tecnologia digital (a técnica) elimina o espaço e o tempo, é societária e comunitária ao mesmo tempo que uma postura ou uma atitude dispersa, efêmera e hedonista da sociedade (vida social) contemporânea são esse resumo da soma entre partes que caracteriza a cibercultura. Sob uma perspectiva histórica resumida, Lemos (2002) analisa que a modernidade, com presença anterior à metade do século XX, é marcada por características de dominação técnica social, individualismo exacerbado, constrangimento social da moral burguesa e ética da acumulação, reforçando uma abordagem racionalista de mundo. Em contraponto, a

pós-modernidade se expressa a partir do sentimento de mudança social e cultural, que reflete-se não necessariamente em uma ruptura de uma dinâmica monopolista do capitalismo, mas na radicalização do desenvolvimento de sua própria lógica. Os movimentos a partir dos anos 60 são uma expressão mais nítida desse pensamento: a contracultura, revolução verde, informatização da sociedade, pós-colonialismo e pós-industrialismo.

A dicotomia entre modernidade e pós-modernidade é a base para a compreensão da fundação da cibercultura na atualidade. Novamente, Lemos (2002) resgata a pós-modernidade a partir da sua caracterização pela formação de tribos, como uma força oposta ao individualismo da modernidade. Ao estudar a complexidade e extensão das relações sociais contemporâneas, aquela antiga perspectiva moderna individualista não comportaria. Sobre a ênfase da pós-modernidade na composição da cibercultura, afirma-se:

“Na pós-modernidade, o sentimento é de compreensão do espaço e do tempo, onde o tempo real (imediato) e as redes telemáticas, desterritorializam (desespacializam) a cultura, tendo um forte impacto nas estruturas econômicas, sociais, políticas e culturais. O tempo é, assim, um modo de aniquilar o espaço. Este é o ambiente comunicacional da cibercultura.” (LEMOS, 2002, p.68)

Lemos, em um debate da Bienal de São Paulo com o tema “Educar na Cultura Digital” em 2010, resume a cibercultura em três conceitos principais, sendo eles: a liberação do polo da emissão da informação; a emissão só faz sentido coletivamente e em rede e, por fim, um processo de reconfiguração. (LEMOS, 2010). Sobre essa reestruturação do polo da emissão da informação, a revolução digital das novas tecnologias de comunicação e informação gradualmente se movem das mídias massivas tradicionais como TV, rádio, jornal para outras formas mais difusas e individuais de produção, difusão e estoque de informação. Nessa lógica, a emissão e recepção de informações não obedece uma hierarquia “um-todos” mas a uma ideia de ramificação, de multiplicidade a partir de uma perspectiva de todos-todos. As novas mídias teriam, embutidas nelas, noções de interatividade e descentralização da informação. Referente ao segundo conceito, o de que a emissão está atrelada a uma

noção de coletivo e de rede, Lemos (2002) discute sobre um processo de retribalização pós-moderno, uma aldeia global. A conjunção desta tecnologia retribalizante produziria uma cibercultura capaz de compartilhar sensações, unindo os seres humanos de todo o globo a partir dessa premissa. Sobre o processo de reconfiguração, a mudança de paradigmas, o autor observa a homogeneidade do individualismo ceder gradativamente, sendo substituída por processos conectivos. Novas formas de troca de informação permitiriam uma comunicação personalizada e bidirecional de imediato, refletindo em mudanças estruturais na produção e distribuição da informação. Seria esta a reconfiguração observada dentro da cibercultura.

