

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**NET ART E IGUALDADE DE GÉNERO:
COCRIAÇÃO COM MULHERES
DE CASAS DE ABRIGO.**

Teresa Veiga Furtado

Orientador(es): Prof. Doutora Patrícia Cristina e Silva Figueira Gouveia
Prof. Doutor Manuel Gaspar da Silva Lisboa

Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de Doutor em Belas-
Artes, na especialidade de Arte Multimédia

ANO 2023



**NET ART E IGUALDADE DE GÉNERO: COCRIAÇÃO COM
MULHERES DE CASAS DE ABRIGO.**

Teresa Veiga Furtado

Orientador(es): Prof.^a Doutora Patrícia Cristina e Silva Figueira Gouveia
Prof. Doutor Manuel Gaspar da Silva Lisboa

Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de Doutor em Belas-Artes, na especialidade de Arte Multimédia

Júri:

Presidente: Doutora Mónica Sofia dos Santos Mendes, Professora Auxiliar e vogal do Conselho Científico da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Presidente do júri por nomeação do Vice-Presidente do Conselho Científico desta Faculdade, Prof. Doutor António José Santos de Matos, nos termos do n.º 1.1. do Despacho n.º 3754/2023, do Diário da República, 2ª série, n.º 59, de 23 de março.

Vogais:

- Doutora Isabel Maria Gonçalves Bezelga, Professora Associada do Departamento de Artes Cénicas, Escola de Artes, I&D CHAIA, da Universidade de Évora [1º arguente];
- Doutor Paulo Simões Rodrigues, Professor Associado do Departamento de História da Universidade de Évora [2º arguente];
- Doutora Maria João Pestana Noronha Gamito, Professora Catedrática da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa;
- Doutora Patrícia Cristina e Silva Figueira Gouveia, Professora Associada com Agregação da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa [orientadora].

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Teresa Veiga Furtado, declaro que a tese de doutoramento intitulada “Net art e Igualdade de Género: Cocriação com mulheres de casas de abrigo.”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

A Candidata

Lisboa, 31 de julho de 2023

RESUMO

Esta investigação exploratória tem como objetivo central analisar de que modo a prática artística comunitária da *net art* pode ter uma função social como ferramenta de empoderamento, autoestima e identidade, recorrendo a uma metodologia de ação (*action research*) baseada em artes (*arts-based research*) por via da criação, produção e disseminação de projetos práticos (*project-based research*) artísticos, e tendo como estudo de caso as mulheres de Casas de Abrigo vítimas de violência doméstica.

A violência doméstica sobre as mulheres é uma realidade instalada em Portugal tendo-se atingido um número de feminicídios deveras chocante nos últimos anos. Estes atos abusivos acontecem, na sua maioria, no foro privado, em relações de intimidade e familiares, sendo levados a cabo, sobretudo, por parceiros e ex-parceiros e têm como base a desigualdade e estereótipos de género. Tendo a *Internet* emergido em meados dos anos 1990, sendo desde a última década um meio de comunicação de massas, e apresentando um enorme potencial que tem vindo desde então a ser explorado por artistas, consideramos ser a *Internet* um espaço ideal para a criação e disseminação de projetos com Mulheres de Casas de Abrigo, o estudo de caso desta investigação.

A prática artística que se busca neste projeto centra-se nos processos criativos em detrimento do objeto artístico final, sendo herdeira de artistas como Mierle Laderman Ukeles, George Maciunas e Joseph Beuys que ligaram a arte a novas dimensões, relações e significações políticas, sociais e democráticas, uma arte que nos possa representar de modo coletivo. Ao longo da investigação serão realizados projetos de *net art* em Laboratórios cocriativos com mulheres das casas de abrigo, com a finalidade de consolidar a sua autoestima e promover a sua autossuficiência, capacidade de mudança e reinserção social. Salienta-se que não defendemos que a prática artística participativa é uma solução para uma problemática tão complexa como a violência doméstica, no entanto, consideramos que esta pode ser um dos contributos para a sua resolução.

Palavras-Chave:

net art; arte multimédia; arte participativa; estudos de género; violência doméstica

ABSTRACT

The central objective of this exploratory research is to analyse how the community art practice of net art can have a social function as a tool for empowerment, self-esteem and identity, using an action methodology (*action research*) art based (*arts-based research*) through the creation, production and dissemination of practical artistic projects (*project-based research*), and having as a case study women from shelters that are victims of domestic violence.

Domestic violence against women is an established reality in Portugal, having reached a truly shocking number of feminicides in the last years. These abusive acts happen mostly in the private sphere, in intimate and family relationships, being carried out mainly by partners and ex-partners and are based on inequality and gender stereotypes. Having the *Internet* emerged in the mid 1990's, being since the last decade a mass communication medium, and presenting an enormous potential that has since then been explored by artists, we consider the *Internet* an ideal space for the creation and dissemination of projects with Women from Shelter Homes, the case study of this research.

The artistic practice that is sought in this project focuses on the creative processes rather than the final artistic object, being inheritor of artists such as Mierle Laderman Ukeles, George Maciunas and Joseph Beuys who linked art to new dimensions, relations and political, social, and democratic meanings, an art that can represent us collectively. Throughout the research, net art projects will be carried out in co-creative laboratories with women from shelters, to consolidate their self-esteem and promote their self-sufficiency, capacity for change and social reinsertion. We do not claim that participative artistic practice is a solution to such a complex problem as domestic violence, but we believe that it can be one of the contributions to its resolution.

Keywords:

net art; multimedia art; participatory art; gender studies; domestic violence

AGRADECIMENTOS

Ao João Carlos Castro Neves, meu estimado marido cuja vida foi cedo demais interrompida, que assinava as muitas mensagens que trocávamos como «Jic o construtor feminista», e com quem, ao longo de trinta anos, criei um projeto de vida assente em alegria, amor e companheirismo. Sempre acreditámos que as desigualdades sociais são estruturas mutáveis, e de certo modo frágeis, as quais, por esse motivo, necessitam a todo o instante de serem (re)criadas, incorporadas e (re)afirmadas, de modo individual e coletivo, e que qualquer pessoa, não obstante dos lugares no mundo onde se encontre, de maior ou menor privilégio, no respeitante às dimensões de classe, raça, etnia, orientação sexual, entre outras, tem o potencial de contribuir para a mudança dessas desigualdades, ao abraçar o posicionamento de «construtora feminista». E, na nossa opinião, esse posicionamento requer responsabilidade, reflexão e ação, o qual se traduz em uma luta diária contra o feminicídio, racismo, homofobia, transfobia e especismo, entre outros sistemas geradores de desigualdades. Por esse motivo, agradeço ao meu marido as muitas reflexões, diálogos e vivências conjuntos, cujas memórias me acompanham a todo o instante, lembrando-me que devemos ser agentes activos na construção de um planeta Terra mais justo, de cuidado das pessoas umas pelas outras, no qual pessoas humanas e não-humanas possam florescer.

À Lia e ao Sebastião, nossos filhos humanos, desejando que saibam dar continuidade aos valores éticos do pai e à sua imensa alegria e apreço pela vida. Aos nossos filhos gatos já desaparecidos, Mona, Lisa, Guidinha e Pépas, pelo feliz convívio.

Ao João, meu sogro, pela generosidade em compartilhar o seu vasto domínio da língua portuguesa na revisão das minhas duas teses de doutoramento, à Cristina, sua companheira, e à minha irmã Inês e ao meu cunhado João, a todos agradeço a sua amizade e apoio constantes à nossa família.

À Patrícia Gouveia, minha orientadora, pela atenciosa partilha do seu vasto saber na área da multimédia, *game art* e *transmedia*, e pelas risadas, palavras amigas e encorajamento sempre que estive próxima de desistir deste projeto.

Ao Manuel Lisboa, meu orientador na área de estudos de género, pelas lições e conselho sábio de devermos estar sempre atentos aos paradigmas de um sistema patriarcal, enraizado de modo inconsciente em todos nós.

Ao Joaquim Tavares, artista que me auxiliou na conceção e montagem de todas as exposições deste projeto, pela amizade, empenho e profissionalismo.

À Aida Rechená, pela estima e colaboração em muitos projetos de artes visuais e gênero, e por ter iniciado comigo esta pesquisa.

Ao Paulo Simões Rodrigues, Diretor do Centro de História de Arte e Investigação Artística do Instituto de Investigação e Formação Avançada da Universidade de Évora, pelo incentivo constante à investigação artística e apoio no desenvolvimento deste projeto.

À Ana, Bia, Joca e Vanda, pela sororidade.

À Nela Milic, pela colaboração com as Digitálias, consultoria no projeto, e trabalho de investigação artística inspirador na área da arte social e participativa.

À Maria Luísa Policarpo, do Departamento de Juventude e Desporto da Câmara Municipal de Évora, pela estima e inúmeras colaborações com o Departamento de Artes Visuais e Design da UÉ (DAVD/EA/UÉ).

Ao Social Design Institute of the University of the Arts London (UAL) e ao Laboratório de Robótica e Sistemas em Engenharia do Instituto de Tecnologias Interativas (ITI-LARSyS), pelo apoio no financiamento deste projeto.

Às e aos estudantes do DAVD/EA/UÉ com quem aprendo todos os dias, e que me fazem desejar não parar de querer buscar conhecimento através da arte.

À equipa da Associação Ser Mulher, em especial à sua presidente, Ana Beatriz Cardoso, pelo grande profissionalismo no combate à violência doméstica, sororidade e alegria em tudo o que faz, contaminando todas as mulheres à sua volta. E, às queridas amigas e guerreiras do nosso coletivo Digitálias, muitas delas sobreviventes, exemplo de coragem e resiliência numa sociedade patriarcal, sem as quais este trabalho de investigação artística participativa e cocriativa não teria sido possível, o qual procura ser uma humilde, mas sincera contribuição no combate ao flagelo social da violência doméstica contra as mulheres.

ÍNDICE

ÍNDICE -----	1
ÍNDICE DE IMAGENS -----	3
INTRODUÇÃO -----	5
PARTE 1 <i>Net art</i> e questões de género dos anos 1990 à atualidade.-----	30
CAPÍTULO 1 <i>Net art</i> e ciberfeminismos subversores da tecnocultura patriarcal. -----	31
1.1. A génese da <i>net art</i> .-----	31
1.2. Da Arpanet à <i>net.art</i> . -----	38
1.3. Da <i>net.art</i> à <i>net art</i> expandida na era <i>post-medium</i> .-----	42
1.4. A subversão dos discursos da tecnocultura patriarcal pelos ciberfeminismos.--	44
Imagens « <i>Net art</i> e ciberfeminismo».-----	53
CAPÍTULO 2 <i>e-dentidades</i> e <i>Herstories: net art</i> e violência contra as mulheres. -----	58
2.1. O alertar para a violência contra as mulheres através da arte. -----	58
2.2. <i>e-dentidades</i> , relações de género e poder nos espaços da rede no final do século XX e dealbar do XXI. -----	61
2.3. <i>Herstories</i> , interseccionalidade e projetos com comunidades.-----	64
Imagens « <i>e-dentidades</i> e <i>Herstories: net art</i> e violência contra as mulheres». -----	67
CAPÍTULO 3 A violência sistémica contra as mulheres, <i>online</i> e <i>offline</i> .-----	79
3.1. Cooperação, colaboração e partilha artísticas no combate à violência doméstica.----	79
3.2. A violência contra as mulheres na <i>Internet</i> .-----	84
3.3. Dinâmicas emocionais das mulheres vítimas de violência doméstica.-----	90
PARTE 2 Projeto Artístico Cocriativo de <i>net art</i> com Mulheres de Casas de Abrigo-96	
CAPÍTULO 4 Metodologia projetual, fundamentação ética, equipa e parcerias. -----	97
4.1. Metodologia projetual. -----	97
4.2. Seleção das participantes e fundamentação ética. -----	105
4.3. Equipa e Parcerias.-----	107

CAPÍTULO 5 Laboratórios cocriativos de <i>net art</i> para combate da violência doméstica. -----	109
5.1. Digitálias: um coletivo artístico de mulheres no combate à violência de género.----	109
Imagens «Digitálias: um coletivo artístico de mulheres».-----	117
5.2. Lab 001 / Histórias Delas. -----	121
Imagens «Lab 001 / Histórias Delas». -----	126
5.3. Lab 002 / Do ponto cruz ao píxel.-----	134
Imagens «Lab 002 / Do ponto-cruz ao píxel».-----	141
5.4. Lab 003 / Pixelarte contra a violência doméstica.-----	153
Imagens «Lab 003 / Pixelarte contra a violência doméstica». -----	158
5.5. Lab 01 / Coisas lá de casa são de tod@s nós.-----	166
Imagens «Lab 01 / Coisas lá de casa são de tod@s nós». -----	171
5.6. Lab 03 / Sermos o que quisermos ser. -----	177
Imagens «Lab 03 / Sermos o que quisermos ser».-----	183
5.7. Lab 04 / Mapeamento do corpo como uma espécie de jardim. -----	188
Imagens «Lab 04 / Mapeamento do corpo como uma espécie de jardim».-----	193
5.8. Lab 06 / Degraus para a igualdade. -----	220
Imagens «Lab 06 / Degraus para a igualdade».-----	225
CAPÍTULO 6 Disseminação e divulgação do coletivo Digitálias. -----	230
6.1. M.ARS Virtual Women Art Museum: <i>website</i> experimental das Digitálias.---	230
Imagens «M.ARS Virtual Women Art Museum: <i>website</i> experimental».-----	233
6.2. Cabaz Digital: Laboratórios multimédia pela igualdade de género.-----	237
Imagens «Cabaz Digital: Laboratórios multimédia pela igualdade de género». ----	245
6.3. Exposições, laboratórios participativos e publicações. -----	248
Imagens «Exposições do coletivo Digitálias».-----	252
CONSIDERAÇÕES FINAIS -----	270
BIBLIOGRAFIA -----	283
Bibliografia geral-----	283
<i>Net art</i> – projectos, jogos, blogues e arquivos -----	297

ÍNDICE DE IMAGENS

Imagens « <i>Net art</i> e ciberfeminismos».....	53
ADA WEB - Archive of Digital Art, página <i>web</i> , 1994.....	54
UN Women, página <i>web</i> , <i>The Internet</i> , 2021.	54
Lynn Hershman Leeson, <i>CyberRoberta</i> , 1995-98. Instalação com boneca, câmara de vídeo, <i>webcam</i> , ligação à <i>Internet</i> e <i>software</i> personalizado.	55
VNS Matrix, <i>A Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century</i> , 1991.	55
Old Boys Network, <i>05_obn.org-screenshot-webarchive.jpg</i> , <i>the mode is the message, the code is the collective</i>	56
Face Settings, Encontro <i>online</i> em outubro de 1996, São Petersburgo, Rússia (em cima). Cartaz <i>Our Bodies, Our Data: a real/virtual event</i> , outubro 2021 (em baixo).	56
SubRosa, <i>SmartMom, sensate dress</i> , 1999.	57
De Geuzen, a foundation for multivisual research, 1996-2012.	57
Laboria Cuboniks, página <i>web</i> , <i>Manifesto Xenofeminismo, uma política pela alienação</i> , 2014.....	57
Imagens « <i>e-dentidades</i> e <i>Herstories: net art</i> e violência contra as mulheres».	66
Melinda Rackham, <i>Tunnel - túnel é a vagina digital - cyber affair - experiência ciber-sexual real - identidade fluida e codificada digitalmente</i> , 1996.	68
Cornelia Sollfrank, <i>Female Extension</i> ,1997.	68
Francesca da Rimini, <i>Dollspace</i> , 1997.	69
Prema Murthy, <i>Bindi Girl</i> , 1996.....	69
Nathalie Bookchin, <i>The Intruder</i> , 1999.	70
Mendi Obadike, <i>Keeping up appearances</i> , 2001.....	70
Shelley Jackson e Pamela Jackson, <i>The Dolls Game</i> , 2001.	71
Olia Lialina, <i>My boyfriend come back from the war</i> , 1996.	71
Shu Lea Cheang, <i>Brandon</i> , 1996.....	72
Dora Garcia, <i>Heartbeat</i> , 1999.....	72
Patrícia Gouveia, <i>The Soong Sisters</i> , 2001.....	73
Tina La Porta, <i>voyeur_web</i> , 2001.	73

Dora Garcia, <i>Todas las historias</i> , 2001.	74
Marisa Olson, <i>Marisa's American Idol Audition Training Blog</i> , 2004-2005.....	74
Evelin Stermitz, <i>The World of Female Avatars</i> , 2006.....	75
Ann Hirsch, <i>Horny Lil Feminist</i> , 2014-15.....	75
Margot Lovejoy, <i>Parthenia: a monument to the victims of domestic violence</i> , 1995.	76
Mary Flanagan, <i>Buffalo: The name dropping game</i> , 2012.....	76
Angela Washko, <i>The Game: The Game</i> , 2016.	77
Angela Washko, <i>Women As Place</i> , 2016.....	77
Sharon Daniel, <i>Need_X_Change</i> , 1998.	78
Sharon Daniel, <i>Exposed</i> , 2020.....	78
Imagens «Digitálias: um coletivo artístico de mulheres».....	117
Imagens «Lab 001 / Histórias Delas».....	126
Imagens «Lab 002 / Do ponto-cruz ao píxel».	141
Imagens «Lab 003 / Pixelarte contra a violência doméstica».	158
Imagens «Lab 01 / Coisas lá de casa são de tod@s nós».....	171
Imagens «Lab 03 / Sermos o que quisermos ser».	183
Imagens «Lab 04 / Mapeamento do corpo como uma espécie de jardim».....	193
Imagens «Lab 06 / Degraus para a igualdade».....	225
Imagens «M.ARS Virtual Women Art Museum: <i>website</i> experimental».....	233
Imagens «Cabaz Digital: Laboratórios multimédia pela igualdade de género».....	245
Imagens «Exposições do coletivo Digitálias».....	252

INTRODUÇÃO

A licenciatura em pintura pela Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, o Master of Arts no Royal College of Art, em Londres, o doutoramento em sociologia pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, e a docência e investigação no Departamento de Artes Visuais e Design da Escola de Artes e no Centro de História de Arte e Investigação Artística da Universidade de Évora (DAVD/EA/UÉ e CHAIA/UÉ), desde 1999, onde lecionamos disciplinas nas áreas da arte multimédia e do desenho, levaram-nos a refletir sobre a natureza, o valor, a utilidade e o sentido da(s) arte(s).

No contexto desta reflexão e da nossa prática artística, desde cedo nos interessámos, em particular, pela arte dedicada a questões sociais, políticas e de cidadania, em articulação com a comunidade, e empregue como ferramenta de consciencialização, amadurecimento e mudança individual e social. É exemplo desse nosso interesse a tese de doutoramento em sociologia *Videoarte de mulheres: nossos corpos, nós mesmas. Corpo, identidade e autodeterminação nas obras de videoartistas influenciadas pelos feminismos*, bem como a execução de artigos, curadoria de exposições e a investigação e prática artísticas em torno da temática arte e género, dentro e fora da academia.

Os meios audiovisuais em geral e as plataformas digitais em particular, como, por exemplo, a *Internet*, as redes sociais, os aplicativos de telemóveis e as tecnologias digitais, desde os anos 1990, têm-se tornado de cada vez mais ubíquas nas sociedades ocidentais, influenciando com grande intensidade o modo como as pessoas vivem e pensam o mundo e se concebem a si mesmas e às outras. Nas sociedades atuais, a imagem digital fixa e, sobretudo, a imagem digital em movimento são cada vez mais veículos de ideias, valores e ideologias, em detrimento da linguagem textual. O alcance de um filme, uma publicação ou petição *online* nas redes sociais é bem mais extenso do que as oportunidades disponíveis no mundo analógico em que, por exemplo, os cartazes de publicidade estão limitados aos lugares geográficos e dimensões físicas fixas e pré-estabelecidas. Da mesma forma, as plataformas digitais possibilitam-nos a comunicação com pessoas do outro lado do mundo, permitindo-nos acompanhar aquilo que lá se passa em tempo real.

A presente investigação tem como base um longo caminho percorrido caracterizado pela realização de projetos experimentais, sob a designação *Género na Arte*, no Centro de História de Arte e Investigação Artística da Universidade de Évora¹. Referimo-nos, em específico, à exposição temporária *Género na Arte: Corpo, sexualidade, identidade, resistência*, com a museóloga social e investigadora Aida Rechena, apresentada no Museu Nacional de Arte Contemporânea – Museu do Chiado, entre Outubro de 2017 e Março de 2018. A exposição teve a participação de 15 artistas portugueses que na sua produção abordam questões de género, feministas e LGBTQI+. Tratou-se de uma exposição concebida como espaço social de produção de saber e competências de cidadania, com uma curadoria colaborativa e de coautoria partilhadas entre duas curadoras, a autora e a diretora do museu na altura, a museóloga social e investigadora Aida Rechena, e ainda com os artistas convidados.

A complementar a exposição foi realizada a *Conferência Internacional Género na Arte de Países Lusófonos*, a 27-28.10.2017, que teve como objetivo principal debater de um modo transdisciplinar as questões de género no panorama artístico de países lusófonos, tendo sido criado por nós um *website*² para divulgar os conteúdos e eventos associados ao programa. Os resultados desta conferência estão publicados no número extra da *Faces de Eva, Revista de Estudos sobre a Mulher* (2019), *Género na Arte. Corpo, sexualidade, identidade, Resistência*, em 22 artigos de investigadores de 4 países de língua oficial portuguesa. As 31 comunicações apresentadas na conferência pelos conferencistas intervenientes, foram demonstrativas da versatilidade do conceito de género nas várias áreas científicas, desde a arte, à museologia, história, antropologia, medicina e economia.

Outra vertente importante do projeto *Género na Arte* foi a chamada de trabalhos dirigida ao ensino artístico superior artístico, para a apresentação de formas e expressões artísticas de reflexão sobre a identidade, a diferença, a pertença social e a desigualdade de género. Participaram 45 alunos de 5 instituições de ensino superior de belas-artes, com

¹ Projeto Género na Arte – [2016-] – Ref.^a CHAIA-UID/EAT/00112/2013/2016/AVD/GA. Projeto em coautoria com Aida Rechena, na área científica da Arte Multimédia, Artes Plásticas, Estudos de Género e Museologia Social.

² Vide <http://www.generonaarte.uevora.pt>

trabalhos orientados pelos docentes das respetivas escolas. Por fim, no projeto *Género na Arte* foi lançada uma iniciativa designada *Conversas com Artistas* que contou com a participação de 6 artistas, focada sobre a relação entre Género e Arte.

Como expansão do projeto *Género da Arte* para fora da academia e do espaço museológico, realizámos a exposição temporária *Ramificações: Género na Arte por Jovens Artistas*, uma exposição coletiva de estudantes e *alumni* do Mestrado em Práticas Artísticas em Artes Visuais e da Licenciatura em Artes Plásticas e Multimédia do DAVD/EA/UÉ, na Biblioteca Municipal do Palácio Galveias, em Lisboa, de 19.03 a 18.04.2019. Esta exposição deu voz a artistas ainda em formação universitária ou numa fase inicial da carreira artística, tendo sido integrada no *Colóquio Representações da Diversidade Sexual e de Género na Arte, Literatura e Media Ibéricos e Ibero-americanos* organizado pela FCSH.NOVA.

Por considerarmos que a divulgação, quer dos processos de investigação, quer das metodologias de trabalho, é fundamental para a disseminação deste projeto, estivemos presentes com as comunicações *Museos, xénero e arte: metodoloxías e prácticas*, no V Congreso Xéneros, Museos, Arte e Educación no Museo Provincial de Lugo, Espanha, a 17.03.2018, *Género na Arte. Ramificações de um projeto*, no âmbito do seminário *Queer? Narrativas LGBT em museus portugueses* no Museu Calouste Gulbenkian, Lisboa, a 08.05.2019, e *Género na Arte. Dos museus à academia de belas-artes: estudos de caso de investigação artística*, no encontro *Ciência'19 – Encontro com a Ciência e Tecnologia em Portugal*, no Centro de Congressos de Lisboa, a 09.07.2019.

A investigação teórico-prática em belas-artes, especialidade arte multimédia intitulada *Net art e Igualdade de Género: Cocriação com mulheres de casas de abrigo* tem como objetivo central analisar de que modo a prática artística comunitária da *net art* pode ter uma função social como ferramenta de capacitação, maturação e incremento da autoestima das mulheres em contexto de casa de abrigo. Como se considerou antes no resumo deste trabalho de projeto, esta investigação exploratória tira partido de uma metodologia de ação (*action research*) baseada em artes (*arts-based research*) por via da criação, produção e disseminação de projetos práticos (*project-based research*) artísticos e tem como objetivo central analisar de que modo a prática artística comunitária da *net*

art pode ter uma função social como ferramenta de empoderamento, autoestima e identidade.

Esta investigação concretiza-se através de um estudo de caso, de uma base empírica, que nos remete para as mulheres de Casas de Abrigo vítimas de violência doméstica. As participantes no projeto foram selecionadas com a colaboração da Associação Ser Mulher (ASM), com sede em Évora, e constituem-se como estudo de caso. A ASM é uma associação sem fins lucrativos constituída em 2016 que resultou do propósito de dar continuidade ao apoio e acolhimento a vítimas de violência doméstica na cidade de Évora, que era desenvolvido, desde 1995, pelo Lar de Santa Helena – Irmãs Adoradoras, tendo sido este a inaugurar a primeira Casa de Abrigo em Portugal.

A violência doméstica sobre as mulheres é uma realidade instalada em Portugal tendo-se atingido um número de feminicídios em verdade chocante nos últimos anos. De acordo com o Portal de Violência Doméstica da Comissão para a Igualdade de Género (CIG), registou-se um total de 24 femicídios em contexto de relações de intimidade e familiares no nosso país (CIG, 2023). Estes atos abusivos acontecem, em maioria, no foro privado, em relações de intimidade e familiares, sendo levados a cabo, sobretudo, por parceiros e ex-parceiros e têm como base a desigualdade social e os estereótipos de género.

Tendo a *Internet* emergido em meados dos anos 1990, sendo desde a última década um meio de comunicação de massas, e apresentando um enorme potencial que tem vindo desde então a ser explorado por artistas, consideramos ser a *Internet* um espaço ideal para a criação e disseminação de projetos com Mulheres de Casas de Abrigo, o estudo de caso desta investigação.

A prática artística participativa que se busca neste projeto centra-se nos processos criativos em detrimento do objeto artístico final, sendo herdeira de artistas como Mierle Laderman Ukeles George Maciunas e Joseph Beuys que ligaram a(s) arte(s) a novas dimensões, relações e significações políticas, sociais e democráticas, uma arte que nos possa representar coletivamente. No respeitante ao termo «participativo», Gabriella Giannachi, investigadora de performance e novos *media*, afirma que:

O termo «participativo» é muito contestado, quer seja utilizado no contexto do teatro, da arte e da performance, quer seja utilizado na política, arquitetura, ciência e economia. No que respeita à etimologia, participar significa apenas participar em algo. Mas, por sinal, o elemento contestado deste termo não é tanto o morfema «parte», mas sim «cip», a forma enfraquecida de «cap-» de *capere* (OED 2003), que surge de igual modo na raiz do termo *capaz*, que em latim significa «capturar, apreender, tomar», «assumir», mas de forma idêntica «acolher, compreender». Assim, o que é contestado no termo «participativo» não é tanto o facto de o termo implicar a participação em algo, mas sim o facto de sugerir de alguma forma a obtenção de uma capacidade ou, talvez até mais importante ainda, o ato de tomar algo. Participar significa, portanto, participar em algo, mas ainda compreender, ganhar conhecimento e, porventura, tomar consciência deste processo (Giannachi, 2002, p. 14).³

Naquilo que diz respeito à inscrição da arte participativa na história de arte, o curador Tom Finkelpearl sustenta que:

Em todo o mundo, ao longo da história registada, as pessoas participaram na criação da arte – desde a música e da dança tradicional até aos festivais comunitários e às artes murais. E a emergência da arte participativa como um campo distinto tem antecedentes pelo menos desde o período modernista, como muitos estudiosos têm argumentado. Por exemplo, livros recentes sobre o tema traçaram estas origens nas vanguardas europeias e latino-americanas (Bishop, 2012), nos anos [19]60, no contexto da política participativa do feminismo e do movimento de direitos civis (Finkelpearl, 2013), num contexto global (Kester, 2011), e nas atuações e inovações teatrais do século XX (Jackson, 2011) (Finkelpearl, 2014, p. 2).

Ao longo desta investigação foram realizados projetos de *net art* em Laboratórios cocriativos com mulheres das casas de abrigo, com a finalidade de consolidar a sua autoestima e promover a sua autossuficiência, capacidade de mudança e reinserção social.

³ Sempre que não haja indicação explícita em contrário, como a indicação existente no caso presente, todas as traduções apresentadas nesta dissertação são por nós efetuadas.

Vale sublinhar que não defendemos que a prática artística participativa é uma solução para uma problemática tão complexa como a violência doméstica, nem que possa alterar de maneira direta as condições materiais das vidas das participantes, no entanto, consideramos que esta pode ser um dos contributos para a sua resolução. François Matarasso, colaborador da Fundação Calouste Gulbenkian e autor de reflexões sobre a temática da arte participativa, advoga que:

A saúde mental, a toxicodependência, a violência doméstica e a solidão são desafios sociais complexos e a arte participativa revelou ser um território seguro para os abordar. O potencial da arte no desenvolvimento humano está a ser canalizado para o apoio ao crescimento de indivíduos e de grupos comunitários e para a promoção da inclusão social. A sua capacidade de empoderar pessoas vulneráveis e marginalizadas oferece também visibilidade política a problemas complexos e delicados (Cruz, 2019, p. 11).

Desde 2010 que desenvolvemos com regularidade eventos interdisciplinares na área da arte social e dos estudos de género, como exposições, *websites*, conferências, debates, publicações e artigos que envolveram estudantes, investigadores, e artistas nacionais e internacionais. Destacamos entre essas iniciativas:

i) a publicação, *website*, conferência e exposição internacional na UÉ intitulada *Act Out: Performative Video by Nordic Women artists*, com o apoio do Nordic Culture Fund, CHAIA e FCT, em 2010;

ii) a mostra de vídeo internacional *Vídeo e Género*, no Teatro Maria Matos, Lisboa, no âmbito do ciclo *Gender Trouble: Performance, Performatividade e Política de Género* em 2017;

iii) a exposição coletiva, *website* e catálogo *Género na Arte: Corpo, Sexualidade, Identidade, Resistência* no Museu Nacional de Arte Contemporânea – Museu do Chiado, Lisboa em 2017-18, que obteve o Prémio APOM para Melhor Trabalho de Museologia e o Prémio Arco-íris, Igualdade na Cultura 2017 da ILGA Portugal;

iv) a conferência internacional *Género na Arte. Corpo, sexualidade, identidade, Resistência* na Universidade Nova de Lisboa, e o livro resultante da conferência publicado pelas Faces de Eva, em 2017;

v) e a realização de Laboratórios de Arte com a comunidade, nomeadamente com jovens da Associação de Amigos da Criança e da Família Chão dos Meninos e Mulheres de Casas de Abrigo.

A presente investigação irá dar continuidade ao trabalho realizado, preenchendo uma lacuna no campo do conhecimento, sistematizando modelos, e metodologias centradas na criação de projetos que tiram partido da *net art* como ferramenta de prevenção e combate à violência contra as mulheres. Esta pesquisa teórico-prática tem como questão central, analisar:

– Qual a função social da prática artística da *net art* enquanto ferramenta para contribuir para o empoderamento, autoestima e identidade das mulheres das Casas de Abrigo?

Em torno desta questão central surgem as seguintes questões secundárias:

– Ao longo do período de formação será que o comportamento das mulheres das casas de abrigo se irá evidenciando, e cada vez mais refletindo a assimilação e compreensão de conteúdos tecnológicos e artísticos que as empoderam e capacitam?

– Será possível através da *net art* contribuir para combater a violência doméstica contra as mulheres, no sentido de uma sociedade que seja mais igualitária, e, portanto, mais sustentável, promovendo a mudança de paradigmas de mulheres de casa de abrigo em relação ao género?

– De que forma a *net art* tem vindo a evidenciar, desde a última década do século XX até aos dias de hoje, preocupações sociais, em particular em relação à igualdade de género?

Para o desenvolvimento deste projeto cruzámos a *net art*, com a arte participativa, numa clara e intencional metodologia com recurso à *inter* e à transdisciplinaridade. Teremos como exemplo principal o estudo e criação artística no âmbito da estética e artes *transmedia*, as quais, de acordo com Patrícia Gouveia, são fundamentais para o entendimento da cultura contemporânea. Para a autora, as artes *transmedia*:

(...) já não são «pós», «novas» ou mero «folclore digital», mas que se afirmam num contexto *transmedia*, próprias de um transmodernismo. Se, para o modernismo, o novo, o corte com a tradição, o fim da história e das grandes narrativas faziam parte

da poética criativa, no contexto da estética *transmedia*, a remistura de linguagens, meios e plataformas, os sistemas de brincadeira e jogo imperam numa recorrente paródia ao sistema capitalista. As artistas contemporâneas usam as ferramentas do marketing, das redes de sistemas digitais e as tecnologias críticas da retroengenharia para misturar artes analógicas e digitais numa «transinternet art» repleta de aspetos que nos remetem para a estética da net.art dos anos 90 do século passado (Gouveia, 2019, p. 9).

É importante mencionar que o prefixo *trans* é um dos grandes significantes da pós-modernidade que traduz a instabilidade de muitas categorias entendidas, no passado, como sendo fixas, estáveis e permanentes. Estas categorias, quando associadas a esta partícula, acomodam significados móveis, fluidos e mutáveis.

Na procura de respostas para a questão central, iremos socorrer-nos, das análises e ferramentas de investigação empregues por Angela Washko, Anne-Marie Schleiner, Ceci Moss, Claire Bishop, Christiane Paul, Dale Spender, Josephine Bosma, Judy Malloy, Margot Lovejoy, Mary Flanagan, Rachel Greene, Remedios Zafra, Sadie Plant, Sharon Daniel, Suzanne Lacy, Suzie Gablik, entre outros pensadores e artistas das *media arts* fundamentais para a nossa investigação. Estes pensadores e criadores fornecem-nos o enquadramento para a investigação através dos conceitos operativos de *Net art* (Greene, 2004) e (Bosma, 2011), *Net art* Expandida (Moss, 2019), Sistemas Artísticos Colaborativos (Daniel, 2011), *Transmedia* (Gouveia, 2010; 2019; 2020), Museologia Social (Rechena, 2013, 2018), Arte Comunitária (Lacy, 1995), Estética Conectiva (Gablik, 1992) e a contextualização histórica e ativista da *net art* (Malloy, 2003), (Christiane, 2016), (Flanagan, 2002), (Lovejoy, Paul & Vesna, 2011), (Spender, 1995), (Connor, Dean & Espenschied, 2019) e (Grzanic & Eisenstein, 2000).

O conceito de género é fulcral para o nosso projeto, sendo entendido como a construção sociocultural das diversas e possíveis formas de se ser pessoa que, por sua vez, toma múltiplas expressões e não se reduz apenas aos caracteres sexuais. As suas diversas manifestações, entre as quais a identidade de género, a expressão de género, a orientação sexual, os papéis de género, as características da personalidade, bem como as competências e interesses pessoais são construídas, continuada e incessantemente, ao longo da vida.

As Teorias LGBTQI+ trouxeram para a reflexão a ideia da fluidez de género, ou seja, não somos apenas homens ou mulheres, entre estas categorias existem inúmeras possibilidades de identidades de género não binárias. Judith Butler advogou que o género é *performativo* e que cada pessoa explora a sua plasticidade sem cessar através da aprendizagem e incorporação, mas do mesmo modo da recusa e rejeição de um conjunto de normas, valores e atributos morais que são com frequência avaliados, negociados e lembrados do ponto de vista social tanto por agentes singulares como por instituições (Butler, 1990).

As teorias feministas têm ressaltado as desigualdades de género, sobretudo entre homens e mulheres. As desigualdades de género referem-se às diferenças de estatuto, poder e prestígio entre mulheres e homens em vários contextos, não se conhecendo sociedade em que os homens não tenham, em diversos aspetos da vida social, mais riqueza, maior estatuto e influência do que as mulheres. Muito está por alcançar no respeitante à igualdade de género e às assimetrias de poder que daí decorrem, nas diversas esferas da vida social e em todas as partes do mundo.

Outro dos conceitos que nos é caro é o de *Herstory*. Este termo inglês foi cunhado pelo feminismo para designar a teorização e a documentação da experiência, da vida e da linguagem das mulheres. O uso irónico do termo em língua inglesa surge com a tomada de consciência do desajustamento entre a linguagem e a realidade a que esta alude, em particular no que diz respeito à omissão verificada em relação ao papel desempenhado pelas mulheres como agentes sociais na História. O termo pretende, de forma idêntica, chamar a atenção para a censura existente na própria linguagem patriarcal ao evidenciar o uso do masculino como genérico – «His-story». Este processo de renomear implica o reconhecimento dos condicionamentos a que estão sujeitas tanto as mulheres como os homens, no que concerne à linguagem que usam e às próprias imagens que constroem sobre a realidade. O objetivo das historiadoras feministas é duplo: por um lado, pretendem dar às mulheres um lugar na História e, por outro, devolver a História às mulheres (Macedo, 2005, p. 96).

Cumpre ainda mencionar que desde 2015 temos vindo a desenvolver no Departamento de Artes Visuais e Design da Universidade de Évora vários projetos que tiveram como principais objetivos (Furtado, 2018, p. 395):

– Desenvolver valores, atitudes e princípios, assim como novos processos de pensamento e raciocínio contra a violência e promoção de relações saudáveis e não violentas. Criar competências de inter-relação e sociabilidade nos estudantes com respeito à igualdade de género, a fim de lhes permitir construir uma sociedade mais justa e contribuir para a formação de cidadãos livres e autónomos, que possam ser atores dos seus próprios destinos, conscientes dos seus direitos, bem como das suas responsabilidades para a criação de sociedades democráticas.

– Sensibilizar para concepções estereotipadas e prejudiciais de género, como base fundamental na formação da personalidade dos jovens e a origem das desigualdades estruturais entre mulheres e homens, assim como fonte de violência de género, em particular contra mulheres e meninas e a desvalorização de tudo o que é feminino. Este estereótipo continua a expressar-se nas diferenças de rendimento entre homens e mulheres, nas dificuldades de acesso das mulheres aos cargos de topo, na conciliação da vida familiar e profissional, sobretudo nas tarefas domésticas e no cuidado dos familiares, e no reconhecimento, oportunidade e visibilidade das contribuições femininas no âmbito social, científico, artístico, cultural e político.

– Promover a reflexão sobre a cultura dos *media* como veículo do que tem sido designado como «currículo oculto», ou seja, os conteúdos discriminatórios implícitos e explícitos no que diz respeito a género, raça, etnia, orientação sexual, capacidade física e intelectual, entre outros, nas diversas áreas temáticas, assim como nas relações interpessoais entre os indivíduos e a comunidade.

– Contribuir para mudanças significativas no nível das ideias, comportamentos e atitudes dos jovens, a fim de ajudá-los a aprender a lidar com conflitos, além de respeitar e aceitar outras pessoas e suas diferenças de forma pacífica. Desenvolver traços de proteção e resiliência nos estudantes, a fim de apoiá-los na sobrevivência da violência. Promover a construção de relações afetivas, tanto de amizade como no contexto do trabalho, fundamentadas no respeito a si mesmo e dos outros. Incentivar o reconhecimento das possibilidades de mudança dos padrões de comportamento e das diferentes formas de ser das pessoas.

Com esta orientação, com o presente projeto de investigação artística, pretendemos:

1 – Produzir conhecimento, modelos, e metodologias sobre a utilização da *net art* como ferramenta de prevenção e combate à violência contra as mulheres, apresentados em formato de *ebooks*, que possam ser utilizados por diferentes instituições dedicadas à prevenção e combate a estes tipos de violência contra mulheres e meninas.

2 – Promover as competências das Mulheres das Casas de Abrigo, relacionadas com o seu fortalecimento pessoal, a inclusão social e participação na sociedade digital e, ao mesmo tempo, contribuir para a mudança das suas atitudes e comportamentos em relação aos estereótipos de género internalizados.

3 – Informar, sensibilizar e consciencializar a sociedade sobre o problema social da violência contra as mulheres disponibilizando projetos de *net art* de fácil acesso e grande potencial disseminador, pois incluem uma vertente lúdica e facilitadora do envolvimento das pessoas, num Arquivo Virtual de Arte, alojado num servidor público da UÉ.

Desta investigação pretendemos obter como principais resultados:

i – Uma plataforma digital em linha intitulada *Cabaz Digital: laboratórios multimédia pela igualdade de género* para computador e telemóvel, que consiste em um arquivo virtual que integra os projetos criativos de *net art* realizados pelos participantes, servindo da mesma maneira como forma de dar a conhecer os resultados do projeto e um espaço de reflexão sobre o fenómeno da violência doméstica através da *net art*.

ii – Uma exposição itinerante em instituições nacionais e internacionais com o acervo do arquivo virtual constituído, no primeiro momento, pelos projetos de *Internet* concebidos e produzidos pelo grupo de mulheres e pelos registos deste processo de produção.

Tanto a plataforma digital como a exposição itinerante constituem um importante recurso para instituições que promovem a igualdade de género, como, por exemplo, Casas de Abrigo, instituições de ensino e organizações da sociedade civil, que pretendam desenvolver um projeto artístico de cariz social e de intervenção, no âmbito específico da violência contra as mulheres.

No que concerne à revisão da literatura, desde os anos 1970, que artistas e coletivos no foro das artes plásticas procuraram, através dos seus projetos artísticos,

tornar visíveis os mecanismos de desigualdade de género e da violência contra as mulheres. Estes foram analisados em publicações de autores como Lovejoy & Vesna, 2020, Marcoci, 2011, Murteira & Rodrigues, 2015, Spero, 2010, Storr, 2008, Posner, 2002, Princenthal, 2019, e Sichel & Villaplana, 2005. Acresce ainda que, esta temática tem sido objeto de estudo da minha própria investigação em diversas publicações (Furtado, 2014, 2016, 2018).

