




Relato de Processo

Subversão emergente na prática artística: in/visibilidades no feminino

Emergent Subversion in Artistic Practice: in/visibilities in the Feminine

Célia Palma
celi.palma@gmail.com
Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), Universidade do Algarve/Universidade Aberta
Faro, Portugal
 <https://orcid.org/0009-0000-0180-0411>

Isabel Cristina Carvalho
isabel.carvalho@uab.pt
Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC-UAb), Universidade Aberta
Lisboa, Portugal
 <https://orcid.org/0000-0002-0499-7464>

Mirian Nogueira Tavares
mtavares@ualg.pt
Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), Universidade do Algarve
Faro, Portugal
 <https://orcid.org/0000-0002-9622-6527>

Resumo | Abstract

O artigo explora o impacto da Média-Arte Digital (MAD), como ferramenta para fomentar a reflexão das normas de género associadas à identidade feminina, a partir da análise do processo criativo resultante do projeto autoral, que procura, através da prática artística interdisciplinar, com base no Artivismo, evidenciar o empoderamento feminino nas narrativas históricas. O estudo apresenta o processo criativo do artefacto artístico *in/visibilidades no feminino 1.0*, desenvolvido segundo o método a/r/cográfico, sustentado na etnografia e na abordagem metodológica qualitativa. A prática

experimental envolve a convergência tecnológica da Inteligência Artificial Generativa (GenAI) na criação imagética e interativa, como mediação artística, que promove uma relação ativa com a *interface*, permitindo ao público participar enquanto regista as perceções, identificadas como subversão da narrativa, na tentativa de promover a visibilidade e o empoderamento da identidade feminina. Alinha-se com os princípios da Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas e da iniciativa *New European Bauhaus*, na procura de práticas emergentes de expressão comprometidas com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, na promoção da igualdade de género.

This article explores the impact of Digital Media Art as a tool for fostering reflection on gender norms associated with female identity, based on an analysis of the creative process resulting from the author's project. Through an interdisciplinary artistic practice grounded in Artivism, to highlight female empowerment in historical narratives. For that purpose, it presents and analyses the creative process and performance of the artistic artefact "female in/visibilities 1.0", following the a/r/cographic method, supported by ethnographic research and qualitative methodological approaches. The experimental practice reflects on the technological convergence of Generative Artificial Intelligence (GenAI) in the image-making and interactive creation as activist mediation. It emphasizes the role of the interface in engaging the participating spectator and illustrates how narrative subversion can be used as a tool to promote the empowered visibility of female identity. It aligns with the United Nations 2030 Agenda and the principles of the New European Bauhaus initiative, aiming to contribute to emerging practices of expression committed to the Sustainable Development Goals.

Palavras-chave | Keywords

Média-Arte Digital • Prática Interdisciplinar • Identidade Feminina • Narrativa Imagética • Artivismo

Digital Media-Art • Interdisciplinary Practice • Female Identity • Imagery Narrative • Artivism

1. Introdução

Apesar dos avanços na representatividade de género, persistem desigualdades significativas na forma como as mulheres são representadas, reconhecidas e visibilizadas nos domínios da arte, da cultura e da tecnologia. O setor artístico continua marcado por uma expressiva sub-representação de mulheres.

De acordo com o relatório *The Art Market 2024*, embora se observe um progresso, a presença de artistas mulheres nas galerias representa apenas 41%. A reduzida disponibilidade de obras de artistas mulheres nos canais de venda continua a afetar diretamente a sua visibilidade e o acesso às coleções privadas, que permanece aquém da equidade (McAndrew, 2024, p. 87).

A invisibilidade estende-se também ao domínio das tecnologias emergentes. A Inteligência Artificial (IA), enquanto sistema de produção e reprodução simbólica, tem sido amplamente criticada por perpetuar vieses de género, uma vez que é frequentemente treinada com dados enviesados que reforçam estereótipos sociais e estruturas hegemónicas (Crawford, 2021, p. 132).

As artes protagonizadas por mulheres, incluindo as tradições como os cânticos rurais e outras expressões enraizadas no quotidiano doméstico e comunitário, continuam a ser sub-representadas nas narrativas dominantes de género, sustentadas pela masculinidade hegemónica, e tornam urgente propor estratégias de reinscrição simbólica que possibilitem novos modos de visibilidade e reconhecimento.

Neste enquadramento, a investigação delimita a sua ação ao sul de Portugal, especificamente ao Algarve, escolhido pela sua relevância etnográfica e pelo limitado trabalho de recolha existente sobre o património imaterial da região, em particular os cânticos femininos. O projeto dirige-se a um público intergeracional, com foco na sensibilização e na educação cultural, privilegiando a transmissão de conhecimento entre gerações, e posteriormente estender-se a práticas em contexto escolar.

O conceito de território assume, neste contexto, três dimensões complementares: como espaço geográfico e cultural das comunidades, cujas práticas sonoras e visuais constituem património imaterial frequentemente invisibilizado nas narrativas hegemónicas; como espaço simbólico e político, em que o corpo feminino se apresenta como lugar de resistência e de reinscrição identitária; e como

espaço mediático e digital, entendido como campo híbrido no qual a Média-Arte Digital (MAD) e a Inteligência Artificial Generativa (GenAI) abrem novas possibilidades de mediação crítica e artista.

Esta leitura dialoga com a proposta de Deleuze e Guattari (1995), para quem o território não é fixo nem homogêneo, mas rizomático, marcado por multiplicidade e instabilidade. O rizoma conecta qualquer ponto a outro, permitindo articulações heterogêneas em que cada traço não remete necessariamente a uma mesma natureza. Coloca em jogo regimes de signos diversos e até estados de não-signos, revelando a plasticidade do território, sempre sujeito a movimentos de “desterritorialização” e “reterritorialização”. Assim, o projeto posiciona-se como prática que atravessa e reconfigura territórios – culturais, simbólicos e digitais – articulando-os de forma rizomática numa proposta materializada do feminino.