Lemos (2002) aborda que na cibercultura, o ciberespaço é uma rede social (desvinculada do termo redutivo atual de “rede social”) complexa e extra-tecnológica. A cibercultura seria formada a partir do encontro entre aspectos sociais e tecnológicos, sendo através da inclusão da prática diária, do cotidiano, do banal a partir da tecnologia que seriam percebidas suas características mais marcantes, de maneira mais evidente. A cibercultura transparece, para o “bem” ou para o “mal”, como novas tecnologias são um degrau para uma sensação de efervescência social, sejam elas o compartilhamento de emoções, a convivialidade ou formações comunitárias diversas. Lemos (2002) afirma que a cibercultura não pode ser categorizada como uma cibernética da sociedade, mas a tribalização da cibernética. O autor discursa que uma insistência em estabelecer a sensação de oposição entre conceitos de cultura e tecnologia é resultado de uma perspectiva que consiste em separar e reduzir para compreender. A tecnologia não seria (e nunca teria sido) colocada em um espaço hermético aos desarranjos dos aspectos sociais da vida. Ela estaria em constante busca por uma passagem para penetrar, atravessar, trespassar, incorporar. Para Lemos (2002), a cibercultura é um exemplo da vida social que tenta romper e desorganizar o deserto racional, objetivo e frio da tecnologia moderna.

No trecho do debate da Bienal de São Paulo com o tema “Educar na Cultura Digital” em 2010, Lemos discursa sobre uma suposta posição de refém perante os equipamentos e novas tecnologias. Sua resposta se dá sobre a virtualização, sobre a reflexão a respeito dos dispositivos que permitem ler as coisas, problematizar as coisas. Pergunta-se, na verdade, o que tem se a produzir a partir das informações

que são trazidas? Atualizar é escrever, virtualizar é ler. Os dispositivos e tecnologias devem possibilitar mais leituras e escritas, pautados nas premissas conceituais da cibercultura de liberação do polo da emissão, na coletividade desse processo e nos reflexos para as configurações vigentes. Na publicação “Epistemologia da comunicação, neomaterialismo e cultura digital” o autor André Lemos (2020) fala que perspectiva neomaterialista aplicada aos estudos da comunicação digital vai se perguntar como algoritmos, interfaces, dispositivos, leis, regulações, patentes, redes de comunicação, espaços de uso etc. constroem determinado fenômeno. Na perspectiva material, onde os fenômenos se desenvolvem em redes, produzindo efeitos ou afetações materiais; e pragmática, com objetos humanos e não humanos a partir daquilo que fazem e não definidos apenas por substâncias ou categorias a priori, interessa saber que tipos de interface, algoritmos, interfaces, dispositivos, etc. produzem um determinado problema a ser investigado. Sobre o problema, Lemos (2020) indica que pode-se analisá-lo pelo viés de gênero, da privacidade, da vigilância, das relações intersubjetivas etc. Para cada modo, mediadores importantes aparecerão.

Lemos (2020) ainda propõe, como proposta de metodologia de análise neomaterialista, quatro etapas chave. Inicia-se pela identificação do modo, da controvérsia, seria a etapa “Modos”, que busca identificar em que campo de tensões o problema vai. O próximo passo, é de identificar os atores envolvidos e como eles se expressam, se através de interfaces, documentos, etc. Este é o “Inventário”, que consiste na descrição dos objetos humanos e não-humanos na ponto a ser analisado. O terceiro passo é de mapear as formas de mediação, partindo do pressuposto de que ações, significados e forças são fabricados. Essa etapa é chamada de “Transdução”, a descrição destas mediações para a ocorrência do fenômeno. É um processo de identificação daquilo que as coisas fazem, são feitas e fazem fazer. Por fim, resta reagrupar o problema antes “aberto”, criando um elemento adicional a ser instituído na construção da verdade, como afirma o autor. A etapa final chama-se “Reagregação” e é a dimensão propositiva com vistas a entender a afetação coletiva (humanos e não humanos), na reagregação e redefinição do problema. Há, a partir do entendimento desta proposta metodológica, uma perspectiva para no futuro estabelecer a proposta de projeto de design para protagonismo feminino e co-autoria analisada sob este mesmo viés neomaterialista,

compreendendo de maneira aprofundada pontos relevantes para a materialidade do projeto e do seu respectivo desafio, como por exemplo, a influência dos atores envolvidos e o processo de mediação existente.