Entre as artistas mencionadas destacam-se Adriana Varejão, Alice Geirinhas, Ana Mendieta, Ana Vidigal, Barbara Kruger, Gloria Bornstein, Joyce J. Scott, Graça Morais, Helena Almeida, Jenny Holzer, Kara Walker, Leslie Labowitz, Margaret Harrison, Margarida Cardoso, Mónica Mayer, Naima Ramos-Chapman, Nancy Angelo, Nan Goldin, Nalini Malani, Nancy Spero, Paula Rego, Pilar Albarracín, Priscila Rezende, Regina Jose Galindo, Richard Misrach, Sanja Ivekovic, Sue Coe, Sue Williams, Suzanne Lacy, Teresa Margolles, Tracey Rose, Valie Export e Yoko Ono.

No que concerne ao campo específico da nossa investigação, isto é, a *net art* e a violência contra as mulheres, evidenciamos as publicações de Remédios Zafra, (2001, 2005) e Martínez Collado (2008), em que são destacados projetos de artistas como Annie Abrahams, Auriea Harvey e Michael Samyn, Cristina Buendía, Francesca da Rimini, Margot Lovejoy, Marie-Jose Sat, Natalie Bookchin, Prema Murthy e Sonya Rapoport. Contudo, apesar destas publicações e trabalhos artísticos já realizados, carece ainda de ser efectuada uma pesquisa mais profunda no tocante à relação entre a área da *net art* e a temática da violência de género, lacuna esta que pretendemos ajudar a colmatar com a presente investigação.

Nesta pesquisa, a relação entre arte social e género será alargada ao campo específico da *net art*, em particular, no contexto da criação de um arquivo virtual de arte, num servidor da UÉ, de acesso público pela *Internet*, para acolher os projetos de *net art* realizados pelas Mulheres das Casas de Abrigo, uma plataforma de produção artística *online*.

O enquadramento da investigação, no que respeita aos objetivos de normativas nacionais e internacionais, em Portugal, o regime do Estado Novo (1933-1974) contribuiu sobremaneira para a naturalização de valores de tolerância em relação aos castigos infligidos pelo chefe da família a mulheres e crianças, e também dos estereótipos de

género que minorizam tudo o que diz respeito ao feminino, que desde então foram produzidos e reproduzidos de um modo intergeracional. Na Declaração Universal dos Direitos Humanos de 1948, é reconhecido como princípio de cidadania a igualdade entre homens e mulheres, sendo contemplado na Constituição da República Portuguesa de 1976, na sua redação presente (artigos 9º, al. d) e h), 13º, 47º, n.º 2, 50º, n.º 1, 58º, n.º 2, al. b), 73º, n.º 2, 74º, n.º 1, 76º, n.º 1, 81º, al. b) e e), 93º, n.º 1, al. c), 104º, n.º 3, 109º).

Na Declaração de Viena, de 25 de junho de 1993, que resultou da Conferência Mundial sobre os Direitos Humanos, organizada pelas Nações Unidas, e que teve lugar em Viena, na Áustria, em 1993, é sustentado que «A violência baseada no género e todas as formas de assédio e exploração sexuais, nomeadamente as que resultam de preconceitos culturais e do tráfico internacional, são incompatíveis com a dignidade e o valor da pessoa humana e devem ser eliminadas» (Vienna Declaration and Programme of Action, artº18, 1993).

Esta é entendida como uma das manifestações resultantes de uma relação de poder, ao longo a história desigual, entre homens e mulheres, que assenta na dominação e discriminação destas últimas. Por tal razão, a violência contra a mulher tem sido considerada do ponto de vista cultural um comportamento normal, tradicional e legitimado na relação entre os cônjuges que tem a sua génese na construção social dos géneros. Não obstante, acreditamos que esta desigualdade de género fundada numa era epistemológica heteropatriarcal neoliberal que estabeleceu as diferenças entre masculinidade e feminilidade, heterossexualidade e homossexualidade, branco e não branco, civilizado e não civilizado, e que dividiu segundo diferentes graus de poder o mundo social, encontra-se hoje em colapso do ponto de vista ecológico e político.

No presente, há uma crescente tomada de consciência das conceções estereotipadas e preconceituosas de género enquanto base fundamental e origem estrutural das desigualdades de género entre pessoas, bem como da violência de género, sobretudo contra as mulheres, as raparigas e pessoas LGBTQI+, e da enorme dimensão que tudo isto tem na construção e normalização social da desvalorização do feminino. Entre os dezassete objetivos fixados da Agenda 2030 da ONU, o quinto diz respeito à necessidade de se alcançar a igualdade de género e à urgência em se capacitar todas as mulheres e meninas neste contexto. Por conseguinte o projeto de investigação que aqui

se propõe criar, produzir e disseminar vem ao encontro dos objetivos da Organização das Nações Unidas, nomeadamente o ponto cinco dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), alcançar a igualdade de género e capacitar todas as mulheres e raparigas, e da Estratégia Nacional para a Igualdade e a Não Discriminação – Portugal + Igual (ENIND).

A violência acontece, em especial, no foro privado, em relações de intimidade e familiares, sendo levada a cabo, na sua maioria, por parceiros e ex-parceiros e tem como base a desigualdade e estereótipos de género. Ao nível mundial, de acordo com um estudo da UN Women, a secção da ONU dedicada à igualdade de género e ao empoderamento das mulheres, só em 2021 foram assassinadas cerca de 81.100 mulheres, sendo que, mais de metade delas, 45.000 (55,48%), foram mortas por parceiros íntimos ou outros membros da família. Acresce ainda que a violência de género é considerada uma pandemia por esta organização, salientando que mais de 5 mulheres ou raparigas são mortas a cada hora por alguém da sua própria família (UN Women, pp. 5-7, 2022).

A violência de género é um padrão particular de violência que se expande e reatualiza sem pausas à medida que o poder masculino é cada vez mais ameaçado. Os homens continuam a dominar na maioria das esferas sociais e são, em geral, muito mais violentos em relação às mulheres do que elas são em relação aos homens, e tal violência é em especial direcionada para o controlo e continuada subordinação das mulheres. Esta pode ocorrer em todos os espaços sociais e culturais, sendo construída tanto na esfera das interações quotidianas como nos contextos sociais mais amplos a um nível institucional (Lisboa, 2006).

Consideramos este projeto de investigação relevante por se relacionar com os objetivos definidos por normativas de instituições nacionais e internacionais como:

– O Plano de Ação para a Prevenção e o Combate à Violência contra as Mulheres e à Violência doméstica que integra a Estratégia Nacional para a Igualdade e a Não Discriminação 2018-2030, «Portugal + Igual»;

– A Estratégia Nacional de Competências, e o Plano de Ação para a Transição Digital (2020);

– O Eixo I – Cidadania, do Plano de Desenvolvimento Social de Évora, designadamente o Plano de Ação para a Igualdade entre Mulheres e Homens (PAIMH) e o Plano de Ação para a Prevenção e o Combate à Violência contra as Mulheres e à Violência doméstica (PAVMVD), 2022;

– Os ODS.5 para a igualdade de género e empoderamento de todas as mulheres e raparigas, e o ODS.10 para a redução das desigualdades (ONU), e;

– A Estratégia da UNESCO para a igualdade de género na e por meio da educação para 2019-2025.

No respeitante às etapas e metodologias da pesquisa, de modo a atingir os objetivos supramencionados, o processo de trabalho laboratorial será dividido em três etapas principais.

– Numa primeira etapa, propomo-nos rever e atualizar as fontes, para compreender de que forma a *net art* tem vindo a evidenciar e a ser palco de projetos artísticos, focados no campo da igualdade de género, desde a última década do século XX até aos dias de hoje. Neste período, será de modo idêntico realizado o planeamento dos conteúdos dos Laboratórios que terá como finalidade indireta a sua futura aplicação como modelo para projetos semelhantes, para ser utilizado por diversas instituições no âmbito de uma educação para a cidadania, igualdade de género e sustentabilidade.

– Numa segunda etapa, serão realizados Laboratórios Criativos com as Mulheres de Casas de Abrigo. Nestes laboratórios será dada formação técnica às Mulheres, em que trabalharão com computadores e aprenderão edição de imagem e programação digital básica, certificada pela Universidade de Évora (uma sessão semanal ao longo de um semestre). Por conseguinte, foi criado o curso de pós-graduação «Introdução à Tecnologia Multimédia na Ótica do Utilizador», constituído por uma unidade curricular com o mesmo nome, na área científica de Artes Multimédia, de duração semestral, creditada com 3 ECTS. Serão produzidos projetos de *net art*, a apresentar num arquivo virtual de arte, que visam ao mesmo tempo a capacitação e literacia digital das participantes, através da promoção de uma tomada de consciência dos estereótipos de género e da desigualdade de género ainda prevalentes nas sociedades ocidentais. A metodologia será a da arte participativa, colaborativa, inclusiva, e de escuta ativa e empática para com as pessoas.

Este método caracteriza-se por ser: participativo, cooperativo, colaborativo, inclusivo, integrador.

– Numa terceira etapa, serão disseminados e divulgados os resultados alcançados nas fases precedentes:

i. No arquivo virtual e nos meios sociais articulados ao mesmo, como o *Instagram*.

ii. Em uma exposição itinerante e respetivo catálogo, que integram os diferentes materiais do projeto. Ademais, convém mencionar que os projetos de *net art* podem tanto ser experienciados *online*, na *web*, como *offline* em museus, galerias, espaços comunitários, associações, entre outros.

Estes arquivos de imagens, em formato digital e analógico, são relevantes para a avaliação qualitativa dos seus comportamentos e atitudes com relação a questões de género, ou seja, para avaliação do impacto das atividades dos laboratórios na forma de agir e pensar das mulheres participantes.

A presente dissertação foi organizada em duas partes e seis capítulos, sendo a Parte I, intitulada «*Net art*» e *questões de género, dos anos 1990 à atualidade*, dedicada à pesquisa e pilares teóricos respeitantes às questões que nos interessa analisar, tendo em vista a construção do objeto de estudo.

Os temas analisados na Parte I, sempre que seja relevante e necessário, serão de novo inscritos no corpo do texto da Parte II, designada *Projeto Artístico Cocriativo de «net art» com Mulheres de Casas de Abrigo*, dedicada à investigação artística prática levada a cabo nos laboratórios cocriativos com as mulheres da casa de abrigo.

A Parte I, intitulada «*Net art*» e *questões de género, dos anos 1990 à atualidade*, subdivide-se em quatro capítulos onde analisaremos as problemáticas essenciais e basilares para a constituição do nosso objeto de estudo.

No Capítulo 1, «*Net art*» e *ciberfeminismos subversores da tecnocultura patriarcal*, iremos analisar a génese da *net art* e dos ciberfeminismos ancorados em teorias e práticas artísticas que remontam aos coletivos feministas dos anos 1960.

No primeiro subcapítulo, *A génese da «net art»*, começaremos por abordar a origem militar da criação da *Internet*, em 1969, que principiou por ser uma rede de comunicação entre computadores, a *ARPANET*, criada por interesses governamentais

militares do Departamento de Defesa dos EUA. Da mesma forma, analisaremos o potencial criativo da *Internet* que desde a sua génese nos anos 1990 tem vindo a ser explorado pelas artistas por meio da *net art*, que teve a sua génese em 1996, na era da aldeia global e da revolução digital. Explicaremos que esta, tal como a arte conceptual, Fluxus, EAT (Experiments in Art and Technology) e Happenings, favoreceu a ideia e o processo criativo em prejuízo da obra concluída, independente e singular, potenciou a interação com os espetadores, e a transdisciplinaridade e a interdisciplinaridade entre diferentes disciplinas, das artes, ciências e humanidades, e os *media*. De igual forma, destacaremos as artistas que recorrem à crítica da ordem política e económica dominante e ao regime de género como Anne-Marie Schleiner, Natalie Bookchin, Shelley Jackson, Cornelia Sollfrank, e o coletivo VNS Matrix, e pensadoras como Rachel Greene, Josephine Bosma, Sadie Plant e Donna Haraway.

No segundo subcapítulo, *Da Arpanet à «net.art»*, trataremos de explicitar como no século XX, a *net.art* não constava do circuito dos museus e galerias, não tendo sequer o estatuto de arte, estando acessível apenas a uma minoria, sendo alguns festivais, como o *Ars Electronic*, na Áustria, conferências, como os *Encontros Internacionais Ciberfeministas*, instituições como a ZKM, Center for Art and Media, na Alemanha, e listas de correio eletrónico, como a Old Boys Network, quem oferecia aos artistas os locais para trocarem ideias e divulgarem as suas obras.

No terceiro subcapítulo, *Da «net.art» à «net art» expandida na era «post-medium»*, tentaremos compreender como na década de 2000, a publicação de literatura e a criação de cursos nas academias que contemplavam *net art*, e a nova realidade tecnológica que albergava agora uma comunidade muito vasta de utilizadores da *Internet*, contribuiu para que esta ganhasse um lugar na história e no mundo da arte. De igual modo, assiste-se a um interesse e compromisso crescentes pela *net art* por parte de instituições diversas, tendo surgido novos centros de media e fóruns. Da mesma maneira, observa-se um abraçar da cultura da *World Wide Web* tanto *online* como *offline*, sendo as ideias de *net art* expandida, proposta por Ceci Moss, e de estética *transmedia*, advogada por Patrícia Gouveia, partes integrantes de debates e divulgação de arte multimédia e publicações sobre *net art*.

No quarto subcapítulo, *A subversão dos discursos da tecnocultura patriarcal pelos ciberfeminismos*, iremos analisar artistas como Faith Wilding e Lynn Hershman Leeson, e os coletivos ciberfeministas como VNS Matrix, Old Boys Network, Face Settings, subRosa, De Geuzen e Laboria Cuboniks, que criaram territórios digitais nos quais, através da erotização da tecnologia de acordo com modelos de identidade de gênero não binários e fluidos, proporcionaram experiências interativas às mulheres das quais elas retiravam prazer. O ciberfeminismo advogava o potencial político e transformador das tecnologias, recorrendo à figuração conceptual do ciborgue, proposta por Donna Haraway. Neste período, assiste-se a uma reivindicação social e incentivo para que as mulheres participassem na construção da tecnocultura.

No Capítulo 2, «*e-dentidades*» e «*Herstories*»: «*net art*» e *violência contra as mulheres*, analisaremos, ao longo de três subcapítulos, artistas e coletivos que procuraram repensar e resignificar a *Internet*, no respeitante à violência contra as mulheres e à sua exclusão do campo tecnológico.

No primeiro subcapítulo, *O alertar para a violência contra as mulheres através da arte*, tentaremos entender o modo como desde os anos 1970 até aos nossos dias, várias artistas e coletivos procuraram através dos seus projetos artísticos alertar para a violência contra as mulheres e dar voz e visibilidade às vítimas. Destacaremos, entre estes, os coletivos the Feminist Art Workers, Sisters of Survival, Gay Community Services Center e Women Against Violence Against Women, e as artistas Leslie Labowitz, Suzanne Lacy, Yoko Ono, Valie Export, Ana Mendieta, Helena, Nancy Spero, Nancy Angelo, Jenny Holzer, Regina Jose Galindo, Tracey Rose, Nalini Malani, Teresa Margolles e Sanja Iveković.

No segundo subcapítulo, «*e-dentidades*», *relações de género e poder nos espaços da rede no final do século XX e dealbar do XXI*, começaremos por abordar a *Internet*, desde a década de 1990, e o modo como foi utilizada por diferentes artistas para explorar as identidades e sexualidades no ciberespaço, rejeitando normas, tradições e estereótipos que continuam a contribuir para o afastamento das mulheres da tecnologia. As artistas da *net art* refletem sobre a construção de identidade e violência contra as mulheres *online*, mas de forma idêntica sobre a situação destas *offline*, distinguindo-se, no foro da *net art*, projetos artísticos ativistas e políticos que procuram tornar visíveis estes mecanismos de

violência contra as mulheres e desenham configurações novas para o feminino. Salientaremos, portanto, as artistas Melinda Rackham, Cornelia Sollfrank, Francesca da Rimini, Prema Murthy, Nathalie Bookchin, Mendi Obadike, Cristina Buendía, Sonya Rapoport, Marie-Jose Sat, Prema Murthy e Auriea Harvey e Michael Samyn.

No terceiro subcapítulo, «*Herstories*», *interseccionalidade e projetos com comunidades*, tentaremos compreender como as artistas da *net art* expressaram as suas memórias, vivências e *herstories*, tornando-se criadoras de dispositivos produtores de história, recorrendo ao hipertexto, a identidades de género fluidas e a linguagens em processo, expandidas e metamorfoseadas. Entre estas artistas prestaremos atenção especial a Shelley Jackson, Pamela Jackson, Olia Lialina, Shu Lea Cheang, Dora Garcia, Patrícia Gouveia, Tina La Porta, Evelin Stermitz, Marisa Olson, Ann Hirsch, Mary Flanagan e Angela Washko. De igual forma, daremos destaque a projetos focados em comunidades, na violência de género e na interseccionalidade, como os de Margot Lovejoy e Sharon Daniel, inspiradores para os laboratórios com as mulheres da casa de abrigo.

No Capítulo 3, *A violência sistémica contra as mulheres, «online» e «offline»*, trataremos de analisar, ao longo de três subcapítulos, como diversas artistas trataram nas suas peças de *net art* a violência contra as mulheres enquanto problema social grave, com dimensões económicas, políticas e culturais sistémicas, que resulta da desigualdade de género e das relações de poder por esta geradas.

No primeiro subcapítulo, *Cooperação, colaboração e partilha artísticas no combate à violência doméstica*, começaremos por abordar a violência, enquanto fenómeno transversal a todas as sociedades, abastadas e pobres, inscrito na cultura, no foro do simbólico e, por essa razão, não são suficientes as intervenções da ordem policial e legal. Por conseguinte, é fundamental um exercício permanente de alerta crítico, político e no foro do visual, da parte dos criadores envolvidos no seu combate, na medida em que no contexto da *Internet* e na vida para além dos ecrãs, a violência simbólica e real contra as mulheres se encontra internalizada em todas as pessoas.

No segundo subcapítulo, *A violência contra as mulheres na «Internet»*, analisaremos como as mulheres continuam a ter dificuldade em ocupar um lugar de Sujeito na *Internet*, e entre as primeiras causas evidencia-se a violência de género *online*,

que torna a *Internet* um local inseguro para as mulheres e raparigas, pelo assédio sexual, mensagens ameaçadoras e discriminação que sofrem. Da mesma forma, assiste-se a uma repetição e exacerbar pela Inteligência Artificial de estereótipos e discriminações diversas no respeitante à raça, etnia, classe e género, entre outras dimensões.

No terceiro subcapítulo, *Dinâmicas emocionais das mulheres vítimas de violência doméstica*, trataremos de compreender qual o motivo que levou a que as mulheres que se encontravam na casa de abrigo revelassem um desgaste físico e acima de tudo emocional, em que dominava o medo, a raiva, a culpa e a vergonha. No tempo presente, o feminino ainda habita o lugar de subalternidade e é reservatório do ódio, do mal, da castração e do desvalor, sendo assoladas pelo fenómeno do feminicídio, quando as mulheres já conquistaram o direito ao voto, ocuparam o espaço público laboral e requereram o reconhecimento do seu desejo e sexualidade. Trataremos da mesma forma de analisar, uma vez que a violência doméstica é um problema social que tem as suas raízes na tradição judaico-cristã, um tempo histórico mais primitivo, para conseguir encontrar os traços fundadores e estruturais dessa desigualdade que perduram ainda hoje, com maior ou menor visibilidade e vigor, nas culturas ocidentais.

A Parte 2, intitulada *Projeto Artístico Cocriativo de «net art» com Mulheres de Casas de Abrigo*, subdivide-se em três capítulos, correspondendo à parte empírica da dissertação, onde analisaremos as metodologias e as problemáticas utilizadas nos laboratórios cocriativos com mulheres de casa de abrigo.

No Capítulo 4, *Metodologia projetual, fundamentação ética, equipa e parcerias*, trataremos de descrever a metodologia utilizada, a equipa e as parcerias.

No primeiro subcapítulo, *Metodologia projetual*, começaremos por abordar o modo como o saber é construído de forma horizontal, não-hierárquica, dando voz a formas de expressão individual, assim como a coletivas, no âmbito dos laboratórios cocriativos. A metodologia adotada é cooperativa, colaborativa, dialógica, inclusiva, integradora, e de escuta ativa e empática das pessoas, veículo de valores igualitários e interseccionais, no respeitante ao género. Esta metodologia serviu para dar visibilidade aos problemas das mulheres que sofrem violência doméstica, contribuindo para a sua capacitação, autonomia, inclusão e participação ativa enquanto Sujeitos na sociedade.

No segundo subcapítulo, *Seleção das participantes e fundamentação ética*, descreveremos como foi realizada a seleção, em especial, de acordo com a sua vontade de participar nos laboratórios, tendo em atenção que se encontram em uma situação das suas vidas em que houve uma rutura abrupta com a violência que sofriam, e muito frágeis de um ponto de vista emocional, sem perspectivas claras quanto ao modo como conseguirão reconstruir as suas vidas. Em simultâneo, iremos tratar das questões éticas relacionadas com o envolvimento de pessoas como estudo de caso e, neste contexto, toda a conduta desta investigação foi objeto de procedimentos baseados na Declaração de Helsínquia (World Health Organization, 2001). Estas condutas procuraram, em termos gerais, preservar o sigilo e confidencialidade, de modo a não trazer estigmas ao grupo de mulheres estudadas, causando-lhes danos, tais como, a não proteção da sua imagem, a invasão da sua privacidade e a violação da sua confidencialidade.

O terceiro subcapítulo, *Equipa e Parcerias*, será dedicado à descrição das entidades e instituições que nos apoiaram ao longo deste projeto de investigação.

No Capítulo 5, *Laboratórios cocriativos de «net art» para combate da violência doméstica*, analisaremos, ao longo de oito subcapítulos, cada um dos laboratórios realizados com o coletivo Digitálias.

No primeiro subcapítulo, *Digitálias: um coletivo artístico de mulheres no combate à violência de género*, trataremos de caracterizar o coletivo Digitálias criado no âmbito das oficinas cocriativas de arte multimédia que organizamos, desde 2018, dirigidas a mulheres vítimas de violência em relações de intimidade, acolhidas em Casa de Abrigo, e às técnicas da ASM. A ideia da criação de um coletivo artístico de mulheres, despontou da necessidade de não podermos identificar as autoras dos trabalhos por motivos de segurança e, da mesma maneira, das características coletivas do próprio trabalho, realizado em cocriação. Nesse sentido, este projeto é herdeiro das artistas dos anos 1970, que pretendiam maximizar as suas experiências em proveito do florescimento de uma consciência coletiva nos grupos feministas a que pertenciam como «The Feminist Art Workers» (1976, EUA), «The Waitresses» (1978, EUA), «Guerrilla Girls» (EUA, 1986), ou na atualidade os coletivos «Mujeres Creando» (1990, Bolívia), «Mujeres Publicas» (Argentina, 2003) e «Las Tesis» (Chile, 2019), entre muitos outros.

No segundo subcapítulo, *Lab 001 / Histórias Delas*, iremos descrever o modo como neste laboratório solicitámos às participantes que escrevessem sem limitações textos relacionados com as suas experiências de vida. Estes textos foram integrados digitalmente nas silhuetas dos seus próprios perfis. As respostas das mulheres surgiram em forma de contranarrativas aos discursos dominantes. Nos laboratórios, considerámos essencial, através da arte, construirmos uma memória epistémica das narrativas das participantes, na sua qualidade de mulheres vítimas de violência em contexto de intimidade, preservando assim para o futuro as suas vivências e histórias de vida. Exploraremos, da mesma forma, modos alternativos de trabalhar com as participantes para produzir conhecimentos sobre as suas vidas, que chamem a atenção para as suas experiências de desigualdade e estigma em uma sociedade patriarcal, cujos mecanismos de exclusão das mulheres é muitas vezes invisível e subtil.

No terceiro subcapítulo, *Lab 002 / Do ponto-cruz ao píxel*, trataremos de analisar a forma como ao longo deste laboratório se trabalhou a temática da desigualdade de género por meio da escrita de aforismos e lemas respeitantes à violência contra as mulheres. De igual forma, procurou-se estabelecer uma relação entre o ponto-cruz, uma forma popular de bordado desde sempre associada ao feminino, e o píxel. Nesta sessão, inspirámo-nos nas artistas Susan Kare (EUA, 1954) e Barbara Kruger (EUA, 1945).

No quarto subcapítulo, *Lab 003 / Pixelarte contra a violência doméstica*, começaremos por analisar a forma como neste laboratório as mulheres realizaram performances curtas, que foram filmadas por estudantes de mestrado, com base em um texto inspirado no cartaz icónico do artista americano Keith Haring (1958-1990), intitulado *Ignorance = Fear* (EUA, 1989) criado pelo artista no contexto da homofobia resultante da crise mundial provocada pela SIDA, e das respostas inadequadas do governo americano. O vídeo resultante foi usado pela CME, para assinalar o dia 25 de novembro, «Dia Internacional pela Eliminação da Violência Contra as Mulheres». No decurso dos laboratórios, uma vez que o corpo desempenha um papel fundamental nas experiências de violência, a expressão performativa serviu para promover a comunicação corporal das vivências e lutas pessoais pela sobrevivência das participantes, que muitas vezes produziu nelas sentimentos de solidão, isolamento, medo e desespero, raiva, angústia e vergonha, mas de igual maneira de esperança, alegria e satisfação, transformando essas vivências pessoais em uma experiência partilhada em contexto coletivo.

No quinto subcapítulo, *Lab 01 / Coisas lá de casa são de tod@s nós*, trataremos de analisar este laboratório que teve como premissa a ideia de incentivar a comunidade a não silenciar os atos de violência com que se possa, porventura, deparar no seu cotidiano, como, por exemplo, quando presencia ocorrências de violência doméstica, devendo reportar esses casos às entidades responsáveis. Assim, procurou-se transmitir a mensagem de que zelar pelo bem-estar de todas as pessoas é uma obrigação coletiva da comunidade. A casa é o espaço social mais perigoso da vida atual devido à violência doméstica que pode acontecer no seio da família, como a violação no seio do casamento, existindo outrora e ainda hoje, mas com menor intensidade, uma legitimação social da violência entre cônjuges no espaço do lar, ao contrário do que sucede em outros espaços públicos em que a regra é a proibição de violência entre indivíduos.

No sexto subcapítulo, *Lab 03 / Sermos o que quisermos ser*, teremos como temática de análise o trabalho artístico realizado no âmbito deste laboratório, nomeadamente, as performances inspiradas no desenho de Leonardo da Vinci *L'Uomo vitruviano*, Itália, 1490, e as conquistas das mulheres no 25 de Abril de 1974, que pôs fim aos 41 anos de ditadura salazarista, as quais contribuíram bastante para a sua formação como Sujeitos. Durante esta ditadura, a esfera pública era tida como masculina, e a privada assumida como feminina, sendo ambas hierarquizadas e dominadas pelos homens, tendo como base a fraqueza e fragilidade das mulheres. Apenas alguns anos antes do 25 de Abril de 1974, se deu a extinção da diferenciação entre filiação legítima e ilegítima, a permissão do voto feminino para a Assembleia Nacional, e a supressão do requisito de autorização do marido para a mulher poder sair do país.

No sétimo subcapítulo, *Lab 04 / Mapeamento do corpo como uma espécie de jardim*, iremos analisar como no decorrer deste laboratório a artista Nela Milic propôs, em conjunto com o coletivo Digitálias, criar cartografias digitais do corpo ao longo de uma série de oficinas cocriativas. Ao longo deste laboratório, as mulheres escolheram quais as cicatrizes do seu corpo que gostariam de ver fotografadas. Mais tarde, foram inscritos desenhos e esculturas em plasticina sobre as fotografias impressas, e escritas frases poéticas inspiradas nas cicatrizes. Neste laboratório, a história de vida das participantes conferiu-lhes e restituiu-lhes uma posição na história oficial, espaço do qual são com frequência retiradas e desapropriadas de um lugar de fala. As mulheres

recorreram a diferentes linguagens simbólicas e registaram as suas experiências enquanto narrativas de vida únicas e individuais.

No oitavo subcapítulo, *Lab 06 / Degraus para a igualdade*, trataremos de descrever este laboratório que resultou do lançamento do repto da Comissão para a Cidadania e a Igualdade de Género (CIG) para que todos os Municípios do País assinalassem o «Dia Municipal para a Igualdade», que tem lugar a 24 de outubro, através de uma intervenção de arte urbana, intitulada «Degraus para a Igualdade», que assinalasse a desigualdade ainda existente entre mulheres e homens. Esta ação tinha como objetivo informar e mobilizar os munícipes para o combate às diversas discriminações. No âmbito deste repto, fomos convidadas para criar um projeto artístico para a escadaria dos Paços do Concelho.

No Capítulo 6, *Disseminação e divulgação do coletivo Digitálias*, analisaremos, ao longo de três subcapítulos, o modo como divulgámos o nosso projeto.

No primeiro subcapítulo, *M.ARS Virtual Women Art Museum: website experimental das Digitálias*, começaremos por abordar como no início deste projeto de investigação, foi implementado com a museóloga Aida Rechená um museu de arte virtual, intitulado *M.ARS – Virtual Women Art Museum*, em linha, para acolher, à medida que eram realizados, os materiais multimédia produzidos, isto é, os projetos de *net art* criados pelas mulheres de casas de abrigo, os registos vídeo e fotográfico dos laboratórios e as publicações em formato eletrónico do projeto.

No segundo subcapítulo, com o título *Cabaz Digital: Laboratórios multimédia pela igualdade de género*, trataremos de descrever o *website Cabaz Digital*, em formato de arquivo interativo, que foi criado após o arquivo *web M.ARS*. Como expomos na página principal do projeto *Cabaz Digital*, este *website* surgiu para acolher o trabalho do coletivo *Digitálias*, assim como os trabalhos realizados no âmbito de um projeto mais amplo de arte multimédia centrado na igualdade de género.

No terceiro subcapítulo, *Exposições, laboratórios participativos e publicações*, serão elencadas as formas de divulgação *online* e *offline* desta pesquisa.

Por último, importa mencionar que esta pesquisa resulta de um esforço para contribuirmos, em termos académicos, com conhecimento original, mas do mesmo modo,

em termos de cidadania, para a implementação de diretrizes que convoquem a ação das instituições e da comunidade, para a melhoria de políticas de intervenção cultural, das quais advenha uma maior capacidade de prevenção, proteção e capacitação das mulheres vítimas de violência doméstica.

Advogamos que a responsabilidade das desigualdades sociais é de todas as pessoas, e que a investigação artística é, também, um modo de agir para a transformação social.

**PARTE 1 | *Net art* e
questões de gênero, dos
anos 1990 à atualidade.**

CAPÍTULO 1 | *Net art* e ciberfeminismos subversores da tecnocultura patriarcal.

1.1. A génese da *net art*.

A tecnologia deveria ser acessível a todas as pessoas e proporcionar-lhes a oportunidade de poderem ter participação ativa na construção da sociedade. No entanto, existe um paradoxo na cultura digital e tecnológica contemporânea que nos leva a considerar que a tecnologia ainda é um espaço acima de tudo criado, produzido e disseminado por homens, brancos e privilegiados. Se, por um lado, em teoria se dissemina uma ideia de que a tecnologia é de acesso universal, por outro, na prática as coisas são diferentes, sendo esta monopólio de corporações que a utilizam, sobretudo, para controlar e homogeneizar a sociedade. Na tecnologia persistem de forma teimosa paradigmas e estereótipos produtores de desigualdades sociais, no respeitante ao género, raça, etnia e classe. Respostas conscientes a este fenómeno são necessárias para se criar uma sociedade digital mais igualitária. A *Internet* emergiu no início como um meio de comunicação apenas para alguns privilegiados, mas nas últimas duas décadas consolidou-se como um meio de comunicação de massas, apresentando um enorme potencial criativo que tem vindo desde então a ser explorado por artistas. Utilizando a linguagem das tecnologias multimédia como ferramenta principal, procuramos com esta investigação estudar a *net art*, a sua génese, modos de funcionamento e contextualização artística e histórica, de modo a criar plataformas digitais de *net art* com mulheres de casas de abrigo, tentando que esses espaços virtuais sejam vividos como verdadeiros lugares de cidadania. Nesse sentido, iremos estudar de que forma a *net art* tem vindo a evidenciar, desde a última década do século XX até aos dias de hoje, preocupações sociais, em particular em relação à igualdade de género.

Cabe mencionar a importância da *Internet* para o nosso projeto, enquanto invenção que, se, por um lado, deu lugar a um espaço onde as mulheres se podem conectar e estimular entre si, por outro, continua a refletir as desigualdades e violência de género vigentes *offline*. Tal como é sustentado no *website* da UN Women:

A *Internet*: A invenção que criou um espaço aberto para as mulheres se ligarem e ganharem energia positiva. À semelhança do advento da impressora, rádio, televisão e telefone, a *Internet* revolucionou a forma como as mulheres e as raparigas vivem as suas vidas. Quer seja através de *websites*, redes sociais, mensagens instantâneas ou *e-mail*, abriu caminhos para o ativismo online, a construção comunitária, oportunidades de carreira e aprendizagem, uma maior consciencialização e envolvimento em torno das questões dos direitos das mulheres, e permitiu às mulheres criar empresas, campanhas políticas e muito mais. Desde #MeToo a #NiUnaMenos a #TimesUp, os movimentos das redes sociais, em particular, expuseram as desigualdades de género e a violência contra as mulheres, como não tinha acontecido até então, e pressionaram os funcionários públicos e privados para que levassem à prática as mudanças necessárias. Como qualquer tecnologia, a *Internet* tem o seu lado menos bom: as desigualdades da existência *offline*, incluindo a misoginia, perseguição, ódio, assédio e tráfico, têm permeado a vida *online*. A desinformação sobre os direitos das mulheres ameaça mesmo revertê-los. E, para 49% da população mundial sem acesso à *Internet*, o fosso digital deixa os mais pobres e vulneráveis no escuro e sem as adequadas competências e educação necessárias para sobreviver na economia tecnológica em rápida evolução dos nossos dias. Abordar este fosso será fundamental nos próximos anos (UN Women, 2019).

Para Rachel Greene (Canadá) a natureza efémera e imaterial da *net.art* levou a que na década de 1990 não fosse logo reconhecida como arte pelas instituições artísticas mais convencionais, embora na sua origem esteja o mesmo desejo de experimentação e comunicação de emoções, ideias, vivências ou memórias, presente nas outras práticas artísticas, em particular, na arte conceptual, Fluxus, EAT (Experiments in Art and Technology), *Happenings*, instalações, espetáculos multimédia, transmissão por satélite, projetos de arte por correio postal, estética relacional e programação experimental, desde os anos 1960 até hoje (2004, p. 18).

Tal como as práticas artísticas supracitadas, a *net art* privilegia a ideia, o conceito, o processo criativo em detrimento da obra finalizada, autónoma e única, a interação com o público, a transdisciplinaridade e a interdisciplinaridade entre arte, ciência e tecnologia, as redes, o hipertexto e as narrativas não lineares. Da mesma forma que modelos alternativos de experimentação processual são eleitos no âmbito das práticas da *net art*,

do mesmo modo se vão desconsiderando aspetos relacionados com a reificação ou a institucionalização da arte em prol de uma estética que privilegia o processo em detrimento do objeto.

Em virtude da constante obsolescência dos seus meios, ferramentas, *software*, aplicativos e *plugins*, ao serviço do mercado neoliberal, a história da *net art* é complexa de realizar para curadores, artistas e historiadores, uma vez que muitas das páginas *web*, nas quais a maioria dos trabalhos criados no século XX estavam alojados, não se encontram hoje disponíveis e só se podem aceder através de arquivos vivos, como, por exemplo, o Internet Archive e a sua Wayback Machine, criada em 2001. Muitos projetos artísticos deste período histórico estão ainda inacessíveis ao público e um enorme esforço tem sido realizado nos últimos anos no sentido de se deixar um legado para gerações futuras.

É fundamental enfatizar a criação de bases de dados institucionais que fazem a história destes meios interativos, como, por exemplo, a ADA, Archive of Digital Art outrora designada por Database of Virtual Art, e o International Festival (of Electronic Language (FILE), ambos concebidos em 1999, ou ainda a criação de um espaço de reflexão sobre estes temas como o International Symposium on Electronic Art (ISEA), cujo primeiro colóquio anual teve lugar em 1988, na Holanda, e o ISEA Symposium Archives que reunia os materiais impressos e digitais produzidos nos simpósios. A impossibilidade de se visualizarem obras que foram removidas da *Internet* e da *web*, ou que estão inoperacionais, porque muitas delas tiravam partido de *softwares* agora indisponíveis, sugere que, no futuro, se deverá apostar em todo um processo de retroengenharia no qual serão criadas condições para que se possa aceder a um conjunto de artefactos concebidos no âmbito deste período histórico, que tiravam partido de novas ferramentas tecnológicas e meios emergentes, como a *Internet/web* dos anos noventa do século XX. Por tal razão, a *net art* é indissociável da história das tecnologias digitais, do mercado de criação, de produção e de consumo de massas.

De igual modo a *net art* deve ser entendida através da sua relação com suportes, conceitos, estratégias e temas da história da arte, como, por exemplo, a arte conceptual, e as ideias de interação, instrução, dispositivo e especificidade do *medium*. No respeitante a este último tópico, enfatizamos a exploração pelas artistas do *desktop*, *browser*, erros e

falhas tecnológicas, ideologia impressa na tecnologia/*hardware* e *software* e bases de dados acessíveis na *Internet*, entre outras. Acresce ainda que a ironia, humor, ativismo político, crítica ao mercado da arte, apropriação, autoria, desmaterialização, redes e informação são questões com frequência exploradas pelas artistas. A relação entre a *net art*, a história de arte e os *media* é dialógica, uma vez que todos estes campos se afetam de parte a parte, resultando esta interação em profundas mudanças no que respeita às formas, expressões e conteúdos culturais e tecnológicos de cada um.

Ao longo desta investigação recorreremos ao termo *net art* e não ao de *Internet art*, de acordo com a pensadora Josephine Bosma (Holanda, 1962), citada por Ceci Moss que diz preferir o termo *net art*, em vez de *Internet art*, porque o primeiro faz menção à rede e não à *Internet* que possui uma identidade e história próprias. Acresce ainda que, Bosma advoga que hoje ainda há a necessidade de investigar e qualificar a *net art* devido à sua íntima relação com o sistema de comunicação das redes, em vez de isolá-la no contexto mais vasto da designação arte (Bosma *apud* Moss, 2015, p. 15). De igual maneira o termo *net art* é considerado pelos organizadores da *Rhizome* (2019), uma importante plataforma *online* de divulgação de *net art*. De acordo com estes autores, a *net art* pode ser definida como um conjunto híbrido e em expansão de práticas artísticas que se combinam com diversos *media* e disciplinas artísticas, e que atuam na rede ou, em alternativa, são um produto desta. A *Rhizome* pretere os termos *Internet art* que é com muita frequência adotado por instituições, e o de *net.art* que evoca um movimento específico dos meados dos anos 1990, em relação à expressão *net art*. Do mesmo modo, defendem que a informalidade do termo *net art* é apropriada não só para o uso crítico como *medium* da *World Wide Web* por artistas, mas de igual forma para práticas informais como *selfies* e poemas no *Twitter*. No respeitante a este assunto, a pensadora da tecnocultura e artista portuguesa Patrícia Gouveia (Portugal, 1970), advoga que na atualidade o diferenciar entre *World Wide Web* e *Internet* já não faz muito sentido:

Nos anos noventa era comum fazer-se a distinção entre *web*, como uma rede de documentos hipertextuais, isto é, que se ligavam entre si, e *Internet*, como uma rede de computadores. Esta distinção é importante por razões históricas, mas hoje já não faz muito sentido. Hoje entendemos que os sistemas cibernéticos são integrados e quando nos referimos à *Internet* já sabemos que nos estamos a referir

simultaneamente a redes de computadores e outros *gadgets* (hardware) que correm aplicações (software) (Gouveia, 2019, p. 23, nota 16).

Salientamos de igual modo, que no final do século XX, diversos coletivos e comunidades artísticas utilizaram a *World Wide Web* para divulgar e documentar as obras de arte em formatos de pintura ou fotografia. Alguns destes, como, por exemplo, o Queer Arts Resource, criaram trabalhos específicos de *net art*, como o *Crawford's Mirror-Wound*, 1999, do artista Graham Crawford, que consistia numa narrativa mítica de ficção-científica (Greene, 2004, p. 113).

No âmbito do nosso projeto de investigação, ressaltamos na história da *net art* os trabalhos que têm preocupações ativistas e políticas, centradas sobretudo na temática do género. Desde a génese da *net art* que esta é amiúde considerada marginal, irónica e ativista, rejeitando os valores economicistas dos mercados da arte ocidentais tradicionais. Na trama intrincada do mundo da arte contemporânea, os artistas *transmedia* criam estratégias e metodologias alternativas, muitas vezes recorrendo ao humor e à crítica da ordem política e económica dominante. A este respeito, Greene afirma que:

(...) a arte da *Internet* não é um complemento direto do capitalismo da era «dot-com», mas um contrapeso ativo aos seus excessos e injustiças. Muitas vezes têm sido os artistas da *net* que, em conjunto com diversos críticos e ativistas, formularam críticas contra os pressupostos incorporados nas recentes ou já existentes tecnologias de computação e informação. Além disso, as/os artistas da *net* criam muitas vezes alternativas reais, desenvolvendo produtos utilitários como o *software* não comercial (2004, p. 11).

E, da mesma maneira, Greene sustenta que a repartição de ficheiros e *software* gratuito na *Internet* são legatárias de «(...) muitas das práticas e técnicas sociais das mulheres que desde há muito fazem uso dos modos de partilha, auto-organização, hospitalidade e oferta» (2004, p. 208). Ou seja, estas atitudes de partilha gratuita eram já praticadas pelas mulheres desde uma época bastante remota.

Foram várias as mulheres artistas pioneiras no modo como abraçaram a *net art* para criticar as noções tradicionais de género. Gouveia, num texto da publicação respeitante à exposição *Playmode*, de sua curadoria e que teve lugar no Museu de Arte,

Arquitectura e Tecnologia, da Fundação EDP, em 2019, menciona algumas dessas artistas que sobressaíram neste campo artístico:

Influenciada por artistas como Anne-Marie Schleiner, Natalie Bookchin, Shelley Jackson ou Laurie Anderson, apenas para citar algumas mulheres que já nos anos 90 do século passado trabalharam em obras digitais para a Internet ou em formato CD-ROM, incorporei a cultura dos jogos digitais e o texto, que se ia tornando hipertexto, numa mistura entre imagem, som e escrita. São artistas que, de forma subversiva, usaram a desconstrução à volta do género e do sexo, do trabalho que se tornava jogo, e vice-versa, num questionamento das práticas artísticas na era da aldeia global e da revolução digital (Gouveia, 2019, p. 10).