É neste contexto que se inscreve o projeto artístico *in/visibilidades no feminino 1.0*, um artefacto experimental que combina as práticas interdisciplinares de ativismo, etnografia e mediação cultural, posicionando-se como prática MAD orientada para o estudo e a promoção da igualdade e da agência feminina. O artefacto utiliza os recursos da GenAI como técnica de colagem de sons e imagens em movimento, apropriando-se de materiais etnográficos através de camadas interpretativas, que incorporam a perspectiva da etnomusicologia, com destaque para os cânticos das mulheres, representados por imagens sonoras, que se misturam num único corpo materializado, como forma de visibilidade e transformação social.

A investigação, desenvolvida pela prática artística, tem como objetivo compreender de que modo a MAD influencia novas narrativas de expressão, destacando o resultado da composição final como elemento do manifesto artista, propondo o diálogo simbiótico humano e máquina na apropriação de imagens e sons etnográficos. Esta articulação contribui para a reflexão e subversão das normas estereotipadas da identidade feminina. O artefac-

to utiliza a tecnologia com sensor de movimento (*Kinect*) e a projeção videoarte, no processo híbrido que inclui imagens de mulheres portuguesas, extraídas da série documental “Povo que canta”, de Michel Giacometti (2010), e da plataforma “A Música Portuguesa a Gostar Dela Própria”, de Tiago Pereira (2011).

A interatividade permitiu ao espectador intervir diretamente na experiência, criando o seu próprio espaço de diálogo. Cada experiência individual, mediada pela *interface*, facilitou a construção poética do processo interativo, com a intenção de transformar a obra em prática de subversão. A *interface* promoveu o diálogo sustentado na narrativa não-linear, propondo uma nova perspectiva sobre a ressignificação da identidade feminina. Partindo do princípio de que a compreensão de um objeto depende da interação entre sujeito e objeto, o processo revela como as características desse objeto se transformam e são socialmente interpretadas pela mediação interativa.

2. Contextualização Histórica: Ativismo e a Perspetiva Feminista

A tecnologia digital transformou profundamente a prática artística, sendo incontornável reconhecer o papel significativo desempenhado pelas mulheres no seu desenvolvimento. No entanto, a sua presença continua a ser excluída das narrativas históricas dominantes. Por exemplo, Hipátia de Alexandria (século IV d.C.), destacou-se como matemática ao aprofundar a geometria euclidiana, e escrever as equações das seções cônicas, consequentemente, a sua ousadia em afirmar-se como mulher erudita levou à sua execução, revelando um exemplo da violência estrutural que silenciou o contributo feminino. No século XIX, Ada Lovelace (1815-1852) é reconhecida como a primeira programadora da história, ao desenvolver os algoritmos que tornaram funcional o *Analytical Engine* de Charles Babbage, um protótipo de computador moderno inspirado no *Tear de Jacquard*.

Embora Babbage tenha idealizado a máquina, foi Lovelace quem lhe deu operabilidade, com os seus cálculos e visão pioneira (Brodsky, 2021, pp. 25-49).

Nas décadas de 1960 e 1970, durante a segunda vaga do movimento feminista, emergiram ideias progressistas que procuraram valorizar o papel das mulheres na arte. As artistas começaram a utilizar o corpo feminino como meio de expressão artística, política e de manifesto ao desafiar as normas tradicionais que o reduziām a mero objeto do olhar masculino. Apesar da mudança de paradigma, na tentativa de subverter os papéis de género impostos pelo patriarcado, as transformações efetivas na sociedade revelaram-se limitadas.

Neste período, o “ativismo” feminista emergiu como prática artística. A coleção *The Sammlung Verbund Art Collection (Vienna)*, representou o “ativismo” como pensamento crítico, descrito para contextualizar o estudo do movimento feminista dos anos 70, ao procurar compreender a expressão artística da época com as questões sociais, as causas políticas e o impacto nas comunidades. A intervenção colaborativa tinha como objetivo o empoderamento das mulheres como forma de manifesto. Segundo Gabriele Schor, diretora e fundadora da coleção, a vanguarda feminista é definida como a produção de artistas que questionou as construções sociais associadas ao feminismo (Schor, 2015 citada por França & Corrêa, 2020, p. 303).

Em *Isolation* (1972), a artista alemã Renate Eisenegger apresenta uma sequência de oito fotografias, onde se mostra a si própria a colar algodão sobre a sua boca, nariz, ouvidos e olhos, numa representação simbólica da autoprivação sensorial. Esta performance perturbadora, ilustrada na Figura 1, denuncia a obstrução à comunicação e reflete uma experiência coletiva de silenciamento vivida por muitas mulheres, contra a qual o movimento feminista protestava (França & Corrêa, 2020, pp. 309-310).

Muitas artistas feministas exploraram ainda a “falha”, o erro, e o inacabado como estratégias para subverter o ideal patriarcal de precisão e controlo da tecnologia. Um dos exemplos é o vídeo *Vertical Roll*



Figura 1. © *Isolation* (1972) de Renate Eisenegger. Verbund Art Collection

(1972), de Joan Jonas, no qual interrupções visuais, linhas pretas entre os fotogramas, fragmentam repetidamente as imagens do corpo da artista, rompendo a continuidade narrativa e revelando a construção mediada da sua presença (Brodsky, 2021, pp. 51-66).

Linda Nochlin (2023) analisa as múltiplas barreiras institucionais, sociais e culturais que historicamente impediram as mulheres de alcançar o reconhecimento e sucesso no mundo da arte. A autora discute o acesso limitado à educação artística formal, as limitações impostas pelos papéis de género e a constante desvalorização da autoria feminina. Nochlin sublinha que, apesar do envolvimento ativo das mulheres na produção artística ao longo da história, o trabalho feminino foi muitas vezes subvalorizado, ignorado ou atribuído erroneamente a homens, reforçando a urgência de questionar as bases patriarcais que moldam o mundo artístico.