Ao atrelar tais conceitos com os Métodos Extensíveis de Design, é relevante reforçar como eles estão construídos em relação à noção estabelecida de cibercultura. Neves (2008, p. 252) coloca a cibercultura enquanto ação a partir do surgimento dos agenciamentos sociais das comunidades no espaço virtual digital. Há nesse contexto contemporâneo, o reforço da transformação do papel do designer, agora a partir do uso da perspectiva cibercultural como base para a execução de métodos de design, globalmente interligados. Novamente, o projeto se entrelaça e cria vínculos profundos com essas noções, antes passadas de maneira despercebida mas trazidas à tona neste momento cíclico de reflexão e retorno ao desafio inicial de projeto de design: “Como podemos estimular a produção de mulheres artistas em um ambiente conectado que desperte o senso de comunidade através de um subproduto do projeto *“do it”*?”

Ao analisar essas informações a respeito da cibercultura, os ciberespaços e as teorias neomaterialistas sob a lente do projeto de design construído até então, percebem-se alguns fatores importantes de destaque. O projeto dialoga diretamente com a relação entre sociedade e seus desdobramentos para meios tecnológicos, conectando-se por si só com a base da cibercultura apenas a partir dessa definição. Ao olhar de maneira mais recortada para os conceitos-chave da cibercultura (liberação do polo da emissão, necessidade de coletividade e conexão entre as partes e a reconfiguração), vemos novamente aspectos vinculados ao projeto de design. A emissão da informação está estabelecida no papel das usuárias como produtoras e emissoras da informação, claro que a partir das instruções, mas sem suas colaborações, não há conteúdo interativo. Sobre a coletividade e conexão, é toda a premissa do ambiente conectado a ser desenvolvido: o espaço funciona como uma comunidade, com o objetivo de estimular trocas e ter um ambiente seguro e convidativo. A reconfiguração geral se dá a partir, principalmente, da desterritorialização da exibição *“do it”*, que deixa de ter uma obrigatoriedade de existência vinculada somente aos momentos presenciais, dados majoritariamente a partir de um eixo Europa-EUA.

No entanto, os pontos nos quais o projeto cria ruídos com a cibercultura estão ligados à uma construção à força da cibernética de um aspecto da sociedade, desviando do um pensamento pós-moderno agregador e coletivista, intenção inicial do projeto. Propor um aplicativo, e o meio aplicativo somente, como solução definitiva e rígida para a questão globalizante de protagonismo feminino e co-autoria de forma conectada entre redes é estabelecer a tecnologia dentro de um espaço fechado e distante da vida social e da natureza dos aspectos sociais da vida. Sabendo que a cibercultura guia o projeto, a solução atual reforça somente a objetividade e frieza da tecnologia moderna, aspectos estes que não dialogam com o desafio proposto inicialmente. Além dos pontos dissonantes apresentados, a aplicação de uma metodologia neomaterialista para a pesquisa e também para a execução do projeto poderia auxiliar na identificação de esquinas inexploradas do projeto, além de aprofundar questões pertinentes à contemporaneidade, alinhadas a um pensamento complexo e que reconhece uma multiplicidade de fatores.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma breve contextualização sobre o desenvolvimento da arte contemporânea, seus desdobramentos sob uma perspectiva de autoria feminina, a conexão com práticas de co-autoria artística e a tecnologia representando um papel potencializador e mediador de dimensões sociais. Estes são os tópicos tratados nesta pesquisa, alguns de maneira mais aprofundada, outros identificados e contextualizados para uma compreensão inicial do problema a ser tratado. Não pode-se esquecer o vínculo íntimo da proposta com o “*do it*”, iniciativa protagonizada em 1993 pelo curador e historiador Hans Ulrich Obrist, que busca, de maneira resumida, flexibilizar exposições de arte através de instruções de artistas para que os espectadores as executem, ampliando o número de artefatos para uma obra. O desafio geral, após as etapas iniciais de exploração do problema, se concretiza na frase: “Como podemos estimular a produção de mulheres artistas em um ambiente conectado que desperte o senso de comunidade através de um subproduto do projeto “*do it*”?