No texto *The Truth about Cyberfeminism*, publicado em 1998, por Cornelia Sollfrank (Alemanha, 1960), uma das suas fundadoras mais empenhadas e ativas da Internet e exemplo fundamental do ciberfeminismo, a artista defende a pluralidade do termo e a contribuição de pensadoras como Sadie Plant (Reino Unido, 1964), Donna Haraway (EUA, 1944), o coletivo VNS Matrix (Austrália, 1991-97), bem como o tributo de diversos ativistas e artistas que se apropriaram do termo de maneiras inovadoras. De igual modo sustenta que o prefixo «ciber» deriva do termo cibernética. O inventor da cibernética, Norbert Wiener (EUA, 1894-1964), baseou a sua teoria no pressuposto de que existe uma analogia entre sistemas orgânicos e tecnológicos, que transmitem e processam informação. Mais tarde, em meados dos anos 1980, William Gibson (EUA, 1948), autor de ficção científica, na sua trilogia *cyberpunk*, antecipou o conceito de ciberespaço, o mundo virtual etéreo e de alucinação coletiva, das redes eletrónicas, no qual o corpo tinha sido elidido e onde a carne existe como *wetware*. Nesta fantasia holística, e mesmo sexista, em que as mulheres são consideradas sobretudo como *fembots* e *ciberbabes*, a adição de «ciber» à palavra feminismo cria uma reviravolta irónica à ideia original de ciberespaço, permitindo, por consequência, interpretações alternativas deste.

Sollfrank menciona que o termo ciberfeminismo pode estar associado tanto a estratégias políticas como a métodos artísticos, e termina o texto afirmando: «Cria o teu próprio ciberfeminismo e encontrarás a verdade sobre este» (Sollfrank, 1998). Mais tarde, em 2015, no seu texto *Revisiting Cyberfeminism*, a autora defende que, no início dos anos 1990, a geração de artistas que assistiu ao nascimento de uma tecnologia nova com

potencial para revolucionar o mundo, no que respeita à comunicação, economia, política e arte, não teve outra escolha senão a de se envolver com linguagem de programação, protocolos e objetos virtuais imaginados, deixando para trás os suportes tradicionais das belas-artes e a sua realidade física. Depressa o ciberespaço foi povoado pela *net art*, inspirando muitas artistas feministas a desenvolver novas estratégias e utopias feministas. A primeira vaga de ciberfeministas advogou existir uma afinidade e cumplicidade intrínsecas das mulheres com as tecnologias, desafiando o patriarcado vigente. No final deste texto, Sollfrank (2015) sustenta que a intenção dele era evitar objetivos políticos fixos e normativos, e motivar as pessoas a preencher o «ismo» com suas próprias ideias sobre o que este poderia ser.

Para Remedios Zafra (Espanha, 1973), as artistas feministas rejeitam os mitos do artista isolado e alienado do foro social e, neste contexto, praticam uma arte política centrada em temáticas sociais, de forma a contribuírem para a mudança social. Estas práticas artísticas são realizadas, com frequência, por coletivos, destruindo as barreiras entre arte e vida. Desde os anos 1970 que utilizam estratégias que procuram tornar visíveis as condições de trabalho e de vida das mulheres, recorrendo aos meios de comunicação de massas para alcançar um público mais amplo. Do mesmo modo, a partir dos anos 1990, as ciberfeministas desenvolveram as suas propostas a partir de posicionamentos artísticos críticos, tendo como lugar de encontro, reflexão e ação, o espaço da *Internet*, como sucede com os coletivos Old Boys Network (Alemanha, 1997-2001), VNS Matrix, Laboria Cuboniks (2014). Para estas artistas, a ação política ativista na *Internet*, que adota como princípios operacionais a produção simbólica e poética, é entendida como fazendo parte de uma prática artística de intervenção e reflexão sócio-política.

Por conseguinte, a ligação entre mulher artista e mulher ativista tem sido muito frequente nos últimos anos, resultando da junção da criação de dispositivos de comunicação com ativismo social e/ou artístico *online* (Zafra, 2001). Nesta perspectiva, poder-se-ia citar a importância de coletivos artísticos que assentaram a sua prática no anonimato, como, por exemplo, as Guerrilha Girls (1985) ou os Etoy.Corporation (1994-2011), que tiram partido de um certo ativismo de guerrilha para parodiar o sistema capitalista e as suas estratégias de legitimação.

1.2. Da Arpanet à *net.art*.

Para Mike Tribe (EUA, 1966) e Reena Jana, o termo *net.art* que associa o campo da arte ao da *Internet*, foi criado pelo artista esloveno Vuk Cosic (Jusgolávia, 1966) em 1997, ano em que a Documenta X integrou pela primeira vez obras criadas em específico para a *Internet* (Tribe & Jana, 2010 [2007], p. 88), tendo o termo *Net art* sido empregue por um internauta num *e-mail* dirigido a Vuk Cosic em 1995, no qual devido a falhas técnicas apenas se conseguia ler o termo *net.art* (Greene, 2004, p. 55). Segundo Gabriella Giannachi (2004, p. 19), citando Peter Weibel (Ucrânia, 1944-2023) e Timothy Druckery (EUA), o termo foi utilizado mais tarde por Cosic em 1996, numa conferência em Trieste, para definir as práticas artísticas que ocorriam na *Net*, bem como outras criadas recorrendo a esta. No decorrer desta pesquisa, o termo *net.art* é utilizado quando tratamos da arte realizada no século passado, fruto da cultura comunicacional criada na *Internet* por artistas. Já o termo «*net art*» diz respeito na generalidade a esta forma de arte, bem como à arte realizada no presente milénio que se baseia nas culturas da *Internet* ou é realizada e apresentada no seu seio.

A origem da *Internet* remonta a 1969, data em que o Departamento de Defesa dos EUA criou uma rede de comunicação entre computadores que não era vulnerável a ataques nucleares, a ARPANET (Wikipedia – *Internet*, 2019). Nesse sentido, podemos afirmar que na origem da criação da *Internet*, tal como na génese da televisão, câmaras de vídeo, rádio e satélites, estiveram interesses governamentais militares. Mais tarde, nos finais da década de 1980, a *Internet* disseminou-se no meio académico, quando Tim Berners-Lee (RU, 1955) criou um projeto de comunicação por hipertexto designado de *World Wide Web*, que era acessível através de *modems* e funcionava através de protocolos hoje conhecidos como HTML (Hyper Text Markup Language). Este projeto tinha como principal finalidade a organização e partilha fácil de conhecimento entre académicos, em particular, através de *links* organizados por tópicos, como, por exemplo, educação, viagens ou aves (Greene, 2004, p. 10).

No Ocidente, a *Internet* tornou-se uma ferramenta dos meios de comunicação de massas, tendo sido de imediato reconhecida por alguns artistas como um *medium*. No entanto, era um meio que apenas era acessível a uma elite de pessoas com acesso a

gadgets tecnológicos e a um grupo restrito de artistas. Em 1993, no início do auge das *startups dot-com*, Joan Heemskerk (Holanda, 1968) e Dirk Paesmans (Bélgica, 1965), artistas europeus que viviam nessa altura, no âmbito de uma residência artística, em Silicon Valley, na Califórnia, EUA, onde estão localizadas várias empresas de alta tecnologia, inspirados por esse ambiente tecnológico, criaram o *website* artístico *jodi.org*. Neste *website*, juntaram imagens e *scripts* HTML, evocando as práticas dadaístas de brincar com imagens e textos de revistas, para criar um texto verde encriptado e imagens intermitentes tornando visual a linguagem da *Internet*. Os artistas foram pioneiros na utilização de uma tecnologia emergente com propósitos artísticos, desencadeando um novo modo de pensar a *Internet*, revelando que esta não servia apenas como suporte para publicação de informação, mas que podia ser além disso considerada um *medium* artístico, tal como a pintura, a escultura ou o vídeo (Tribe & Jana, 2010 [2007], p. 6).

Esta tecnologia de informação pode ser considerada jovem, na medida em que tem cerca de três décadas de existência. No século passado, a localização da *net.art* situava-se longe dos museus e galerias, não tendo sequer o estatuto de arte, sendo acessível apenas a uma minoria que tinha poder económico para adquirir ou aceder a computadores cuja tecnologia e *softwares* eram complexos e exigiam conhecimentos e competências muito específicas. Nos nossos dias, a *Internet* oferece uma ampla gama de recursos e serviços como, por exemplo, correio eletrónico, motores de busca, comércio e entretenimento, caracterizando-se por ser tanto um espaço público como um foro privado, tanto um veículo de valores consumistas, como um lugar de produção e disseminação de valores comunitários políticos.

Na década de 1990, os festivais e as conferências ofereceram aos artistas locais para debaterem e trocarem ideias e divulgarem as suas obras de *net.art*, constituindo oportunidades para criarem e manterem redes vitais, muitas vezes fora do mundo da arte, e gerarem relações frutuosas entre si e com o público. Entre estes sobressaem: os festivais de arte tecnológica Ars Electronica (Linz, Áustria), Transmediale (Berlim, Alemanha), Next 5 Minutes, Cyberfeminist International; as instituições culturais dedicadas à arte e *media* como a ZKM, Center for Art and Media (Karlsruhe, Alemanha), Waag Society (Amsterdão, Holanda), Walker Art Center (Minneapolis, EUA), Postmasters Gallery (Nova York, EUA), Backspace (Londres, RU), T0 (Viena, Áustria), C3 (Budapeste, Hungria); as BBS (*bulletin board system*) e listas de *e-mail* para reflexão sobre diferentes

tópicos ligados à *net.art* como, por exemplo, a Nettime, 7-11, FACES, Syndicate e Old Boys Network; as plataformas como a E-Zine Telepolis (Berlim, Alemanha), THE THING, ada'web e Rhizome.org, e; as publicações impressas, tais como *Mute* e *Intelligent Agent* (Greene, 2004, p. 10 e 14).

As galerias de arte comerciais e muito poucos artistas conseguiam vender *net art* nos anos 1990, na medida em que esta era difícil de comercializar, pela sua natureza efémera e propensão à obsolescência técnica, apresentando no que respeita à sua técnica uma estética de exibição complexa que era desconhecida do público. No entanto, se por um lado, a identidade das galerias estava associada à sua localização física e a obras de arte reais, por outro, a montagem de exposições de *net art* era muito barata de produzir. Os requisitos necessários eram o acesso a recursos de *software* e programação e a espaço no servidor ou, em alternativa, a uma página na *World Wide Web*, programada para se ligar a diversos projetos de arte em rede, instalados em servidores associados a grandes centros de arte ou a outros sistemas de redes de computadores. Acresce ainda que não constituía impedimento a distância geográfica das obras ou horário da galeria, ao contrário do que sucedia com as galerias e museus tradicionais.

Não obstante, no início do presente milénio, o potencial para afetar o mundo da arte tradicional no respeitante à exibição e venda de obras ainda era muito limitado. Em simultâneo, foram criadas organizações e projetos em instituições como os museus e galerias, cuja função era identificar, listar e promover a *net art*. A Galeria Postmasters, localizada em Nova Iorque, foi uma das primeiras galerias que integrou *net art*, tendo realizado em 1996 a exposição *Can You Digit?*, que incluía uma série de trabalhos que podiam ser experienciados em exclusivo na *World Wide Web* ou utilizavam *software* novo, num esforço para colocar a *net art* na cena artística nova-iorquina e internacional (Greene, 2004, pp. 79-81).

Nos finais da década de 1990, a *Internet* compartilhava com a televisão e o cinema uma trajetória de sucesso como meios de comunicação de massas, de grande êxito económico, prosperando as empresas relacionadas com a *Internet* na era do que foi designado como capitalismo *dotcom*. As utopias de final de milénio davam lugar a distopias de controlo nas quais as ideias libertárias da Electronic Frontier Foundation, fundada em 1990, se viam questionadas pelas guerras e paródias à volta da ocupação do

espaço virtual, tornado ciberespaço, e dos nomes de domínios (*domain names*) das redes computacionais. A guerra entre empresas e artistas pela ocupação virtual do ciberespaço desencadeou todo um projeto artístico de resistência, em que o trabalho dos Etoy.Corporation (1994-2011), apelidado de Toywar (1999), é incontornável. Esta guerra teve início em novembro de 1999 e ficou conhecida como um ato de resistência contra um distribuidor de jogos (eToys Inc.), uma das mais importantes empresas de comércio digital (*e-commerce*) americana. Graças a um movimento de mobilização sem precedentes de uma comunidade artística internacional global, sediada em vários países do globo, mas originária da Suíça, aliaram-se competências que tiraram partido das redes computacionais, dos tribunais, da bolsa e do ativismo político *hacker*, para devolver a liberdade a um grupo de artistas (agentes Etoy) que se recusaram a ceder a uma proposta económica e que por isso receberam represálias sem qualquer sentido da parte oponente.

Ao mesmo tempo, o uso crescente da *Internet* nos anos 1990 levou a um maior desenvolvimento da «teoria dos *media*» cuja génese remonta aos anos 1960, tendo sido criada por Marshall McLuhan (Canadá, 1911-1980). Artistas e pensadores criaram vocabulários para serem utilizados na análise e designação da arte que se situava num campo para além do território do objeto de arte tradicional, abraçando novas expressões, como sistemas de informação e redes, *feedback* e interação. McLuhan defendeu que cada *medium* deveria ser analisado nas suas especificidades, mas também como um campo metafórico expandido que pressupunha em simultâneo uma amputação e uma extensão do corpo humano, em constante mutação e interligação, capaz de devolver a agência ao participante, traduzindo a sua experiência em novas formas de perceção. McLuhan considerava as dicotomias – cultura e tecnologia, arte e comércio, trabalho e lazer, como sendo obsoletas (McLuhan., 2003 [1964], p. 459).

As mudanças culturais são lentas e as pessoas têm medo de abraçar a liberdade de escolha e de se tornarem criadoras. Para o autor canadiano, os espaços deixaram de ser uniformes ou contínuos, mas as pessoas ainda não estão prontas para se adaptar a esta realidade. Todos nós temos a capacidade de usar e construir ferramentas que priorizem a diversidade de informações e, por esta razão, o ciberespaço poderia ser considerado um meio democrático, aberto e abrangente (Greene, 2004, p. 21).

1.3. Da *net.art* à *net art* expandida na era *post-medium*.

Na década de 2000, a publicação de literatura e a criação de cursos nas academias sobre a cultura da informação foi importante para consolidar a ideia de que as múltiplas formas da *net art* eram o produto de uma força criativa e intelectual vigorosa que já ganhara um lugar na história e no mundo da arte.

Nos primeiros anos do novo milênio, não obstante, a *net art* sofreu bastante tanto no que respeita ao seu prestígio como ao seu funcionamento devido ao colapso, na Primavera de 2000, do mercado de ações americano, que tinha nos últimos anos crescido acima do comum devido às tecnologias da informação e da comunicação. Este fator, levou a uma profunda descrença em relação à *Internet* como suporte financeiro. O fenómeno teve como consequência grandes cortes de financiamento no setor cultural e o aparecimento de uma nova vaga conservadora nos museus, cortes esses que seriam exacerbados pelas políticas republicanas do período subsequente. A ideia de liberdade, independência e singularidade da *Internet*, que proliferara na última década do séc. XX estava em vias de extinção e as práticas da *net art* começaram a recorrer a estratégias de *media* táctica, *software* livre, de cinema, animação e vídeo, expandindo o legado da *Internet dot-com* e da *net.art* (Greene, 2004, pp. 168-170).

No novo milênio os artistas da *net art* confrontaram-se com possibilidades tecnológicas diferentes das que os seus pares usufruíam nos anos 1990, em especial, com computadores potentes, *internet* de banda larga, programação e *software* sofisticados, o movimento do *software* livre e jogos com um design complexo. A realidade tecnológica e cultural que tinha dado origem à *net.art* desaparecera e existia agora uma comunidade muito vasta de utilizadores da *Internet* com interesses diversificados (Green, 2004, pp. 130-31). Neste novo período, muitos artistas interessaram-se pela arte como uma forma de *hacking* cultural, assente em uma agenda crítica que combina estratégias vindas do mundo dos jogos e da arte, infiltrando-se nas redes e sistemas de comunicação e alcançando um público amplo, como o dos jogos (Greene, 2004, p. 143).

Desde a sua génese que a *net art* tem suscitado questões intrincadas e debates estimulantes em torno do *medium* e da sua categorização, tendo-se estes complexificado à medida que os artistas abraçam a cultura da *World Wide Web*, tanto *online* como *offline*,

através de *websites*, bem como de esculturas, instalações, entre outros formatos artísticos. A ideia de *net art* expandida é proposta por Ceci Moss, evocando, através do termo «expandido», a obra *Expanded Cinema*, de 1970, de Gene Youngblood (EUA, 1942), para refletir sobre as obras artísticas da *Internet* noutras plataformas, numa era em que a cultura *web* tem uma influência profunda na prática artística contemporânea (Moss, 2019, pp. 1-2). Patrícia Gouveia, a propósito das práticas artísticas contemporâneas, refere que:

É fundamental considerar a estética *transmedia*, inerente às experiências concretas no espaço digital das redes, um lugar «vivo» que reconfigura e problematiza conceitos e tradições que não podem mais ser compreendidos fora de um contexto interdisciplinar e variado. Um contexto múltiplo que tenha em consideração as diversas narrativas criadas e as várias interpretações possíveis a partir destas. Para uma estética da experiência digital é necessário olhar para estes espaços tendo em consideração não apenas a forma destes mas também os seus contextos: como é que as interações estão concebidas do ponto de vista do *design*? Que tipo de experiências têm os participantes a partir destas plataformas? Que relações intrínsecas existem com outros artefactos culturais? Que narrativas surgem que reificam aquilo que conhecemos e que outras se afirmam como inovadoras e experimentais? (2010, p. 122).

A *Internet* começou a funcionar como um espaço de acesso público e os computadores e os aparelhos informáticos como instrumentos portáteis, personalizáveis, e meios de agenciamento, ocupando a *net art*, cada vez mais, as salas dos museus e das galerias. A *net art*, enquanto produto estético, social e cultural da *Internet*, pode tomar múltiplas formas artísticas, como, por exemplo, *websites*, *software*, imagens fixas ou em movimento, rádio e correio eletrónico, ou mesmo instalações, gravuras e esculturas, originando cada uma destas formas experiências estéticas de diferentes naturezas. O interface físico da *net art* pode ser muito diverso, podendo ser criada para ser experienciada pelo público, por exemplo, em telemóveis ou computadores, cada um deles com as suas características específicas no que respeita ao monitor, *software*, velocidade ou mesmo de instalações *offline* de esculturas, gravuras, entre outras formas possíveis.

Neste período, surgiu um interesse e compromisso crescente pela *net art* da parte de instituições como a Tate Modern, Tate Britain, Whitney Museum, of American Art, entre muitas outras, tendo surgido centros de *media* e novos fóruns de debate e divulgação

de arte multimédia na Ásia e América do Sul. Cabe ressaltar que o setor do comércio *online* começou a requerer os serviços de engenheiros, licenciados e autodidatas em novos *media* para criar os seus *websites* de modo a expandir os negócios. Surgiram duas novas publicações sobre *net art*, a CRUMB (2000) e a Cream (2001), e um novo centro dedicado aos *media* o Sarai, em Deli, na Índia. Ao mesmo tempo, diversas plataformas de *net art* encontravam-se sem fundos, tendo algumas fechado, como, por exemplo, a ada'web, e as comunidades mais pequenas de artistas e críticos dos anos 1990 tinham terminado, dando lugar a uma nova onda de artistas que recorriam aos novos recursos tecnológicos (Greene, 2004, p. 8).

Muitos curadores abraçaram a *net art*, realizando de igual modo exposições em âmbitos educativos e locais de pouca visibilidade, como o C-Level em Los Angeles, o Eyebeam em Nova York e o Cornerhouse em Manchester, Inglaterra. Museus e galerias deram formação aos funcionários na área da *net art*, de modo que pudessem realizar a curadoria, exibição e arquivamento, e as suas rotinas laborais estavam cada vez mais dependentes do correio eletrónico e da *World Wide Web*. Neste período, era também habitual aceder ao portefólio de artistas através dos seus *websites*.

Na atualidade, a *net art* reflete de um modo crítico os paradigmas, tecnologias e ideologias dos *media* de comunicação de massas, formando-se e desenvolvendo-se, em simultâneo, no âmago destes, numa lógica *transmedia* que cruza muitas vezes arte, *software*, jogos e ativismo social. Os artistas da *net art* recorrem muitas vezes a estratégias de *infowars* e campanhas de *media* táticos, combinando arte, política, agência individual e coletiva.

1.4. A subversão dos discursos da tecnocultura patriarcal pelos ciberfeminismos.

Foram as artistas feministas quem primeiro começou a utilizar as ferramentas das tecnologias dos *media online* e a adotar práticas artísticas que inscreviam o corpo das mulheres na tecnocultura patriarcal, como, por exemplo, Lynn Hershman Leeson (EUA, 1941). No projecto *CyberRoberta* (1995-98), Leeson instalou *webcams* nos olhos de uma

boneca, transformando-a em *ciborgue* e transferindo para um corpo feminino o poder de perscrutar o meio em seu redor, ao contrário de ser vigiado e escrutinado, como sucede com frequência aos corpos das mulheres. Os coletivos ciberfeministas como VNS Matrix, Old Boys Network, Face Settings, subRosa, De Geuzen e Laboria Cuboniks, tinham como propósito desmascarar os mitos machistas dos quais resultava a alienação das mulheres dos dispositivos e dos produtos culturais da tecnologia. No final dos anos 1970, a transmissão de experiências pessoais, discussões face a face e consciencialização política e social era feita por grupos de mulheres. Mais tarde, com o advento da *Internet*, estenderam a este campo da arte as práticas que já tinham desenvolvido nos novos *media*, como o vídeo, «criando a sala de estar global, onde enfermeiras e professoras de igual modo podiam ser *hackers*» (Connor, 2019, p. 32). As artistas acreditavam que as mulheres que «sequestram as ferramentas de dominação e controlo podem introduzir uma ruptura numa cultura bastante sistematizada infectando as máquinas com um pensamento radical», que as impede de exercer a dominação tradicional realizada do topo para a base (Couey, 2003, p. 75).

O grupo VNS Matrix, com sede em Adelaide, foi fundado em 1991 pelo coletivo australiano formado pelas artistas Josephine Starrs (Austrália, 1955), Julianne Pierce (Austrália, 1963), Francesca da Rimini (Austrália, 1966) e Virginia Barratt (Austrália, 1963), e esteve ativo até 1997. O grupo de *tecnoarte* tinha como propósito usar e manipular a tecnologia para criar territórios digitais nos quais, através da combinação da linguagem sexual com a tecnológica, se geravam identidades de género fluidas e não binárias que encorajavam as mulheres a usarem as tecnologias, retirando prazer, deleite e satisfação do uso destas.

Salienta-se que a defesa do potencial da *Internet* como ferramenta de mudança social e política era na altura antecipada por pensadores como, por exemplo, Geert Lovink (Holanda, 1959), um dos fundadores da lista de *e-mail* Nettime, criada em 1995, sendo um dos principais fóruns para o debate sobre teoria e estética dos *media*, cultura da *Internet* e da *net art* e *media* táticos, em oposição à globalização corporativa, à censura, e à política dos nomes de domínio corporativos na *Internet* (Lovink, 2002, p. 81). Acresce ainda que, ao contrário do que sucedia nos canais por norma influentes da crítica de arte, como as revistas *Artforum*, *Flash Art* e *Art New* em que os artistas, críticos e leitores se encontravam numa relação hierárquica desigual, pois os últimos não podiam com

facilidade comunicar com os primeiros, nestes fóruns de *e-mail*, os debates são abertos de forma democrática à participação de toda a comunidade (Greene, 2004, p. 60).

O termo «ciberfeminismo» foi cocriado pela teórica cultural Sadie Plant (Reino Unido, 1964) e pelo coletivo australiano VNS Matrix, tendo surgido pela primeira vez no *Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*, publicado em 1991. A expressão «artista ciberfeminista» tornou-se na altura um modo de identificação identitária de muitas mulheres artistas da *net art*. Para Greene, este manifesto de cariz sexual, gráfico e técnico evoca a «cunt art» dos anos 1970, e os conceitos das feministas francesas dos anos 1980, como *jouissance*⁴ e *écriture*⁵, uma vez que o discurso e o significado se encontravam identificados como pertença do masculino pela linguagem tradicional (2004, p. 62).

O ciberfeminismo centra-se sobretudo na análise de três áreas: o posicionamento das mulheres nas diferentes disciplinas e profissões da indústria tecnológica, em particular, as divisões de trabalho baseadas no género, as consequências das vivências das mulheres na tecnocultura no foro do trabalho, vida doméstica, vida social e lazer e, por último, a feminização e erotização das tecnologias. A sua participação em

4 O termo francês «jouissance» tem uma forte conotação sexual, significando «orgasmo», «gozo», «fruição», «prazer», «satisfação». Este termo foi introduzido no vocabulário crítico pós-moderno a partir de Jacques Lacan que o opõe à noção de «plaisir» (prazer). De facto, «jouissance» refere-se a um prazer experimentado com excesso, exagero e transgressão, contrastando com «plaisir» que é um estado controlado vivido dentro dos limites das normas culturais. O conceito de «jouissance», para Irigaray, refere-se a uma fruição sexual feminina múltipla e difundida por todo o corpo, ao contrário da do homem que se concentra no falo. No entanto, as teóricas Irigaray, Elizabeth Grosz e outras feministas da «diferença», como Kristeva e Cixous, não se referem ao corpo da mulher em termos biológicos, mas sim em termos de linguagem, na medida em que o corpo é abraçado, produzido e ganha significado através daquela (Furtado, 2014, p. 841).

5 O conceito de «escrita feminina» («écriture féminine») refere-se à escrita das mulheres, tendo sido cunhado pela crítica feminista francesa na década de 1970. Esta expressão reflete a ideia de que a escrita das mulheres coloca maior ênfase em certos aspetos de alguns tipos de experiências do que a escrita de autores masculinos. Entre esses aspetos, contam-se, nomeadamente, a experiência corporal, as emoções e formas de experiência difíceis de traduzir por palavras. As proponentes mais conhecidas deste conceito incluem Júlia Kristeva, Hélène Cixous, Luce Irigaray e Monique Wittig (Furtado, 2014, p. 823).

conferências e em listas de correio eletrónico deu a conhecer às pessoas como até então o campo intelectual da *Internet* se encontrava sobretudo dominado por homens, muitas vezes sem uma verdadeira competência para análise, apreciação e julgamento. Este fenómeno encontrava-se presente mesmo no seio de listas de correio eletrónico, como a Nettime, defensora de valores ativistas e potencial político e transformador das tecnologias de informação. O manifesto consistia num texto inscrito numa esfera, que evocava a forma do ADN, e que pretendia desafiar as imagens de natureza geométrica linear masculinas, tendo por base o argumento da feminista Alice Jardine (EUA, 1951), de que a estética masculina privilegiava a linearidade (Greene, 2004, p. 62). No *Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*, o coletivo advoga:

Nós somos a cona moderna.

razão anti-positiva

sem limites e sem perdão

nós vemos arte com a nossa cona nós fazemos arte com a nossa cona

acreditamos na loucura da «jouissance», na santidade e na poesia

nós somos o vírus da nova desordem mundial

rompendo o simbólico a partir de dentro

sabotadoras do *mainframe* do grande papá

o clítoris é uma linha direta para a matriz

VNS MATRIX

terminadoras do código moral

mercenárias do lodo

caímos sobre o altar da abjeção

explorando o templo visceral nós falamos em línguas

infiltrando perturbando disseminando

corrompendo o discurso

nós somos a cona futura.

(VNS Matrix, 1991)

Fotocópias do manifesto em formato A4, que evocam os *memes* dos nossos dias, foram afixadas pelas artistas, com cola feita com farinha, em numerosas cidades, ao mesmo tempo que o enviavam por fax e *e-mail*, disseminando-o no servidor LambdaMOO, que era a plataforma virtual de texto popular no início da *Internet*. Do mesmo modo, colocaram pilhas de cartazes em galerias de arte e criaram uma versão do manifesto para o exterior, com dezoito metros de largura. Anunciando-se como feministas sob o lema «nós somos a cona moderna», o coletivo manifestava-se contra o patriarcado tecnológico e pretendia resgatar à cibercultura os brinquedos dos *tecnocowboys*. Na versão para o espaço público exterior, figurava um unicórnio andrógino que visava desestabilizar o binarismo de género, jogando com a ideia de identidade, uma prática que era comum nos primórdios da *Internet*. Este manifesto, materializou a posição política emergente do ciberfeminismo, que tinha como finalidade repensar a tecnocultura a partir de uma perspetiva feminista (Connor, Dean & Espenschied, 2019, p. 30).

Uma estudante britânica fotografou e emoldurou o manifesto, posto o que o levou de volta a uma das suas professoras, a teórica cultural Sadie Plant, que estava a trabalhar estes mesmos temas. Na sua obra *Zeros + Ones*, de 1997, Plant estabelece a ligação entre o coletivo VNS Matrix e Donna Haraway (Connor, Dean & Espenschied, 2019, p. 30).

O grupo tornou popular a figuração conceptual do ciborgue proposta por teóricas como Donna Haraway, que é da mesma maneira importante para pensar a corporalidade a partir de uma perspetiva feminista pós-estruturalista. O ciborgue (termo proveniente da contração da designação inglesa para organismo cibernético – «cybernetic organism») é uma entidade resultante da fusão simbiótica de um organismo biológico e de um sistema mecânico ou tecnológico. No início imaginado como componente necessário da exploração espacial e do desenvolvimento de armamento, o ciborgue conquistou a imaginação popular por via da ficção científica, onde são bem conhecidos os exemplos de ciborgues como Darth Vader da série *Guerra nas Estrelas* (EUA, 1977-2005), de Georges Lucas, o exterminador de *O Exterminador Implacável* (EUA, 1984), de James Cameron ou o ciberpolícia de *Robocop* (EUA, 1987), de Paul Verhoeven. Na vida real, um ciborgue pode ser desde um humano, com uma qualquer prótese, até um robô funcionando com células nervosas de rato, por exemplo. Pelo facto de vivermos num

mundo em que a tecnologia invade todos os aspetos do quotidiano, incluindo, de forma direta ou indireta, a nossa fisiologia e saúde, tendo-se tornado de tal modo presente, indispensável e vulgar que as diferenças entre o artificial e o natural são esbatidas ou ambíguas.

Donna Haraway, no seu «Manifesto Ciborgue: a Ciência, a Tecnologia e o Feminismo Socialista nos finais do Século XX» (1985), propõe o termo ciborgue como forma de evocar um sujeito pós-moderno caracterizado por ontologias variáveis, múltiplas e irónicas, que assume a transgressão de fronteiras e questiona com determinação uma subjetividade unificada, abraçando sem medo pontos de vista contraditórios. Haraway advoga que, neste momento, todos somos ciborgues, quimeras, seres híbridos, identidades fraturadas e fundidas, entre o humano e o animal, entre o animal-humano e a máquina, entre o físico e o não-físico, ao mesmo tempo criaturas com realidade social e criaturas de ficção, criaturas de um mundo pós-género (Furtado, 2014, pp. 87-88).

É relevante lembrar que neste período, em meados dos anos 1990, já existiam plataformas virtuais para *ciberperformances*, como a Palace, onde as pessoas podiam criar representações gráficas de si mesmas, *personae* alternativas, ou «avatars», identidades fluidas, novas formações sociais e individualidades. Para as mulheres artistas em particular, estas possibilidades tinham um grande potencial estético e libertário (Greene, 2004, p. 64). Acresce ainda que, as VNS Matrix se evidenciam por, antes da popularidade da arte do jogo nos primeiros anos do século XXI, terem criado em 1992 um jogo de ficção científica *ALL NEW GEN* (EUA, 1992-93), em que a personagem principal é um ciborgue de género pós-binário. O jogo, primeiro apresentado em formato de instalação, foi em 1993 produzido no formato de CD-ROM interativo, onde uma *supershero* colabora com o seu bando de *DNA Sluts* para vencer o *Big Daddy Mainframe*. No *website* do grupo as artistas referem que o jogo:

(...) veio do desejo de perturbar o mundo machista dos videojogos com um jogo de computador feminino centrado num [género] não binário. No início intitulado de «Game Girl» (uma alusão lúdica literal a «Game Boy») o projeto transformou-se em *ALL NEW GEN*. A sua primeira iteração em 1992 consistiu em uma série de caixas

de luz e trabalhos de som, introduzindo as personagens e cenários de um hipotético jogo de computador (VNS Matrix, s.d.).

Outro dos coletivos que se destacou neste período foi o Old Boys Network, o primeiro grupo dedicado ao estudo e divulgação das teorias e práticas do Ciberfeminismo, fundado em Berlim, em 1997, com sede no Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), em Karlsruhe, na Alemanha. Segundo Amanda du Preez (2009, p. 79), o Old Boys Network é formado por sete artistas/teóricas dos *media/hackers*/historiadores de arte/escritores/designers/*weirdos*, designadamente: Susanne Ackers (Alemanha, 1962), Valentina Djordjevic (Alemanha), Ellen Nonnenmacher (Alemanha), Helene von Oldenburg (Alemanha), Julianne Pierce (Austrália), Claudia Reiche (Alemanha) e Cornelia Sollfrank (Alemanha, 1960). O coletivo trabalha em estreita colaboração com a comunidade alemã da FACES, uma lista de correio eletrónico, sob a orientação cibernética de Eva Wohlgemuth (Alemanha, 1955) e Kathy Rae Huffman (EUA, 1943).

O coletivo adota como metodologia de trabalho uma política de discordância e debate, focando-se em temáticas sobre o género e a *net*, não pretendendo chegar a consensos. As suas práticas feministas políticas são divulgadas nos meios de comunicação e redes de comunicação pessoal, e no seu *website* podemos aceder às bases teóricas do Ciberfeminismo. De igual forma, organiza atividades *offline*, como os Encontros Internacionais Ciberfeministas, o primeiro dos quais teve lugar no espaço Hybrid Workspace da Documenta X de Kassel, na Alemanha, em 1997 (Zafra, 2001, secção Old Boys Network). Foi neste encontro que o coletivo escreveu o segundo manifesto do ciberfeminismo, *The 100 Anti-Theses of Cyberfeminism*. Neste documento, listaram tudo o que o ciberfeminismo não era:

(...) 68. o ciberfeminismo não é uma única mulher

69. O ciberfeminismo não é romântico

70. o ciberfeminismo não é pós-moderno

71. O ciberfeminismo não é uma farsa mediática

72. o ciberfeminismo não é neutro

73. O ciberfeminismo não é laciano

74. O ciberfeminismo não é nettime (...)
80. O ciberfeminismo não é inteligência artificial
81. O ciberfeminismo não é um espaço vazio
82. O ciberfeminismo não é imóvel
83. O ciberfeminismo não é sobre brinquedos chatos para meninos chatos (...)
98. O ciberfeminismo não é dogmático,
99. O ciberfeminismo não é estável
100. O ciberfeminismo não tem somente uma linguagem»
- (old boys network, 1997)

No *website* do coletivo, podemos aceder a vários projetos de arte, textos teóricos e *websites* como *Woman Hackers*, de natureza teórica e política, no qual Sollfrank propõe diferentes leituras feministas no respeitante aos *hackers*. Temas como a monopolização de *software*, a precariedade e a exploração no trabalho no contexto dos *media*, o controlo da informação, os ciborgues, o papel das mulheres na tecnologia, investigação, entrevistas e raparigas *geek* (Old Boys Network – Women Hackers, 1999).

No ano anterior, em 1996, as artistas Eva Wohlgemuth e Kathy Rae Huffman criaram o *Face Settings*, um projeto artístico colaborativo, comunitário, regional, nacional e internacional, de «co-cozinha», isto é, de preparação e consumo de comida em tempo real por um grupo de mulheres em «jantares-performance», para discussão sobre tópicos de arte, comunicação e novos *media*, tanto *online* como *offline*, e incentivo à participação na construção da tecnocultura. A ideia do projeto surgiu da constatação das artistas da falta de apoio estrutural, encorajamento e gratificação às mulheres europeias que trabalhavam com as novas tecnologias de comunicação. De igual modo, defendiam que existia um modo próprio de as mulheres comunicarem entre si que poderia ser explorado, de forma a subverter o discurso masculino vigente nos novos *media* e trazer benefícios efetivos às mulheres. Assim sendo, foram criadas redes de mulheres de diferentes geografias, como, por exemplo, Belgrado, São Petersburgo, Bilbao, Glasgow e Viena, que foram formadas, ao longo de vários anos, no decorrer de jantares realizados em diferentes cidades. Deste projeto resultou FACES, uma lista de correio *online* que

funcionava como um dispositivo de construção comunitária, o qual ligava mulheres de áreas que se encontravam à margem dos centros de *media* europeus e *Face2Face*, uma exposição e reunião de mulheres, em Graz, na Áustria, em 1988 (Huffman, 2004, pp. 399-400).

O coletivo ciberfeminista subRosa, composto por investigadoras, entre as quais as artistas Faith Wilding (Paraguai, 1943) e Hila Willis (EUA), procurou neste período combinar arte, ativismo e política de modo a explorar e criticar as interseções das biotecnologias e das tecnologias da informação no corpo, vida e trabalho das mulheres. O coletivo tinha como finalidade a realização de práticas artísticas políticas ativistas interdisciplinares, performances de denúncia e reivindicação social, publicações, intervenções mediáticas e debates públicos (Zafra, 2001). O nome subRosa homenageia as pioneiras feministas na arte, ativismo, trabalho, ciência e política (Wikipedia – subRosa, 2019), como a escultora Rosa Bonheur (França, 1822-1899), a economista e filósofa Rosa Luxemburgo (Polónia, 1871-1919), o ícone cultural das mulheres trabalhadoras americanas *Rosie the Riveter* (EUA, 1942), a ativista dos movimentos de direitos civis Rosa Parks (EUA, 1913-2005) e a química Rosie Franklin (Reino Unido, 1920-1958).

Ressaltamos deste coletivo a obra *Smart Mom* (EUA, 1988-99), um projecto interactivo de *net art* que consiste em uma paródia ciberfeminista à indústria crescente das Tecnologias Reprodutivas Assistidas (ART). Estas resultam de um novo campo biotecnológico, médico e reprodutivo, que assenta no controlo clínico, tecnológico e estatal do corpo da mulher, da sua sexualidade e capacidade de reprodução, que correm o risco de ser apropriados pelas indústrias militar e da Inteligência Artificial.

Imagens «*Net art* e ciberfeminismos»



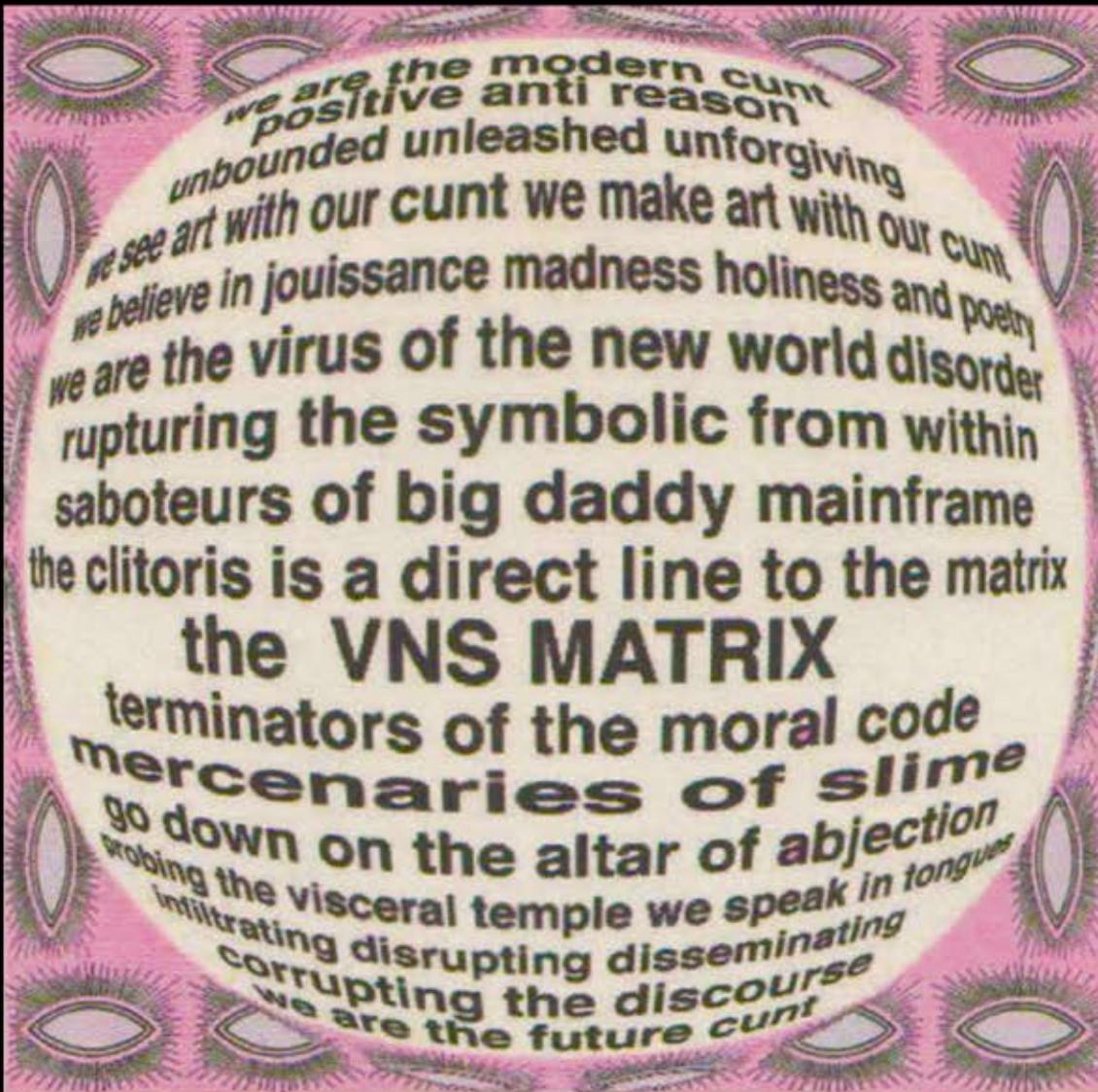
ADA WEB - Archive of Digital Art, página web, 1994.