Com o advento das novas tecnologias e das redes sociais, as mulheres passaram a explorar formas de expressão digital que incorporam o corpo feminino como suporte de narrativas, da intimidade e das relações sociais, utilizando meios para habitar e subverter os códigos estabelecidos. Segundo Wichels (2020) “As novas tecnologias vieram reforçar a imaginação coletiva, ao facilitar as trocas simbólicas entre pessoas e comunidades reais ou imaginadas” (p. 79). Nesse contexto, Maeso (2020) sublinha que o feminismo encontrou uma oportunidade de transformar as estruturas de poder patriarcais e promover condições mais igualitárias. (Abalia *et al.*, 2020, pp. 119-121).

As questões relativas à igualdade de género, à sexualidade feminina e aos direitos de cidadania ganharam visibilidade no discurso público. No

entanto, mesmo com uma educação em constante transformação, as estruturas patriarcais persistem, e as mulheres continuam a não alcançar plenamente um futuro livre e igualitário. Judith Butler (2023) analisa a complexidade das categorias de sexo e género no discurso político, salientando a sua instabilidade e a forma como produzem mecanismos de exclusão. A autora argumenta que tais categorias são construções discursivas que refletem e perpetuam as normas sociais opressivas e/ou discriminatórias. Defende, nesse sentido, que uma política feminina pode mobilizar práticas que desafiam as normas reguladoras pelas quais se manifesta a diferença sexual. (Butler, 2023, pp. 7-15).

3. A Metodologia Híbrida do Artefacto

A metodologia adotada assenta na produção e aplicação de dados etnográficos e autoetnográficos, apoiados na a/r/cografia (Veiga, 2020b) como método de pesquisa, e no conjunto de práticas artísticas que convergem na materialização do artefacto digital. A apresentação e a curadoria da experiência, acompanham a recolha dos resultados da ação. A metodologia é fundamentada na dualidade do papel do artista como investigador e, simultaneamente, como autor da obra. Integra a ação híbrida de um conjunto de práticas interdisciplinares já enunciadas, como o ativismo, a etnografia e a mediação cultural.

A a/r/cografia, proposta por Veiga (2020), é utilizada como ferramenta de registo e análise do processo criativo. Compreende a investigação criativa sob três prismas: o da arte (A), o da investigação (R) e o da comunicação (C), sendo considerada como investigação baseada em artes e comunicação (Veiga, 2020a, p. 54).

A a/r/cografia (Veiga, 2020b) define sete etapas iterativas e generativas, no processo de investigação criativa: inspiração, gatilho, intenção, conceptualização, prototipagem, teste e intervenção. Seguidamente serão descritas as etapas da instalação *in/*

visibilidades no feminino 1.0, fundamentais para a sua progressão e para a amplificação do diálogo, da reflexão e da subversão narrativa.

A inspiração surge, numa primeira fase, como reflexão sobre o trabalho das mulheres na ruralidade cultural. Como refere Fonseca (2020, para. 84), “na lavoura, no tratamento dos animais, no artesanato, no comércio ou nos serviços, as mulheres trabalhavam de maneira informal e por isso «invisível», contribuindo, para além do serviço de donas-de-casa e mães de família, para o sustento familiar e para o desenvolvimento económico em geral.”

O gatilho emergiu da revisitação da técnica de *transmedia storytelling* no projeto, “Leva Leva, Ladaíinha de Pescadores Portugueses”, do coletivo FLEE Project de Alan Marzo e Olivier Duport (2022), inspirado na filmografia documentada pelo etnólogo Michel Giacometti, que ao longo do seu percurso em Portugal, realizou recolhas multifacetadas com o seu amigo Fernando Lopes Graça. Giacometti dedicou-se à salvaguarda do património imaterial português, enquanto processo de interpretação e reflexão da história no contexto da etnomusicologia, através da vertente editorial de sons, imagens e textos, e também na criação de um arquivo sonoro (Oliveira, 2023). O projeto “Leva Leva, Ladaíinha de Pescadores Portugueses”, refere-se à realidade das mulheres dos pescadores no Algarve como historicamente esquecidas e quase invisíveis pela história oficial, segundo os autores Alan Marzo e Olivier Duport (2022), é contada com o propósito de partilhar conhecimento, criar sentido e significado para inspirar e motivar o espetador, conectando-o à experiência individual e coletiva.

A criação de um manifesto artista e poético, concebido como uma declaração pública de princípio e a intenção de evidenciar o empoderamento das mulheres nas narrativas históricas constitui-se como intenção e propósito da investigação artística. A conceptualização destacou a importância do retrato da matriz cultural da sociedade, assumindo a voz das mulheres como manifesto ao associar os seus cânticos a formas de expressão identitária.

O projeto, enquanto obra em processo, parte das várias camadas sob uma perspectiva etnográfica, na apropriação e captação de sons e imagens em movimento, e do conceito de território.

A prototipagem, envolveu a articulação dos elementos no processo generativo, da relação interdisciplinar na recolha de dados, memórias e diálogos presentes no processo híbrido da narrativa. A prática artística apropriou-se de sons e imagens em movimento do arquivo histórico português de Michel Giacometti (1970-1974), sobre as vivências do passado, e também das imagens dos vídeos da plataforma “A Música Portuguesa a Gostar Dela Própria”, de Tiago Pereira (2011), como suporte para a composição imagética e sonora.

A experiência sonora do artefacto *in/visibilidades no feminino 1.0* consistiu numa instalação, com projeção visual e sonora, no despoletar de sons a partir de movimentos ativados pelo espetador participante e captados por um sensor de movimento *Kinect*, em simultâneo com a projeção da videoarte no espaço imersivo. O som, acionado no espaço previamente delimitado após a interação do participante, foi gravado a partir de arquivos sonoros remasterizados em *samples* de cânticos e outras sonoridades, resultando na transposição das características digitais do som original para uma performance sonora em adição com outros efeitos remisturados. O filme, composto por imagens geradas com recurso à GenAI, complementa o sistema pré-programado com software próprio (*openFrameworks*) que projeta o filme e ativa os arquivos sonoros pré-definidos para cada ponto. A interação é acionada pelo visitante, em movimentos monitorizados pela *Kinect*, e gera a composição áudio de acordo com o padrão rítmico, repetidamente, de forma cíclica. Cada instância, de imagem e som, em simultâneo, recebe um conjunto de transposições possíveis.