Percebe-se na proposta de projeto, questionamentos relevantes sobre a relação entre sociedade e papéis de gênero, com foco principal na dinâmica contextual do mundo da arte contemporânea. Tanto o projeto como o embasamento teórico estão conectados com o conhecimento artístico e a relevância histórica dos desdobramentos da arte contemporânea. Ao propor uma apropriação do formato do “*do it*”, espaços geográficos limitados são tensionados e novas comunidades conectadas podem ser criadas. Nessa mesma linha de pensamento, a reflexão sobre a criação de comunidades em rede acrescenta uma dimensão extra para uma perspectiva agregadora da tecnologia, em sintonia com as características únicas que formam a sociedade.

O resultado material a partir do desenvolvimento foi obtido a partir do processo analítico e, posteriormente, construtivo de um dos possíveis meios para a comunidade em rede, através de uma alternativa específica, o aplicativo. Pode-se analisar também como resultado de pesquisa a conexão feita entre arte contemporânea, a produção feminina e o “*do it*”, estabelecendo um fundamento de co-autoria em comum entre eles e lançando uma nova visão a partir dessas perspectivas a partir da criação de laços de potencial entre elas. Outro aspecto relevante foi o início

de uma conexão com usuários, que apresenta grande potencial exploratório, percebendo o projeto como algo cíclico e que poderia ser desdobrado por fases de desenvolvimento que estão em busca de constante atualização, e por consequência, melhoria prática.

Em um resgate dos objetivos específicos do projeto, foram destacados: a análise de uma sucinta linha do tempo para arte contemporânea, realizada notadamente nos primeiros capítulos desta pesquisa; a exploração das conexões entre arte contemporânea, produção feminina e novas ferramentas e mídias, traduzido na totalidade deste projeto; a compreensão e tradução da proposta do "*do it*" para um formato atualizado e a identificação e exibição dos trabalhos de artistas mulheres vinculadas ao "*do it*"; ambos materializados no projeto visual e conceitual; e, por fim, a exploração das capacidades da comunicação a partir da tecnologia, ponto de debate e questionamento no subcapítulo final do desenvolvimento, abrindo brechas para possíveis continuidades e novas explorações a partir do potencial tecnológico e social, conforme os mesmos evoluem e tomam novas formas.

Ao lembrar o desafio: "Como podemos estimular a produção de mulheres artistas em um ambiente conectado que desperte o senso de comunidade através de um subproduto do projeto "*do it*"?, podemos desenvolver um aplicativo. Mas pode-se também encontrar outras formas dialógicas de aproximação que vão além, que questionam, que ouvem e que são guiadas pelas dimensões sociais existentes numa relação profunda e complexa entre relações de gênero, subjetividade da arte e autoria compartilhada.

REFERÊNCIAS

ARCHER, M. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARTNEWS. Beyond the Surface: Miriam Schapiro's Enduring Legacy Is on Full View at the Museum of Arts and Design. **Artnews**. 24 abr. 2018. Disponível em: <https://www.artnews.com/art-news/reviews/beyond-surface-miriam-schapiros-enduring-legacy-full-view-museum-arts-design-10032/> Acesso em: 16 jun. 2019.

ATKINS, R. **ArtSpeak: A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords, 1945 to the Present**. Nova York: Abbeville Press Publishers, 1997.

BOUCHER, M. **Guerrilla Girls: Troubler le Repos./ Disturbing the Peace**. Montreal: Galerie de l'UQAM, 2010.

BROOKLYN MUSEUM. The Dinner Party by Judy Chicago. **Long-Term Installation**. Out. 2002. Disponível em: https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/dinner_party/. Acesso em: 16 dez. 2022.

BROUDE, N., GARRARD M. **The Power of Feminist Art: The American Movement of the 1970's History and Impact**. Nova York: Harry N. Abrams, 1996.

COVERT, Abby. Apresentação **Information Architecture Heuristics for Interaction Designers**. Does it have legs? 2011. Disponível em: <http://www.slideshare.net/AbbyCovert/information-architecture-heuristics>. Acesso em 22 out. 2022.

CHADWICK, W. **Women, Art, and Society**. 5a ed. Nova York: Thames & Hudson world of art, 2012.

CURATORS INTL. **Do it (1997-)**. Disponível em: <https://curatorsintl.org/exhibitions/8593-do-it-1997>. Acesso em: 21 nov. 2022.