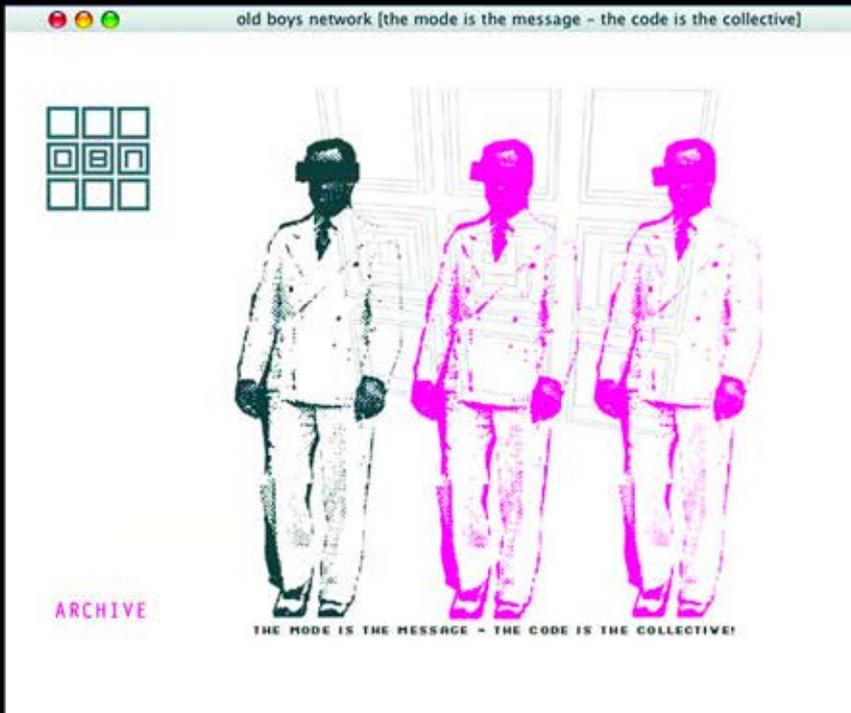
UN Women, página web, *The Internet*, 2021.



Lynn Hershman Leeson, *CyberRoberta*, 1995-98. Instalação com boneca, câmara de vídeo, webcam, ligação à Internet e software personalizado.



VNS Matrix, *A Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*, 1991.



Old Boys Network, *05_obn.org-screenshot-webarhive.jpg*, [the mode is the message, the code is the collective].

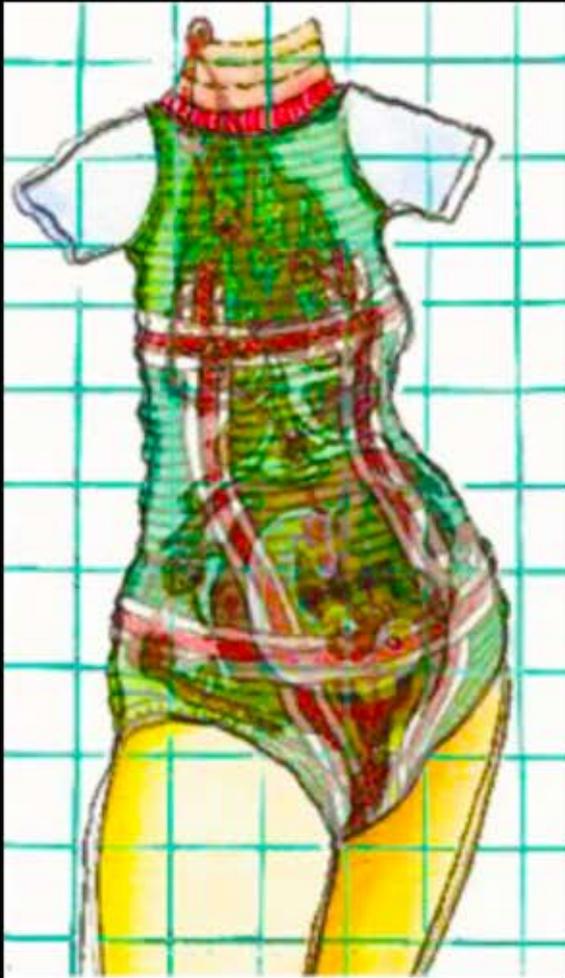


OUR BODIES, OUR DATA: Thurs OCTOBER 21, 2021 | 7pm CET
a real /virtual event

International online event with artists, activists, and theorists from the FACES network and beyond.

 Alla Mikrofemina	 Anne Bromley	 Daphne Dragoun	
 Liza Ross	 Mikala Myting Dal	 Nancy Buchanan	 Sada Gomez

Face Settings, Encontro *online* em outubro de 1996, São Petersburgo, Rússia (em cima).
Cartaz *Our Bodies, Our Data: a real/virtual event*, outubro 2021 (em baixo).



SubRosa, *SmartMom, sensate dress*, 1999.



De Geuzen, a foundation for multivisual research, 1996-2012.



Laboria Cuboniks, página web, *Manifesto Xenofeminismo, uma política pela alienação*, 2014.

CAPÍTULO 2 | *e-dentidades e Herstories: net art e violência contra as mulheres.*

2.1. O alertar para a violência contra as mulheres através da arte.

Desde a década de 1990 que muitas artistas utilizaram a *Internet* para explorar as identidades e sexualidades no ciberespaço, rejeitando normas, tradições e estereótipos que continuam a querer que as mulheres se afastem da tecnologia. As artistas da *net art* refletem sobre a construção de identidade das mulheres *online*, mas também sobre a situação destas *offline*. Na *Internet*, é possível criar com facilidade *personae* fictícias através de contas de *e-mail* ou publicando um *website* pessoal, em que sexo, orientação sexual, idade, raça, e nacionalidade, podem ser inventadas, «destronando a noção de que os trabalhos artísticos são expressões autênticas das identidades dos seus autores» (Tribe, (2010 [2007]), p. 19). Da mesma forma, diversas artistas abordam as questões da identidade das mulheres na *Internet*, criticam a sua exploração para fins sexuais, apresentam propostas alternativas da identidade de género, e questionam o modo como a diferença sexual se encontra inscrita e hierarquizada, enquanto construção social que dá continuidade, com frequência, à realidade quotidiana patriarcal.

Desde os anos 1970 que várias artistas e coletivos procuraram através dos seus projetos artísticos alertar para a violência contra as mulheres e dar voz e visibilidade às vítimas.

Na década de 1970 é relevante mencionar a artista de videoarte e performance Nancy Angelo (EUA, 1953), cofundadora de dois grupos colaborativos feministas que foram criados no âmbito do Feminist Studio Workshop no Woman's Building, que desde 1973 fomentava a arte lésbica e feminista experimental, o coletivo the Feminist Art Workers (1976-80) e o Sisters of Survival (1982-85). Angelo foi a autora do projeto multidisciplinar inovador e educativo *Incest Awareness Project* (1978-1980), integrado no projeto *Ariadne: A Social Art Network*, fundada pelas artistas Leslie Labowitz e Suzanne Lacy (EUA, 1945) e o Gay Community Services Center. Este projeto criou uma campanha nacional para que a tragédia do incesto fosse considerada uma questão pública. A artista produziu ainda uma exposição de arte de adultos e crianças sobreviventes de

incesto, palestras e debates liderados por sociólogos, psicólogos e ativistas. Angelo produziu de igual forma uma instalação vídeo, o *Equal Time in Equal Space* (1979), que convidava as espetadoras a participarem de forma ativa no debate sobre o incesto. Este projeto serviu como modelo para a arte pública que se realizou mais tarde sobre a violência contra as mulheres (Lacy, 1995, pp. 197-198). De modo idêntico nos anos 1970, o trabalho *Three Weeks in May* (1977), de Suzanne Lacy, integrou desenhos e pinturas sobre mapas, performances e demonstrações de autodefesa, em resposta à epidemia de violação em Los Angeles. Em 1977, a polícia de Los Angeles recebeu 2.386 queixas de violação e tentativas desta. No mesmo ano, Leslie Labowitz realizou a performance comunitária *In mourning and in rage*, 1977, no Los Angeles City Hall, para chamar a atenção dos *media* para o assassinato de dez mulheres pelos «Hillside Stranglers».

Em meados dos anos 1970, a Women Against Violence Against Women (WAVAW), a primeira organização feminista nacional a protestar contra a violência sexual contra as mulheres, da qual Suzanne Lacy fazia parte, pressionou a indústria musical através da realização de um conjunto de performances que tiveram a cobertura dos *media*. Estas *performances* apelavam ao boicote às indústrias discográficas que usavam nas suas campanhas publicitárias imagens de violência contra as mulheres. O boicote teve resultados positivos e a indústria discográfica criou medidas de controlo no respeitante a este tipo de publicidade discriminatória (Lacy, 1995, pp. 250-251). Neste período, no campo da videoarte, são relevantes obras como: *Cut Piece* (1965), de Yoko Ono (Japão, 1933), *Tapp und Tastkino* (1968), de Valie Export (Áustria, 1940), *Untitled (Chicken Piece)* (1972) e *Untitled (Rape Scene)* (1973), de Ana Mendieta (Cuba, 1948), *Ouve-me* (1979), de Helena Almeida (Portugal, 1934-2018) (Furtado, 2016, p. 391) e no desenho e gravura, a série *Torture of Women* (1976), de Nancy Spero (EUA, 1926).

Na década de 1980, Gloria Bornstein (EUA, 1937), cuja prática assenta na escuta dos outros e no envolvimento com comunidades, criou o projeto *Pornographos* (1984), cujo título significa «a escrita e a publicidade de prostitutas», sendo este a última instalação de uma trilogia que prestava homenagem a quarenta prostitutas, que eram sobretudo raparigas jovens, fugidas de relações abusivas com homens, catalogadas como prostitutas pela imprensa e ignoradas pela polícia, que tinham sido mortas em Washington por um assassino em série. Esta instalação consistia em textos de grande escala que eram

afixados nas janelas de rua dos edifícios do New York City's Printed Matter e do Seattle's 911 Media Arts Center (Lacy, 1995, pp. 207-208).

Na década de 1990 e dealbar do novo milénio, destacamos a série fotográfica *Lustmord* (1993-1994), de Jenny Holzer (EUA, 1950), o vídeo *Tortilla a la española* (1999), de Pilar Albarracín (Espanha, 1968), as performances *El dolor en un pañuelo* (1999) e *No perdemos nada con nacer* (2000), de Regina Jose Galindo (República da Guatemala, 1974), o importante vídeo *Black Woman Walking* (2007), de Tracey Rose (África do Sul, 1974), e, por fim, a instalação *Cimbra Framework* (2006), de Teresa Margolles (México, 1963) (Furtado, 2016, p. 391).

O projeto *Auto on the Edge of Time* (1993-1994), de Suzanne Lacy, consiste em uma série de instalações em carros destruídos, testemunhos escultóricos inscritos com textos e objetos que exploram os efeitos da violência doméstica nas mulheres, crianças e famílias nos EUA. As silhuetas a preto e branco da série *Slavery! Slavery!* (1997), de Kara Walker (EUA, 1969), composta por cerca de duzentas pinturas, desenhos, colagens, marionetas, vídeos e projeções de luz, retratam muitas vezes os proprietários brancos violando as escravas negras. Essa mesma violência é representada na pintura *Filho Bastardo II* (1997), de Adriana Varejão (Brasil, 1964).

A artista Sanja Iveković (Jugoslávia, 1949), que desde os anos 1970 realiza projetos de cariz feminista, ativista e político, como o vídeo *Personal Cuts* (1982), em 1998 produziu para a Manifesta 2: European Biennial of Contemporary Art, no Luxemburgo, em colaboração com mulheres de uma casa de abrigo para vítimas de violência doméstica, a instalação *Women's House* (1998), composta por moldes de gesso dos rostos das mulheres com textos biográficos curtos (Marcoci, 2011, p. 153). Mais tarde, Iveković realizou a série de fotografias *Women's House (Sunglasses)* (2002), em que advoga que a violência doméstica é um fenómeno social reprimido pelas democracias ocidentais e países em transição. A artista utiliza anúncios publicitários de óculos de sol para mulheres, fazendo referência ao uso de óculos escuros pelas mulheres vítimas de violência para esconderem hematomas, e substituiu os logótipos por histórias de mulheres agredidas (Marcoci, 2011, p. 31).

De igual forma, a performance *Laços* (2010), de Priscila Rezende (Brasil, 1985) evoca a violência exercida sobre os corpos das mulheres negras através das limitações e

estereótipos racistas impostos pela sociedade neoliberal atual. A instalação multimédia *Remembering Mad Meg* (2007-2017), de Nalini Malani (Índia, 1946), denuncia os atos religiosos e políticos de violência que afetam a população indiana e dos quais as mulheres são os principais alvos, sofrendo violações, entre outros ataques desumanos e cruéis. No contexto nacional, merece ser mencionado o documentário *Partir do Zero* (2016), de Margarida Cardoso, realizado sob proposta de Alexandra Alves Luís, formadora certificada em igualdade de Género e técnica no atendimento a vítimas. Neste documentário, são filmadas mulheres acolhidas nas casas de abrigo geridas pela UMAR (União de Mulheres – Alternativa e Resposta) (Rechena & Furtado, 2018).

2.2. e-dentidades, relações de género e poder nos espaços da rede no final do século XX e dealbar do XXI.

São vários os projetos de *net art* que se debruçam sobre questões de identidade. Destacamos, em particular, os seguintes trabalhos: *Tunnel* (1996), de Melinda Rackham (Austrália, 1959), *Female Extension* (1997), de Cornelia Sollfrank, *Dollspace* (1997), de Francesca da Rimini, *Bindgirl* (1999), de Prema Murthy (EUA, 1969), *The Intruder* (1999), de Nathalie Bookchin (EUA, 1962) e, por fim, *Keeping up appearances* (2001), de Mendi Obadike (EUA, 1973).

Os estereótipos de género não desaparecem no ciberespaço, sendo com frequência exponenciados, em particular nos videojogos e no comércio sexual que abunda na *Internet*, reforçando os papéis de género desiguais e a violência sobre o corpo feminino. Na *Internet*, muitas vezes, o sexo é incentivado tendo como base a objetificação das mulheres em videojogos ou empresas de venda e comércio de sexo das mulheres. No campo da *net art*, é importante mencionar vários projetos artísticos ativistas e políticos de *net art* artistas que buscam uma releitura irónica e ciberfeminista de narrativas e mitologias clássicas. Elas procuram tornar visíveis os mecanismos de desigualdade e violência contra as mulheres e recorrem ao potencial subversivo e de resistência da *Internet* para combaterem a violência contra as mulheres.

A denúncia da violência contra as mulheres encontra-se também presente na obra *The Intruder* (1999), de Natalie Bookchin, uma releitura irônica do conto «La Intrusa» (1970), de Jorge Luís Borges (Argentina, 1899-1986). O enredo trata da vida de dois irmãos que amam a mesma mulher – a intrusa – e lutam pela sua posse. O projeto de *net art* estrutura-se como uma sequência de diferentes jogos de computador (Quick Draw e Pong) que lembram os primeiros videogames dos anos 1970. No entanto, ao contrário dos videogames, o propósito deste jogo não é obter pontos, mas avançar no desenrolar e desenvolver da história, segundo uma narrativa linear fixa, estabelecida pela artista, que não pode ser alterada pelo jogador. A interatividade do utilizador desencadeia a ação dos jogos, revelando a violência contínua e irônica dos dois irmãos, os dois protagonistas principais, sobre a mulher que surge como um não-Sujeito, objetificada como um troféu. A artista Tiffany Holmes (EUA, 1964), citada por Andy Clarke e Grethe Mitchell, refere que:

Os jogadores só podem avançar na *Intrusa* perpetrando gestos violentos. Este romance, com uma estrutura de *first person shooter*, convida os jogadores a verem como os jogos de computador populares perpetuam ideologias masculinas de conquista espacial, fantasias de combate e dominação sexual (2013, p. 42).

No último dos 10 jogos que integram esta obra, um dos irmãos mata a mulher. Por conseguinte, os paradigmas dos videogames são subvertidos, ridicularizados e criticados de modo implícito pela sua natureza competitiva e violenta superficial (Clarke & Mitchell, 2013, p. 70). Este jogo é uma crítica feminista profunda aos discursos que prevalecem nas indústrias de videogames, por norma dominadas por homens e dirigidos a estes, e ainda das narrativas sexistas e de violência contra as mulheres que permeiam muitos dos textos clássicos da literatura mundial. *The Intruder* é uma saga sobre os temas da propriedade e da violência sobre as mulheres baseada no conto de Borges com o mesmo nome.

O projeto *Dollspace* (1997), de Francesca da Rimini, foi criado por Doll Yoko um heterónimo da artista Francesca da Ramini, com a colaboração de Ricardo Dominguez e Michael Grimm. À medida que avançamos no hipertexto, somos confrontados com imagens de uma boneca espectral, que representa o fantasma de uma menina assassinada. Os textos criticam as guerras e o abuso de poder e violência sobre as mulheres, como, por

exemplo, a frase: «Toda a história é pornografia. As guerras são feitas por homens que violam as suas filhas» (Rimini, 1997). Segundo Zafra:

O labirinto em que a boneca habita é diversificado, coletivo, repleto de marcas de ação política e imagens, animações e textos de outros (doações de artistas para o espaço das bonecas mortas). O som é uma contribuição de Michael Grimm. Um espaço complementar chamado *hauntologies* foi criado por Ricardo Domínguez, para explorar os mortos-vivos que estão excluídos da capital e do poder (a coligação de mexicanos indígenas conhecidos como Zapatistas) (2005, p. 331).

Outra obra que aborda e critica a violência doméstica é *No-pasatiempo* (2004), de Cristina Buendía (Madrid, 1982), que criou uma versão digital do jogo clássico de juntar números para formar uma imagem. De acordo com Buendía (Red Digital Art, nº 5 – No-pasatiempo, s.d.), este passatempo lúdico tradicional esconde uma intencionalidade política e reivindicativa que dá visibilidade à realidade social da violência contra as mulheres, ao aludir a maus-tratos, ameaças, insultos, humilhação, culpa e desprezo, perpetrados contra as mulheres na esfera doméstica. O jogador ao seguir as instruções completa uma imagem gráfica alusiva à violência doméstica e, desse modo, colabora de forma ativa para dar visibilidade a este flagelo social. Ao mesmo tempo, é permitido a cada jogador construir a sua própria imagem, ou seja, é-lhe permitido fazer o seu «próprio passeio na peça», embora exista um percurso marcado. A peça reporta-se ainda a ditados populares com um claro incitamento à violência contra as mulheres.

A crítica à violência simbólica sobre as mulheres e ao poder patriarcal reiterado nos mitos sobre o género, que reforçam e mantêm os estereótipos e discursos essencialistas, é feita por diversas artistas através de hipertextos que substituem Evas, bruxas, deusas e princesas por novas figurações de ciborgues e outros híbridos digitais. Esta reflexão crítica concretizou-se em projetos de *net art* como: *Brutal Myths. An herbal healing of misogynius* (1996), de Sonya Rapoport (EUA, 1923-2015) e Marie-Jose Sat (França), *Make me a man* (1997), também de Sonya Rapoport, *Mythic Hybrid* (2002), de Prema Murthy, e *Eden Garden 1.1* (2001), de Auriea Harvey (EUA, 1971) e Michael Samyn (Bélgica, 1968) (Zafra, 2005, pp. 328-332).

Destacamos entre estes, o trabalho *Mithic Hybrid* de Prema Murthy, que integra um motor de busca que torna visíveis as mitologias sobre histeria feminina, e alucinações

coletivas atribuídas com falsidade a trabalhadoras de empresas de microeletrónica do Sul da Ásia. Este projeto de *net art* revela os mecanismos patriarcais dissimulados na própria *Internet*, os quais se tornam visíveis quando realizamos uma pesquisa sobre o tema. Por esse motivo, urge desenharmos uma outra configuração para o feminino, atribuindo-lhe um lugar de enunciação e uma voz de Sujeito, desconstruindo o lugar de alteridade idealizada que foi projetada na figura do homem, enquanto pai, patriarca, e senhor absoluto, e construindo um lugar para todas as pessoas mais igualitário.

2.3. *Herstories*, interseccionalidade e projetos com comunidades.

Através da *net art*, as histórias, experiências e memórias de muitas artistas alcançaram um público vasto. A natureza dialógica da rede viabilizou a possibilidade delas se tornarem produtoras e disseminadoras de discursos, e criadoras e exploradoras do seu espaço social. A *Internet* proporciona uma nova ontologia de identidades e o despontar de uma performatividade de género fluida (Butler, 1990), assistida pelas formas comunicativas do hipertexto e da narrativa não linear, permitindo assim questionar os paradigmas da heteronormatividade de género. Zafra (2001) recorre a Félix Guattari (França, 1930-1992) para advogar que as artistas ao darem visibilidade às suas *herstories*, a partir de uma posição política, ativa e desconstrutiva, são, ainda, criadoras de dispositivos produtores de história, concretizando, dessa forma, o objetivo e função principal de todas as práticas artísticas.

No que concerne às possibilidades de jogar com papéis de género fluidos na *Internet*, Josephine Bosma defende que:

Há uma linha ténue entre o jogo e o trabalho, ou entre ficção e factos, em ambientes mediados. Qualquer representação nos meios de comunicação é um evento encenado, uma realidade construída. Estas construções têm fortes semelhanças conceptuais a abordagens intelectuais e conscientes da identidade e do género (...). Uma vez que a *Internet* é a primeira tecnologia de comunicação que permitiu uma experimentação fácil, pessoal e individual com estas construções mediadas da realidade, há uma

abundância de jogos com papéis e *performance* de género *online*, sendo alguns dos exemplos mais interessantes projetos de arte e performances (Bosma, 2011, pp. 111-112).

Neste contexto, salientamos os projetos como: *The Doll Games* (2001), de Shelley Jackson (EUA, 1963) e Pamela Jackson (EUA, 1965), *My boyfriend come back from the war* (1996), de Olia Lialina (União Soviética, 1971), *Brandon* (1996), de Shu Lea Cheang (Taiwan, 1954), *Heartbeat* (1999), de Dora Garcia (Espanha, 1965), *The Soong Sisters* (2001), de Patrícia Gouveia, *voyeur_web* (2001), de Tina La Porta (EUA, 1967), *World of Female Avatars* (2006), de Evelin Stermitz (Áustria, 1972), *Marisa's American Idol Audition Training Blog* (2004-2005), de Marisa Olson (Alemanha, 1977), *Horny Lil Feminist* (2014-2015), de Ann Hirsch (EUA, 1985), *Todas las historias* (2001), de Dora Garcia, *Buffalo: The name dropping game* (2012), de Mary Flannagan (EUA, 1969), e por fim, *The Game: The Game* (2016), e *Women As Place* (2016), de Angela Washko (EUA, 1986).

O hipertexto, ao qual recorrem por vezes as artistas nos seus projetos de *net art*, permite ao utilizador uma interpretação fluida sem uma ordem de leitura predefinida, abrindo espaço à criação pelo próprio utilizador da narrativa, e de um discurso que vai para além da mera hipertextualidade, ou seja, uma linguagem em processo, em curso, sempre à espera de ser expandida e modificada pelo utilizador. Relativamente ao hipertexto, Jaishree K. Odin (EUA, 1952) defende que:

Nas narrativas motivadas a partir de um ponto de vista político, as estratégias hipertextuais são indispensáveis para explorar as questões de corporização e reinscrição da história cultural ou literária que são fundamentais nas obras das mulheres e escritores das minorias (Odin, 2003, p. 453).

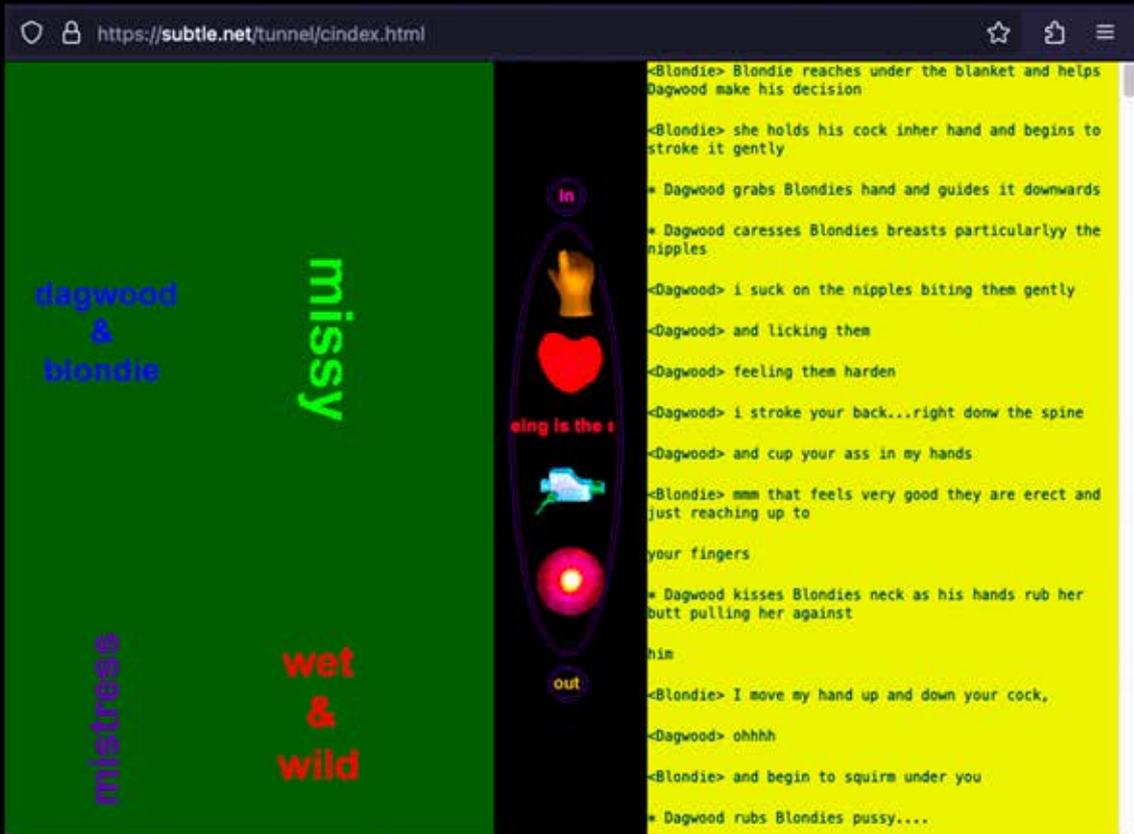
De igual forma, os projetos focados em comunidades e na interseccionalidade constituem-se como uma chamada de atenção para a construção desigual do género *online*, e cujos projetos de *net art* comunitários são inspiradores para a prática artística a desenvolver com as mulheres das casas de abrigo. De acordo com a Association for Women in Science (AWIS) fundada em 1971, a interseccionalidade, um termo cunhado pela feminista negra Kimberlé W. Crenshaw em 1989, é uma estrutura contextual que

visa analisar como os diversos sistemas de opressão e privilégio se entrelaçam e influenciam as experiências e oportunidades das pessoas (AWIS, s.d.). Os sistemas que moldam as experiências humanas não podem ser analisados em separado, mesmo que sejam com muita frequência assim estudados, e devem ser compreendidos de forma integrada e holística. Neste contexto, uma mulher negra, lésbica e com uma deficiência não tem o mesmo agenciamento em relação ao seu local de trabalho, por exemplo na área da engenharia, que tem alguém branco, heterossexual e sem deficiência. A interseccionalidade neste contexto aprofunda a compreensão e a capacidade de se melhorarem as experiências vividas dos grupos marginalizados na área das CTEAM – Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática (STEAM – Science, Technology, Engineering, the Arts, and Mathematics, em inglês).

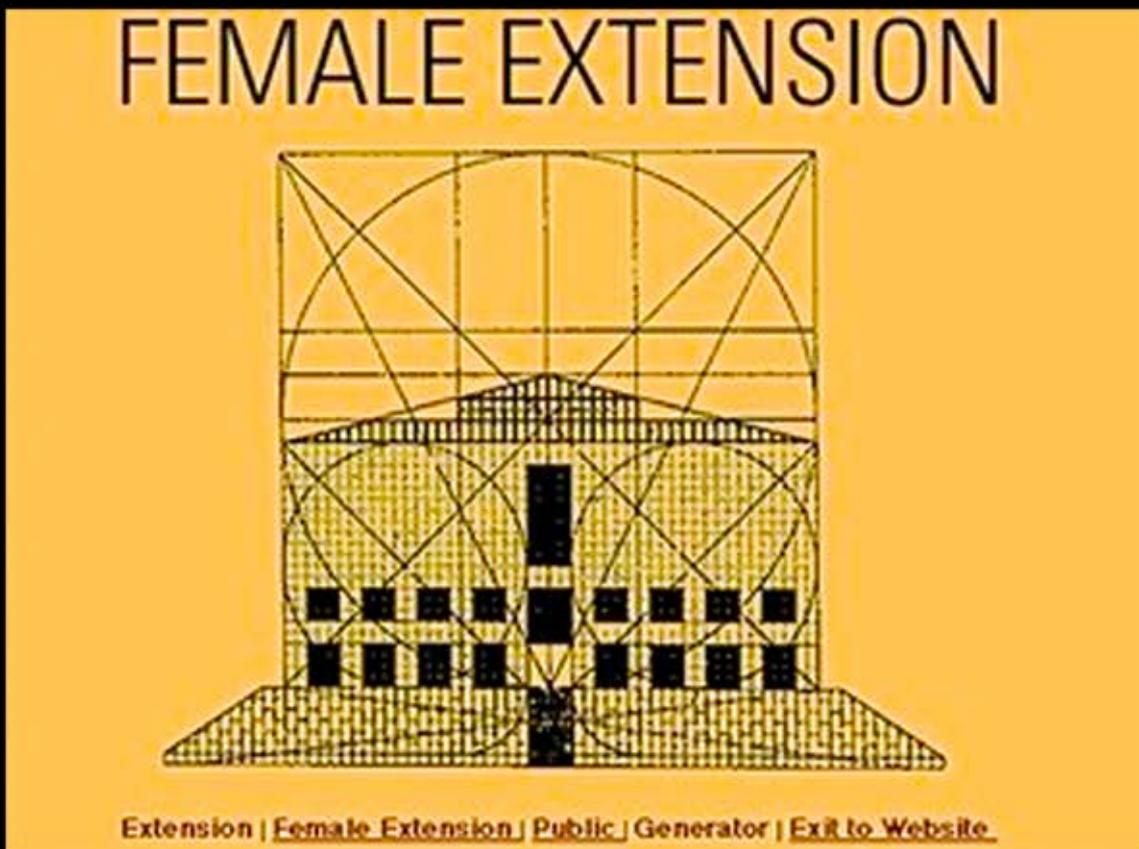
Entre as obras que servem como estudo de caso para o nosso projeto no respeitante às estratégias estéticas e conceptuais empregues sobretudo no campo da *net art*, ressaltamos: *Parthenia – a monument to the victims of domestic violence* (1995), de Margot Lovejoy (Canadá, 1930-2019) e *Exposed* (2020) e *Need_X_Change* (1998), de Sharon Daniel (EUA, 1954). Estes projetos inspiram o nosso trabalho, por tratarem da violência de género de um modo explícito, e por darem visibilidade a histórias de vida de forma enriquecedora, ao nível plástico e conceptual, desconstruindo, ao mesmo tempo, estereótipos de género.

Salientamos a importância do projeto *Parthenia – a monument to the victims of domestic violence* (1995), de Margot Lovejoy, dedicado às vítimas de violência doméstica, que torna públicas histórias privadas de violência, constituindo um dos nossos estudos de caso, sendo um lugar de homenagem e denúncia, dando a ver e promovendo a representatividade das vítimas. Na sua versão multimédia, toma a forma de um memorial dedicado às vítimas da violência doméstica. Para entrar na instalação, o espetador passa por paredes pretas que rodeiam a peça onde são exibidas as histórias pessoais das mulheres, revelando ao público as suas experiências. É um *website* pioneiro que foi integrado em diversas exposições, como, por exemplo, no Museu Reina Sofia e no Museu Castello, em Espanha. O projeto em formato de instalação fez parte do evento de inauguração do Contemporary Art Institute, em Taiwan, e de exposições no ZKM, Karlsruhe, na Alemanha, e no MediaLab Prado, em Espanha (Lovejoy, Paul & Vesna, 2011, p. 347).

Imagens «*e-dentidades e Herstories: net art e violência contra as mulheres*»



Melinda Rackham, *Tunnel* - túnel é a vagina digital - *cyber affair* - experiência ciber-sexual real - identidade fluida e codificada digitalmente, 1996.



Cornelia Sollfrank, *Female Extension*, 1997.



[#download](#) **soundtrack for an empty dollspace** (if sound doesn't start automatically)

[#enter](#) **dollspace**

a collaboration
 francesca da rimini | ricardo dominguez | michael grimm

as dollspace was made in 1997, it looks best with a screen resolution of 640 x 480 pixels
[credits](#)

[you may also like this](#)

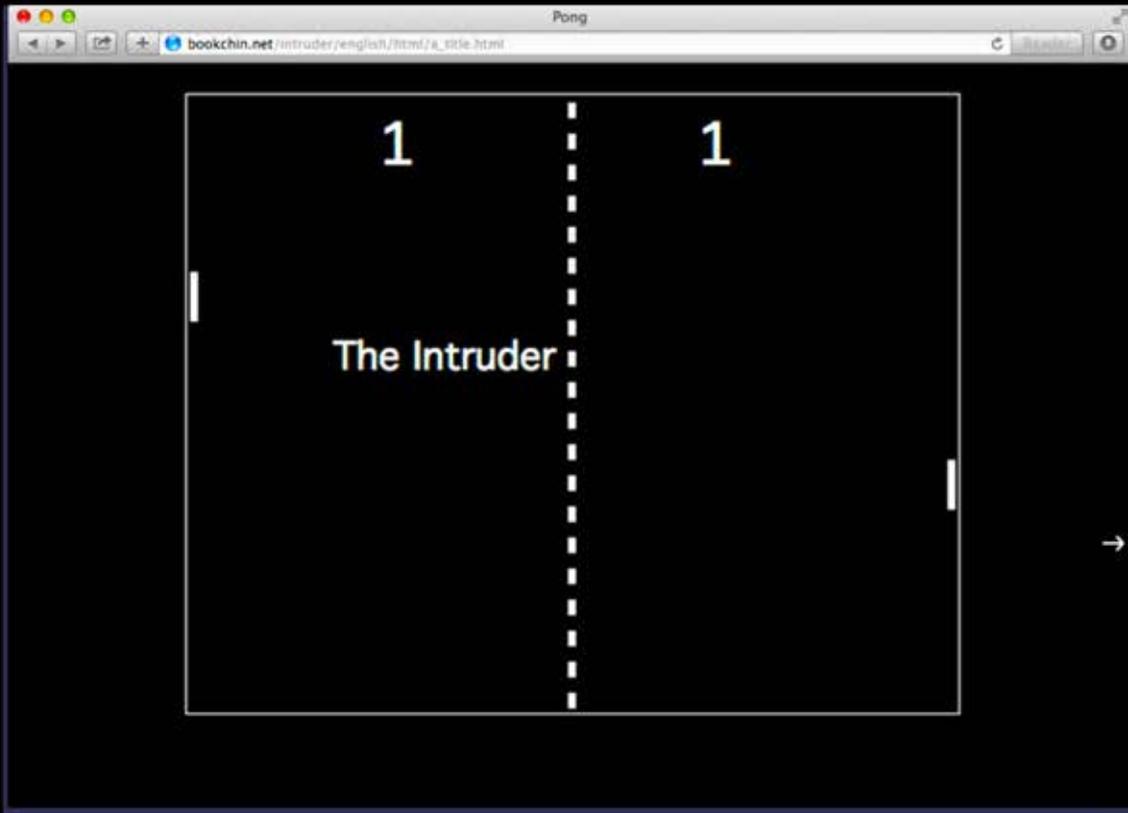
Francesca da Rimini, *Dollspace*, 1997.



Prema Murthy, *Bindi Girl*, 1996.

BindiGirl

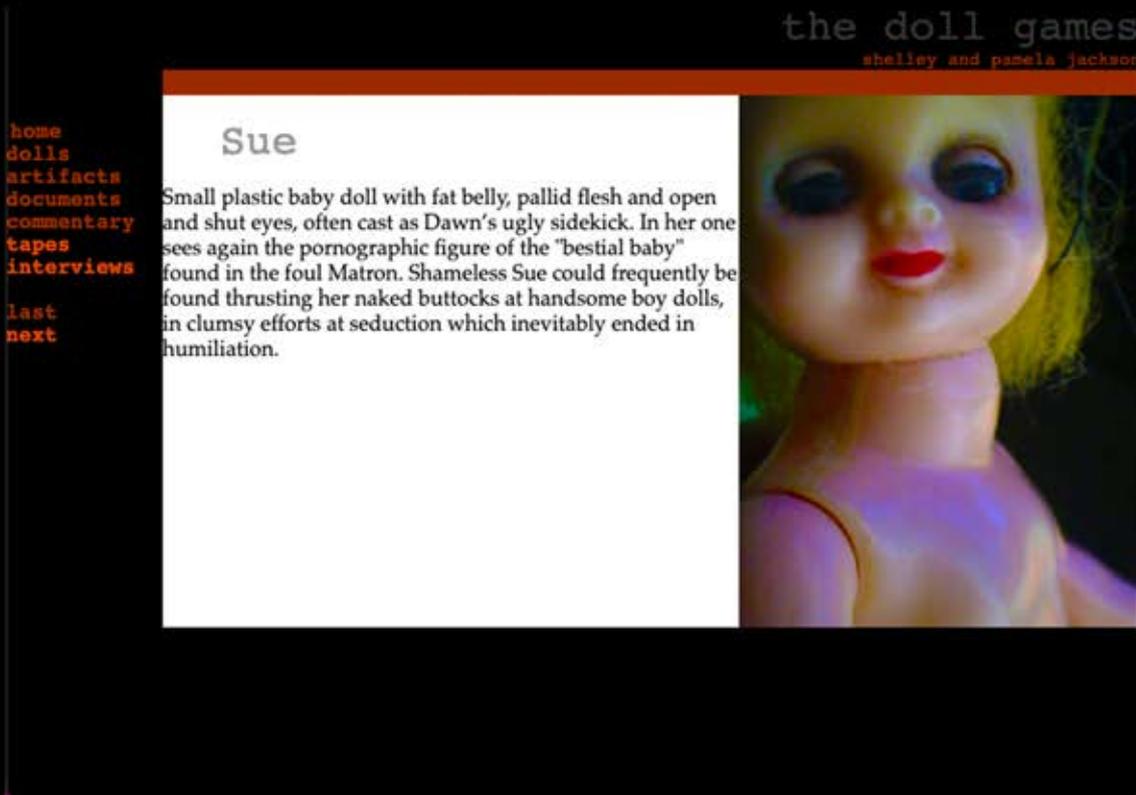




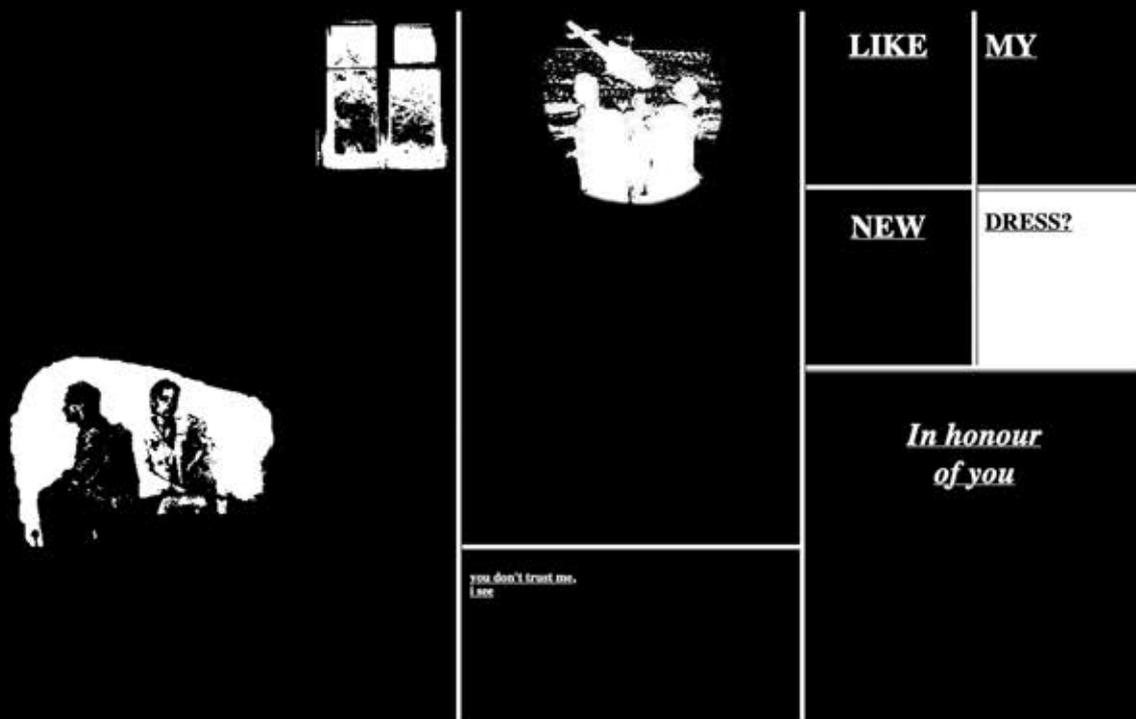
Nathalie Bookchin, *The Intruder*, 1999.



Mendi Obadike, *Keeping up appearances*, 2001.



Shelley Jackson e Pamela Jackson, *The Dolls Game*, 2001.



Olia Lialina, *My boyfriend come back from the war*, 1996.



Shu Lea Cheang, *Brandon*, 1996.



Dora Garcia, *Heartbeat*, 1999.



Patrícia Gouveia, *The Soong Sisters*, 2001.



Tina La Porta, *voyeur_web*, 2001.



Dora Garcia, *Todas las historias*, 2001.



Marisa Olson, *Marisa's American Idol Audition Training Blog*, 2004-2005.