O teste utiliza a recolha de imagens e sons como base e simulacro do artefacto da prática artística no espaço interativo (Veiga, 2020b,

p. 105). Os primeiros testes permitiram verificar o *software* e o uso do *hardware*, o portátil MacBook Pro e as suas ligações com o vídeo projetor, a *Kinect* e a instalação do *X-Code* no sistema operativo, que se verificou operacional e procedeu-se à conclusão do *software* que ativou a ação sonora do artefacto.

A intervenção, apresentou a conexão de todas as fases anteriores e registou o diálogo interativo com o espetador participante, observaram-se novos estímulos e significados que foram registados. Esta fase permitiu recolher e analisar o *feedback* do público e incorporá-lo no projeto, para que posteriormente cada nova intervenção possa resultar numa nova prática com contributos para a investigação.

A intervenção integrou a exposição “Rizoma”, que ocorreu no dia 11 de julho de 2023 no Convento Espírito Santo em Loulé, Portugal.

4. A Obra Instalação

A instalação (Figura 2) apresentou a projeção do filme composto por imagens em movimento, integrando 27 imagens geradas com recurso à GenAI e posteriormente editadas em ambiente de pré-produção no *Adobe Premiere*. O uso da plataforma *Runway* (2023) permitiu a transformação de diferentes camadas de imagem e vídeo (Figura 3), originando uma nova composição visual no formato videoarte (Figura 4). Esta abordagem constituiu o elemento imagético central da obra, na exploração do potencial criativo da GenAI e introduzindo, em simultâneo, uma dimensão crítica e interativa centrada na importância da interface e da respetiva instrução. Importa salientar que a tecnologia GenAI possibilitou não apenas a criação de imagens singulares, mas também a automatização parcial do processo de experimentação, ao explorar novos métodos na construção de narrativas visuais – e, dessa forma, subverter conceitos tradicionais de interpretação, interação, autoria e criatividade.

No contexto expositivo, cada imagem do filme tinha uma duração de 12 segundos sendo exibidas sequencialmente, uma após a outra, totalizando 27 imagens apresentadas e 12 sons acionados pelo público. Quando o visitante se situava fora do espaço da interação, a instalação emitia uma faixa sonora contínua, destinada a suscitar a curiosidade e diferenciar entre o estado ativo e inativo da obra. Entre os 12 sons remasterizados (*sampling/manipulação*), destacou-se a inclusão do trecho da canção *Ô Laurinda, Linda, Linda*, originária da zona de Monchique, e outro da canção *Dona Mariana*, recolhida em Aljezur por Adélia Rosado e, posteriormente documentada por Michel Giacometti e Fernando Lopes Graça na *Antologia da Música Regional Portuguesa* (Giacometti & Lopes Graça, 1962).

A instalação foi concebida num espaço imersivo delimitado com aproximadamente três metros quadrados, utilizando parede ou tela branca como superfície de projeção. Para a conceção videográfica, recorreu-se a vários softwares, nomeadamente *X-Code/openFrameworks*; *Adobe Audition*; *Adobe Premiere*; *Adobe Photoshop*; *Adobe Illustrator*, *GenAI (Runway)*. E os equipamentos físico/digitais essenciais incluíram: computador portátil; duas colunas de som áudio; videoprojector e respectivos cabos; *Kinect* e respectivos cabos, suporte tripé (ou plintos); e respetiva alimentação elétrica.

Observou-se que a instalação suscitou a atenção, pelo seu impacto imagético e sonoro, os visitantes aproximavam-se intrigados e prontamente incentivados a interagir.

5. Interações Sonoras

A instalação destacou a sua experiência interativa, especificamente a componente sonora da *interface*, como descrito anteriormente, ativada pelo movimento e posicionamento do espetador participante, captados pela *Kinect*. O mapeamento do espaço, dos movimentos e da posição do

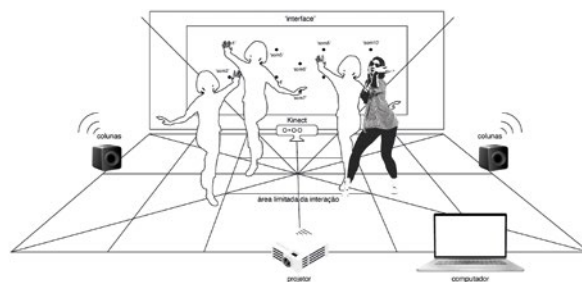


Figura 2. Esquema do projeto protótipo da instalação interativa *in/visibilidades no feminino 1.0*



Figura 3. Imagem de uma mulher na série da RTP *Povo que canta*. © Michel Giacometti (<https://arquivos.rtp.pt/programas/povo-que-canta>)



Figura 4. Resultado do processo criativo: imagem de um rosto feminino. © GenAI – Runway

participante foram registados e os 12 sons ativados, dentro do espaço previamente delimitado para a interação.

A ação sonora da prática apropriou-se de elementos da etnomusicologia, integrando cânticos e vozes femininas como ação performativa. Os sons foram materializados em sons ativos do manifesto, com a intenção de dar voz à experiência coletiva, ativada através da receção do público. O processo transformou-se num ato performativo de cocriação de sentido, na qual resistência e empoderamento emergiram não apenas como temáticas, mas como experiência partilhada. Consequentemente, o espectador foi convidado a transitar da estética para uma possível inestética sonora, onde ritmo e repetição formaram os elementos estruturantes das iterações da composição, agitando o espaço e estimulando a ação.