CURATORS INTL. **Do it (2013-)**. Disponível em: <https://curatorsintl.org/exhibitions/18072-do-it-2013>. Acesso em: 21 nov. 2022.

CURATORS INTL. **Do it (home)**. Disponível em: <https://curatorsintl.org/records/20290-do-it-home>. Acesso em: 21 nov. 2022.

CURATORS INTL. **Do it (short)**. Disponível em: <https://curatorsintl.org/events/11753-do-it-short>. Acesso em: 21 nov. 2022.

DAILY MAIL. EXCLUSIVE: Talk about a blast from the past! As Snake turns 25, experts reveal how Nokia's iconic game became such a phenomenon and sparked the dawn of a new use for the mobile phone. **Science**. 15 jul. 2022. Disponível em: <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-11017471/Experts-reveal-Nokias-iconic-game-Snake-phenomenon-turns-25.html>. Acesso em: 15 nov. 2022.

DATA.AI. Global App Downloads Surpassed 175 Billion in 2017. **Market Data**. January 31, 2018. Disponível em: <https://www.data.ai/en/insights/market-data/global-app-downloads-2017/>. Acesso em: 18 jul. 2019

EDUCAREDE. **O que é cibercultura?**. YouTube, 30 de nov. de 2010. Disponível em: <https://youtu.be/hCFXsKels0w>. Acesso em: 15 nov. 2022.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. Inserções em Circuitos Ideológicos: 1. Projeto Coca-Cola. **Artes Visuais**. 28 jul. 2022. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra6310/insercoes-em-circuitos-ideologicos-1-projeto-coca-cola> Acesso em: 15 nov. 2022.

GARDNER, H., DAVIS K. **The App Generation: How Today's Youth Navigate Identity, Intimacy, and Imagination in a Digital World**. Londres: Yale University Press, 2013.

GOOGLE ARTS AND CULTURE. **Do it**. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/project/do-it>. Acesso em: 21 nov. 2022.

GUERRILLA GIRLS (Grupo de artistas). **Bitches, Bimbos, and Ballbreakers: The Guerrilla Girls' Illustrated Guide to Female Stereotypes**. Chicago: Penguin Books, 2003.

GUERRILLA GIRLS (Grupo de artistas). DO WOMEN STILL HAVE TO BE NAKED TO GET INTO THE MET. MUSEUM? **The Poster That Changed It All**. 2012. Disponível em: <https://www.guerrillagirls.com/naked-through-the-ages>. Acesso em: 16 dez. 2022.

GUGGENHEIM. Marina Abramović Rhythm 0. **Collection Online**. 2018. Disponível em: <https://www.guggenheim.org/artwork/5177>. Acesso em: 20 abr. 2019.

HAUSER & WIRTH. Repetition Nineteen III Eva Hesse 1968. **Selected images**. 2022. Disponível em: <https://www.hauserwirth.com/artists/2810-eva-hesse/#images>. Acesso em: 16 dez. 2022.

IPHONE DEVELOPMENT 101. iPhone Device & Screen Sizes and Resolutions. **UI Sizes**. 2009-2022. Disponível em: http://www.idev101.com/code/User_Interface/sizes.html. Acesso em: 21 nov. 2022.

LEMOS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMOS, A. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. In: **Intercom**. XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2005. Disponível em: <https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cibermob.pdf>. Acesso em: 15 nov. 2022.

LEMOS, A., BITENCOURT, E. Sete pontos para compreender o neomaterialismo. **Galáxia** (São Paulo, online), n. 46, p. 1-10, 2021. ISSN: 1982-2553. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/52017/35142>. Acesso em: 16 nov. 2022.

LEMOS, A. Epistemologia da comunicação, neomaterialismo e cultura digital. **Galáxia (São Paulo)**, n. 43, p. 54–66, 2020.

MACHADO, A. **Arte e mídia**. Brasil: Zahar, 2007.

MAZZAROTTO FILHO, M. SERPA, B.O. Cartas (anti) dialógicas: politizando a práxis em Design através da pedagogia crítica de Paulo Freire.. **Arcos Design**, [S.l.], v. 15, n. 1, p. 171-194, mar. 2022. ISSN 1984-5596. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign/article/view/64305>. Acesso em: 29 out. 2022.