WORLD OF FEMALE AVATARS



Evelin Stermitz

is working on media art projects by using different media like photography, video and net, including installations and conceptual works. The focus of art work is on female and social topics. The issues of projects are about gender, role models and the gap between man and woman referring to the theory of Jacques Lacan. An important task is the female body and the outgoing connection to created symbolic meanings of gender in history and nowadays. In media theory the main interest is on the representation and approach of the female body in everyday media and media art encouraged by Barbara Kruger's work "Your body is a battleground". She completed the study of Media Communication at University Klagenfurt / Austria and received a scholarship for the postgraduate study of Visual Communication at the Academy of Fine Arts and Design, University of Ljubljana, Slovenia (Prof. Milan Pajk - photography, Prof. Sreco Dragan - video and new media) in the year 2004.



Jure Kodzoman

is a graduate student at FRI in Ljubljana, currently pursuing degree in Informatics. Born in 1983, in Postopna (Slovenia), from where he soon moved to a small town of Srij in Central Dalmatia(Croatia) where he lived up to his college years. Soon after arrival in Ljubljana he developed strong interest in LINUX and LINUX operating systems and open source software. Likes programming, cooking, and mountaineering. He is a member of publishing committee at Croatian Mountaineering Association, where he merged his greatest passions: computers, climbing and art. (Unfortunately there is no cooking there :)

Ljiljana Perkovic

Comes from Croatia, island of Kor, where she has lived all her life. Born on the 10th March 1985 in Rijeka. Being from the seaside she likes long walks on the beach and seafood specialities. She has graduated from a science based high school where she has gained interest in computer science. Currently she is a third year student at the Faculty of informatics and computer science of the University of Ljubljana. Along with computer science she has an interest in modern art, visiting exhibitions and traveling.

Loritz Zbigniew

25 year old student from High School Of Economics in Radom (Poland), participating as ERASMUS student at FRI Ljubljana. In his free time reads computer books, fixes computers, rides bicycle, and likes walking. Last several years he worked for a local school, as a technical support staff. He is now in Ljubljana for some time, just getting to know the town, work.

In association with

- ArtResLab
- ALLU
- FRI



INTRO



AVATARS



SUBMIT



AUTHORS

Evelin Stermitz, *The World of Female Avatars*, 2006.

horny lil feminist

Artist Statement
MANIFESTO

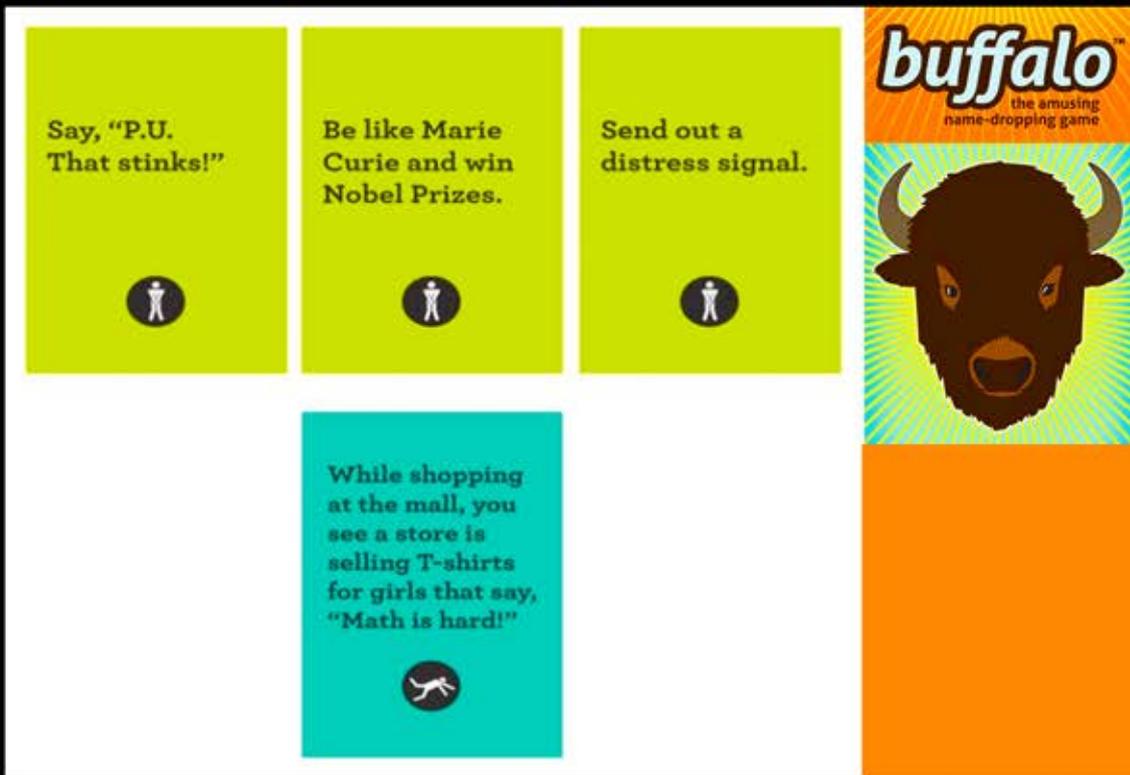
dance party...just us girls!
Semiotics of the Camwhore
dental hygiene haul
penis envy
bad feminist
my love sonnet
ButterFace
tweet anxiety
My Strange Addiction
-3genesleaves-3 "valentines
special"
2010
just browsin
Speech2talk-3Siri
carrot Stew carrot Stew
vaginal hygiene haul
how to be alluring (After Chris
Farley)
karaoke time
yuppie life
also penis envy
a love story
30 affirmations (eating
chemOs)
The Body Complex Part 2
family photo
feminism today...lemme tell ya
getting 2 kno u
stomach opera (After Will
Wegman v2)
My Little Skinny Jewish
Wedding
vaginal canals
conclusion: the real ann hirsch

Copyright 2007-2012
Built with Indexhibit

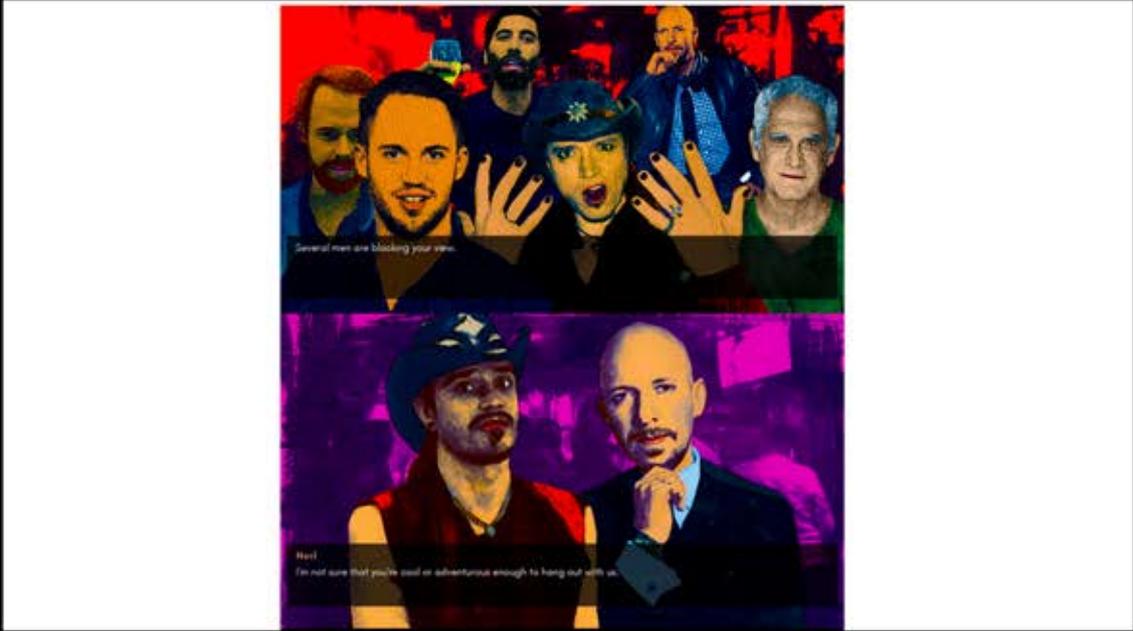
Ann Hirsch, *Horny Lil Feminist*, 2014-15.



Margot Lovejoy, *Parthenia: a monument to the victims of domestic violence*, 1995.



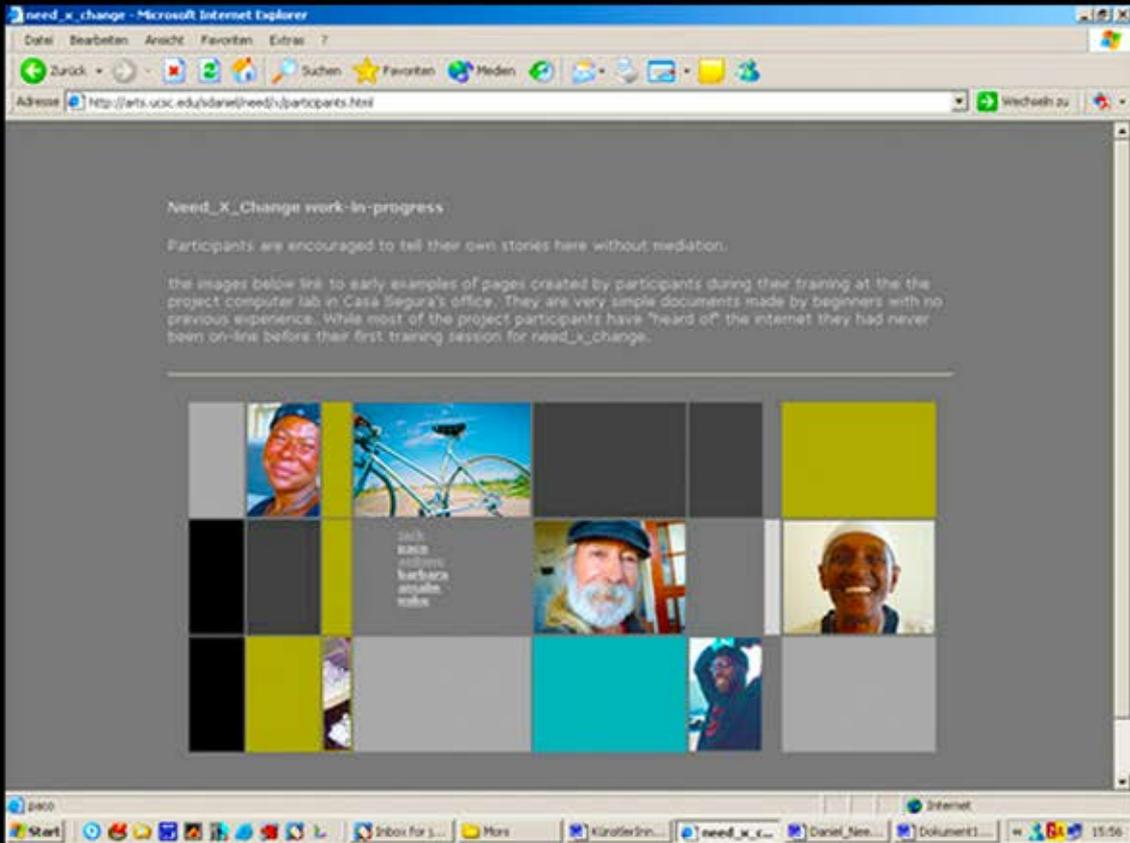
Mary Flannagan, *Buffalo: The name dropping game*, 2012.



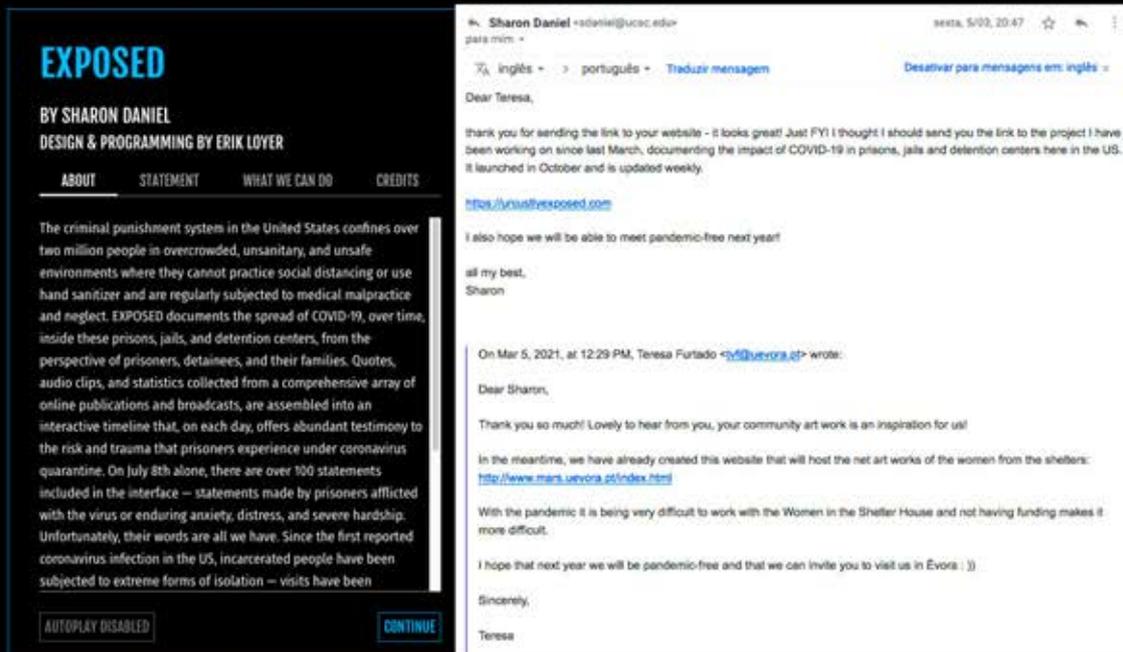
Angela Washko, *The Game: The Game*, 2016.



Angela Washko, *Women As Place*, 2016.



Sharon Daniel, *Need_X_Change*, 1998.



Sharon Daniel, *Exposed*, 2020.

CAPÍTULO 3 | A violência sistémica contra as mulheres, *online* e *offline*.

3.1. Cooperação, colaboração e partilha artísticas no combate à violência doméstica.

É essencial um exercício constante de alerta social e político, mas ademais a acuidade no foro do campo do visual de mentes criativas, para chamar a atenção para os efeitos mais subtis e ocultos de formas de domínio que se instalam na ordem social e política. Estes efeitos são materializados através de estratégias de representação que não dão visibilidade às vítimas de violência e inclusive instituem a normalização da violência simbólica e de dispositivos de cegueira, que nos levam a ver com os olhos daqueles que são detentores do poder. A política e a criatividade são essenciais, porque a violência não descansa, revê sem cessar os seus pilares e recolhe os ganhos da sua eficácia na inscrição do poder em corpos sexuados e, agora da mesma forma, na reiteração dos seus códigos nos novos agentes que representam o que somos num mundo em rede. Estes exercícios, criativos e políticos, alertam para que, num contexto pós-corpóreo, continuam a ser escondidas formas de domínio sexual e que as estratégias de cegueira continuam a ser normalizadas em relação ao próprio ato de violência simbólica e real contra as mulheres (Zafra, 2005, p. 312).

Remédios Zafra frisa ainda que a repetição, e, portanto, a normalização, desta violência contra as mulheres na *Internet* faz com que o esforço das *net* artistas e ativistas feministas não deve ser apenas o de adotar um olhar reflexivo e analítico no que respeita a estes discursos encriptados e invisíveis presentes *online*, mas sobretudo o de superar a sua própria cegueira, uma vez que todas incorporamos na nossa estrutura percetiva, de forma inconsciente, as estruturas e modos de ver patriarcais. Zafra defende que esta é uma cegueira causada pelo olhar sistemático através dos olhos do «outro», ou seja, do discurso patriarcal que é preponderante na rede (Zafra, 2005, p. 312).

Uma das questões principais em torno da qual se desenvolve a presente investigação artística, de carácter teórico-prático, é a violência contra as mulheres gerada pela profunda desigualdade de género a nível mundial. Face a esta desigualdade de

género, são várias as diretivas internacionais e nacionais, levadas a cabo por governos ou organizações intergovernamentais, para implementar e incrementar a igualdade de género, entre as quais destacamos: a prioridade de igualdade de géneros da UNESCO, a Estratégia Nacional para a Igualdade e a Não Discriminação 2018-2030 (ENIND), os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU, em particular o ODS.5 para a igualdade de género e empoderamento de todas as mulheres e raparigas, e o ODS.10 para a redução das desigualdades.

A temática da violência de género no que concerne à presença de figurações da violência na videoarte de mulheres artistas, foi analisada por nós no contexto de uma tese doutoramento em sociologia defendida em 2014, na NOVA FCSH, intitulada *Videoarte de mulheres: nossos corpos, nós mesmas. Corpo, identidade e autodeterminação nas obras de videoartistas influenciadas pelos feminismos* (Furtado, 2014), constituindo um tema que nos interessa agora desenvolver, no campo da investigação e práticas artísticas da *net art* comunitária, dado o seu potencial político, feminista e ativista, e de contribuição para a mudança social.

A violência contra as mulheres é um grave problema social, económico, político e cultural estrutural, e não conjuntural, que tem como origem a desigualdade de género e as relações de poder, e não se soluciona, por esse motivo, apenas com intervenções policiais ou legais. Esta violência é transversal a todas as sociedades, desde os países mais abastados aos mais pobres, sendo reproduzida de geração em geração. Por este motivo, é fundamental a prevenção deste fenómeno para que novos atos não ocorram no futuro.

Na atualidade, apesar dos progressos no âmbito dos direitos das mulheres e da sua cidadania, como o acesso à justiça, à educação, ao trabalho, ao lazer, à participação política e civil, e à liberdade de movimento, à medida que o controlo sexual dos homens pelas mulheres começa a declinar, vemos revelar-se o carácter compulsivo da sexualidade masculina, sob a forma de violência. Numerosas mulheres são vítimas de diversos tipos de violência, a nível mundial, levada a cabo por homens – assobios na rua, telefonemas obscenos, imagens pornográficas, perseguição, assédio, agressão, relações sexuais sob coação, estupro, assassinato ou mesmo genocídio – enquadrados por diversos sistemas de exclusão e desigualdade, como os de classe, raça, orientação sexual, incapacidade física, entre outros que se intersectam com o de género (Furtado, 2014, p. 703).

Dois terços das mulheres maltratadas não se queixam às autoridades, uma vez que estas mulheres se sentem muitas vezes desvalorizadas, tendo vergonha e medo de que não se produzam resultados positivos a partir das suas denúncias, pois entendem que ainda existe um modo de pensar misógino forte e generalizado e que a violência contra a mulher é, antes de tudo, um modo de dominar e exercer poder sobre as mulheres. Nas sociedades ocidentais de hoje, a imagem da mulher é muitas vezes manipulada, sobretudo como um objeto sexual. Como considerámos em texto anterior:

Durante séculos, em diferentes contextos e culturas, a violência contra as mulheres foi minimizada, justificada e, por vezes, mesmo negada, enquanto, por outro lado, foi ao mesmo tempo legitimada em várias ocasiões. No entanto, embora tenham sido lançados desafios consideráveis em relação a estas abordagens, que podem ser pensadas como tradicionais, as formas de tolerância de agressão contra as mulheres persistem com teimosia nos dias de hoje (Furtado, 2018, p. 390).

O fenómeno da violência contra as mulheres é um flagelo de saúde pública, considerada pela comunidade internacional, como o Conselho da Europa, a União Europeia e a Organização das Nações Unidas, um impedimento do exercício dos direitos humanos fundamentais das vítimas de violência, quando se toma em conta a sua severidade e efeitos sociais. Por conseguinte, considera-se que a intervenção das instituições de ensino, numa perspetiva multidisciplinar e em rede, é fundamental para combater e prevenir este tipo de violência.

Numa altura em que a violência doméstica continua a ser notícia, com ocorrências quase diárias, muitas delas fatais, e sendo um fenómeno que é por inteiro transversal na sociedade portuguesa, conscientes destes problemas graves que afetam a vida de todas as pessoas, esta investigação-ação procura contribuir para a igualdade de género, desenvolvendo projetos de *net art* de autoria colaborativa e coletiva *online* com mulheres de casas de abrigo.

Através deste projeto de investigação artística, procuramos contribuir para a mudança social de paradigmas de mulheres de casas de abrigo em relação ao género, para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária, e, portanto, mais sustentável. Esta preocupação no respeitante à função social da arte é do mesmo modo a de várias artistas contemporâneas, como, por exemplo, Sharon Daniel. Esta artista realiza projetos

comunitários e defende a função social da arte, procurando saber em que medida a prática da arte pública pode explorar com eficácia as tecnologias de informação para criar uma esfera pública mais inclusiva que envolva os excluídos da esfera política, ou seja, os marginalizados e desfavorecidos no respeitante à tecnologia.

Na atualidade, em que o cidadão é substituído pelo consumidor, fazendo este último parte da minoria mais influente no contexto de uma população mundial numerosa, constituída por minorias de refugiados, sem-abrigo, prisioneiros, pessoas com VIH (Vírus da Imunodeficiência Humana), viciados, ocupantes, deslocados internos, os outros racializados, sem poder, sem agência e sem subjetividade políticas.

Segundo Giorgio Agamben (Itália, 1942), citado por Daniel, estas pessoas, a quem é negada representação política e legal, vivem uma «vida nua» (Daniel, 2011, pp. 55 e 58). Como refere Daniel:

O mundo está num estado dissociativo. No primeiro mundo gozamos de uma riqueza inigualável, que nos permite ter prazer em consumir uma variedade embaraçosa de bens e entretenimentos e confiar na inovação tecnológica e nos avanços científicos para a comunicação, a segurança e a saúde. O primeiro mundo é permeado por outro, um «terceiro mundo», não identificado em termos de estado-nação, mas antes como um estado de ser caracterizado pela opressão, privação de direitos políticos, pela desordem e desintegração social a uma escala sem precedentes. A pobreza é crime. A diferença provoca o terror. O que pode a arte fazer no presente (Daniel, 2011, p. 58)?

Este projeto, que entende a arte como herança cultural, património coletivo e individual e expressão de identidades, tem como finalidade principal auxiliar as mulheres que sofrem desigualdades de género a criarem uma consciência de género libertadora, a desenvolverem uma vivência de cidadania plena e consciente, bem como a capacitarem-se através do uso criativo das tecnologias digitais.

Concretiza-se no desenvolvimento de oficinas criativas com mulheres de Casas de Abrigo, que têm como propósito dar continuidade ao apoio e acolhimento a vítimas de violência doméstica realizado por organizações como, por exemplo, a Associação Ser Mulher (ASM), uma associação de solidariedade social (ASS), em Évora. Estes laboratórios são realizados ao longo de sessões de criação artística de projetos de *net art*

que possibilitam às participantes o autoconhecimento, a autoanálise e a percepção do seu potencial individual como cidadãs e como mulheres.

No decorrer destas oficinas, as participantes utilizam os telemóveis e os computadores, enquanto meios tecnológicos omnipresentes na vida das mulheres, dirigidos aos consumidores e emitindo sinais e mensagens unidirecionais, muito em particular os primeiros, para a criação de um espaço *online* dialógico, interativo e participativo, aberto e responsivo à arte e à comunicação. Esta exploração dos interfaces tecnológicos, de modo a transformá-los em emissores de mensagens interativas, é comum nos criadores de *net art*.

Vale ainda expor que, este projeto, na sua busca pela cooperação, colaboração e partilha, não deixa de ser fruto do seu tempo, tal como demonstram as palavras de Patrícia Gouveia:

O entusiasmo inicial da cultura das artes mainstream deu lugar a um cinismo em relação a tudo o que tinha a ver com a *web*. No final da primeira década do século XXI, o diagnóstico sobre o distanciamento das artes contemporâneas das artes digitais foi de tal forma acutilante que as artistas, já nesta década, voltaram as costas aos programas mais radicais da minha geração e afirmaram-se através da ligação — ligação entre espaços digitais e artes contemporâneas, redes computacionais, museus e galerias, novo e velho, obsolescência e regresso ao antigo como forma de combate e resistência. Um regresso às práticas performativas de participação do século XX, caras aos movimentos dadaísta, surrealista, futurista, situacionista, Fluxus, entre outros, com um programa renovado pelas práticas digitais e ubíquas. A participação implica já interação. Presença e nomadismo são agora fundamentais para explorar aquilo que as redes digitais nos deram: o acesso a um mundo vasto de experiências na segunda pessoa. Esta capacidade de ligação arrasa as oposições binárias e propõe o movimento como forma de interação para a cidadania. Já não basta o contacto distante, através das redes digitais; é necessário voltar ao encontro e à presença como forma de ligação. Conhecer é experienciar o mundo, e este é um território vasto de interação (Gouveia, 2019, pp. 12-13).

3.2. A violência contra as mulheres na *Internet*.

As mulheres continuam a ser excluídas de poder ocupar um lugar ativo, enquanto Sujeitos, na *Internet* e entre os principais motivos destacam-se a violência de gênero *online*. Esta violência torna a *Internet* um lugar inseguro para as mulheres e raparigas, sujeitando-as a assédio sexual, mensagens ameaçadoras e discriminação, e forçando-as a abandonar empregos, faltar às aulas, silenciar as suas opiniões, em particular no que respeita às mulheres não brancas, das comunidades LGBTQ+, entre outras minorias. Mais de metade das mulheres jovens que utiliza a *Internet* é vítima de violência *online*, incluindo assédio sexual, mensagens ameaçadoras e imagens privadas partilhadas sem o seu consentimento, acreditando a grande maioria que o problema da violência está a agravar-se (APAV, 2019). É imperativo, para combater o abuso *online*, que se recolham e publiquem mais dados sobre as experiências das mulheres, e que o mercado global conceba os seus produtos e serviços de acordo com políticas inclusivas, no respeitante a dimensões como o gênero, identidade e orientação sexual, raça e deficiência, entre outras.

Da mesma forma, os governos devem reforçar as leis que responsabilizem e penalizem os abusadores e concorram para proteger e apoiar as vítimas. Há uma repetição, que tende a exacerbar através da Inteligência Artificial, de estereótipos e discriminações diversas, no respeitante à raça e gênero, entre outras dimensões (Devlin, 2017). Ativistas e cientistas informáticos alertaram para que, à medida que as nossas ferramentas computacionais se tornaram mais avançadas, também se tornaram mais opacas e os seus mecanismos refletem as estruturas de poder tradicionais. Todas as pessoas incorporam, de forma mais ou menos consciente, modos de ver e perceber patriarcais que assentam numa visão essencialista e hierarquizante do poder e das diferenças dos sexos. Assim, nenhuma tecnologia ou ciência é estanque a estes códigos que foram tornados padrões e naturalizados como sendo rigorosos, claros e objetivos. Os dados em que se baseiam, como os códigos postais, filiações sociais e rendimentos, podem refletir o preconceito e amplificar as desigualdades que afetam as minorias sociais. Os dados que alimentam as máquinas refletem a história desigual da nossa própria sociedade, dessa forma, os *softwares* integram nos seus algoritmos e códigos os mesmos

preconceitos e mecanismos de desigualdade que estruturam as nossas sociedades (Büchel, 2018).

Muitas das aplicações computacionais foram criadas a partir dos anos 1980, por homens como Bill Gates e Steve Jobs, que optaram pela exclusão das mulheres das equipas de criação destas ferramentas tecnológicas e pela ausência de programação integrada no *software* que evite o assédio, a violência, a discriminação e a misoginia, questões que as afetam de modo direto. As grandes empresas digitais como, por exemplo, a Meta (proprietária do Facebook, Instagram, WhatsApp e Messenger), a Alphabet (dona da Google, YouTube e Gmail) e a Amazon, que desempenham o papel de intermediárias entre os consumidores, mercadorias, serviços e conteúdos, devem ser obrigadas a garantir a segurança digital das mulheres que as utilizam e a monitorizar e impedir a publicação de conteúdos associados à desigualdade e violência de género.

No foro da *Internet*, o privado funde-se com o público, através das *webcams* que invadem as nossas casas e as tornam em lugares de relacionamento público, encontrando-se a violência de género, tanto simbólica quanto real, presente nos textos, imagens e registos áudio, sendo reforçada pelos estereótipos de género. Esta ocorrência diária no ciberespaço recorre às narrativas assentes no poder assimétrico entre os géneros, muitas vezes exponenciando-as, como sucede em particular nos jogos de vídeo e comércio de venda sexual, que proliferam na *web*. Nestes produtos, a sexualidade é apanágio dos homens, que a produzem, consomem, financiam e de que colhem os lucros, agindo enquanto Sujeitos ativos e autodeterminados, representando as mulheres a partir de uma perspetiva que as objetifica, mercantiliza, e retira-lhes qualquer possibilidade de serem Sujeitos e de se autodeterminarem no campo da sexualidade. Como consequência, muitas vezes, a sexualidade no ciberespaço assenta num poder assimétrico entre os sexos, produzindo corpos e identidades submissas que são produto dos mesmos mecanismos de violência patriarcal que governam o espaço para além dos ecrãs.

Um grupo social que se tornou um dos maiores recetores e difusores desta violência é constituído por jovens rapazes que a consomem e reproduzem através dos videojogos, na sua maioria criados por homens a pensar num público sobretudo masculino (Sarkeesian, 2019). O imaginário dos videojogos, focado nos desejos e papéis

de género heteronormativos masculinos, idealizados de acordo com um imaginário patriarcal, apela acima de tudo aos jovens rapazes, os principais utilizadores de videojogos. Embora, na atualidade, se assista a uma crescente participação das mulheres nesta indústria, trazendo novas perspetivas e valores mais igualitários, muitas vezes, as imagens que os jovens constroem de si mesmos assentam bastante nestes modelos patriarcais, difundidos não apenas nos videojogos, mas em toda a cultura cinematográfica, televisiva, de banda desenhada, bem como de redes sociais, levando a que desempenhem padrões de comportamento de género por meio dos quais os rapazes aprendem a dominação e as raparigas incorporam a subalternidade.

Nesta cultura misógina naturalizada, o masculino é elevado à categoria de universal, sendo tudo o que é significativo e valioso para a nossa sociedade atribuído ao masculino como o falo, o poder, o domínio, a força, a bravura, a honra, a vingança, o desafio, o desprezo pelos outros mais fracos e o orgulho, e coligados ao domínio do feminino a fraqueza, a covardia, a culpa, a vergonha, o medo, a conformidade e a submissão. Estas normas, valores e condutas, muitas vezes invisíveis, levam a que os padrões do masculino sejam reverenciados pela sociedade, nas mais diversas instâncias, e a que aprendamos a acatá-los e respeitá-los desde a nossa mais tenra idade. De modo a conformarem-se a este padrão, as personagens femininas são configuradas com uma escala muito mais pequena do que a masculina, adotando posturas passivas e subordinadas, seduzindo e insinuando-se ao olhar das personagens masculinas, por meio do destaque e amplificação dos seus traços corporais sexuais, inspiradas em modelos de mulheres dos mais diversos *media* como a banda-desenhada, a literatura ou o filme pornográfico (Sarkeesian, 2019). Uma vez que o masculino é o valor universal, a norma, o natural, o neutro, e que encerra em si tanto o homem quanto a mulher, e o feminino é a exceção, o desvalor e o Outro, que serve apenas para reforçar o valor do masculino, por vezes, nos videojogos, como resposta às denúncias desta situação de iniquidade, as protagonistas femininas sofrem operações de masculinização.

Por um lado, os criadores dos videojogos dão às personagens femininas feições e comportamentos andróginos masculinizados e agressivos, típicos do herói masculino, como a dureza, o carácter vingativo, o orgulho e o desprezo pelos mais fracos, ou seja, atribuem-lhes o papel de verdadeiras guerreiras; por outro lado, no entanto, para que essas

personagens femininas com tais comportamentos agressivos e destemidos cumpram a função de objecto sexual, hiperbolizam as características biológicas do seu corpo feminino de modo a não deixarem de cumprir a sua função de subalternas na cultura sexista. Deste modo, não lhes são dispensados os traços sexuais por norma atribuídos ao feminino, como a seminudez e os seios e nádegas exageradas, sendo estes, bem pelo contrário, exponenciados e elas aparecem hipersexualizadas pelas roupas e características biológicas do corpo feminino. São exemplos: Lara Croft, Catwoman, Joanna Dark, Kitana.

Esta representação hipersexualizada das mulheres nos videojogos endereça às jovens raparigas mensagens importantes sobre o ideal de mulher e qual o lugar que podem ocupar no mundo, podendo provocar baixa autoestima nas raparigas, por não atingirem o padrão corporal ideal veiculado. Por tal razão, os jovens rapazes aprendem que devem esperar comportamentos subalternos e sexualizados das raparigas e os modos agressivos e dominadores como se devem relacionar com elas. A violência é o elemento básico de pensamento e interação nestes videojogos, bem como noutros produtos da indústria cultural capitalista, como, por exemplo, o cinema, a publicidade, a banda desenhada e as séries televisivas, sendo os conteúdos violentos a principal fórmula para que os videojogos tenham sucesso e obtenham o primeiro lugar nas vendas. No mundo apocalíptico de alguns jogos, a força, a ação e as armas imperam, de modo a atingir o sucesso, o ganho, a morte do outro diferente de nós, evitando o fracasso e a perda, em que apenas se tem a alternativa de matar ou ser morto, atacar ou defender, ganhar ou perder. Esta visão delirante do mundo e lógica maniqueísta sobremaneira básica de bons e maus, assenta na aceleração temporal, compulsividade, imediatismo, instintos, reflexos e ações mecânicas, rejeitando qualquer sentimento de angústia, a espera, a reflexão, o debate ou o diálogo com o outro, através da comunicação oral que necessite de tempo para se realizar, predominando sobretudo a linguagem visual.

Será conveniente acrescentar-se que no presente múltiplos jogos sérios (Gouveia, 2015) e artísticos (Gouveia, 2019) desmontam a cultura *mainstream* de jogos digitais, mais sexista e misógina, e propõem todo um conjunto de narrativas que questionam os estereótipos de sexualidade e género, dando relevo ao contributo de artistas contemporâneos para a criação e disseminação de múltiplas possibilidades lúdicas

alternativas. Neste contexto, seria de evidenciar o trabalho da artista Anna Antrophy (EUA), que explora nas suas criações, como, por exemplo, *Dys4ia* (2012), a sua experiência autobiográfica de disforia de género e tratamentos hormonais. No entanto, e salvo ainda raras exceções, a banalização da violência nos ecrãs, influencia a conceção da realidade, crenças e valores, as estruturas mentais, os comportamentos, relações e interações dos jovens com aqueles que os rodeiam, a forma como pensam, agem e são, contribuindo em grande medida para o aumento do comportamento masculino violento. A mensagem principal é a de que o «Outro», que é diferente de mim, pode ser um inimigo e que, por isso, deve ser eliminado. Assim se transforma uma mensagem lúdica de entretenimento num veículo de transmissão de estereótipos, misoginia, transfobia, homofobia, lesbofobia e racismo na vida real. Esses inimigos, com frequência de origem árabe, sul-americana, negra ou comunista, servem interesses socioculturais precisos. De igual forma, os jogos digitais, como meios artísticos expressivos e divertidos, são territórios de experimentação de identidades múltiplas e, através deles, as pessoas podem ensaiar, sem consequências graves, as suas performances de género. Por via destes espaços digitais alcançam-se metas, cumprem-se missões, definem-se objetivos e exploram-se mapas de níveis. Vale a pena considerar, neste contexto, o papel de plataformas como, por exemplo, a *Games for Change* (2004) que nos últimos vinte anos tem sido um espaço ativo na fomentação e criação de narrativas alternativas que visam contribuir para desmistificar a hegemonia vigente nas indústrias dos jogos digitais.

Os estereótipos de género e de misoginia na *Internet* repetem temas, estribilhos, padrões de pensamento e hábitos mentais socioculturais muito antigos. A imaginação é um espaço simbólico sexuado e desde sempre a sexualidade da mulher foi abafada e conotada como problemática e perigosa, vigorando, ao invés desta, uma pornografia banalizadora, cada vez mais distante de uma real prática de sexo e mais próxima de um jogo focado em relações de poder, mecanismos de eliminação do Outro, e fantasias de dominação e destruição que intensificam e hierarquizam as diferenças entre os sexos. Os corpos e a sexualidade das mulheres transformam-se em meras mercadorias, em que as mulheres funcionam como apêndices da masculinidade dos homens. Ao desejo das mulheres em geral é reservado um lugar muito parco e limitado, em particular ao desejo sexual, que é bastante negligenciado pela cultura patriarcal encontrando-se vinculado à

crença de que as mulheres apenas procuram sexo quando este se encontra atrelado a um sentimento de paixão por um homem.

A repetição e normalização da violência contra as mulheres na *Internet*, faz com que o esforço das artistas e ativistas feministas que aí atuam não deva ser apenas o de se adotar um olhar reflexivo e analítico em relação a estes discursos encriptados e invisíveis, presentes *online*, mas ainda o de se superar a sua própria cegueira, uma vez que todas incorporamos na nossa estrutura perceptiva, de forma inconsciente, as estruturas e modos de ver patriarcais. Tal como referido anteriormente, Remédios Zafra defende que esta é uma cegueira causada por uma visão do mundo através dos olhos do outro, sendo este outro aqui entendido como o patriarcado cujo olhar e discurso são preponderantes no mundo da rede, motivo pelo qual, todas as pessoas reproduzem o *status quo* patriarcal (Zafra, 2005, p. 312). Nos seus primeiros anos de vida a *Internet* foi considerada por muitas mulheres artistas, que eram também ativistas e feministas, como uma oportunidade para uma ação e exercício de práticas criativas e políticas emancipatórias, livres de modelos de género assimétricos. No entanto, hoje podemos observar, no mundo em rede, um universo fictício e digitalizado pós-corpóreo *online*, e nele a repetição e naturalização dos códigos da violência de género contra as mulheres que vigoram não em linha, ou seja, *offline*. Uma violência de género, tanto simbólica quanto real, que se dissemina de forma mais ou menos invisível no contexto estrutural, e práticas de utilização da *Internet*, nas estruturas onde a tecnologia é pensada e (re)produzida.

Será necessário considerar-se, para além das políticas de identidades interseccionais, cruzamentos de lutas que podem, por vezes, ser antagónicas, ou seja, coligações na casa da diferença, como afirmam Gouveia & Lima:

É importante ressaltar que nosso propósito é utilizar o que Davis (2020) chama de interseccionalidade de lutas e não de identidades. «Novas subjetividades não podem ser representadas por meio de políticas identitárias» (Preciado, 2019, p. 51). Agora estamos cientes de que a interseção de identidades sociais e sistemas de opressão, dominação e discriminação impede que muitas pessoas alcancem o ensino superior e carreiras mais bem remuneradas. Metodologias de trabalho que aproveitam a interseccionalidade visam envolver pessoas e comunidades que, de outra forma, se

afastariam do ensino de tecnologias digitais e analógicas e outras possibilidades de montagem, desconstrução, *remix* ou desvio criativo (Gouveia & Lima, 2023).

3.3. Dinâmicas emocionais das mulheres vítimas de violência doméstica.

As mulheres na situação de casas de abrigo encontram-se, muitas vezes, com um desgaste físico, mas sobretudo com um cansaço emocional, que as levou à decisão de abandonar o agressor. Como resultado, estão perdidas de um ponto de vista do pensamento, adotando uma postura de uma enorme fragilidade emocional e reativa, na qual ainda impera o medo, a raiva, a culpa e a vergonha, sem possuírem ainda uma consciência reflexiva de si mesmas. Situam-se com muita frequência em um estado de alienação emocional, caracterizado pela tristeza, desespero, baixa de autoestima e supressão da identidade individual.

Importa ainda referir que as mulheres vítimas de violência doméstica deparam-se com barreiras e dificuldades emocionais que as impedem de entender a violência como fruto de uma desigualdade de género sistémica. A competência das pessoas em reconhecerem as suas emoções é limitada, e a análise da transformação do quadro emocional, ao longo dos laboratórios, possibilitou a compreensão do impacto da prática artística de *net art* no quadro psicossocial das mulheres.

Na atualidade, o feminino continua a ocupar o lugar de subalternidade e é repositório do ódio, da castração, do mal, do não fálico, do desvalor. Essa opressão das mulheres pelos homens é histórica e leva a uma diferença no trato de ambos que se reflete na diferença de salários, de tarefas e de posições sociais, e na relação com os seus corpos e sexualidades. Este posicionamento foi forjado numa cultura acima de tudo misógina, cuja génese se deu há três milénios, fundado em uma violência simbólica que cultiva o ódio pelas mulheres, que são entendidas como a encarnação do mal e as vozes tentadoras do demónio, em muitos discursos religiosos. É disso exemplo a figura bíblica de Eva, cúmplice da serpente e tentadora de Adão que se perde por causa dela, segundo o mito judaico-cristão que culpa as mulheres pelos males e sofrimentos da humanidade, ou antes

deste, na Antiguidade Clássica, o mito de Pandora, narrado por Hesíodo, a primeira mulher mortal da mitologia grega, que de modo idêntico não respeita a proibição divina e a sua curiosidade é a causa de todos os males entre os homens. Ao longo das narrativas históricas, as mulheres seduzem, excitam e provocam o desejo sexual masculino, tendo o poder de decidir se esse desejo será recusado e frustrado ou, em alternativa, aceite e satisfeito. Portanto, a mulher é geradora e símbolo do descontrolo do masculino, merecendo ser punida caso provoque o seu desnorteio e frustrate os seus impulsos e desejos (Furtado, 2014).

O cristianismo, nos seus primeiros séculos, através dos escritos de São Paulo, Tertuliano e Agostinho, decretou que o prazer era um pecado e os desejos carnavais deveriam ser reprimidos. Deste modo, procurava-se anular a frustração dos homens resultante de uma possível recusa feminina, enquanto se reprimia o seu desejo pelas mulheres tentadoras. Esta conceção da mulher levou à invenção da figura feminina de Maria, representante máxima do ideal da maternidade, uma purificação e purgação da figura de Eva responsável pelo pecado original, a figuração paradigmática da mulher pecadora. Maria nada é mais do que a outra face de Eva, um ideal que foi sendo criado ao longo de dois mil anos pela igreja católica, que foi purificando o corpo de Eva da sexualidade e desejo femininos associados ao pecado original. O ideal da maternidade foi o grande instrumento de repressão da sexualidade e desejo femininos, cujos corpos tinham apenas a finalidade de contribuir para a reprodução, sendo a família tradicional o lugar de proliferação destes valores e controlo das mulheres (Furtado, 2014).