Durante a exibição, o posicionamento do espectador em relação à obra foi cuidadosamente considerado para facilitar a sua perceção e interação, mediante parâmetros sensoriais, espaciais e tecnológicos. A componente estética da imagem, dominada por tonalidades de preto e pela plasticidade técnica da GenAI, atraiu a atenção do espectador. O espaço físico, previamente delimitado, moldou a interação, em que movimentos distintos ativavam sons específicos. A instrução demarcada no solo com a respetiva legenda, indicava a ação a ser realizada, permitindo o desenrolar da narrativa e fomentando uma conexão individual e emocional singular.

A tecnologia *Kinect* captou os movimentos do espectador, desencadeando diferentes reações sensoriais, como variações na perceção auditiva dependentes da posição frente ao sensor. Essa relação dinâmica entre a posição do participante e os estímulos sensoriais proporcionou uma experiência imersiva, em que o público assumiu o papel ativo no manifesto artístico. Ao considerar estes parâmetros no processo criativo, possibilitou uma comunicação mais inclusiva e expandiu o diálogo entre o espectador e o artefacto. Como refere Takala (2023) “This co-creative interplay introduces an element of unpredictability and serendipity, where

the artist’s intentions merge with the audience’s unique interpretations, culminating in an ever-evolving tapestry of creative expression”.

Na prática, é relevante compreender a falha ou rutura da *interface* não apenas como erro técnico, mas como dispositivo estético e político. Como observa Legacy Russell em *Glitch Feminism: A Manifesto* (2020, citada em Brodsky, 2021, pp. 45-54), o *glitch* pode ser entendido como um erro necessário, isto é, uma correção crítica das desigualdades estruturais inscritas na sociedade patriarcal. Ao assumir o erro como possibilidade criativa, o feminismo *glitch* inverte a lógica da falha e transforma a interrupção em espaço de resistência, contestando as normas instituídas. No contexto da instalação, a falha imagética da GenAI, a imprevisibilidade sonora e a rutura sensorial acionada pelo público podem ser lidas como manifestações dessa lógica subversiva, em que a falha deixa de ser ruído a eliminar para se constituir como poética performativa e insurgente, ampliando o diálogo entre espectador e tecnologia (Brodsky, 2021, pp. 45-54).

6. Análise Crítica

A melhor forma de recolher informações sobre o comportamento interativo é observar, analisar e aprender com as várias experiências do público à medida que estas ocorrem em tempo real (Edmonds, Bilda & Muller, 2009, p. 142). A prática artística *in/visibilidades no feminino 1.0* foi desenvolvida com o propósito de observar as transformações provocadas pela interação entre o espectador e artefacto, e compreender o que torna a interação eficaz, nomeadamente o papel da tecnologia GenAI na subversão das narrativas convencionais. Shanbaum (2019) aponta para uma tendência no desaparecimento da *interface* digital baseada em *hardware* físico, sendo substituída pelo corpo humano físico como elemento de interação em instalações artísticas. Sugere que o potencial das interações no ciclo cibernético da ação/reacção, no uso criativo da

interface digital, pode desestabilizar as estruturas e as narrativas convencionais, conseqüentemente se a *interface* (re)configurar os conceitos de subjetividade. No contexto da MAD, a *interface* medeia as relações entre o espectador/participante, artistas e os objetos estéticos, e assume um papel crucial para determinar como os humanos se relacionam com a tecnologia, permitindo (re)imaginar o que um corpo é ou pode vir a ser. Podemos questionar, como os corpos, humanos e não humanos, funcionam como gatilhos na instrução, evocando a questão de poder e controlo das narrativas envolventes. Observamos paralelos com os movimentos de arte contemporânea como o grupo *Fluxus* ou as primeiras performances feministas, que já exploravam a subversão das normas estabelecidas.

Verificamos também a necessidade de compreender o papel da instrução, na interação do espectador com a *interface* digital em *in/visibilidades no feminino 1.0* que revela o diálogo, onde o participante assume o papel ativo na construção da narrativa sonora. A instrução pode ser vista como uma forma de controlar o comportamento do espectador, no tempo e no espaço, e pode ser subvertida ou resistida pelo mesmo, resultando em momentos de rutura na concretização da prática (Shanbaum, 2019, pp. 78-82).

A *interface* digital introduz assim diferentes formas de pensamento, ação e criação em instalações interativas, e reflete a complexa relação entre corpos, espaços e tecnologias na sociedade contemporânea. Neste sentido, compreender a *interface* digital no contexto estético torna-se necessário para perceber e potencialmente (re)configurar a nossa relação com a tecnologia. Ao problematizar a interface e incorporar a imprevisibilidade como parte do processo criativo, a instalação aproxima-se da lógica do feminismo *glitch* (Russell, 2020, citada em Brodsky, 2021, pp. 45-54), no qual a falha deixa de ser erro técnico para se afirmar como gesto estético e político de resistência.

A instalação *in/visibilidades no feminino 1.0* projeta, através da interface digital, expressões e rostos da ação, em que a presença do espectador

participante, enquanto corpo ativo, completa a ação mediadora da prática, resultando no manifesto artístico. Partindo do reconhecimento do poder da máquina para (re)escrever a narrativa visual, foram utilizados textos *prompts* (texto personalizado introduzido pelo usuário na interface da GenAI) como base para a criação deliberada de imagens. A curadoria sonora, composta por cânticos e vozes femininas, em sinergia com as imagens “etnográficas” geradas por GenAI, potenciou uma experiência sensorial subjetiva, moldada pela interação singular de cada participante.

Neste sentido, a prática interdisciplinar da obra, ao integrar a GenAI e a etnomusicologia, promoveu a reflexão sobre o conceito de autoria e originalidade na criação contemporânea. Simultaneamente, problematiza as questões éticas relacionadas ao poder, controlo e representação, no que se refere à ética tecnológica, à relação entre a arte e a inteligência artificial, assim como às tensões em torno da apropriação cultural e dos direitos autorais. Segundo Sarzi-Ribeiro & Sedeño-Valdellós (2024), embora o campo do vídeo experimental seja amplo e reflita as complexidades socioculturais do seu tempo, constitui um espaço privilegiado para a exploração das ferramentas da GenAI. Conseqüentemente, o processo de desconstrução e reconstrução de imagens e sons evidencia os modos de produção característicos da vanguarda artística, confrontando-se com um repositório visual legitimado pelas narrativas hegemónicas da história da arte (Sarzi-Ribeiro & Sedeño-Valdellós, 2024). A obra ressalva as implicações éticas do uso de materiais provenientes da etnomusicologia, reconhecendo o seu valor cultural e simbólico das expressões tradicionais, enquanto património vivo das comunidades que as geraram, a importância dos trabalhos de recolha e arquivo realizados por Michel Giacometti (1970-1974) e Tiago Pereira (2011) cuja contribuição foi essencial na preservação das vozes. As vozes incorporadas foram tratadas como matéria “ativista”, não como objeto, mas como presença, evocando resistências passadas e futuras.