MOMA. Joseph Kosuth One and Three Chairs 1965. **Art and artists**. 2022. Disponível em: https://www.moma.org/collection/works/81435?artist_id=3228&page=1&sov_referrer=artist. Acesso em: 16 dez. 2022.

MOMA. Tim Rollins, K.O.S. (Kids of Survival) with Angel Abreu, Jose Burges, Robert Delgado, George Garces, Richard Lulo, Nelson Montes, José Parissi, Carlos Rivera, Annette Rosado, Nelson Ricardo Savinon Amerika VIII 1986-87. **Art and artists**. 2022. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/78570>. Acesso em: 16 dez. 2022.

MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA SOFIA. Video is Television? **Collection**. 2007. Disponível em: <https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/video-television>. Acesso em: 30 jun. 2019.

MUTUALART. Jean-Michel Basquiat Discography Two, 1983. **Artworks**. 2018. Disponível em: <https://www.mutualart.com/Artwork/Discography-Two/63E6CD46DBD143AA>. Acesso em: 16 dez. 2022.

NEVES, A. et al. XDM: Métodos Extensíveis de Design. CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 8., 2008, São Paulo. **Anais**. São Paulo: AEND|BRASIL, 2008. 249 - 259. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/58986048/XDM-Metodos-Extensiveis-de-Design>. Acesso em: 20 Mai 2021.

NOCHLIN, L. **Why Have There Been No Great Women Artists?** 50th Anniversary Edition. Reino Unido: WW Norton, 2021.

NOVA N.; MIYAKE K.; CHIU W.; KWON N. **Curious Rituals: Gestural Interaction in the Digital Everyday**. NFL press, 2012.

PONTES, I. Metodologias do Design – XDM (eXtensible Design Methods). **Design Culture**, 2013. Disponível em: <https://designculture.com.br/metodologias-do-design-xdm-extensible-design-methods/>. Acesso em: 8 out. de 2022.

ROBINSON, H. **Feminism-Art-Theory: An Anthology, 1968-2000**. Oxford: Blackwell Publishing, Incorporated, 2001.

RONALD FELDMAN GALLERY. Mierle Laderman Ukeles Touch Sanitation Performance, 1979-80. **Exhibition**. 1984. Disponível em: <https://feldmangallery.com/exhibition/096-touch-sanitation-ukeles-9-9-10-5-1984>. Acesso em: 16 dez. 2022.

SFMOMA. Hans Haacke News, 1969/2008. **Artwork Info**. 2008. Disponível em: <https://www.sfmoma.org/artwork/2008.232/>. Acesso em: 12 mai. 2019.

SNYDER, R. What Is Third-Wave Feminism? A New Directions Essay. **Signs**, Chicago, v. 31, n. 01, p. 175-196, out. 2008.

STRAIN, M. 1983 to today: a history of mobile apps. **The guardian**, 13 fev. 2015. Disponível em: <https://www.theguardian.com/media-network/2015/feb/13/history-mobile-apps-future-interactive-timeline>. Acesso em: 17 ago. de 2019.

TATE MUSEUM. Robert Morris Untitled. **Art and Artists**. Ago. 2004. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/morris-untitled-t01532>. Acesso em: 18 abr. 2019.

TATE MUSEUM. Sol LeWitt [no title] 1973. **Art and Artists**. 1981. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/lewitt-no-title-p01069>. Acesso em: 24 jun. 2019.

THE ART STORY FOUNDATION. Feminist Art Movement Overview and Analysis. **Movements**. 1 fev. 2017. Disponível em: <https://www.theartstory.org/movement/feminist-art/>. Acesso em: 28 jul. 2019.

THE NEW YORK TIMES. Enhancing the Image of Feminist Art. **Movie Review | 'WOMEN ART REVOLUTION'**. 31 mai. 2011. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2011/06/01/movies/women-art-revolution-by-lynn-hershman-leeson-review.html>. Acesso em: 02 out. 2022.