Outra das consequências desta ideia da mulher como um ser estranho e maligno, foi a caça às bruxas que, entre os séculos XV e XVIII, levou cerca de sessenta mil mulheres à morte. Este feminicídio, teve lugar no período da génese da modernidade, do Renascimento na arte, do pensamento iluminista, da Declaração Universal dos Direitos do Homem e do Cidadão (1789), de um mundo que começava a tornar-se urbano e letrado, afastando-se de uma lógica mítica e religiosa, de uma cosmogonia geocêntrica, em que a Terra era o centro do Universo, para o heliocentrismo, e buscando o entendimento científico do funcionamento da natureza e da sociedade com base na razão. Neste momento-chave da história ocidental, as mulheres começavam a cultivar-se, através da leitura e da escrita, a construir um pensamento próprio e autónomo do masculino, detendo algum poder social e político nas cortes e por esse motivo a sociedade

européia recorreu ao motivo da bruxaria para aniquilar as mulheres mais autônomas e livres. O mesmo sucede nos nossos dias, quando as mulheres já conquistaram o direito ao voto, ocuparam o espaço público laboral e exigiram o reconhecimento do seu desejo e sexualidade, mas são assoladas pelo fenómeno do feminicídio, violação sexual, e violência sistémica contra as mulheres e raparigas, considerado por Phumzile Mlambo-Ngcuka (África do Sul, 1955), diretora executiva da ONU Mulheres e vice-secretária geral das Nações Unidas, uma pandemia invisível e silenciosa (ONU, 2020).

O ódio ao desejo e sexualidade femininos e à autonomia do seu pensamento teve a sua génese há milénios, e foi tornando-se estruturante do senso comum, levando à perseguição das mulheres e à sua classificação como portadoras de uma menoridade física e mental em relação ao masculino. Em muitas crenças religiosas, as mulheres são consideradas tentadoras do desejo do homem e as representantes do demónio e do mal que levaram a humanidade à expulsão do paraíso.

Esta desvalorização do feminino tem sido reforçada e reiterada ao longo da história por pensadores considerados eminentes, que condenaram as mulheres ao estatuto de seres inferiores. De Platão a Santo Agostinho e Kant, da mitologia aos contos de fada e ao cinema, proliferam narrativas que moldam o imaginário pessoal e coletivo, onde é prescrito às mulheres possibilidades de existência subalterna e de ocupação de lugares de desvalor no mundo social. E esta violência de género que se repete e fortalece todos os dias, continua inscrita de modo simbólico invisível em todos os feminicídios, ganhando forma real e visível quando estes ocorrem. O feminicídio continua a ocorrer com profusa regularidade e insistência a nível global, atravessando todas as sociedades e culturas. Ou seja, há um fazer contínuo da violência de género que assenta na performatividade das ações individuais, coletivas, institucionais, e que está presente tanto no foro privado como no público, em cada gesto e palavra de abuso contra as mulheres. Acresce ainda que o fenómeno da violência de género é com muita frequência reduzido pelos *media*, em particular, pelos meios de comunicação social de massas como os jornais, revistas, televisão e *Internet*, a um estatuto restrito à dimensão pessoal e doméstica das pessoas, obliterando as causas sociais estruturais.

A violência de género é estrutural e atravessa todas as esferas, micro e macrossociais, da esfera privada à pública, por meio de valores que legitimam a

dominação masculina, a misoginia, o desprezo pelas minorias, a competitividade e o triunfo sobre os outros como objetivo principal. As mulheres revelam, experienciam e vivenciam, com muita frequência, emoções assentes em lógicas patriarcais que, no entanto, não são evidentes para as próprias, tornando-as num alvo de fácil manipulação, dominação e controlo. E, por vezes, as suas emoções são exteriorizadas através de expressões paralinguísticas, indicando vergonha ou embaraço através da postura corporal, gestual ou a expressão facial de baixar a cabeça ou tapar a boca, ou os olhos. No entanto, acreditamos que, com o auxílio de práticas artísticas focadas na desconstrução reflexiva das emoções, podemos contribuir para uma autorreflexividade, subjetivação e consciência de si mesmas.

As mulheres que recorrem às casas de abrigo, encontram-se em situações de violência extrema, na sua forma física, psicológica ou sexual, e perigo real de morte, tendo passado por uma ruptura abrupta com a relação violenta e começando uma nova vida que, por vezes, significa um corte com toda a vida feita até então, um corte com filhos, família, amigos e profissão. A situação que as vítimas enfrentam caracteriza-se pela instabilidade, uma vez que é uma fase de transição para um novo período nas suas vidas, sendo a situação futura além do mais uma incógnita e fonte de incerteza.

Estas mulheres desenvolvem uma postura muito emocional e reativa, na qual impera o medo, o receio, a culpa, o embaraço e a vergonha e, por esse motivo, deparam-se com barreiras e dificuldades que as impedem de entender a violência doméstica de um ponto de vista racional. Essas emoções sociais, muitas vezes, aprisionam as mulheres na relação violenta. Como afirma Dalila Cerejo, «Tratando-se de emoções sociais, também elas se inscrevem na identidade de todos os indivíduos através de modelos, valores, e identidade de género que, por sua vez, colocam o masculino e o feminino em posições sociais diferentes» (Cerejo, 2014, p. 2).

A incorporação pelas mulheres das emoções sociais e da sua identidade de género, faz-se desde a infância, assente em valores, normas, modelos e expectativas que são veiculados pelas instituições, organizações, grupos e agentes sociais como a família, a escola, os amigos e colegas de trabalho.

Esse é o motivo pelo qual as pessoas norteiam e condicionam as suas emoções e ações de acordo com valores, modelos e papéis de género vigentes que assimilam e

incorporam e que se encontram presentes em todas as macroestruturas e interações da vida social e cultural quotidiana. As emoções estão ligadas com solidez a determinados papéis sociais de género, na medida em que a sociedade faz corresponder ao masculino ou ao feminino diferentes vivências, formas de sentir e de mostrar as emoções. As emoções sociais orientam a ação, as vivências, perceções e expectativas das mulheres vítimas, precedem o seu objeto do afeto, a relação de intimidade com o agressor.

As emoções sociais associadas ao feminino, como, por exemplo, a vergonha, a culpa, o embaraço, e o medo de ser julgado pelos outros têm um papel importante na manutenção dos modelos e estereótipos de género, fazendo parte de uma herança cultural inibidora de uma revolta, denúncia e ação transformadora e libertadora das mulheres, contribuindo para a manutenção da relação conjugal violenta, de uma posição de minoridade e de um sentimento de subalternidade em relação aos homens.

Com muita frequência, a esperança das mulheres vítimas de violência de que os agressores mudem é consequência de uma pressão social exercida sobre elas, para aguentarem e não denunciarem essa violência, de modo a não serem acusadas de não cumprimento do seu papel de esposas ou companheiras. A sociedade patriarcal estrutura-se em formas estereotipadas de ser homem e mulher, onde a mulher, ao tornar-se esposa ou companheira, assume o sinónimo de ser propriedade sexual do homem. A assimilação dos arquétipos de género é tão profunda, forte e naturalizada, que retira às mulheres competências para se interrogarem sobre algumas das práticas contra si cometidas, cujos atos se poderão perder na própria perceção das vítimas em os considerar violência, sendo, pelo contrário, aceites como condutas naturais, habituais e correntes.

A naturalização da violência física no núcleo familiar, ou seja, as representações sociais tidas como normais de alguns atos de violência, como, por exemplo, os castigos corporais às crianças, leva à desvalorização das lesões sofridas pelas mulheres nesse contexto. Do mesmo modo, ainda hoje em Portugal, assegurar a permanência, continuidade e solidez do casal é um valor social tradicional com frequência incontestável, tanto para os homens, como para as mulheres, que leva a que, perante situações de violência conjugal, a reação dominante da mulher seja de conformismo, tristeza, silenciamento e sentimento de fatalismo em relação à violência – situações essas que contribuem para que não se leve a cabo uma separação –, e não a de denúncia e pedido

de ajuda a instituições de apoio à vítima. Em cenários de violência extrema e perigo de morte, a mulher opta muitas vezes por manter-se na relação e minorizar as lesões sofridas. Por conseguinte, muitas mulheres incorporam em si mesmas uma visão do mundo através de um olhar patriarcal que tem como consequência, por exemplo, sentirem-se culpadas e responsáveis pela violência que os agressores exercem sobre elas. Assim sendo, as mulheres não devem ser consideradas cúmplices da sua própria dominação, uma vez que muitas vezes não têm consciência das circunstâncias e dos mecanismos de subjugação de que são vítimas, sendo colocadas no domínio social e simbólico numa posição de subalternidade e de não-Sujeito.

Através das práticas artísticas cocriativas, interessou-nos compreender quais as emoções que se vão mantendo e quais se vão transformando ao longo da frequência dos laboratórios cocriativos de *net art* no sentido de uma rejeição de modelos que as mantêm prisioneiras a um papel de mulher, esposa ou companheira em uma ordem social patriarcal. Essa ordem social naturaliza e legitima o poder simbólico da dominação e violência masculinas exercidas sobre a mulher como sendo algo aceitável e normal. Da mesma forma, procurou-se entender quais as concepções de género no respeitante à divisão sexual das tarefas, do trabalho e dos afetos, aceites pelas mulheres, de acordo com os modelos de género dominantes nas famílias.

Colocou-se a hipótese de a frequência dos laboratórios ir auxiliar a desmontar os quadros emocionais psicossociais imbricados com os papéis e estereótipos de género que desvalorizam e subordinam o feminino ao masculino e que são intergeracionais. Do mesmo modo, procurou-se contribuir para a superação dos traumas psicológicos, associados a sentimentos de anulação e de alienação emocional, que as mulheres amiúde experienciam e que produzem incapacidade de ação.

**PARTE 2 | Projeto
Artístico Cociativo e
participativo de *net art* com
Mulheres de Casas de
Abrigo.**

CAPÍTULO 4 | Metodologia projetual, fundamentação ética, equipa e parcerias.

4.1. Metodologia projetual.

No presente, a ideia de identidade e comunidade reconfiguram-se sem interrupções através das tecnologias de comunicação que redefinem tempo, espaço, e transformam o foro privado e o público em lugares sem local fixo. A colaboração, os coletivos, a contaminação e a troca cruzada interdisciplinar são ubíquas na sociedade da rede. No que respeita a esta questão, Christiane Paul afirma que:

O número de simpósios, publicações e eventos culturais dedicados a práticas colaborativas na arte contemporânea – bem como arte, redes, e colaboração – tem vindo a crescer com constância. (...) A estrutura de poder dos meios de comunicação social, o antirracismo, o ativismo de género e o apoio às comunidades sub-representadas estão entre as questões que têm sido abordadas por cooperativas de artistas e ativistas desde há muito tempo (2011, pp. 112-113).

A nossa metodologia projetual é herdeira de artistas como Leslie Labowitz (EUA, 1946) que foi a criadora, no contexto da arte pública de performances comunitárias centradas na violência contra as mulheres e utilizava a arte para servir de meio da expressão coletiva de grandes grupos de pessoas, motivando-os para a mudança social. A sua metodologia de trabalho consistia, em particular, em:

(...) colaboração com uma organização política; utilização da artista especialista como diretora/organizadora; focagem em problemáticas da atualidade; utilização da linguagem do público-alvo; e acessibilidade económica dos materiais (...) uso de estratégias dos *media* (Lacy, 1995, p. 250).

No âmbito da prática participativa comunitária desta investigação, recorreremos a uma metodologia de investigação-ação de intervenção que tem como objetivo a mudança social, e que se adapta com continuidade e flexibilidade às necessidades das participantes cocriadoras, sendo realizada uma leitura e avaliação críticas regulares e periódicas dos

resultados parciais do projeto. Trata-se, de facto, de um projeto artístico em curso, de natureza processual, em que o caminho a percorrer vai sendo concebido e recriado com regularidade, através de um método de trabalho próprio da arte comunitária. Este método caracteriza-se por ser: participativo, cooperativo, colaborativo, inclusivo, integrador, e de escuta ativa e empática das pessoas. A importância da escuta empática é defendida por Suzi Gablik, advogando que:

A escuta empática dá lugar ao Outro e descentraliza o *ego-self*. Dar voz a cada pessoa é o que constrói a comunidade e torna a arte que envolve as pessoas uma resposta social. A interação torna-se o meio de expressão, uma forma empática de ver através dos olhos de outro. (...) A arte que é recíproca num eu «ouvinte», que cultiva o entrelaçar de si mesmo com o Outro, sugere uma experiência fluída que não é delimitada pelo Eu mas alarga-se à comunidade através de modos de empatia (Gablik, 1995, p. 82).

A expressão estética destas práticas artísticas comunitárias é conectiva e veículo de valores humanistas e igualitários no respeitante ao género. O saber é construído de forma horizontal, baseado em objetivos comuns e não em hierarquias, contribuindo para a cooperação entre todas valorizando tanto formas de expressão individual como coletiva, dando-lhes visibilidade e voz pública.

Os objetivos e processos são estabelecidos entre todas as agentes envolvidas de um modo não hierarquizado e dialógico, por outras palavras, entre iguais. Um compromisso com os interesses da comunidade, com a finalidade de alcançar o seu empoderamento e criar ferramentas e modelos para serem utilizados no combate à desigualdade de género. E, além disso, valorizar, capacitar e dar visibilidade aos problemas das mulheres que sofrem violência doméstica, contribuindo para a sua autonomia e fomentando a sua inclusão e participação plena na sociedade.

Ao longo dos laboratórios, desenvolveram-se projetos *transmedia* produzidos entre todas as participantes, em um ambiente colaborativo e de partilha de saberes e competências, que se pretendia que fossem veículo de valores, atitudes e princípios, novos processos de pensamento e de raciocínio opostos à violência, promovendo relações saudáveis e não violentas. Nas sociedades ocidentais de hoje, em que os meios de comunicação de massas e o comércio são omnipresentes, sendo a *Internet* uma das suas

principais tecnologias ao serviço de interesses comerciais, que emite sem cessar mensagens unidirecionais aos seus consumidores, pretendemos com este projeto contribuir para a sua transformação num espaço interativo e participativo, produtor de valores de cidadania. Cabe ainda mencionar que estes projetos tiveram como objetivo ser um contributo para informar, sensibilizar e ajudar a prevenir a violência de género entre jovens e na comunidade em geral.

Os projetos produzidos foram integrados num arquivo virtual de arte e visaram ao mesmo tempo a capacitação e literacia digital do público, através da promoção de uma tomada de consciência dos estereótipos de género e da desigualdade de género ainda prevalentes nas sociedades ocidentais. Pretendemos que as referidas plataformas digitais sejam contributos para o combate à desigualdade de género, bem como concorram para a literacia versando os *media* e uso das tecnologias digitais. A *net art* produzida no âmbito desta investigação, é veículo de valores de igualdade ligados aos direitos humanos universais, e procura contribuir para o desenvolvimento de atitudes, princípios, e modos de pensamento e de raciocínio sobre a identidade de género e sexualidade, opostos à violência.

Acresce ainda que consideramos serem os laboratórios de género na arte devedores e herdeiros das práticas artísticas feministas comunitárias dos anos 1970. No respeitante à genealogia da arte comunitária, a obra *Mapping the Terrain: New Genre Public Art* (1995), coordenada pela artista Suzanne Lacy, é fundamental para o entendimento da sua história. Segundo Lacy, nos anos 1970 as questões das mulheres estavam na ordem do dia e o movimento de arte feminista reivindicava os direitos das mulheres através de uma prática artística ativista assente no estribilho «O que é pessoal é político», tendo estabelecido um conjunto de estratégias militantes e ativas, bem como critérios estéticos para a sua arte.

A representação na arte das questões identitárias do foro do pessoal e íntimo das mulheres, constituía uma estratégia política para combater a desigualdade de género (Lacy, 1995, p. 27). Este estribilho, consagrado como grito congregador da Segunda Vaga do feminismo, traduz a conceção de que a experiência pessoal é passível de análise em termos políticos e o reconhecimento do facto de o poder masculino ser exercido e

reforçado através de instituições pessoais, como o casamento, a educação das crianças e as práticas sexuais.

Nos anos 1970, as artistas e pensadoras feministas estavam preocupadas com questões relativas à eficácia de transmissão da sua mensagem a um público alargado de diferentes origens, classes e etnias. Para esse fim, adotaram processos de colaboração que valorizavam os aspetos relacionais da arte e o esclarecimento do público no que respeita ao significado destas novas práticas artísticas. Acresce ainda que consideravam necessário avaliar o impacto das obras na transformação e mudança da mentalidade das pessoas envolvidas na criação e do público (Lacy, 1995, p. 27).

Para a autora feminista Suzi Gablik, «A arte que está enraizada num Eu «que escuta», mais do que num olho desencarnado desafia o pensamento isolacionista da nossa cultura porque se concentra não tanto nos indivíduos, mas na forma como eles interagem» (Gablik, 1992, p. 4). Esta pensadora defende uma estética conectiva que é alcançada pelos artistas que usam a arte para incrementar a sua relação com a comunidade. Este tipo de estética busca a interligação dos artistas com os outros, realizando-se por inteiro não por via de monólogos, mas do diálogo, da conversa aberta e o escutar atento dos outros. Este novo paradigma já não assenta na autoafirmação do Eu, mas na busca da integração e ainda, com muita frequência, no interesse em proporcionar a oportunidade a grupos excluídos de falarem sem mediação das suas próprias experiências (Gablik, 1992, p. 4).

Acreditamos que a prática artística participativa e colaborativa pode propiciar vivências que orientam para o presente e para o futuro, sendo um lugar de aprendizagem de conteúdos fundamentais, valorização das relações humanas e promoção da experimentação, reflexão e experiência estética. Consideramos que o conhecimento da linguagem da arte e a literacia das tecnologias digitais é no presente fundamental, tanto para o entendimento do mundo que nos rodeia, como para podermos intervir nele de uma forma sustentável e respeitante dos valores da igualdade, da democracia e da justiça social.

A prática artística da *net art* no âmbito dos laboratórios cocriativos, procurou conferir às mulheres uma maior literacia digital e libertá-las no campo emocional de estereótipos de género negativos. Ao longo dos laboratórios, foram analisadas e debatidas temáticas como: modelo ideal de mulher de acordo com o primado da ideologia patriarcal;

conceções de casal, associadas muitas vezes à ideia de que as crianças e mulheres são propriedade do pai e marido; concepções de amor e ideal do amor romântico e do casamento para toda a vida; sexualização do trabalho em casa; papel tradicional da mulher enquanto cuidadora do lar; modelos, valores, e papéis assimétricos de género que os familiares, amigos, colegas pressionam as mulheres a integrarem, com continuidade e persistência.

Nos laboratórios procurámos que tivessem lugar práticas cocriativas que fossem libertadoras, dando azo a expressões artísticas que aliviassem as participantes ao nível emocional. Investigámos ainda como a prática artística poderia auxiliar no sentido de uma reflexão e pensar crítico sobre as coisas, a encontrar novos olhares para interpretar a violência de género, tanto a um nível da história pessoal, aquela que recaiu sobre si mesmas, como a um nível social sistémico, de cariz coletivo.

Partimos para a hipótese de a prática artística poder constituir uma ferramenta social que contribua para a capacitação emocional destas mulheres, auxiliando-as na desconstrução das emoções sociais e dos modelos e estereótipos de género, enquanto fatores de manutenção das relações íntimas violentas, que condicionam as suas ações e contribuem para a produção, reprodução e perpetuação da violência de género e de relações conjugais violentas. A produção de conteúdos artísticos, para e na *Internet*, por mulheres é entendida como forma de empoderamento das mesmas e de democratização de um espaço de poder onde, em regra geral, são veiculados conteúdos que não dão voz às pessoas marginalizadas.

É relevante mencionar, ainda, que este projeto não pretendeu ter como modelo a arte relacional, que teve no livro *Estética Relacional* (1998), de Nicholas Bourriaud, a sua grande sistematização. Douglas Gordon, Gonzalez-Foerster, Liam Gillick, Pierre Huyghe ou Rirkrit Tiravanija e Philip Parreno, são alguns dos artistas que têm, desde os anos 1990, desenvolvido uma prática artística assente na arte relacional. Esta recusa, da nossa parte, prende-se com a argumentação defendida por Claire Bishop, segundo a qual:

Bourriaud descreve como um trabalho «relacional» que tem como horizonte teórico «o reino das interações humanas e o seu contexto social, e não a asserção de um espaço simbólico independente e privado». Mas apesar da ênfase de Bourriaud nas

relações humanas e no seu contexto social, os artistas que ele apoia não obstante os seus argumentos estão menos interessados nas relações humanas do que na ideia de «relacional» entendida como as relações entre espaço, temporalidade, ficção e design. Como tal, Bourriaud é por diversas vezes criticado pela «estetização das relações». Em contraste, os projetos que aqui constituem o foco estão menos centrados numa estética relacional do que nas recompensas criativas da atividade colaborativa. Este trabalho contemporâneo forma uma mudança marcante da arte «relacional» dos anos [19]90, e faz parte de uma trajetória histórica de prática orientada para o foro social – das digressões Dada aos desfiles Situacionistas, aos *Happenings* e *Actions* produzidos em colaboração, muitas vezes com uma série de pseudoinstituições, tais como escritórios, restaurantes e hotéis, no âmbito de digressões e debates (Bishop, 2006, p. 178).

Embora as práticas de arte participativa tenham colhido pouca atenção da história de arte no período modernista, o renascimento notável de tais estratégias, a partir do presente século, teve como consequência um crescente interesse histórico. Tal como é defendido por Bishop, a respeito da identificação deste tipo de arte:

Este campo expandido de práticas engajadas tem vários nomes: arte engajada com o campo social, arte baseada na comunidade, comunidades experimentais, arte dialógica, arte literária, participativa, intervencionista, baseada na pesquisa, ou arte colaborativa (Bishop, *idem, ibidem*).

No decorrer dos laboratórios, enfatizou-se o papel das mulheres como agentes de mudança e autoras das suas próprias vidas, capazes de formas de autodeterminação, capacitação, realização e emancipação, bem como da sua representação de si mesmas, não obstante as circunstâncias discriminatórias e cruéis, e os mecanismos de inferiorização, subordinação e supressão às quais foram sujeitas. Procurou-se, desse modo, contribuir para o desenvolvimento das participantes como Sujeitos, enquanto subjetividades abertas, explícitas e atuantes. No que respeita à visibilidade e papel das mulheres na história, Anita Sarkeesian (Canadá, 1983) defende que:

Achamos bastante cansativo que, em vez de serem celebradas como heroínas, líderes e inovadoras, as mulheres sejam com muita regularidade retratadas e tratadas como

personagens secundárias na história. Podem representar interesses amorosos, donzelas em perigo, melhores amigas, mães, amantes ou mártires, mas raras vezes existem como qualquer coisa, exceto como notas de rodapé para as histórias dos homens cujas vidas e conquistas nos dizem que em verdade importam (...). Quando lhes foi dito que as mulheres devem aspirar a ser submissas e boas, decidiram em vez disso ser desafiadoras e grandes (Sarkeesian, 2018, Cap. s.l.).

A investigação artística que aqui se apresenta decorreu do trabalho de campo desenvolvido ao longo dos laboratórios cocriativos de *net art*, com vítimas de violência por parte dos maridos, companheiros ou namorados. Em termos metodológicos, este trabalho de campo foi concebido com base em uma perspectiva qualitativa, em particular através de práticas artísticas destinadas a uma comunidade. Convém frisar que a realização dos laboratórios cocriativos possibilitou às participantes obterem um diploma de formação creditada pela Universidade de Évora.

Estes laboratórios, para produção de projetos interativos de *net art*, visaram ao mesmo tempo a capacitação e literacia digitais, bem como o empoderamento, através da promoção de uma consciência no respeitante às desigualdades e estereótipos de género. A metodologia foi a da arte participativa, incluindo uma componente teórica para conhecimento de obras de artistas que trabalham questões de género, uma componente prática para aprendizagem do manuseamento das tecnologias digitais, bem como uma componente criativa a partir das vivências e realidades de cada mulher. Os resultados tomaram a forma de projetos *transmedia* expressivos dos sentimentos e das vivências do grupo de mulheres, servindo para alimentar os conteúdos do arquivo digital de arte e as exposições físicas. Além disso, constituíram conteúdos significativos para serem analisados tendo em vista a produção de conhecimento artístico e a divulgação nos meios académicos.

No decorrer dos laboratórios, foram utilizados computadores portáteis e respetivos adaptadores USB-C, nos quais foram instalados softwares de edição de imagem e som, para aprendizagem de noções base de fotomontagem, edição vídeo, edição áudio criação de páginas e de conteúdos *web*. Ao longo das sessões, utilizámos um projetor vídeo e respetiva tela, para projeção dos conteúdos multimédia, discos externos

para armazenamento dos trabalhos produzidos, auscultadores e impressoras para testar imagens e imprimir conteúdos.

Os objetivos gerais que se procurou atingir, com os laboratórios cocriativos de *net art*, foram os seguintes:

i) Promover a inclusão das Mulheres das Casas de Abrigo, através da sua literacia digital, dando-lhes formação creditada⁶ e competências básicas na área das tecnologias digitais, que poderão contribuir para a sua inserção social no mercado de trabalho;

ii) Consciencializar as mulheres, através da linguagem simbólica da arte, no respeitante aos mecanismos de funcionamento da violência de género, atuando ao nível das mentalidades e representações sociais partilhadas, a fim de eliminar a naturalização da violência no seio das famílias pelos homens, enquanto principais percussores e perpetuadores;

iii) Desenhar com as mulheres, através da prática artística, novos lugares e possibilidades de ser para o feminino e o masculino que habitamos hoje, por meio de imagens e representações que contribuam para alterar os modelos de pensamento, sem repetir os clichés, as normas e as hierarquias sociais tradicionais que diminuem as mulheres;

iv) Criar modelos e metodologias de investigação que possam ser utilizados por diversas instituições académicas, bem como de solidariedade social, entre outras, no âmbito do combate à desigualdade de género, e de políticas ativas de respeito pela

⁶ No referente à formação creditada, destacamos o curso criado pela autora, no âmbito da oferta formativa do DAVD/EA/UÉ, intitulado «Introdução à Tecnologia Multimédia na Óptica do Utilizador», que pretende fornecer ao cidadão comum conhecimentos básicos sobre criação, edição, exportação e colocação *online* de imagens digitais, através da aprendizagem de conceitos e técnicas artísticas multimédia basilares. A função base de comunicação que caracteriza, exprime e determina a arte em geral, é aqui relevada pela sua relação com a tecnologia digital multimédia com preocupações de cidadania e sustentabilidade.

diferença e promoção da igualdade, promovendo uma cultura orientada para a igualdade, equidade e diversidade, e;

v) Sensibilizar a sociedade, através dos projetos de *net art* disseminados no *website* «Cabaz Digital» e em exposições itinerantes, para as conceções estereotipadas e prejudiciais de género, como base fundamental na origem das desigualdades estruturais entre mulheres e homens, assim como fonte de violência de género.

4.2. Seleção das participantes e fundamentação ética.

A seleção das participantes foi feita de acordo com a sua vontade de participar nos laboratórios. Sabíamos, à partida, que este trabalho de campo era de natureza delicada, uma vez que a entrada das mulheres nas casas de abrigo, embora correspondendo a uma situação das suas vidas em que há uma rutura abrupta com a violência que sofriam, é de igual modo um período em que se encontram ao nível emocional muito frágeis, sem perspectivas claras no que respeita ao modo como conseguirão reconstruir as suas vidas. Tendo isto em conta, trabalhámos em conjunto com as Técnicas responsáveis pelas casas de abrigo, de modo que as mulheres se sentissem protegidas e seguras no foro emocional.

Os cuidados com a segurança das vítimas que não podem ser identificadas, levou a que se ocultasse o seu nome e quaisquer outros dados que permitissem o seu reconhecimento, e os laboratórios foram planeados e coordenados com toda a atenção pela equipa.

Na medida em que o presente projeto envolveu questões éticas relacionadas com o envolvimento de pessoas como estudo de caso, isto é, as Mulheres da Casa de Abrigo da ASM – Associação Ser Mulher, em Évora, foi o mesmo projeto objeto de procedimentos baseados na Declaração de Helsínquia (World Health Organization, 2001). Estes procedimentos, procuraram, em termos gerais, manter o sigilo e confidencialidade das informações obtidas de modo a não trazer estigmas ao grupo de Mulheres estudadas, e ações desnecessárias que pudessem causar danos, tais como a não

proteção da sua imagem, a invasão da sua privacidade e a violação da sua confidencialidade. Defendemos que procedimentos como a garantia da confidencialidade e privacidade, demonstrando respeito para com os sujeitos da pesquisa, não afetam de modo algum o desenvolvimento do projeto que visa, acima de tudo, a obtenção de modelos e metodologias que possam ser replicados. Da mesma forma, defendemos que interesses respeitantes às pessoas, estudo de caso da nossa investigação, devem sempre prevalecer sobre os proveitos da ciência e da sociedade.

Assim sendo, foram adotados os seguintes procedimentos:

i) Protocolo de parceria da Universidade de Évora com a ASM – Associação Ser Mulher, em Évora, que gere a Casa do Abrigo onde se encontram as mulheres;

ii) Declaração oral de confidencialidade, anonimato, privacidade e proteção da imagem e da não estigmatização;

iii) Referência de que os dados obtidos são confidenciais e usados apenas no âmbito do estudo em questão;

iv) Garantia de que as mesmas não são sujeitas a ofensas ou danos de carácter físico, moral, psicológico ou de qualquer outra natureza;

v) Menção dos desconfortos e riscos possíveis, assim como dos benefícios esperados;

vi) Indicação da liberdade das participantes em se recusar a participar ou retirar o seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa;

vii) Explicitação e esclarecimento oral, ao longo de todo o processo da pesquisa, de todas as ações que envolvam de forma direta ou indireta as participantes, de uma forma clara e precisa, propiciando uma decisão autónoma das mesmas sobre a sua participação.

Todos os colaboradores, ao longo do projeto foram informados da necessidade de:

a) Serem conscientes e sensíveis aos sentimentos das Mulheres ao longo de todo o processo de investigação;

b) Reduzir ao mínimo possível a possibilidade de quebra da confidencialidade dos dados, sendo cuidadosos no seu armazenamento, para que não ocorram danos às

participantes, e estando atentos à publicação de possíveis dados que possam violar a sua confidencialidade e privacidade;

c) Estarem cientes da necessidade de cuidado ético, aceitando as indicações das investigadoras responsáveis no respeitante a condutas para melhoria das práticas éticas;

d) Não adotarem práticas desnecessárias que pudessem trazer riscos de danos psicológicos, morais e sociais às participantes, como, por exemplo, revelar uma informação confidencial, publicar um artigo que indique o local e nome da Casa de Abrigo ou os seus nomes, a utilização das suas imagens fotográficas e vídeo, sem tomar as devidas precauções, evitando a revelação do seu rosto ou identidade;

e) Procurar o desenvolvimento da pesquisa em formato de publicações, na medida em que os resultados podem trazer contribuições para outros investigadores em particular, e para o conhecimento, em geral.

4.3. Equipa e Parcerias.

Este projeto de investigação artística tem sido desenvolvido, e apoiado em maioria, pelo Centro de História de Arte e Investigação Artística, a unidade orgânica do Instituto de Investigação e Formação Avançada da Universidade de Évora, onde a autora se encontra integrada como investigadora. Esta investigação, inscreve-se num projeto mais abrangente, intitulado «Género na Arte – Ref.^a CHAIA-UID/EAT/00112/2013/2016/AVD/GA», na área científica da Arte Multimédia, Artes Plásticas, Museologia Social e Estudos de Género. Este projeto, tem sido desenvolvido pela autora, em parceria com a museóloga Aida Rechená, museóloga na Direção-Geral do Património Cultural, diretora do Museu Nacional Resistência e Liberdade, investigadora integrada do CHAIA/UE e colaboradora do Centro de Estudos Interdisciplinares em Educação e Desenvolvimento da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias (CeIED/ULHT).

A Associação Ser Mulher (ASM), em Évora, foi fundamental para o desenvolvimento desta pesquisa artística. A ASM, presta acolhimento a vítimas de

violência doméstica, sob a forma de apoio social, apoio jurídico e apoio psicológico por um período de seis meses, passível de prorrogação, bem como atendimento a utentes externas em sete dos catorze concelhos do distrito de Évora. As vítimas podem vir acompanhadas dos filhos, que podem inclusive ser filhos maiores de idade com algum tipo de deficiência. As profissionais da Associação Ser Mulher, em particular, a advogada Dra. Ana Beatriz Cardoso, diretora da associação, e as psicólogas sociais, Dra. Ana Russo, Dra. Ana Simões, Dra. Helena Barahona, Dra. Maura Melo, e Dra. Margarida Bonito, colaboraram de forma ativa e empenhada no projeto.

No respeitante às iniciativas que desenvolvemos, é fundamental evidenciar o apoio da Câmara Municipal de Évora, em particular do setor da juventude, coordenado pela Dra. Maria Luísa Policarpo. Entre estes apoios, merece ser salientada a colaboração da Dra. Ana Cardoso, Dra. Helena Ferro, Dra. Teresa Carona e Dra. Fátima Cabecinha, que no âmbito de «O Plano para a Igualdade e Não Discriminação – Tecer Redes para a Igualdade (PMIND)», apoiaram algumas das atividades desta investigação. De igual forma, foram acolhidas exposições do coletivo Digitálias, pela União das Freguesias de Malagueira e Horta das Figueiras, pela Biblioteca Pública de Évora, e pela Fundação Inatel, em Évora.

Os estudantes de licenciatura e de mestrado do Departamento de Artes Visuais e Design da Escola de Artes da Universidade de Évora, foram, do mesmo modo, envolvidos em alguns dos laboratórios desta investigação, no âmbito de Unidades Curriculares da Licenciatura em Artes Plásticas e Multimédia, e do Mestrado em Práticas Artísticas em Artes Visuais.

Por fim, cabe ressaltar o importante apoio financeiro do Social Design Institute of the University of the Arts London (UAL) e do Laboratório de Robótica e Sistemas em Engenharia do Instituto de Tecnologias Interativas (ITI-LARSyS).

CAPÍTULO 5 | Laboratórios cocriativos de *net art* para combate da violência doméstica.

5.1. Digitálias: um coletivo artístico de mulheres no combate à violência de género.

Às vezes quero fazer uma rosa e não consigo, e agora com os olhos fechados consegui fazer. (...) Gostei muito porque uma pessoa esquece um bocadinho os problemas com os nossos desenhos, com a nossa imaginação. (...) Gostei muito; para mim é tudo novo, eu nunca fiz estas coisas e eu gostava de continuar (Mulheres Artistas de Casas de Abrigo, 2018, 2019).

O mais importante para mim são as numerosas comunidades invisíveis cuja coragem, presença e persistência inspiraram o meu trabalho ao longo dos anos, aqueles que sofrem formas de discriminação, violência e injustiça (Lacy, 1995, p. 16).

Desde 2018 que organizamos oficinas cocriativas de arte multimédia e *net art*, com a Associação Ser Mulher, dirigidos a mulheres vítimas de violência em relações de intimidade, acolhidas em Casa de Abrigo, e às técnicas da ASM. No que concerne à história das casas de abrigo, estas foram criadas na década de 1970, no Reino Unido, EUA, Alemanha, Áustria, Noruega e Finlândia, para dar resposta de modo urgente às situações de risco elevado em que se encontravam as mulheres vítimas de violência doméstica, garantindo a sua segurança, e recapitando-as no respeitante ao seu bem-estar psicológico e ajudando-as a reconstruir um projeto de vida. Em Portugal, apenas o I Plano Nacional contra a Violência Doméstica, em 1999, leva à criação de uma rede pública de casas de abrigo, que tinha sido idealizada a partir de meados da década de 1990.

No âmbito da presente pesquisa, entre 2021 e 2022, ao longo de vários meses, foi prestada formação em arte digital a mulheres da casa de abrigo e a técnicas da ASM, creditada pela Universidade de Évora, no âmbito de laboratórios cocriativos. Destes laboratórios, resultaram, como advoga a sua Diretora, Ana Beatriz Cardoso:

(...) muitas rodas de conversa, partilhas, gargalhadas, fotografias, vídeos, várias experimentações, desenhos, textos e a produção das obras que agora são expostas. O Dia Internacional da Mulher, o 25 de Abril, o 25 de Novembro, datas importantes para relembrar as desigualdades e a discriminação múltipla que ainda existem, o sexismo vigente e as violências exercidas sobre as mulheres e raparigas, nas suas marcas e cicatrizes foram motes inspiradores. Deste percurso criativo e de comunhão surgiram as Digitálias como um coletivo de mulheres, artistas digitais, sobreviventes, ativistas dos direitos humanos das mulheres e comprometidas com a Paz! Somos Digitálias, mulheres em movimento criativo que se (re)constroem, capacitam e procuram ser a medida das suas vidas e futuro! Obrigada a todas as artistas que connosco fazem caminho! Obrigada a todas e todos que fazem este caminho connosco e com quem vislumbramos possibilidades e oportunidades (Cardoso, 2022)!

A ideia da criação de um coletivo artístico de mulheres surgiu da necessidade de não podermos identificar as autoras dos trabalhos por motivos de segurança e, além disso, das características coletivas do próprio trabalho, realizado em cocriação. Assim, este projeto é herdeiro das artistas dos anos 1970, que pretendiam maximizar as suas experiências em proveito do florescimento de uma consciência coletiva nos grupos feministas a que pertenciam e, apesar de os seus trabalhos partirem do domínio pessoal e individual, tinham o desígnio de representar o grupo, o coletivo. Salientam-se, desde então, coletivos como «The Feminist Art Workers» (1976, EUA), «The Waitresses» (1978, EUA), «Guerrilla Girls» (EUA, 1986), e na atualidade os coletivos «Mujeres Creando» (1990, Bolívia), «Mujeres Publicas» (Argentina, 2003) e «Las Tesis» (Chile, 2019), entre muitos outros.

Acresce ainda que na atualidade ainda se assiste a uma rejeição epistémica estética, no mundo da arte, de toda a produção artística que não seja liderada por pessoas cuja formação não tenha sido nas academias de belas-artes, eurocêtricas e sexistas, ou seja, toda a produção artística que não tenha o cunho da curadoria e da academia ocidentais é desvalorizada. Por tal motivo, os valores e metodologias desenvolvidos nos laboratórios coletivos da presente investigação, opõem-se a esta fraude epistemológica, que muitas vezes permite ao mundo da arte ocidental, por meio de uma estética assente em valores neoliberais, excluir do campo da arte as iniciativas artísticas coletivas ou de cariz popular e artesanal. No respeitante ao presente tempo, Paul Preciado sustenta que:

Vivemos um momento contrarrevolucionário. Estamos imersos em uma reforma heteropatriarcal, colonial e neonacionalista que visa desfazer as conquistas de longos processos de emancipação operária, sexual e anticolonial dos últimos séculos. Como já anunciava Félix Guattari em 1978, respirar tornou-se tão difícil como conspirar. Se detrás do brilho da prata de Potosí ocultava-se o trabalho exterminador da mina colonial no século XVI, detrás do brilho das telas ocultam-se hoje as formas mais extremas de dominação neocolonial, tecnológica e subjetiva. A era obscura do píxel poderia ser inclusive a última, se não conseguirmos inventar novas formas de equilíbrio entre os mundos do carbono e do silício, e novas modalidades de diálogo entre as entidades subjetivas, maquínicas, orgânicas, imateriais e minerais do planeta (Preciado, 2018, p. 5).

Desde os anos 1970 que muitas teóricas feministas lançaram críticas profundas à filosofia tradicional da arte, sustentando que o próprio conceito de arte, empregue pelos filósofos, assentava em paradigmas excludentes das mulheres. No século XVIII, as várias formas de arte unificaram-se no que se designou de «belas-artes», assente em ideias de belo, estética e imitação, que excluía os ofícios práticos, fundados em uma *tekhnē* e antes categorizados como pertencentes à mesma categoria da poesia e da pintura. Na medida em que uma grande parte do trabalho criativo realizado pelas mulheres era concebido em contexto doméstico, uma vez que lhes foram negados ao longo da história os meios e contextos económicos e sociais necessários para a realização do seu trabalho criativo, em particular, bem como visibilidade pública e aprendizagem dos cânones em vigor no contexto académico, esta categorização da arte do século XVIII rejeitou o trabalho criativo feminino como sendo arte, assim omitindo muitas mulheres da história da arte.

É ainda de referir que, o paradigma da «arte pela arte» em vigor, fundador da arte em propriedades intrínsecas desligadas das outras dimensões da vida e do seu contexto social, levou a que muitas artistas e pensadoras feministas advogassem que: i, o contexto social em que a arte era produzida era essencial para compreendê-la e avaliá-la; ii, era importante ter em conta perspetivas de género, classe, raça, entre outras; iii, o espetador não é um espetador genérico e ideal, e, por conseguinte, pessoas situadas de forma diferente experimentam a arte de forma diferente, e, por fim; iv, que os objetos artísticos são com efeito sobre algum assunto, expressando um significado e ponto de vista sobre

algo, da parte de quem os criou. Prosseguindo uma linha de pensamento conforme, salientou-se que a própria estética ocidental da arte foi concebida por indivíduos específicos, pertencentes a uma determinada raça, classe social, e género, ou seja, na sua maioria, por homens brancos, heterossexuais e provenientes de classe alta. Por conseguinte, os coletivos, o artesanato e a cultura popular, não ascendem ao reino da «arte», uma esfera sobremaneira hierarquizada e colonizada pelo olhar neoliberal, que torna a arte em mercadoria e capital cultural.

Convém ainda notar que, no decorrer da nossa investigação, considerámos importante que estes saberes excluídos entrassem dentro das próprias academias, não apenas através da teoria, mas também da prática e, por esse motivo, as Digitálias realizaram colaborações cocriativas no interior da academia, em particular com os estudantes do curso de mestrado em Práticas Artísticas em Artes Visuais.

A forma associativa nas sociedades contemporâneas é resultado, muitas vezes, das agressões e retirada de poder às pessoas pelo sistema neoliberal. Os coletivos surgem, amiúde, da necessidade de reunir a ação de um grupo com um determinado objetivo, mas de igual modo, do prazer de o fazer em conjunto. As ações criativas dos coletivos abalam o sistema, mesmo que o façam de um modo frágil, tímido e pontual, operando contra as lógicas individualistas do neoliberalismo globalizado. Incentivam o convívio com o Outro, diferente de nós, e estimulam o desejo de participar, escutar, falar, e ser Sujeito. As atividades artísticas coletivas são vivenciadas e partilhadas de um modo comunitário, assentes em uma estrutura horizontal não hierarquizada flexível que rejeita os papéis tradicionais de professor detentor de conhecimento *versus* aluno recetor de ensinamentos.