O vídeo experimental expande as fronteiras da estética ao articular combinações e variações infinitas de imagens e sons, desafiando o conceito de originalidade e autoria. Considera-se que revoluciona a estética contemporânea ao recontextualizar os artefactos culturais, subvertendo narrativas convencionais com o uso da GenAI, que problematiza as relações entre arte, tecnologia, autoria e privacidade de dados. Com a apropriação crítica de repositórios imagéticos e sonoros, *in/visibilidades no feminino* decompõe e reconstrói códigos estéticos hegemónicos, propondo novas abordagens para a representação da identidade feminina. A prática inscreve-se no campo “artista” que confronta a história da arte através das ferramentas emergentes, expandindo os limites da criação artística e “redefinindo” o próprio conceito de “arte” no presente. De referir que a experiência não pretendeu representar as comunidades de onde emergem os cânticos, mas sim convocá-las como aliadas no gesto de escuta, memória e transformação. Assumindo um posicionamento “artista” com a intenção de dar corpo a uma experiência coletiva de resistência, empoderamento e ressignificação do feminino, no presente.

A partir de 2022, a criação de imagens sintéticas tornou-se amplamente acessível com o surgimento de ferramentas de inteligência artificial como o *Mid-journey* (comercial) ou *Stable Diffusion* (open-source), que democratizaram a geração rápida de imagens fotorrealistas a partir de instruções textuais. Neste contexto, Hagler & Batista (2022) observam que, no campo artístico, a GenAI pode ser compreendida tanto como ferramenta de produção “autónoma” quanto como objeto crítico de reflexão, explorado por artistas para problematizar os impactos sociais e culturais da tecnologia na sociedade, incluindo questões relativas à redefinição do conceito de “arte” e à percepção da autoria (p. 535). De forma complementar, Arlindo Oliveira (Moura *et al.*, 2023, p. 17) questiona: “Os conteúdos gerados por inteligência artificial podem ser considerados como genuínas obras de arte, ou são apenas trabalhos derivativos, sintetizados a partir de milhões de obras de artes originais cujas estatísticas foram apreendidas pelos modelos?” Estas

imagens, produto de processos de *machine learning* (ou aprendizagem automática), resultam da análise de grandes repositórios de dados visuais disponíveis online, muitas vezes utilizados sem consentimento ou devido reconhecimento dos autores. Tal como a fotografia, inicialmente desvalorizada enquanto forma artística por ser vista como mera reprodução mecânica da realidade, também as imagens geradas por GenAI enfrentam resistências associadas à sua legitimidade estética e autoral, por aparentemente não expressarem o “génio humano” (Moura *et al.*, 2023, p. 18).

Por fim, a recolha dos resultados da ação foi realizada a partir da observação direta, conversas informais com os visitantes e um questionário online composto por cinco questões de escolha múltipla e uma questão aberta. O número reduzido de respostas não compromete a validade do estudo, uma vez que o objetivo não é a generalização universal, mas a exploração situada das perceções do público num contexto artístico específico. A validade dos dados advém, assim, da inscrição no paradigma da investigação-criação, no qual a produção de conhecimento emerge da experiência estética situada e da interação intersubjetiva entre público e obra, mais do que da representatividade estatística.

Os resultados do questionário online apontam que cerca de 80% dos inquiridos se identificaram com o género feminino; 90% destacaram os elementos imagéticos e sonoros como o aspeto mais impactante da experiência; e, em termos emocionais, 70% identificaram a reflexão como a principal resposta evocada pela obra, sintetizando-a como narrativa de autoexpressão artística e empoderamento feminino. Estes dados, ainda que indiciários, corroboram a eficácia da prática como dispositivo de mediação simbólica, capaz de estimular processos subjetivos de identificação, consciência crítica e participação estética. Ao operar com a GenAI a partir de uma perspectiva feminista, a obra reconfigura os modos de produção de sentido, desafiando narrativas dominantes e propondo uma estética insurgente.

A limitação da amostra, própria do carácter prototípico da intervenção, reforça a necessidade de dar continuidade à investigação, alargando o universo de

testagem e aprofundando a análise de novas variáveis. Neste sentido, a análise quantitativa é entendida apenas como complementar, sendo a ênfase colocada na dimensão qualitativa que melhor traduzem os testemunhos performativos e indiciais recolhidos. O protótipo cumpre, assim, a função de testar hipóteses estéticas e de mediação, abrindo caminho para futuras iterações em escalas mais amplas e consolidadas.

Adicionalmente, a observação direta e as conversas informais com visitantes permitiram captar nuances relevantes da experiência. Verificou-se que, apesar da presença sonora – inicialmente concebida como eixo de ancoragem etnográfica –, a imagética gerada pela GenAI destacou-se como elemento mais impactante, relegando o sonoro para um segundo plano. Ainda assim, a dimensão sonora manteve-se como fator de curiosidade e de mediação, ao estimular a interação inicial dos participantes com a obra. Esta deslocação da centralidade sensorial, evidenciada qualitativamente, complementa os dados do questionário e revela a forma como a estética visual, amplificada pela GenAI, reconfigura a hierarquia entre os sentidos na receção artística.