THE VERGE. New contest hopes to crack the code around William Gibson's poem 'Agrippa'. **Web**. 12 jul. 2012. Disponível em: <https://www.theverge.com/2012/7/12/3151966/cracking-william-gibson-agrippa-code-contest>. Acesso em: 30 jun. 2019.

USER EXPERIENCE PROJECT. The User Experience Wheel. **Blog**. 17 abr. 2007. Disponível em: <http://userexperienceproject.blogspot.com/2007/04/user-experience-wheel.html>. Acesso em: 05 ago. 2019.

VEJA. IMPERDÍVEL: Em mostra de Yoko Ono, público tem papel ativo. **Cultura**. 1 abr. 2017. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/imperdivel-em-mostra-de-yoko-ono-publico-tem-papel-ativo/>. Acesso em: 8 out 2022.

WALKER ART CENTER. The Mythic Being: Sol's Drawing #1-5. **Artworks**. 2015. Disponível em: <https://walkerart.org/collections/artworks/the-mythic-being-sols-drawing-number-1-5>. Acesso em: 16 dez. 2022.

WEINBERGER, D. **Por André Lemos**. Disponível em: <https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cibermob.pdf>. Acesso em: 15 nov. 2022.

WIKIPEDIA. Piero Manzoni - Merda D'artista (1961) - panoramio.jpg. **Ficheiro**. 20 fev. 2010. Disponível em: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Piero_Manzonei_-_Merda_D%27artista_%281961%29_-_panoramio.jpg. Acesso em: 12 abr. 2019.

WIKIPEDIA. Martin Cooper em 2007, utilizando o DynaTAC de 1973. **Visualizador Multimídia**. 5 jun. 2007. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Motorola_DynaTAC#/media/Ficheiro:2007Computex_e21Forum-MartinCooper.jpg. Acesso em: 05 ago. 2019.

WIRED. Even Steve Jobs Didn't Predict the iPhone Decade. **GEAR**. 9 jan. 2017. Disponível em: <https://www.wired.com/2017/01/apple-iphone-10th-anniversary/>. Acesso em: 05 ago. 2019.

WOOD, P. **Arte conceitual**. São Paulo: Cosac-Naify, 2002.

ZEITGEIST FILMS. !WOMEN ART REVOLUTION. **Film**. 2010. Disponível em: <https://zeitgeistfilms.com/film/womenartrevolution>. Acesso em: 16 dez. 2022.

APÊNDICE A - Roteiro de entrevista/grupo focal

ROTEIRO DE ENTREVISTA/GRUPO FOCAL

POSTAGEM GRUPOS/REDES

INTRODUÇÃO

- > conversar sobre um projeto de rede de criação artística *online* (de mulheres para mulheres)
- > em 93 foi criada uma exibição/projeto chamada “do it”, que busca trazer instruções de artistas conhecidos para uma determinada obra. com base nas instruções, os espectadores as executam, tornando a autoria da obra compartilhada, multiplicando as possibilidades de resultado para um único conjunto de instruções. seria uma obra com várias versões ou até mesmo várias obras, dependendo da perspectiva.
- > essa exibição presencialmente tem como rota o eixo europa-eua-austrália, mas um livro com as instruções já foi publicado durante a o início da pandemia pra estimular o “do it” mesmo em isolamento social.
- > a partir disso, a ideia é criar uma rede conectada para essas trocas, que não dependa exclusivamente das exposições presenciais e que estimule a troca.

TÓPICOS DE DISCUSSÃO

- > sobre você (nome, idade, trabalha com o que, quando surgiu o interesse por arte)
- > sobre alguma experiência ou memória com arte que te marcou (algum parente, na escola, em alguma visita a um museu, etc.)
- > já refletiu sobre a relação da sua vivência como mulher e o seu consumo de arte? existe algo que te chama atenção nessa relação?
- > qual sua visão sobre redes e comunidades *online*? quais você mais usa? quais gosta e quais desgosta? o que nelas gosta/desgosta? você é uma pessoa que se sente confortável compartilhando coisas suas com outras pessoas?
- > você se enxerga consumindo e produzindo através desse modelo de instruções de artistas? (se sim, de que forma? se não, por que?)