Os novos coletivos artísticos emergentes, assentes em redes e circuitos de cooperação, não se regem por uma lógica mercantil e constituem-se como projetos que recorrem a diversas perspetivas multidisciplinares e que procuram, muitas vezes, refletir sobre problemas estético-políticos contemporâneos. O coletivo Digitálias não possui uma formação fixa em termos de participantes, mas um núcleo central, constituído pela autora e pelas Técnicas da ASM, em torno do qual se agregam diferentes participantes, de acordo com a possibilidade de cada uma de frequentar as oficinas em determinada data.

O nome Digitálias, inspirado na palavra «digital», surge do intuito de recorrermos à tecnologia computacional multimédia para capacitação de raparigas e mulheres da

comunidade, neste caso específico as mulheres vítimas de violência em relações de intimidade. A formação e competências, nas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), procuram reverter a tendência de redução da sua participação na sociedade digital, e o seu conseqüente empobrecimento e subalternização.

Pensamos, de igual forma, que as práticas artísticas desenvolvidas no âmbito dos laboratórios cocriativos do coletivo Digitálias podem ser consideradas ativistas, na medida em que defendem uma causa, em específico o combate à violência contra as mulheres e a igualdade de género, buscando a transformação social ancorada na emancipação das mulheres, e em pontos de vista e atitudes éticas e estéticas aliadas a movimentos feministas interseccionais de contestação das políticas neoliberais que retiram os direitos às mulheres.

No respeitante ao coletivo artístico Digitálias, convém, ainda, expor que, no presente, não é fácil este tipo de coletivos ser aceite pelo mundo da arte, no caso de se pretender alinhar com premissas de valor artístico definidas pela história e mercado da arte, como, as noções de autoria, qualidade, originalidade e estilo, ainda muito presentes no contexto artístico europeu. Por esse motivo, estamos cientes das dificuldades de aceitação e validação pelo mundo da arte, do que designamos arte participativa, no que respeita a questões associadas à experiência estética e à autoria deste tipo de arte. Soma-se a esta dificuldade de aceitação de trabalhos artísticos de autoria colectiva e da arte participativa pelo mundo da arte, o facto de o coletivo Digitálias ser constituído na sua maioria por mulheres cuja invisibilidade e subalternização no mundo da arte são históricas. Sublinha-se, além disso, que a maioria das participantes é proveniente de classes sociais desfavorecidas, sendo algumas emigrantes e tendo «cor de pele não branca», o que as torna alvo fácil de comportamentos racistas na sociedade portuguesa, e a maioria nunca ter tido contacto com práticas artísticas de belas-artes. Além do mais, é importante lembrar que os cânones tradicionais da arte que excluem a arte participativa são legitimados sobretudo nas academias de arte, mas também se encontram disponíveis a um público mais alargado, nas exposições, galerias, museus, publicações de histórias de arte e monografias de artistas, sendo vendidas a preços acessíveis ao grande público.

A este propósito, da aceitação das práticas, metodologias e critérios estéticos da arte participativa pelo mundo da arte ocidental, Tom Finkelpearl afirma que:

Concordar sobre as possibilidades de a participação ser considerada arte é uma coisa. Acordar sobre os seus critérios estéticos, no entanto, continua a ser em especial difícil à luz da diversidade de práticas e do facto de os valores estéticos, éticos e sociais poderem ser por inteiro opostos. Enquanto um artista ou crítico pode procurar a cura através da participação, outro pode valorizar a rutura. Alguns veem potencial político na ação social artística, outros veem a probabilidade da cooptação de artistas e comunidades. Mas talvez as questões mais fundamentais decorrentes da arte participativa girem em torno da autoria e do uso. Nas artes visuais, a autoria tem implicações importantes, talvez de forma mais óbvia na esfera económica. Uma pintura tem apenas uma pequena fração do valor que de outra forma teria se fosse autenticada como sendo de Cézanne ou Rembrandt. Há além disso implicações na história de arte. Os críticos estão habituados a escrever sobre um conjunto de obras de um artista. O público está interessado em saber de «quem» é uma obra. Assim, fazer arte através da participação e atribuir a autoria a um grupo – em particular a um grupo de artistas não-profissionais – criou questões difíceis de autoria e interpretação. Artistas e críticos comprometidos com esta forma de arte afirmam muitas vezes que existe um valor social e estético na criação de um processo participativo que se afasta do modelo individualista para uma estrutura mais horizontal na esfera social. Por vezes argumentam ainda que os que não são artistas têm perceções, conhecimentos locais, perícia profissional, ou ideias visuais que são únicas e inatingíveis sem a sua participação. (...) Ao longo da última década, tornou-se comum compreender os momentos participativos como arte. A arte pode agora ser uma refeição, uma escola gratuita, um centro comunitário de serviços para imigrantes, uma festa de dança, ou um parque concebido em coletivo (Finkelpearl, 2014, s.l.).

Tal como no texto anterior Finkelpearl chama a nossa atenção para uma mudança na atualidade de cânones no respeitante à arte em geral que levam a uma maior aceitação da arte participativa, Patrícia Gouveia defende no artigo abaixo que esses ventos de mudança se estão a reflectir nas mostras de arte contemporânea europeias consideradas mais importantes:

Em 2022, dois dos maiores eventos de arte contemporânea da Europa, a já citada Documenta de Kassel e a Bienal de Veneza, abriram as suas estratégias a visões de curadores de outras latitudes e/ou sexos, numa economia da solidariedade, da atenção

e da empatia. A curadoria da Documenta de Kassel foi assegurada pela primeira vez por um coletivo de artistas da Ásia.⁷ Este ano a Bienal de Veneza, depois de 127 anos de história, com curadoria da italiana Cecilia Alemani, apresentou uma mostra na qual as mulheres dominaram o evento, destacando-se casos negligenciados ao mesmo tempo em que se investigaram temas como plasticidade de género e ambivalência.⁸ O projeto Digitálias insere-se, por isso, numa área de criação e produção artística contemporânea alinhado com aquilo que se antecipa como os desígnios para um futuro mais sustentável em termos de inclusão o qual integra aqueles/aquelas que foram sistematicamente relegados/as para as margens (2023, p. 3).

No que concerne ao logótipo das Digitálias, a ideia deste surgiu-nos no decorrer de um dos laboratórios em que as mulheres e os filhos se filmaram a dançar, como parte da nossa estratégia de valorização e capacitação delas. Estas encenações performativas de expressão corporal buscavam proporcionar às mulheres sobreviventes e aos seus filhos, aquilo que tantas vezes lhes é negado no foro social, isto é, a possibilidade de se expressarem de modo livre e espontâneo. As câmaras eram disponibilizadas a todos os presentes, colocadas em um tripé, em um pequeno jardim interior, onde não faltava uma mesa com comida e um aparelho de música.

No decorrer de todos os laboratórios, é ainda relevante mencionar, que procurámos sempre proporcionar um ambiente alegre, prazeroso e festivo às participantes, pois sabemos que as relações que são na sua estrutura desiguais entre homens e mulheres afetam além disso o modo como estas têm acesso ao domínio do prazer e do lazer. De facto, às mulheres, que desde há séculos ficaram com a responsabilidade de cuidar da casa e dos filhos, ainda hoje lhes cabe a tarefa de tratar da casa, dos filhos, dos homens, de si próprias e do seu trabalho fora de casa, num círculo infundável. A este respeito, como defende Inês Brasão:

⁷ Mais informações no artigo *online* de Andrew Russeth «Ruangrupa Artist Collective Picked to Curate Documenta 15», Fev. 2022.

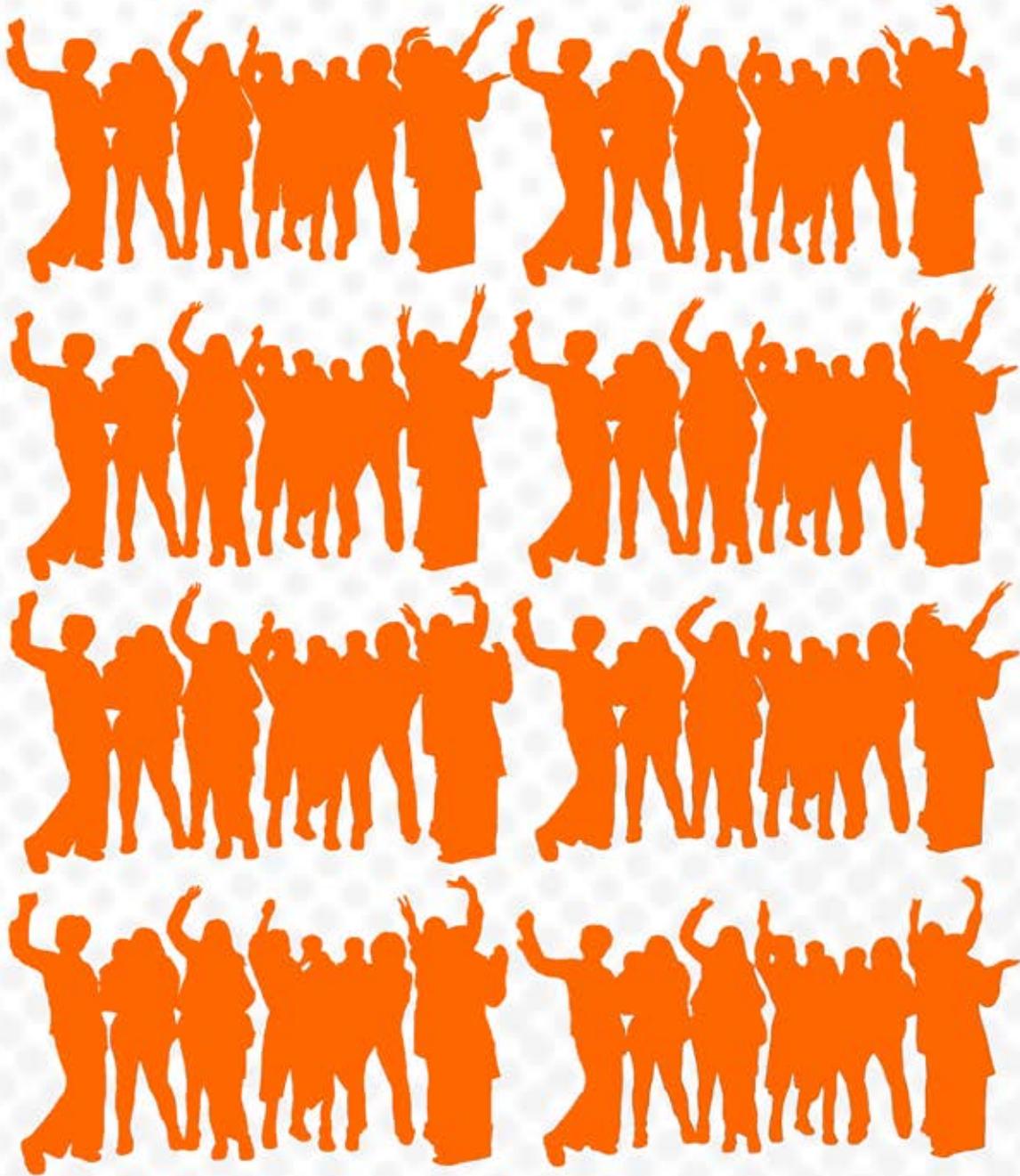
⁸ Mais informações no artigo *online* de Maura Reilly «With a Majority-Female 2022 Edition, the Venice Biennale Will Make History for Women Artists», Fev. 2022.

Sabemos que a história oficial fez das mulheres sujeitos sem história. Fez das mulheres sujeitos sem desejo de falar, de se exprimir, de ter prazer, de se associar a partidos ou a causas. Fez delas profissionais de desejo, material de desejo, mas não sujeito de desejo. Fez da mulher um sujeito sem direito ao desejo de não fazer nada. Repare-se como o discurso sobre o ócio é sobretudo um prazer pensado no masculino (Brasão, 2019, p. 12).

No decurso das sessões, as câmaras, colocadas em tripés, eram manipuladas tendo em atenção a luz, o enquadramento, e a noção de dentro e fora de campo. Destas filmagens resultaram uma série de vídeos, de pequena duração, que em seguida foram transferidos para o computador e trabalhados em conjunto, em aplicações de fotografia e de vídeo. A todas as imagens foram aplicadas técnicas de alto-contraste, de modo que as participantes fossem transformadas em silhuetas, para não poderem ser identificadas. A seguir, escolhemos as cores das figuras e do fundo, tendo-nos decidido pelas cores violeta e laranja, podendo cada uma das cores ser aplicada, de acordo com as necessidades estéticas da ocasião, umas vezes ao fundo, e outras à figura.

A fonte que seleccionámos para utilizar na escrita do nome do coletivo, intitulada de LoRes, possui uma estética ligada aos *bitmaps* que incorpora os pixéis na sua estrutura e, por esse motivo, funciona bem tanto em tamanhos grandes, quanto em muito pequenos. Sem detalhes delicados, esta fonte associa-se à tecnologia informática ubíqua em tudo o que nos rodeia. À medida que a informação se encontra cada vez mais armazenada, acedida e exibida em formato digital, a leitura no ecrã tornou-se o método final de visualização da grande maioria da nossa informação. Na atualidade, os pixéis, a unidade mínima de uma imagem digital, constituem-se como o traço inconfundível do computador, tal como a pincelada em uma pintura a óleo.

Imagens «Digitálias: um coletivo artístico de mulheres»







DIGITÁLIAS

5.2. Lab 001 / Histórias Delas.

Como objectivo principal deste laboratório, considerámos essencial a ideia da construção de uma memória epistémica, através da arte, das minorias constituídas pelas mulheres vítimas de violência, em contexto de intimidade. Com essa finalidade, procurámos dar voz às mulheres enquanto Sujeitos de vivências e histórias de vida que eram trazidas aos laboratórios e que importava valorizar. De facto, pensamos que todas as pessoas devem ser autorizadas a falar, e a produzir conhecimento que seja reconhecido como tal. No respeitante ao fenómeno da violência doméstica, para Phil Barker:

As mulheres estão a usar as suas próprias histórias de violência doméstica para mostrarem ao mundo o que em verdade acontece atrás das portas fechadas. Elas estão a contar as suas histórias para ajudar outras mulheres a perceber que não estão sozinhas, nem a culpa é delas, e para lhes apresentar uma realidade alternativa. É com surpresa fácil encontrar histórias poderosas de experiências de violência doméstica de mulheres, pelo simples facto de que há tantas. As histórias envolvem-nos a todos os níveis: as nossas emoções, valores e imaginação. A narrativa liga-nos às nossas motivações mais profundas, e continua a ser a ferramenta mais eficaz para criar a mudança. Um *tweet* engraçado, um livro fascinante, uma apresentação envolvente de uma organização ou um filme *blockbuster* são todos, sem mais, grandes histórias. E estas mostram-nos que somos parte de uma comunidade (Barker, 2019, p. 56).

Tendo como premissa que a escuta do outro é um elemento-chave da investigação orientada para a justiça e mudança sociais, opondo-nos a uma sociedade neoliberal em que informar e moldar o outro é premissa central, no decorrer deste laboratório, solicitámos às participantes que escrevessem de forma livre textos relacionados com as suas experiências de vida. Estes textos, foram integrados de forma digital nas silhuetas dos seus próprios perfis. As respostas das mulheres, tomaram a forma de contranarrativas aos discursos dominantes:

Já estive na GUERRA. Sobressalto a cada batimento cardíaco, inexistente a qualquer momento. GUERRA com armas, sempre de mão dada com terrorismo em casa, igualmente LETAL. Sem saber quando irá acabar o TORMENTO do MEDO, se acordamos e somos agredidas com armas, bombas ou simplesmente com palavras

dolorosas e força física. Profanação de corpo e mente. Expectativa de um dia melhor que por vezes nunca chega. É negado o direito de termos uma casa, destruída por gritos, desespero, sofrimento, violência. Terrorismo em todas as suas formas possíveis e existentes. É negado o direito de crianças serem simples crianças, deslocando-se para um novo mundo, enganando a morte e os maus-tratos. Tristeza profunda por perda de identidade, seres vivos sem nome. O HOMEM tem o direito ao poder total sobre as mulheres. Mulheres essas que só têm o direito único ao oxigénio até lhes ser retirado. Mas tudo um dia acaba! Através da coragem formam-se sobreviventes, orgulhosamente sou uma delas! reconstrução de uma vida é o caminho a seguir. Com força e determinação todas vocês serão EU! SER MULHER / 8 DE MARÇO 2022 (Mulher Artista de Casa de Abrigo, 2022).

É importante referir, que no decorrer dos laboratórios, o procurar dar voz e escutar as participantes não significou que alimentássemos a expectativa de que todas elas teriam a obrigatoriedade de falar, na medida em que defendemos que todas as pessoas têm também o direito ao silêncio. As respostas das participantes foram muito diversas: umas sucintas e fragmentadas, outras complexas e extensas. Salientamos que este projeto explora formas alternativas de trabalhar com pessoas marginalizadas, para produzir conhecimentos sobre as suas vidas, que chamem a atenção do público para a sua experiência vivida de desigualdade ou estigma, procurando contribuir para transformações sociais positivas. Nas oficinas cocriativas pretendeu-se contribuir para dar às mulheres vítimas de violência doméstica, um lugar na História e, por outro lado, devolver a História às mulheres.

A palavra história deriva do termo grego *historia* que significa inquirir, o ato de procurar conhecimento, assim como o conhecimento que resulta desse questionar. «Herstory» é o vocábulo inglês criado pelo feminismo para significar a documentação, reflexão e produção de saber sobre as narrativas e experiências de vida das mulheres, para responder à urgência sentida de registo da sua fala, do seu discurso dantes silenciado nas diferentes áreas do conhecimento. O jogo de palavras irónico presente neste termo inglês deriva da tomada de consciência desse apagamento do papel desempenhado pelas mulheres como agentes sociais na História. O termo tem como finalidade, do mesmo modo, denunciar a censura existente na própria linguagem, de cariz patriarcal,

evidenciando o uso do masculino como genérico – «His-story», tal como o termo homem é sinónimo de humanidade (Macedo *apud* Furtado, 2014).

Durante a segunda vaga do movimento feminista, as mulheres estavam insatisfeitas com as narrativas masculinas que controlavam e presidiam o curso da narrativa dos acontecimentos históricos. A amnésia histórica em torno das histórias das mulheres exigia a cunhagem do termo «Herstory», que foi usado com seriedade e ironia. A pensadora e ativista americana Robin Morgan é considerada como uma das primeiras a usar este termo na sua obra, *Sisterhood is Powerful: An Anthology of Writings from the Women's Liberation Movement* (1970). Foi o feminismo da segunda vaga, decorrente do movimento de libertação das mulheres na década de 1970, que questionou e desafiou as formas como o conhecimento era produzido, sobretudo a partir de uma perspetiva masculina, visando chamar a atenção para as formas como se excluía as experiências das mulheres e se mantinham as desigualdades de género existentes. Na atualidade, as reivindicações das mulheres parecem, de um modo generalista, não fazerem já qualquer sentido perante as suas conquistas, como, por exemplo, o direito ao voto, à contratação livre, a igualdade de oportunidades no mundo laboral e na educação. No entanto, segundo Filipa Lowndes Vicente, no concernente à prática artística contemporânea das mulheres:

(...) esta não é uma história necessariamente linear – de um passado onde as mulheres não faziam parte de uma cultura artística, para um presente, o nosso presente, onde esta já seria uma questão inexistente. Assim, nem o passado é feito apenas de ausências e limites à prática artística feminina, nem o presente do mundo ocidental, supostamente o mais igualitário, está isento de inúmeros entraves à participação plena das mulheres no mundo artístico e cultural e ao seu reconhecimento. Uma das principais diferenças é que, se até aos inícios do século XX estes entraves eram objetivos, nomeáveis, escritos, legalizados, depois disso passaram a estar invisibilizados por fatores mais subjetivos, inconscientes, não-escritos e, muitas vezes, também não-ditos (Vicente, 2011, p. 24).

Assim, ressaltamos que, no centro do movimento feminista dos anos 1970, esteve a tomada de consciência pelas mulheres da necessidade de reclamarem o controlo sobre si mesmas, estando dominadas por uma desigualdade de género cultural e estrutural, muito em particular no que dizia respeito à sua sexualidade e à sua função de reprodução,

que não lhes permitia, em particular, autodeterminarem-se e criarem-se de forma livre e ampla a si mesmas como Sujeitos. As mulheres começaram a falar, a refletir e agir em conjunto numa grande variedade de espaços sociais, das ruas à academia, valorizando as experiências vividas e inscrevendo os relatos das suas vidas no tecido social. Este processo surgiu de um modo dialógico, um diálogo reflexivo consigo mesmas e com as outras mulheres. As discussões das mulheres sobre as suas experiências permitiram o desenvolvimento de um sentido de autoconsciência social coletiva que gerou novas formas de ver que foram de igual forma utilizadas para reinterpretar as suas experiências passadas (Furtado, 2014).

Os regimes de desigualdade assentam não apenas nas forças sociais de género, mas entrecruzam-se amiúde, como sustentámos antes, através do conceito de interseccionalidade, com as desigualdades de classe, raça e etnia, entre outras, formando uma teia complexa de opressões, questões caras ao feminismo a partir de meados da década de 1980, muito em particular ao feminismo negro, que corresponde àquilo que hoje se considera a terceira vaga feminista. As análises das suas pensadoras foram fundamentais para o desenvolvimento das teorias de interseccionalidade, que criticaram as análises feministas dominantes da segunda vaga por refletirem sobretudo as preocupações das mulheres brancas, de classe média. Neste âmbito, importa evidenciar as pensadoras Angela Davis, bell hooks, Chandra Mohanty, Cheryl Clarke, Chimamanda Adichie, Gayatri Spivak, Gloria Anzaldua, Kimberlé Crenshaw, Lélia Gonzalez, Ochy Curiel, Patricia Collins, Sueli Carneiro e Yuderkis Minoso, entre muitas outras.

O termo interseccionalidade, já mencionado mais atrás, advoga que os diferentes sistemas de poder, quando interligados, têm um profundo impacto sobre as minorias que são marginalizadas na sociedade, como, por exemplo, as mulheres, transgénero, negras, entre outras. De acordo com estas feministas negras, era necessário ter em atenção as múltiplas desvantagens que moldam as experiências das mulheres não brancas para além das de género, como as de classe e etnia, entre outras. Além disso, o feminismo negro recusou a ideia de que todas as mulheres experienciam o mesmo tipo de domínio, defendendo que, nesse particular, cada mulher tinha uma biografia pessoal única e as identidades são múltiplas e mutáveis. A pós-modernidade veio trazer ambiguidade, relatividade, fragmentação, especificidade e descontinuidade aos paradigmas binários e estáveis da modernidade.

No decorrer dos laboratórios, foi valorizada uma perspectiva interseccional, e é importante ressaltar que muitas das mulheres eram imigrantes e de classes económicas desfavorecidas, sendo por esse motivo valorizado um processo de diálogo e interação relacional entre as participantes. Este desejo de criação em contexto de coletividade opõe-se ao individualismo crescente, promovido pelo neoliberalismo. No que concerne ao coletivo *Digitálias*, de acordo com Patrícia Gouveia:

Digitálias sugere que a ideia de objeto estável, tão cara às sensibilidades moderna e pós-moderna, dá lugar, na contemporaneidade, a obras artísticas em constante transformação e circulação, obras estas que se multiplicam e regeneram em canais de objetos mutantes equivalentes. Para sobreviver, estas obras estão sempre abertas a novos contextos de criação, produção e disseminação, novos laboratórios ou *workshops*, novas exposições presenciais ou *online*. Passam assim, neste processo fluído de disseminação, de objetos discretos que contaminam paredes e escadas para objetos distribuídos em redes digitais e, para que isto aconteça, conservadores, curadores, técnicos e artistas são chamados a interagir uns com os outros para dar corpo a projetos cada vez mais complexos. Assistimos, por via da cultura digital, a uma mudança de paradigma no qual aquilo que era considerado pela estética artística moderna, ou seja, o objeto único, singular e autêntico, já não se aplica e, por isso, deparamos com uma ordem artística diferente que assenta na circulação, disseminação e criação constante de objetos parciais. É neste processo complexo de mudança de paradigmas estéticos que o projeto *Digitálias* opera, diluindo as fronteiras entre o analógico e o digital, e convergindo numa reflexão sobre feminismos contemporâneos (Gouveia, 2022, pp. 1-2).

Imagens «Lab 001 / Histórias Delas»

<https://www.cabazdigital.uevora.pt/lab001.html>

DESESPERO

MEDO

RAIVA



ANGÚSTIA
DESESPERO MEDO RAIVA
VONTADE DE MORRER DOR NUMA
PRISÃO ANGÚSTIA DESESPERO
MEDO RAIVA VONTADE DE
MORRER DOR NUMA PRISÃO
ANGÚSTIA DESESPERO MEDO
RAIVA VONTADE DE
MORRER DOR NUMA PRISÃO
ANGÚSTIA DESESPERO
MEDO RAIVA VONTADE DE MORRER
DOR NUMA PRISÃO ANGÚSTIA
DESESPERO MEDO RAIVA
VONTADE DE MORRER DOR
NUMA PRISÃO ANGÚSTIA
DESESPERO MEDO RAIVA
VONTADE DE MORRER
DOR NUMA PRISÃO
ANGÚSTIA DESESPERO
MEDO RAIVA VONTADE DE
MORRER DOR NUMA PRISÃO
ANGÚSTIA DESESPERO MEDO RAIVA
VONTADE DE MORRER DOR NUMA
PRISÃO ANGÚSTIA DESESPERO MEDO RAIVA
VONTADE DE MORRER DOR NUMA PRISÃO
ANGÚSTIA DESESPERO MEDO

*JÁ ESTIVE
 NA GUERRA.
 SOBRESSALTO a
 cada BATIMENTO
 CARDIACO,
 inexistente a
 qualquer momento.*

*JÁ ESTIVE
 NA GUERRA SOBRESSALTO
 a cada BATIMENTO CARDIACO,
 inexistente a qualquer momento.
 GUERRA com ARMAS, sempre de mão
 dada com TERRORISMO em CASA,
 igualmente CERTO. Sem saber quando irá
 acabar o TORRENTEIO do MEDO, se
 acordamos e somos AGRESSORES com ARMAS
 BOMBAS ou simplesmente com PALAVRAS
 DISCORSOS e FORÇA FÍSICA. PROPRIÇÃO do
 CORPO e MENTE. EXPECTATIVA de um dia
 melhor que por vezes nunca chega. É NEGRO o
 DIREITO de termos uma CASA, DISTINÇÃO
 por GRUPOS, DESSESPELO, SOPRANENHO,
 VIOLENCIA, TERRORISMO em todas as suas
 formas possíveis e existentes. É NEGRO o
 DIREITO de CRIANÇAS serem SIMPLES
 CRIANÇAS, desiludindo-se para um NOVO
 MUNDO, enganando a MORTE e os NUS
 TRISTES TRISTEZAS PROFUNDAS por PERDA
 DE IDENTIDADE, seres vivos SEM NOME. O
 NOME tem o DIREITO ao PODER TOTAL sobre
 as MULHERES. MULHERES estas que se têm o
 DIREITO ÚNICO ao OXIGÊNIO que lhe ser retirado.
 Mas tudo um dia acaba! Ritmo de CORAGEM formam-se
 SOBREVIVENTES, ORGANIZAMENTE SEM UMA
 DECAÍ RECONSTRUÇÃO de uma vida e a continuação a
 seguir. Com FORÇA e DETERMINAÇÃO todas VÓS
 SERÃO EU. SER MULHER / 8 DE MARÇO 2022*

DORI!
MEDO! PRISÃO **PAVOR!**
TERROR! **INSEGURANÇA!**
SUSTO! MEDO DE PERDER A VIDA!
MEDO DE SER TOCADA! **DORI!** **MEDO!** **PRISÃO!**
PAVOR! **TERROR!** **INSEGURANÇA!**
SUSTO! MEDO DE PERDER A VIDA!
MEDO DE SER TOCADA!
DORI! **MEDO!** **PRISÃO!** **PAVOR!** **TERROR!**
INSEGURANÇA! **SUSTO!**
MEDO DE PERDER A VIDA! **MEDO DE SER**
TOCADA! **DORI!** **MEDO!** **PRISÃO!**
PAVOR! **TERROR!**
INSEGURANÇA! SUSTO! **MEDO DE PERDER**
A VIDA! MEDO DE SER TOCADA!
DORI! **MEDO!** **PRISÃO!**
PAVOR! **INSEGURANÇA!**
SUSTO! MEDO DE PERDER A VIDA!
MEDO DE SER TOCADA!
DORI! **MEDO!** **PRISÃO!** **PAVOR!**
TERROR! **INSEGURANÇA!** **SUSTO!**
MEDO DE PERDER A VIDA!
MEDO DE SER TOCADA! **DORI!** **MEDO!**
PRISÃO! **PAVOR!** **TERROR!**

**MEDO DE
 PERDER A
 VIDA! MEDO
 DE SER
 TOCADA!**

VIVER SEM VIOLÊNCIA
É UM DIREITO HUMANO DAS
MULHERES E RAPARIGAS. E UMA
MULHER DEVE SER DUAS COISAS:
QUEM E O QUE QUISER!
VIVER SEM VIOLÊNCIA É UM DIREITO
HUMANO DAS MULHERES E RAPARIGAS.
E UMA MULHER DEVE SER DUAS COISAS:
QUEM E O QUE QUISER! VIVER
SEM VIOLÊNCIA É UM DIREITO HUMANO DAS
MULHERES E RAPARIGAS. E UMA MULHER DEVE
SER DUAS COISAS: **QUEM E O QUE
QUISER!** VIVER SEM VIOLÊNCIA É UM
DIREITO HUMANO DAS MULHERES E RAPARIGAS. E
UMA MULHER DEVE SER DUAS COISAS:
QUEM E O QUE QUISER!
VIVER SEM VIOLÊNCIA É UM DIREITO
HUMANO DAS MULHERES E RAPARIGAS.
E UMA MULHER DEVE SER DUAS COISAS:
QUEM E O QUE QUISER!
VIVER SEM VIOLÊNCIA É UM DIREITO HUMANO
DAS MULHERES E RAPARIGAS. E UMA MULHER DEVE
SER DUAS COISAS: **QUEM E O QUE
QUISER!** VIVER SEM VIOLÊNCIA É UM DIREITO
HUMANO DAS MULHERES E RAPARIGAS. E UMA
MULHER DEVE SER DUAS COISAS: **QUEM E O
QUE QUISER!** VIVER SEM VIOLÊNCIA É UM
DIREITO HUMANO DAS MULHERES E RAPARIGAS.

**UMA MULHER
DEVE SER
DUAS COISAS:
QUEM E O QUE
QUISER!**



O TEMPO tem O PODER de DECIDIR tudo, seja o TEMPO de PERDOAR, o TEMPO da MUDANÇA, o TEMPO de OUVIR quem nunca quis OUVIR uma só palavra nossa ou até de AJUDAR quem nunca estendeu uma mão em nosso AUXÍLIO. Tempo de CRESCER!!! E quando chegar a nossa hora vamos perceber que é TEMPO DE VIVER o PRESENTE, LUTAR contra o PASSADO, para criar um FUTURO vitorioso com TEMPO para NÓS!

o TEMPO de PERDOAR, o TEMPO da MUDANÇA, o TEMPO de OUVIR

Sempre CONSCIENTE que nada se DESTRÓI, tudo se TRANSFORMA!!



A nossa MENTE funciona como uma simples caneca! Se estiver demasiado cheia não conseguimos colocar mais nada dentro, nem alterar o seu conteúdo. Para isso temos que deitar fora o que está a mais e não é SAUDÁVEL nem PRODUTIVO para nós. RETIRAR as MÁS MEMÓRIAS da nossa mente é o primeiro passo. Aceitar a MUDANÇA poderá ser o segundo, para chegar ao terceiro... a nossa FELICIDADE! Sempre CONSCIENTE que nada se DESTRÓI, tudo se TRANSFORMA!!

A nossa MENTE

É TEMPO DE PARTILHAR AS TAREFAS DOMÉSTICAS E OS CUIDADOS

É TEMPO DE COMBATER TODAS AS FORMAS DE VIOLÊNCIA CONTRA AS MULHERES E RAPARIÇAS, É TEMPO DE PARTILHAR AS TAREFAS DOMÉSTICAS E OS CUIDADOS, É TEMPO DE DIMINUIR AS DESIGUALDADES ENTRE MULHERES E HOMENS, É TEMPO DE GARANTIR EFETIVAS OPORTUNIDADES ÀS MULHERES E DE COMBATER AS DESIGUALDADES QUE AS AFETAM DESPROPORCIONALMENTE. É TEMPO DE COMBATER TODAS AS FORMAS DE VIOLÊNCIA CONTRA AS MULHERES E RAPARIÇAS, É TEMPO DE PARTILHAR AS TAREFAS DOMÉSTICAS E OS CUIDADOS, É TEMPO DE DIMINUIR AS DESIGUALDADES ENTRE MULHERES E HOMENS, É TEMPO DE GARANTIR EFETIVAS OPORTUNIDADES ÀS MULHERES E DE COMBATER AS DESIGUALDADES QUE AS AFETAM DESPROPORCIONALMENTE. É TEMPO DE COMBATER TODAS AS FORMAS DE VIOLÊNCIA CONTRA AS MULHERES E RAPARIÇAS, É TEMPO DE PARTILHAR AS TAREFAS DOMÉSTICAS E OS CUIDADOS, É TEMPO DE DIMINUIR AS DESIGUALDADES ENTRE MULHERES E HOMENS, É TEMPO DE GARANTIR EFETIVAS OPORTUNIDADES ÀS MULHERES E DE COMBATER AS DESIGUALDADES QUE AS AFETAM DESPROPORCIONALMENTE. É TEMPO DE COMBATER TODAS AS FORMAS DE VIOLÊNCIA

Sempre a ter de servir,
de estar disponível, de acobertar,
de estar calada, sossegada, não ter ideias,
não pensar e quietinha a sossegada. Não,
não, nada do que pensar ou algo pode estar
bem, não está, sempre os papos a cair, só
vão, só vão, só vão. E os papos, os
papos, não se fala na guerra do Líbano, na
África, não, não se fala na guerra do Líbano, na
África, não, não se fala na guerra do Líbano, na
África... A opressão masculina, desde homens cheios de si
mesmos, que se alimentam e si mesmos, que comam
juntos na mesma mesa, não importa qual seja a
mesa, a poder é masculino. Pensa falar e dizer em
qualquer sítio, mas desde que eles não
estojam. É sempre a ter de servir, cuidar, as
responsabilidades parentais, ah... já,
já de mulher, só a mãe é que não, só
a mãe se pode tudo... É isto depressivo,
sinto isto? Não está bem de saúde, então,
não? Não tem bons resultados, então, não? É
surreal, o caso, então, mulher? É ali, quando
sistem, como quem, e não extremamente cansada.
É a guerra de não gritar de si, não se cansando,
nem de fazer tanta coisa. Parece que não existe. É tudo
em função do que se faz em serviço. Alô, Alô, é
tudo os dados apontados, que outros mulheres, das famílias
TODOS, TODOS, se é família porque são de família, se não
é porque somos um povo o saber. Não, não, não nos que,
ninguém nos quer. Somos menos do que os outros, somos
restantes, em tudo a todo. Sem voz, sem vez. É há
igualdade? Qual quê? É as coisas e as bocas e as
mãos e os pés, e todo a fazer, a chegar a casa e chegar ao
trabalho, a chegar a uma reunião pública, não há mais, SÓ DEVERES.

Sempre a ter de servir, de estar disponível, de estar calada, sossegada, não ter ideias, não pensar e quietinha e sossegada.

A MAIORIA DAS VÍTIMAS DE VIOLÊNCIA DOMÉSTICA E SEXUAL SÃO MULHERES E RAPARIGAS

A MAIORIA DAS VÍTIMAS DE VIOLÊNCIA DOMÉSTICA E SEXUAL SÃO MULHERES E RAPARIGAS, PORQUE AS MULHERES GANHAM EM MÉDIA MENOS 17% DO QUE OS HOMENS, ESTÃO MENOS REPRESENTADAS NOS ÓRGÃOS DO PODER, TÊM MENOS OPORTUNIDADES DE PROGRESSÃO NA CARREIRA E AINDA SÃO ELAS QUE ASSEGURAM A MAIOR PARTE DOS CUIDADOS COM AS CRIANÇAS, JOVENS, PESSOAS MAIS VELHAS OU COM DEFICIÊNCIA. A MAIORIA DAS VÍTIMAS DE VIOLÊNCIA DOMÉSTICA E SEXUAL SÃO MULHERES E RAPARIGAS, PORQUE AS MULHERES GANHAM EM MÉDIA MENOS 17% DO QUE OS HOMENS, ESTÃO MENOS REPRESENTADAS NOS ÓRGÃOS DO PODER, TÊM MENOS OPORTUNIDADES DE PROGRESSÃO NA CARREIRA E AINDA SÃO ELAS QUE ASSEGURAM A MAIOR PARTE DOS CUIDADOS COM AS CRIANÇAS, JOVENS, PESSOAS MAIS VELHAS OU COM DEFICIÊNCIA. A MAIORIA DAS VÍTIMAS DE VIOLÊNCIA DOMÉSTICA E SEXUAL SÃO MULHERES E RAPARIGAS, PORQUE AS MULHERES GANHAM EM MÉDIA MENOS 17% DO QUE OS HOMENS, ESTÃO MENOS REPRESENTADAS NOS ÓRGÃOS DO PODER, TÊM MENOS OPORTUNIDADES DE PROGRESSÃO NA CARREIRA E AINDA SÃO ELAS QUE ASSEGURAM A MAIOR PARTE DOS CUIDADOS COM AS CRIANÇAS, JOVENS, PESSOAS MAIS VELHAS OU COM DEFICIÊNCIA. A MAIORIA DAS VÍTIMAS DE VIOLÊNCIA DOMÉSTICA E SEXUAL SÃO MULHERES E RAPARIGAS, PORQUE AS MULHERES GANHAM EM MÉDIA MENOS 17% DO QUE OS HOMENS, ESTÃO MENOS REPRESENTADAS NOS ÓRGÃOS DO PODER, TÊM MENOS OPORTUNIDADES DE PROGRESSÃO NA CARREIRA E AINDA SÃO ELAS QUE ASSEGURAM A MAIOR PARTE DOS CUIDADOS COM AS CRIANÇAS, JOVENS, PESSOAS MAIS VELHAS OU COM DEFICIÊNCIA.

5.3. Lab 002 / Do ponto cruz ao píxel.

MULHER NÃO É OBJETO PARA SER USADA

NEM TAPETE PARA SER PISADA.

MULHER NASCEU PARA SER AMADA E RESPEITADA.

NO AMOR SÓ O CORAÇÃO É QUE BATE.

O TEU CORPO NÃO É UM RINGUE DE BOXE.

(Digitálias, 2020).

No decorrer deste laboratório, trabalhou-se a temática da desigualdade de género por meio da escrita de aforismos e lemas respeitantes à violência contra as mulheres, tendo-se também como objetivo estabelecer uma relação entre o ponto-cruz, uma forma popular de bordado desde sempre associada ao feminino, e o píxel.

Convém notar que, ao longo de todos os laboratórios, procurou-se criar espaços de experimentação e de autoconhecimento, fomentando o exercício e o desenvolvimento de capacidades artísticas e expressivas das participantes. Nesta sessão, inspirámo-nos nas artistas Susan Kare (EUA, 1954) e Barbara Kruger (EUA, 1945). A propósito da estética *bitmapped*, que resulta das imagens digitais formadas por uma grelha retangular de píxeis, Susan Kare, a designer pioneira da *pixel art* que criou muitos dos ícones para a interface do computador Apple Macintosh entre 1983 e 1986, refere que: «Os gráficos *bitmap* são como mosaicos e ponto-cruz e outras formas de arte pseudo-digitais» (Kare *apud* Pang, 2001), e, de igual forma, «Eu costumava dizer que se gostas de ponto-cruz, vais adorar o design de *bitmap*! Porque é em verdade análogo» (Kare *apud* Campbell, 2018).

A artista Barbara Kruger serviu de exemplo neste laboratório, em particular, para a criação de frases simples e eficazes, na sua mensagem contra a violência de género. Às participantes foram ainda apresentadas frases de promoção e capacitação do feminino, por vezes, com sentido de humor, como: «As mulheres precisam de um homem, como um peixe precisa de uma bicicleta» (Rohr, 2019, p. 20).

Cada uma das participantes escreveu frases de capacitação, autorreflexão e de crítica à violência de gênero, lendo em seguida em voz alta as suas frases. No final da leitura, gerou-se um debate coletivo sobre o significado das frases e o seu poder de capacitação. Este processo foi sentido pelas participantes como sendo agradável, tendo aberto um espaço para um diálogo rico em que as vozes se ouviam de forma mútua e frutuosa. A importância da partilha de experiências, no âmbito do trabalho com vítimas de violência doméstica, é salientada pelas autoras Margarida Martins, Petra Viegas e Rita Mimoso, da Associação de Mulheres contra a Violência (ASMCV):

Quando se trabalha com sobreviventes de violência doméstica, é importante lidar com as muitas questões sociais que envolvem a violência, em vez de nos concentrarmos somente nas dificuldades pessoais da vítima. O trabalho de grupo ajuda ao desenvolvimento dessa abordagem social. É um espaço seguro que possibilita que se criem laços que vão permitir às mulheres falar sobre o que é muitas vezes sentido ser uma experiência inexprimível: uma experiência que foi anteriormente vivida como pessoal, ao ser partilhada toma uma forma pública e política. A violência doméstica, a longo prazo, destrói a autoestima, as capacidades sociais e a intimidade familiar, prejudica o crescimento das crianças, reduz as competências parentais e cria sentimentos intensos de vergonha, culpa, isolamento e solidão. Contrariamente à violência os grupos de suporte diminuem o isolamento e permitem o estabelecimento de vínculos sociais. A partilha de histórias de vida contribui para combater sentimentos de vergonha e culpa; as mulheres podem encontrar aí ajuda e aprender estratégias, por exemplo, ao mesmo tempo que aprendem como lidar com as suas crianças traumatizadas, diminuindo assim o seu sentimento de inadequação (Martins, Viegas & Mimoso, 2008, p. 13).