7. Considerações Finais

Ao longo do estudo, evidenciou-se a importância da MAD, articulada com as práticas interdisciplinares de ativismo, etnografia e mediação cultural, na construção de novas narrativas de expressão, materializada no artefacto *in/visibilidades no feminino 1.0*, ao propor a criação de uma narrativa não-linear e participativa, que permitiu refletir a complexidade e a diversidade da identidade feminina. Esta abordagem alinha-se com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas, em particular o objetivo cinco – “alcançar a igualdade de género e empoderar todas as mulheres e raparigas” –, e com os princípios da iniciativa *New European Bauhaus*, que promove a transformação holística e interdisciplinar. O estudo reforça, assim, a importância das práticas artísticas digitais enquanto instrumentos

de intervenção cultural, permitindo transcender a dimensão estética e atuar como dispositivos críticos de reflexão e transformação social.

A intervenção conecta o ativismo com a convergência interdisciplinar, posicionando a ação manifesto como ferramenta para compreender a alteridade. Innerarity (2006, p. 176) refere que “a educação para a diversidade consistiria em fomentar o interesse pelo estranho, em respeitá-lo e procurar compreender as suas peculiaridades”, um conceito que se assume central no estudo.

A investigação baseada na prática artística fomenta o debate sobre as novas interações humano-máquina, destacando a sua natureza iterativa e interativa. A participação do público com o artefacto teve impacto direto na trajetória da pesquisa, revelando o potencial da GenAI para representar a identidade feminina. A plasticidade imagética da GenAI ofereceu uma camada estética adicional e uma abordagem crítica sobre o papel da tecnologia, subvertendo a ideia de que esta é neutra. O papel ativo do espectador participante emergiu como elemento central, com destaque para a aproximação e mediação das *interfaces*.

Os testemunhos recolhidos indicaram que a instalação convida à interação, despertando o interesse visual e sonoro e transformando o espectador em sujeito ativo. A experiência foi interpretada como “ativista” e como prática artística que suscita a reflexão no plano emocional, sendo descrita, em síntese, ora como narrativa de “empoderamento feminino”, ora como “autoexpressão artística”. Os comentários e observações dos participantes sugerem que a prática não apenas despertou interesse estético, mas também fomentou processos de identificação, consciência crítica e participação ativa, apontando múltiplas possibilidades para expandir e aperfeiçoar o artefacto na sua versão funcional, bem como explorar novas abordagens de investigação, inclusive noutros contextos, como laboratórios experimentais ou em ambientes educativos.

A prática artística *in/visibilidades no feminino 1.0*, ao incorporar técnicas de GenAI, que geram a componente imagética – resultado da interseção entre imagem (estática) e vídeo (movimento) –, estabelece

um novo ponto de partida na investigação artística, assumindo-se como meio de questionamento e subversão, que se expande de forma rizomática, (a partir do conceito de rizoma proposto por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995)).

Neste quadro, a prática questiona a noção de autonomia, reconhecendo a ação humana – sobretudo do espectador participante –, como premissa essencial da interação. Aborda, igualmente, questões de autoria, originalidade e representação, reforçando a ideia de que a arte pode ser um instrumento de transformação social e política.

Através da MAD, a pesquisa demonstrou como os artefactos artísticos podem multiplicar vozes, criar espaços de interação e consequentemente influenciar a percepção do público. O projeto apresentou o primeiro teste, em processo contínuo de desenvolvimento. Nos próximos protótipos, prevê-se a experimentação de novos parâmetros, com o objetivo de aprimorar o artefacto e integrá-lo em diferentes contextos, expandindo o seu campo de atuação na prática artística. Assim, procurar uma avaliação mais direta com o público, e uma relação e aproximação às questões abordadas no estudo.

Conclui-se a reflexão prática com uma referência a Bachelard, citado por Tavares (2019, p. 33):

“Bachelard chama a atenção para a existência de “imagens que provam”, imagens que são testemunhos de uma imaginação que raciocina.

A imaginação vista não como uma ignorância ou um improviso, mas como uma racionalidade, uma racionalidade livre que constrói para si própria uma lógica, uma metodologia.”

Referências bibliográficas

- [1] Abalia, A. et al. (2020). *Arte, investigación y feminismos*. Universidad del País Vasco / Euskaldún Herido Unibertsitatea, Servicio Editorial.
- [2] Brodsky, J.K. (2021). *Dismantling the patriarchy, bit by bit: Art, feminism, and digital technology* [eBook]. Bloomsbury Visual Arts. <https://doi.org/10.5040/9781350243514>
- [3] Butler, J. (2023). *Corpos que cantam*. Orfeu Negro.
- [4] Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence* [eBook]. Yale University Press. <https://doi.org/10.12987/9780300252392>
- [5] Deleuze, G., Guattari, F. (1995). *Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia* (Vol. 1, Coleção TRANS). Editora 34.
- [6] Fonseca, T. (2020). A mulher e o trabalho no Alentejo e Algarve do Antigo Regime. In M. F. L. de Barros & A. P. Gato (Eds.), *Desigualdades*. Publicações do CIDEHUS. <https://doi.org/10.4000/books.cidehus.13132>
- [7] Edmonds, E., Bilda, Z. & Muller, L. (2009). Artist, evaluator and curator: Three viewpoints on interactive art, evaluation and audience experience. *Digital Creativity*, 20(3), 141-151. <https://doi.org/10.1080/14626260903083579>
- [8] França, A. & Corrêa, R. (2020). Sónia Andrade e Letícia Parente, duas videoartistas brasileiras em uma exposição de arte feminista de vanguarda dos anos 1970. *MODOS, Revista de História da Arte*, 4(2), 301-315. <https://doi.org/10.24978/mod.v4i2.4553>
- [9] Giacometti, M., & Lopes Graça, F. (1962). *Antologia da música regional portuguesa / Anthology of Portuguese music. Vol. 2: Algarve* [Álbum]. Ethnic Folkways Library. <https://www.discogs.com/release/3165886>
- [10] Giacometti, M. (1970-1974). *Povo que canta: Vozes e imagens para uma antologia da música popular portuguesa* [Série documental]. Realização de Alfredo Tropa. RTP.
- [11] Giacometti, M. (2010). *Povo que canta: Filmografia completa* (12 Vols., [Série Etnográfica]). Tradisom Produções Culturais.
- [12] Hagler, J., & Batista, H. (2022). Humans and machines: A study of the impacts of the technological advances in the light of generative art theory. In *27th International Symposium on Electronic Art (ISEA2022)* (pp. 523-529). <https://doi.org/10.7238/ISEA2022.Proceedings>
- [13] Innerarity, D. (2006). *O novo espaço público*. Editorial Teorema.
- [14] Marzo, A. & Duport, O. (2022). *Leva, leva. Ladainha de pescadores portugueses* [eBook]. FLEE 004. Saison France Portugal.
- [15] McAndrew, C. (2024). *The art market 2024: An art Basel & UBS report*. Art Basel & UBS. <https://www.artbasel.com/about/initiatives/the-art-market>
- [16] Moura, L., Oliveira, A., Cuzziol, M., Gouveia, S.S., & Oliveira, R.F. (2023). *Inteligência artificial & arte*. Edição Bebot.
- [17] Nochlin, L. (2023). *Porque não houve grandes mulheres artistas?* VS Editor.
- [18] Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. (n.d.). Comissão Nacional da UNESCO. <https://unescoportugal.mne.gov.pt/pt/temas/objetivos-de-desenvolvimento-sustentavel/os-17-ods/objetivo-de-desenvolvimento-sustentavel-5-igualdade-de-genero>.

- [19] Oliveira, L. (2023) Um etnógrafo corso em Portugal: Uma biografia de Michel Giacometti. In *Bérose – Encyclopédie internationale des histoires de l'anthropologie*. Bérose: <https://www.berose.fr/article2787.html>
- [20] Pereira, T. (2011). *A Música Portuguesa A Gostar Dela Própria* [Projeto]. Associação Cultural AMPAGDP. <https://amusicaportuguesaagostardelaproprias.org>.
- [21] Runway AI, Inc. (2023). Runway (Versão Gen-2). Runway AI. <https://runwayml.com>
- [22] Sarzi-Ribeiro, R. & Sedeño-Valdellós, A. (2024). Vídeo experimental y procesos creativos con inteligencia artificial: Algunas obras de Ben Bogart. *AusArt*, 12(1), 257-267. <https://doi.org/10.1387/ausart.25813>
- [23] Shanbaum, P. (2019). *Digital interface and new media art installations* [eBook]. Taylor & Francis Group.
- [24] Takala, G.B. (2023). The interactive creativity of the digital era: Exploring how media art redefines the relationship between audience and artwork. *Studies in Art and Architecture*, 2(3) 28-44. <https://doi.org/10.56397/SAA.2023.09.04>
- [25] Tavares, G.M. (2019). *Atlas do corpo e da imaginação. Teoria, fragmentos e imagens*. Relógio D'Água Editores.
- [26] Veiga, P.A. (2020a). A/r/cografia: A criatividade investigada na investigação criativa. In Diogo Marques & Ana Gago (Eds.), *Investigação – Experimentação – Criação: em Arte – Ciência – Tecnologia* (pp. 51-74). Publicações Universidade Fernando Pessoa.
- [27] Veiga, P.A. (2020b). *O museu de tudo em qualquer parte: Arte e cultura digital – Inter-ferir e curar* (Coleção Humanitas). Centro de Investigação em Artes e Comunicação. Grácio Editor.
- [28] Wichels, S. (2022). *(Novos) Media (Novas) Feminilidades – Blogosfera feminina portuguesa*. Documenta.

Bio

Célia Palma é doutoranda em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve e pela Universidade Aberta. É licenciada em Design de Comunicação (2001) e Mestre em Comunicação, Cultura e Artes (2011), tendo ainda concluído pós-graduações em Comunicação Comercial & Marketing (2003) e em Design & Prototipagem Rápida (2019).

A sua investigação centra-se no estudo de processos de criação artística emergentes, com especial destaque para o projeto in/visibilidades no feminino,

que adota uma abordagem interdisciplinar entre ativismo, mediação cultural e imagética etnográfica, explorando ferramentas de inteligência artificial generativa (GenAI) aplicadas à representação da identidade feminina na prática artística. Paralelamente à atividade académica, exerce como designer multidisciplinar, projetos e estratégias de comunicação inspirados nas tradições e cultura local, e leciona Artes Visuais no 2.º e 3.º ciclos do ensino básico.

Isabel Isabel Carvalho é artista e investigadora, com formação em Arquitetura e doutorada em Média-Arte Digital (2016), com foco em média arte locativa e fluxos urbanos. Atualmente, é investigadora no CIAC, Universidade Aberta, onde desenvolve investigação na área da média arte locativa, ativismo digital e estudos urbanos feministas. Participou em vários projetos internacionais que promovem competências de pensamento inovador para o empreendedorismo artístico criativo e competências digitais, apoiados por estratégias pedagógicas digitais.

Miriam Nogueira Tavares é doutorada em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia. É vice-coordenadora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) e Professora Catedrática da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade do Algarve (UAlg). Assume ainda o cargo de Diretora do Doutoramento em Média-Arte Digital, lecionado em parceria entre a Universidade do Algarve e a Universidade Aberta. No plano internacional assume a vice-presidência da Associação Internacional de Arte Computacional – ARTECH-Int, que articula com outras funções de relevo a nível nacional. É membro da equipa de curadores da Rede Portuguesa de Arte Contemporânea e Diretora da Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes.

Artigo recebido em 2025-04-29

Artigo aceite em 2025-07-16

Artigo publicado em 2025-09-29

© 2025 Celia Palma, Isabel Cristina Carvalho, Mirian Tavares

Palma, C., Carvalho, I. C., & Nogueira Tavares, M. (2025). Subversão emergente na prática artística: in/visibilidades no feminino. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 5(2). <https://doi.org/10.34623/2184-8661.2025.v5i2.453>

© ⓘ ⓘ ⓘ This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)