As atitudes, pressupostos e preconceitos em relação às mulheres estão programados em nós através da nossa cultura, linguagem e história, desde há milénios, sendo os estereótipos culturais muito poderosos no modo como se inscrevem em todas as nossas ações e pensamentos. É em particular significativo para nós, nos laboratórios, dar voz às mulheres, uma vez que, amiúde, esta não é ouvida no foro político e nos espaços públicos da nossa cultura.

No respeitante ao silenciamento das mulheres, segundo a historiadora classicista Mary Beard:

Queria encontrar uma maneira de lhe poder explicar [à sua mãe] — a ela, assim como a mim mesma e aos milhões de outras mulheres que ainda partilham algumas das mesmas frustrações — o quanto estão em profundidade gravados na cultura ocidental os mecanismos que silenciam as mulheres, que recusam levá-las a sério e que as separam (por vezes, muito literalmente, como veremos) dos centros de poder. Este é um campo em que o mundo da Grécia e da Roma antigas pode ajudar a esclarecer aspetos do nosso próprio mundo. No que toca a silenciar mulheres, a cultura ocidental tem milhares de anos de experiência (Beard, 2020, p. 13).

Há, de igual forma, uma desconfiança histórica que recai sobre as mulheres vítimas, que atravessa os tempos e culturas, levando a que, apesar dos inúmeros debates públicos e ações governamentais de combate à violência doméstica e aos relacionamentos abusivos em contexto de intimidade, e de alguns avanços no foro da lei, as mulheres ainda sejam vítimas de pesadas agressões, tanto na esfera social como no campo jurídico. Esta reprodução e naturalização da agressão contra as mulheres que sofrem violência de género leva a que, muitas vezes, sejam classificadas como loucas, fingidas, descontroladas, emotivas, feias, velhas, mal-amadas e idiotas, em muitos foros sociais, contribuindo para acentuar a sua baixa autoestima.

Acresce ainda que são muitas vezes incentivadas a calarem-se e a esquecerem-se da violência de que foram alvo, o que constitui um mecanismo de abuso que resulta do facto de a mulher ser o bode expiatório em muitas culturas. Esta desvalorização sistemática, naturalizada e internalizada pelas pessoas de um modo profundo e inconsciente, é repetida com regularidade nas linhas e entrelinhas dos discursos sociais, muitas vezes de uma forma velada e sofisticada, que é renovada e reconfigurada com constância. Este fenómeno acontece, em particular, nos meios de comunicação social e no foro da justiça, onde com muita frequência o comportamento da mulher vítima é criticado, como, por exemplo, quando lhe é perguntado porque não fugiu e denunciou de imediato o agressor, e onde estão as marcas corporais que comprovam a resistência a este.

A ideia de que a culpa é da mulher e que ela errou e provocou o agressor, sendo louca, maçadora e ciumenta, e por esse motivo mereceu ser agredida, está na matriz

inconsciente de muitas mulheres que sofrem relacionamentos abusivos, sendo uma melopeia que repetem para si mesmas sem cessar. A reflexão sobre a masculinidade que originou a violência ainda é pouco debatida e questionada na esfera social, existindo poucos incentivos direcionados aos homens para mudarem os seus comportamentos e defenderem a mudança do paradigma da masculinidade dominante. Esta atitude deve-se, sobretudo, ao facto de as esferas do poder ainda se encontrarem bastante masculinizadas, sob o domínio dos homens.

No decorrer deste laboratório, procurámos refletir em conjunto sobre estes lugares de opressão e submissão. Cada uma das participantes escreveu as frases de empoderamento no computador, utilizando a fonte tipográfica «Home Sweet Home», que reproduz o ponto-cruz, e uma cor à escolha para cada frase. As suas palavras foram depois apresentadas em letras de grande formato tipográfico, em composições digitais que tinham como fundo imagens editadas, a partir de fotografias de tecido quadrilé, um tipo de tecido de algodão com trama quadriculada, usado para bordados a ponto-cruz, e fotografias de talagarça, um tecido grosso de fios espaçados, usado para bordados.

No referente à avaliação dos trabalhos pelas próprias participantes, no decorrer dos laboratórios, muitas vezes questionavam-se sobre a qualidade dos trabalhos e tinham um sentido muito negativo das suas próprias possibilidades criativas. Deparávamo-nos com uma falta de confiança e de autoestima por parte destas mulheres, muitas vezes pertencentes a classes trabalhadoras desfavorecidas, sendo necessário um diálogo empático para que continuassem a participar. Por tal razão, era sempre realizada uma conversa prévia para incentivá-las a terem a confiança necessária para experimentarem técnicas diversas, digitais e analógicas, e expressarem-se através da linguagem visual, e assim tomarem o lugar de artistas investigadoras. No entanto, houve sempre um especial cuidado em não pressionar aquelas que se sentiam incapazes de participar nas atividades.

Nos laboratórios, foram utilizadas uma variedade de técnicas das artes visuais e da multimédia muito variadas e, embora a fluência e domínio da linguagem visual pelas participantes durante as fases iniciais de cada laboratório fosse mais tímida, depressa se iam aperfeiçoando à medida que as sessões avançavam. Proporcionar espaço e liberdade às participantes era muito importante, em particular para algumas mulheres que só começavam a envolver-se em verdade quando sentiam que podiam exprimir-se de forma

livre e que a finalidade não era a criação de objetos perfeitos, de acordo com quaisquer moldes estéticos pré-definidos e universais.

No contexto das práticas artísticas cocriativas com pessoas da comunidade que não são profissionalizadas na área das artes, a fim de promover a mudança social, deparamo-nos amiúde com questões respeitantes à validade dos objetos resultantes dos processos artísticos. Isto deve-se ao facto de ainda hoje ser com frequência defendido no mundo da arte, muito adverso a reconhecer as práticas comunitárias como artísticas, que se as obras de arte são produzidas por razões do foro social, e decorrem de uma colaboração entre artistas e público não profissional no campo das artes, então não podem possuir o estatuto de arte. Os julgamentos estéticos desde sempre envolveram critérios elitistas e, por esse motivo, muitos artistas consideram que a prática participativa não pode ser adotada na produção de arte. Acresce ainda que o mundo da arte ocidental é bastante hierarquizado e são poucos os artistas que conseguem ascender a uma posição económica estável e bem remunerada.

A Crítica da Faculdade do Juízo, de 1790, obra que Immanuel Kant dividiu em duas partes, a «Crítica do Juízo Estético» e a «Crítica do Juízo Teleológico», foi fundamental para a estética europeia e a sua influência é ainda com facilidade discernível na crítica e na história de arte atuais, embora de modo diluído e popularizado (Furtado, 2014). A oposição entre forma e matéria encontra-se bem patente ao longo daquela obra e Kant distingue os prazeres sensoriais dos contemplativos. O próprio prazer experienciado no belo, apesar de ser imediato, envolve uma reflexão acerca do objeto que o afasta dos prazeres apenas sensoriais como beber ou comer. O prazer estético é mais refinado que as formas físicas do prazer, na medida em que envolve a faculdade superior da contemplação. Talvez uma das ideias mais influentes de Kant seja a de que no julgamento estético o objeto é separado do observador e considerado apenas em si. O julgamento estético deve ser desinteressado, tanto em relação ao objeto de arte, que não deve exigir para a sua fruição a avaliação, por parte do observador, das condições e propósitos materiais desse mesmo objeto de arte, como em relação aos desejos e ambições do observador, que devem ser postos de lado, num ato de pura contemplação liberto das preferências individuais, de modo a poder ser reclamado como universal e válido para todos os seres humanos. O julgamento deve separar o que é extrínseco e irrelevante do que é intrínseco ao objeto e centrar-se na beleza inerente, situada dentro das fronteiras da

arte, e não nos apelos sensuais que pertencem a um domínio exterior à arte. Esse é o domínio da matéria, que transporta uma carga negativa e está para além do julgamento e do gosto estéticos, motivando, seduzindo, embaraçando e desencaminhando o observador das considerações sobre a forma intrínseca (Furtado, 2014). A estética iluminista Kantiana, advoga que as obras de arte são autónomas, devendo ser entendidas e apreciadas por meio de um julgamento estético desinteressado, que pressupõe um espetador genérico e ideal sem qualquer interesse na existência do objeto, nem em possuí-lo, deixando com passividade que as suas sensações sejam inscritas pela experiência estética desinteressada.

Este modelo de conceção da arte, foi da mesma maneira adotado nos anos 1960 por críticos influentes do modernismo, como Clement Greenberg e Michael Fried, defendendo que os atributos estéticos intrínsecos aos objetos de arte apenas podiam ser percebidos pelas sensibilidades e olhos apurados dos conhecedores de arte, como colecionadores, críticos e curadores. As leituras associadas às dinâmicas sociais da classe social e género, entre outras variáveis, deviam ser rejeitadas. Estes eram os escolhidos para determinarem todos os princípios estéticos universais e o significado das obras de arte. Este paradigma estabelece uma perspetiva interpretativa, única e autoritária, que hierarquiza e polariza as belas-artes em relação às artes comunitárias, artesanais e da cultura popular. O objeto de arte incorpora um significado transcendental e elevado, ganhando as intenções do artista, significados teológicos e transcendentais. Vai neste sentido, a crítica de Simone de Beauvoir no seu livro *O Segundo Sexo* de 1949, quando procede à distinção entre os conceitos de transcendência e imanência. A autora usa «imanência» para descrever o domínio histórico atribuído às mulheres: um reino fechado onde as mulheres são interiores, passivas, estáticas e imersas em si mesmas. Já o foro da «transcendência» designa o lote masculino oposto: ativo, criativo, produtivo, poderoso, estendendo-se para o universo externo.

Beauvoir argumentou que o género é um atributo da identidade originado pela necessidade de os sujeitos garantirem a sua subjectividade por meio da imposição de papéis, definidos pelos próprios, aos quais outros sujeitos se devem conformar. Um sujeito torna-se «homem» ao ter acesso ao privilégio de poder determinar a sua subjectividade e papéis – elevando-se à transcendência – ou torna-se «mulher» por renunciar à subjectividade e submeter-se a determinados papéis – reduzindo-se assim à

imanência, permanência ou imutabilidade («o eterno feminino»). Os homens perdem a sua corporização e ganham transcendência e subjectividade, ao passo que as mulheres perdem a sua subjectividade e ficam confinadas à imanência e a um corpo amplificado, sendo, portanto, sobrecorporizadas (Furtado, 2014).

Do mesmo modo, a beleza e o bom gosto tornam-se, uma forma de capital cultural, que cabe à instituição da educação ensinar e, por tal razão, as classes desfavorecidas que não acedem ao sistema de ensino e aos seus códigos são excluídas da fruição estética. Ao longo de todo este projeto, considera-se que os cânones do mundo da arte não são universais, mas moldados por processos sociais e históricos, e que a fruição estética é conhecimento que acrescenta muito significado às nossas vidas e não deve ser exclusiva de poucos privilegiados. Defende-se que há uma experiência estética e sabedoria que resultam das experiências pessoais e comunitárias vividas nos laboratórios, que podem contribuir para a felicidade e bem-estar na vida das participantes. Por conseguinte, defendemos que, em contextos de vulnerabilidade social, emocional e física, como sucede muitas vezes em práticas cocriativas com grupos marginalizados, a experiência estética é sobretudo dialógica, resultando da interação e ligação entre todos os participantes.

Imagens «Lab 002 / Do ponto-cruz ao píxel»

<https://www.cabazdigital.uevora.pt/lab002.html>

A MULHER PRECISA
DE UM HOMEM COMO
UMA PESSOA
PRECISA DE FOME

NO AMOR
SÓ O COBAÇÃO
É QUE BATE

QUEM AMA
NÃO MALTRATA

A MULHER PRECISA DE UM HOMEM
COMO UM GATO PRECISA DE UMA
PISCINA

UMA MULHER PRECISA DE UM HOMEM
COMO UMA PESSOA PRECISA DE FOME

BATER, BATE O RELÓGIO HORAS E NÃO
SÃO TODAS CERTAS.

MULHERES UNIDAS, JAMAIS SERÃO
VENCIDAS.

O HOMEM QUE DIZ
QUE O LUGAR DA MULHER
É NA COZINHA,
É PORQUE NÃO SABE
O QUE FAZER
COM ELA NA CAMA

UMA MULHER
PRECISA DE UM HOMEM
COMO DE UMA
DOR DE DENTES

À FRENTE DE UM
HOMEM ESTÁ UMA
GRANDE MULHER

À FRENTE DE UM HOMEM ESTÁ UMA
GRANDE MULHER

UMA MULHER PRECISA DE UM HOMEM
COMO UMA DOR DE DENTES

QUEM AMA NÃO MALTRATA

O HOMEM QUE DIZ QUE O LUGAR DA
MULHER É NA COZINHA,É PORQUE NAO
SABE O QUE FAZER COM ELA NA CAMA.

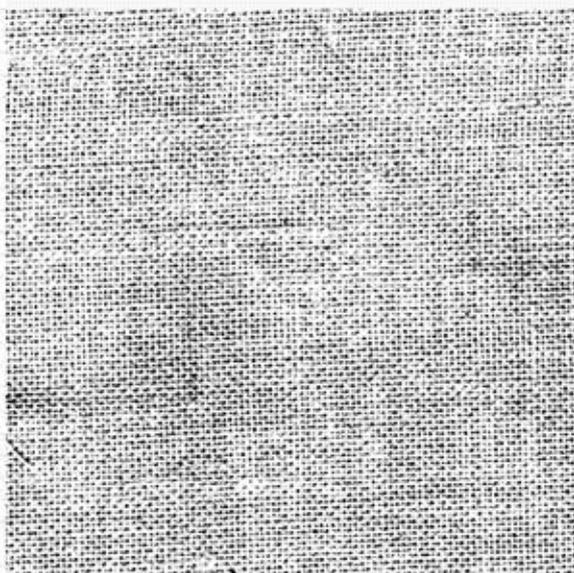
DEUS NO CÉU E AS MULHERES NA
TERRA.

NO AMOR SÓ O CORAÇÃO É QUE BATE.

CADA VEZ MAIS, MULHERES
INDEPENEDENTES E LIVRES.

A IGUALDADE DAS MULHERES É NÃO
SEREM DISCRIMINADAS, A SOCIEDADE
DEVE MUDAR.

A MULHER TEM QUE SER FORTE,
LEVANTAR-SE E SEGUIR EM FRENTE.



DEUS NO CÉU E AS
MULHERES NA TERRA

NÃO SEI DE QUE RELIGIÃO TU ÉS MAS
NA MINHA DEUS ESTÁ NO CÉU

O TEU CORPO NÃO É UM RINGUE DE
BOXE

A MULHER PRECISA
DE UM HOMEM COMO
UM GATO PRECISA
DE UMA PISCINA

A MULHER NÃO TEM PREÇO.

A MULHER DEVE SER TRATADA COMO
UMA FLOR.

A MULHER É MAR, SOL ,LUA,
NATUREZA.

DE MIM TERÁS O QUE TU ME DÁS

O AMOR NASCE DOS PEQUENOS
DETALHES E MORRE PELA FALTA DELES

MULHER NAO É OBJETO PARA SER
USADA E NEM TAPETE PARA SER
PISADA. MULHER NASCEU PARA SER
AMADA E RESPEITADA

POR DE TRÁS DE UM SORRISO EXISTE
SEMPRE UM INCENTIVO

AS LINHAS DO CORPO DE UMA MULHER
SÃO SÓ PARA APRECIAR E NÃO PARA
ABUSAR

MAIS VALE GORDURA LOCALIZADA DO
QUE ESTUPIDEZ GENERALIZADA
SER SOLTEIRA E ÓTIMO, RIDÍCULO É
VOCÊ VIVER UM RELACIONAMENTO
FRUSTADO SÓ PARA MOSTRAR QUE É
FELIZ SEM SER

|| ← → ||

→ ← ||

↑ Pai, o que é ser machão?

→ É ser forte e aguentar com tudo.

↑ Então quando eu crescer quero ser machão como a mãe.

- O homem que diz que o lugar da mulher é na cozinha é porque não sabe o que fazer com ela na cama.

Deus no céu e as mulheres na terra.

- No amor só o coração é que bate.

→ Lute como uma mulher.

- Seja uma mulher que branta outras mulheres.

- Eu não vim da sua costela, venci que veio do meu útero.

"Uma mulher precisa de um homem, como um peixe precisa de uma bicicleta."

"Uma mulher fazida de um homem como um
luzo precisa de uma bridade"

O homem que diz que o lugar da mulher é na
cozinha e só ela sabe o que fazer com ele no
lugar

Mulher precisa de um homem como um gato precisa
da seringa

O teu corpo não é um brinquedo de casa

Quem ama cuida mais perto

O pai é o melhor amigo da menina mas
também pode ser o melhor da mulher

A vida fica mais bonita, quando encontramos
alguém que nos faça bem

De um. Dêis o que tu me dás

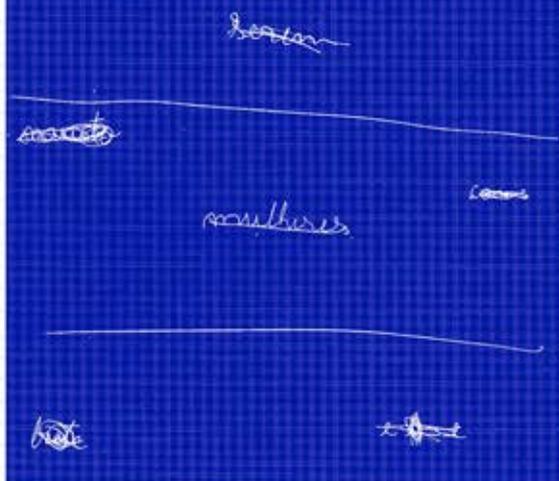
O amor nasce dos pequenos detalhes, e morte pela
falta deles!

Mulher não é objeto para ser usada e nem
tapete para ser pisada. Mulher nasce para
ser amada e respeitada.

A mulher pode ser mãe e pai

- 6 - A mulher deve ser tratada como uma flor.
- 7 - A mulher é mar, sol, é lua, é a natureza.
- 8 - De mim tiras o que tu me dás.
- 9 - O amor nasce dos pequenos detalhes e morre pela falta deles.

- 1 - Uma mulher precisa de um homem como um peixe, precisa de uma bicicleta.
- 2 - A mulher é a força da natureza.
- 3 - A mulher tem força.
- 4 - A mulher não tem preço.
- 5 - O nosso sexo não é um ringue de box.



cada vez as mulheres mais independentes e livres

A Igualdade das mulheres é não serem discriminadas mudança da sociedade

A mulher tem de ser forte e levantar-se e seguir em frente

▲ Mulher precisa de um homem
como o gato precisa de uma piscina.

— // —

UMA MULHER PRECISA DE UM HOMEM
COMO UMA ARROSA PRECISA DE BONS FORTES

— // —

O TEM CORPO NÃO É UM SINGUE DE BOXE
QUEM QUER NÃO QUER

— // —

TO NÃO É MEU TOCO PORQUE EU SOU UMA PESSOA

— // —

EU NÃO SOU TUA ESCRAVA NEM QUEDA NAS ² MÃOS
MULHER QUE PRECISA DE AMOR, E CALHÃO.

— // —



3

— // —



UMA MULHER PRECISA DE UM HOMEM COMO UM PEIPE
PRECISA DE UMA BICICLETA

A FRENTE DE UM HOMEM ESTÁ UMA GRANDE MULHER
UMA MULHER PRECISA DE UM HOMEM COMO UMA DOR DE DENTES

QUEM TÁ NÃO MALTRATA



Seu Solteiro é ótimo. Rídiculo é você viver um relacionamento
fazendo só para mostrar que é feliz sem ser.
Prin ato a batizada é a única que que mereamos sentir;
Independente das minhas falhas Deus comta meu coração
Momentos bons e ruins. Pagem parte da vida... A diferença
é que um nunca se acaba mesmo.
Um olhar pode ligar o que milhões de palavras não dizem.

Dei de fazer de um sorriso grande em momentos
As dimensões do corpo de uma mulher e sua parte superior e inferior
Uma frase compartilhada sem o tempo compartilhado
Um dia a semana a vida é uma viagem
Para a vida que não é local. Não que esteja em algum lugar

— // —
— // —
— // —
— // —
— // —
— // —
— // —
— // —
— // —
— // —

} ♥

DARY

Uma mulher precisa de um homem,
como uma galinha precisa de ração!

Mulher não são o sexo fraco, nem o homem é o mais forte.
Não se bate numa mulher, nem com uma foice.

Preciso tanto de um homem, como preciso de um alhojô
arrozado.

"Quanto mais me ligas, mais eu gosto de ti."
Dizem tanto, que o mais gostoso é estar longe de ti!

Bater, bate o relógio horas, não são horas de ler.
Homem que bate não é homem, é coraçoele.
Mulheres unidas, sempre serão vencidas!
Eu preciso de um homem para estar bem, a
minha melhor companhia é suficientemente boa!

hahaha

~~Eu preciso de um homem, como uma galinha precisa de ração!~~

diversão
haha

~~Eu preciso de um homem, como uma galinha precisa de ração!~~
haha

ACIMA DE MIM SÓ DEUS.

NÃO SEI DE QUE RELIGIÃO TUÉS MAS NA MINHA DEUS ESTÁ
NO CÉU.

A MULHER PRECISA TANTO DE UM HOMEM QUANTO
COMO O MUNDO PRECISA DA FOME.

O TÊVOCORPO NÃO É UM RINGUE DE BOXE
QUEM BATA GORA.

5.4. Lab 003 / Pixelarte contra a violência doméstica.

PIXELARTE CONTRA A VIOLÊNCIA DOMÉSTICA

NÃO CALES!

DENUNCIA!

IGNORAR = DOR (MULHER COM MÃOS NOS OLHOS)

CALAR = SOFRIMENTO (MULHER COM MÃOS NA BOCA)

SILENCIAR = MORTE (MULHER COM MÃOS NOS OUVIDOS)

DENUNCIAR = VIDA (MULHER A SALTAR)

LUTAR CONTRA A VIOLÊNCIA DOMÉSTICA

É UM DEVER DE TODAS AS PESSOAS

(guião do vídeo *Pixelarte contra a violência doméstica*, 2020)

Neste laboratório, as mulheres realizaram performances curtas, com base no texto referido acima, no estúdio da Escola de Artes dedicado ao vídeo, no Colégio dos Leões da UÉ, para criação de um vídeo destinado a assinalar o dia 25 de Novembro, «Dia Internacional pela Eliminação da Violência Contra as Mulheres». O guião foi inspirado no cartaz icónico do artista americano Keith Haring (EUA, 1958-1990), intitulado *Ignorance = Fear* (EUA, 1989) criado pelo artista na década de 1980, no contexto da homofobia resultante da crise mundial provocada pela SIDA, e das respostas inadequadas do governo americano. As performances das participantes foram filmadas por estudantes de mestrado e mais tarde trabalhadas digitalmente de forma a integrarem o vídeo final.

Uma vez que o corpo desempenha um papel central nas experiências de violência e a performance tem uma capacidade elevada para induzir a comunicação corporal, foi pedido às participantes que realizassem pequenas performances que traduzissem o texto base do vídeo. As mulheres responderam a este pedido através de gestos que revelavam

uma consciência corporal profunda sobre o impacto que a violência teve sobre si mesmas. Esta consciência, que foi transmitida através das suas performances, permitiu-nos aceder a uma camada de informação não verbal das mulheres sobreviventes. As experiências individuais de cada mulher foram tornadas visíveis através destas expressões corporais.

No decorrer desta sessão, as mulheres compartilharam entre si as suas lutas pessoais pela sobrevivência, que muitas vezes implicaram sentimentos de solidão, isolamento, medo e desespero. Embora as emoções sejam sobretudo individuais e íntimas, a realização das performances ajudou a transformá-las numa experiência coletiva e intersubjetiva. Através das performances, criou-se um ambiente de solidariedade afetiva entre as mulheres que, apesar de virem de origens e circunstâncias muito diversas, encontraram um terreno comum através das práticas performativas partilhadas sobre as suas experiências como sobreviventes de violência doméstica.

Medo, tristeza e raiva constituem uma tríade de afetos considerados como negativos pela nossa cultura, não obstante sejam três reações primárias de qualquer animal e, sobretudo, dos primatas superiores, sem as quais não podem sobreviver. No entanto, desta tríade, o medo e a tristeza estão interditados aos homens como se expressa na frase «Um homem não chora» e a ira é um sentimento considerado viril e permitido ao masculino. O sentimento da ira é exponenciado nas mais diversas narrativas estruturantes do pensamento ocidental desde a Antiguidade Clássica, como, por exemplo, a ira de Aquiles que está na génese da Guerra de Tróia, da *Ilíada* de Homero, que remonta ao séc. VIII a.C.. Nessa era pré-moderna, o mundo organizava-se segundo uma lógica patriarcal geradora de divisões e de dois universos, o masculino que subjuga o feminino, na sexualidade, no discurso e no trabalho.

Dessa era herdámos que do lado do masculino está a potência, a inteligência, a virilidade, a coragem, e o afeto da ira, e do lado do feminino a passividade, a ignorância, a doçura, a submissão, e os afetos do medo, da culpa e da tristeza. Sentir, chorar e duvidar devem estar ao dispor de todas as pessoas e são o cerne delas, dos homens e das mulheres. Remetem-nos para a fragilidade da vida e do desamparo, e por esse motivo, fazem-nos refletir como a masculinidade viril está em crise e é um mito e fantasia coletivos partilhados de forma inconsciente por todas as pessoas. Na atualidade, o modelo patriarcal

já não tem capacidade para se sustentar e a violência doméstica é um fenómeno que pode ser interpretado como uma reação dos homens perante o cansaço das mulheres face a este modelo, e a sua recusa em pactuarem com o mito da masculinidade potente, corajosa e invencível que as subordina e reprime.

As pessoas pertencentes a minorias, isto é, a um grupo que se encontra em uma posição de subalternização dentro da sociedade, não se tratando aqui da sua representatividade numérica, mas sim da localização numa hierarquia de poder, são com muita frequência impedidas de tomar parte na vida cultural democrática de forma igualitária, deparando-se com diversos tipos de barreiras, como, por exemplo, a pobreza, o estigma e a falta de acesso à saúde e educação. A cultura é essencial para a formação da identidade, criação de riqueza e de comunidade.

No que concerne à importância da arte participativa, no âmbito da mudança de paradigmas relativos à arte, François Matarasso defende que:

Novas formas de informação e tecnologia da comunicação colocaram os meios de produção, distribuição e crítica cultural, ao alcance de um número crescente de pessoas. Se a sociedade europeia de hoje em dia é, ou não, mais diversa do que era há um século atrás, pode ser discutível, mas é inquestionável o facto de que vozes outrora marginalizadas, incluindo as mulheres, pessoas portadoras de deficiência, minorias étnicas e a comunidade LGBTI, têm hoje uma voz que não tinham, e que com ela estão a mudar e democratizar as ideias que temos sobre arte. Isto é importante porque o crescimento da arte participativa – a sua generalização – é, acima de tudo, uma consequência do desaparecimento gradual dessa cisão criada pelo Iluminismo no conceito Ocidental de arte. Apesar de nem todos o verem (de ambos os lados do argumento), as diferenças entre Puristas e Democratas estão a deixar de ser importantes. A questão deixou de ser «Será arte?», tendo passado a ser «Será de boa qualidade?» (2019, p. 189).

No curso deste laboratório, as participantes realizaram performances corporais onde puderam expressar as suas experiências de violência a nível corporal e emocional, por meio de afetos como raiva, medo, angústia, vergonha, mas de igual modo de esperança, alegria e satisfação, partilhando estas experiências entre si. Assim, defende-se que uma das mais valias deste projeto de investigação artística é em rigor a sua dimensão

de expressão e capacitação emocional. Este processo de investigação colaborativa proporciona a oportunidade a todas as participantes não apenas de ampliarem a sua consciência crítica, e de se expressarem por meio de formas não verbais, não obstante as suas competências linguísticas ou literárias, mas também de estabelecerem inter-relações genuínas entre si. Algumas das participantes, não tinham qualquer experiência anterior de utilização de técnicas artísticas, nem haviam frequentado quaisquer oficinas de arte. Assim, o conhecimento foi construído a partir de experiências do foro das emoções e dos sentidos, da expressão corporal e da imaginação, bem como do intelecto.

Consideramos que este método de investigação artística é inclusivo, proporcionando saberes que podem não ser alcançados através de métodos de pesquisa convencionais. Assim, procura-se responder à necessidade premente de práticas de investigação artística que desafiem as metodologias científicas hegemónicas. Por tal razão, exploram-se metodologias alternativas para produzir conhecimento por meio de processos cocriativos com pessoas marginalizadas, saberes que chamam a atenção para a experiência vivida de desigualdade e estigma de mulheres que viveram situações de violência doméstica e que consideramos poderem ser utilizados para contribuir para mudanças sociais positivas. Convém notar que as formas participativas e dialógicas dos laboratórios são fundamentais para a metodologia defendida e para a investigação do papel da arte como ferramenta de mobilização e consciencialização política e coesão social, reforçando a participação e pertença das participantes a uma comunidade.

Defendemos um conjunto de métodos de investigação *transmedia*, que recorrem às artes digitais, visuais, multimédia, performativas e humanistas, para recolher, analisar e divulgar saberes e dados, de modo a tornar a investigação acessível, tanto dentro como fora da academia. A transdisciplinaridade presente nos laboratórios passa pelo recurso à narração de histórias, poesia visual, vídeo, fotografia, fotomontagem, colagem, performance, entre muitas outras, uma prática de investigação artística que atende sobretudo ao poder criativo e imaginativo das participantes. Tal significa que, embora seja uma metodologia que abraça a individualidade, a metáfora, o afeto e a emoção, não deixa, no entanto, de procurar relacionar estes elementos com as dinâmicas sociais mais amplas que os produzem, recorrendo para a sua leitura à teoria crítica dos feminismos e pós-modernismos, que são relevantes para o entendimento destas práticas cocriativas cujo objetivo último é promover a justiça social.

Acresce ainda que nos socorremos de colaborações entre investigadores académicos e intervenientes não académicos, posicionando sempre as participantes no centro da criação do conhecimento. Para este efeito, os estudantes do curso de mestrado em Práticas Artísticas em Artes Visuais, do DAVD/EA/UÉ, foram convidados a participar, auxiliando no processo de filmagem e de edição dos vídeos. Estes foram editados com a aplicação «Aseprite», que permite criar animações 2D para videojogos ao estilo da *pixel art*, de modo que as participantes não pudessem ser reconhecidas.

E é sem dúvida por acreditarmos que é possível promover a igualdade de género e a capacitação de todas as mulheres, assim como a discussão dos direitos LGBTI+ no âmbito de práticas artísticas críticas e inclusivas nas academias de belas-artes, que temos vindo a desenvolver, de forma pontual, regular e persistente, desde há vários anos, um conjunto de ações nas salas de aula, integradas nos programas curriculares, sempre no sentido de sublinhar o papel que podem e devem ter as belas-artes na promoção dos direitos humanos. Da mesma maneira, é importante mencionar que o comportamento das alunas e dos alunos ao longo das sessões acima referidas foi-se evidenciando, tornando-se cada vez mais definido e claro, refletindo a assimilação e compreensão do conteúdo das mesmas por parte dos discentes. Acreditamos que a universidade propicia vivências que orientam as/os estudantes para o presente e para o futuro, sendo um lugar onde se aprende conteúdos fundamentais das artes, e se promovem as relações humanas e o pensamento crítico. O papel da academia como um centro de cidadania, cultura, encontro, local onde se exercita a convivência democrática, onde se desperta o interesse dos alunos para uma gestão mais democrática e eficiente, dissemina uma cultura de paz e solidariedade, fomentando o desenvolvimento de posturas de cidadania e valores humanitários.

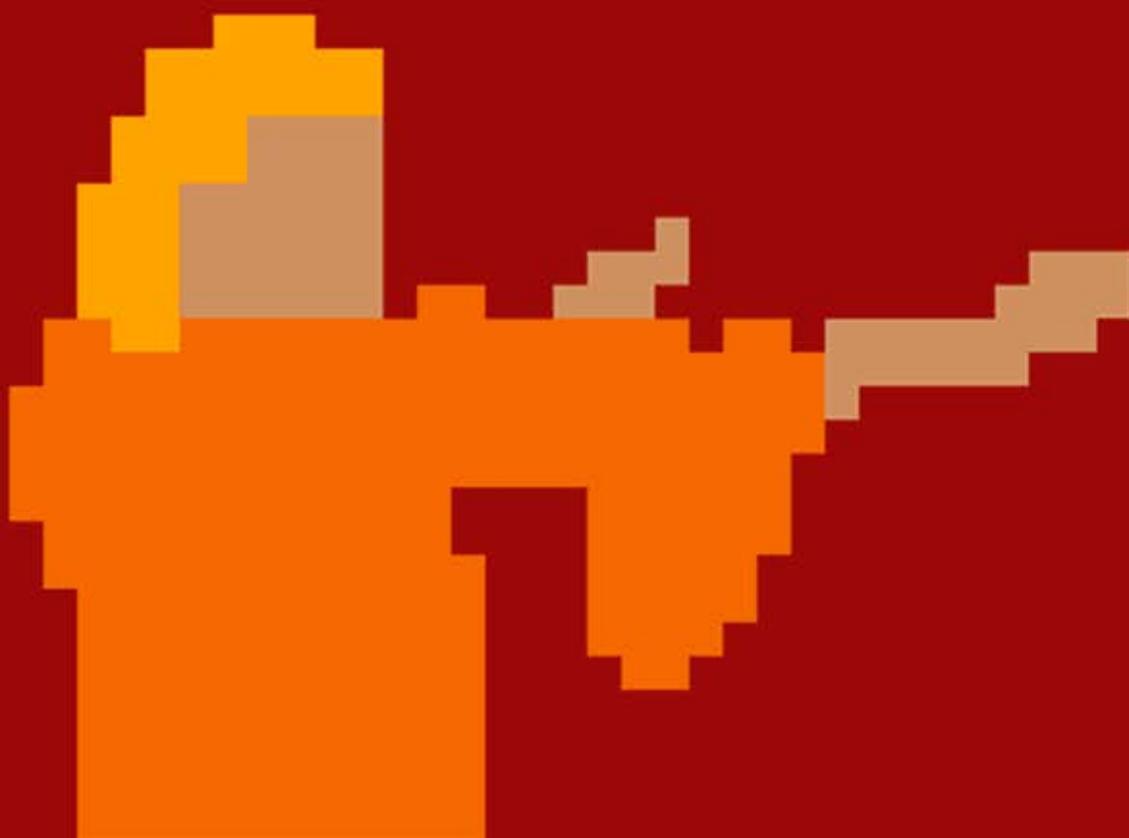
O vídeo resultante deste laboratório, fez parte de campanhas para assinalar o dia 25 de Novembro, «Dia Internacional pela Eliminação da Violência Contra as Mulheres», levadas a cabo pela CME, tanto *online* como *offline*, em exposições e projeções no espaço público, que procuraram moldar a perceção da comunidade sobre a violência doméstica e a responsabilidade de todas as pessoas em combatê-la.

Imagens «Lab 003 / Pixelarte contra a violência doméstica»

<https://www.cabazdigital.uevora.pt/lab003video.html>

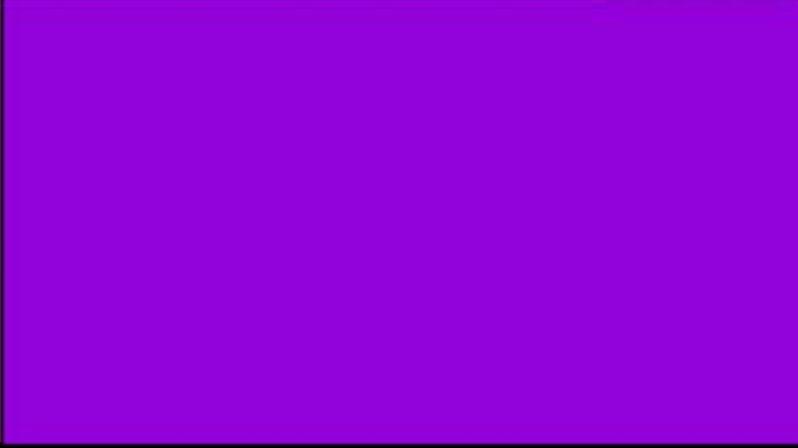


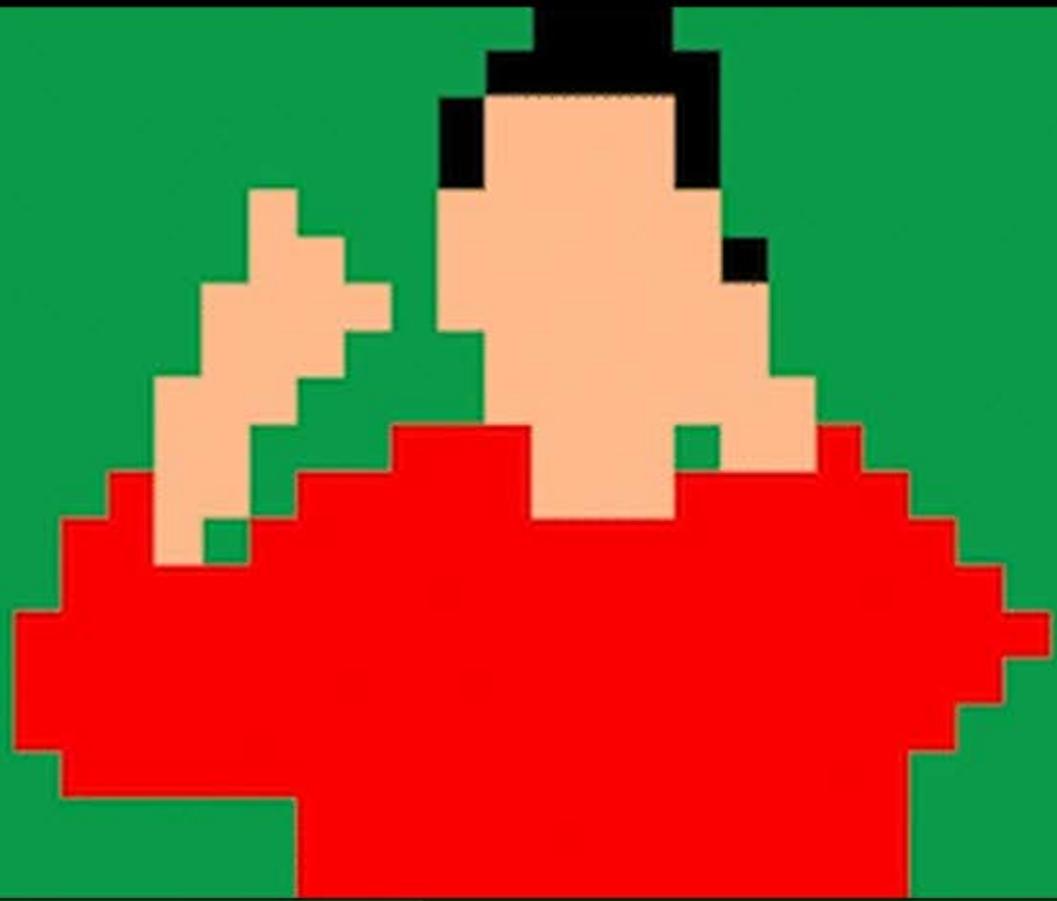
PIXELARTE CONTRA
A VIOLÊNCIA DOMÉSTICA





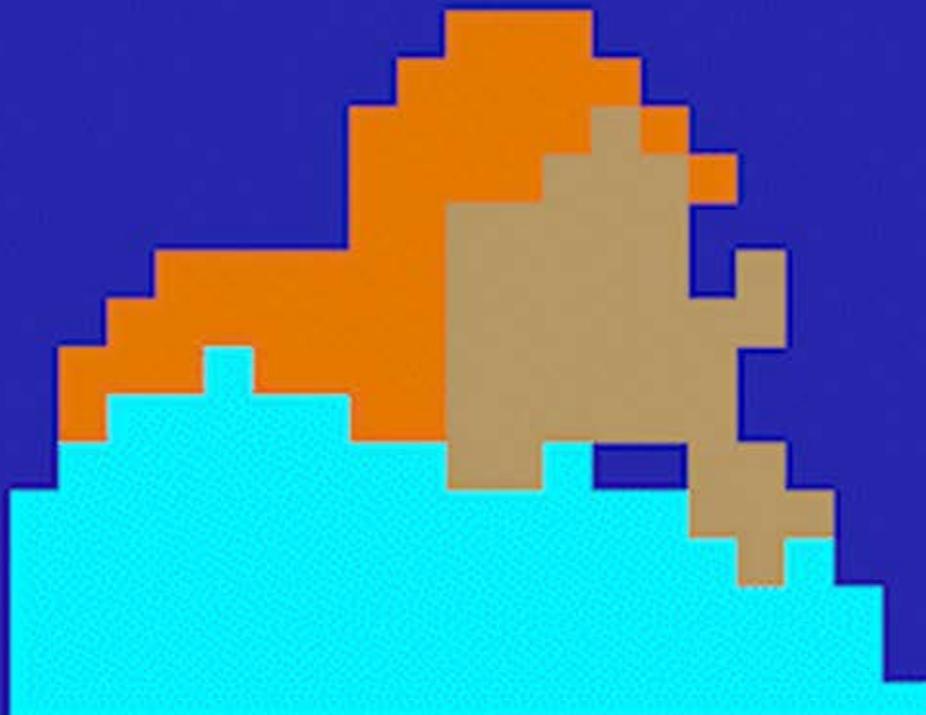
NÃO CALE!
AJA!

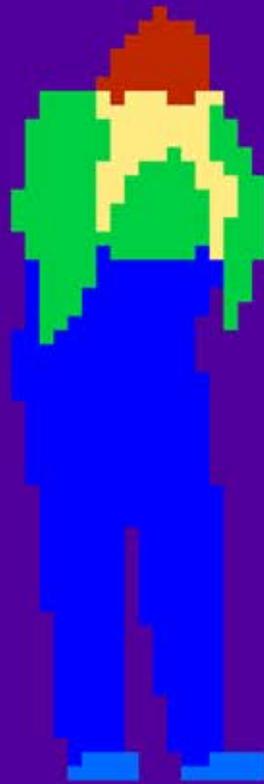




IGNORAR = DOR

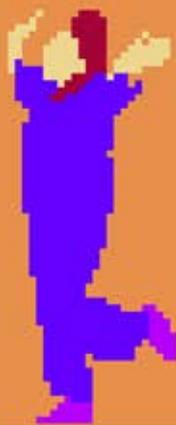
CALAR = SOFRIMENTO



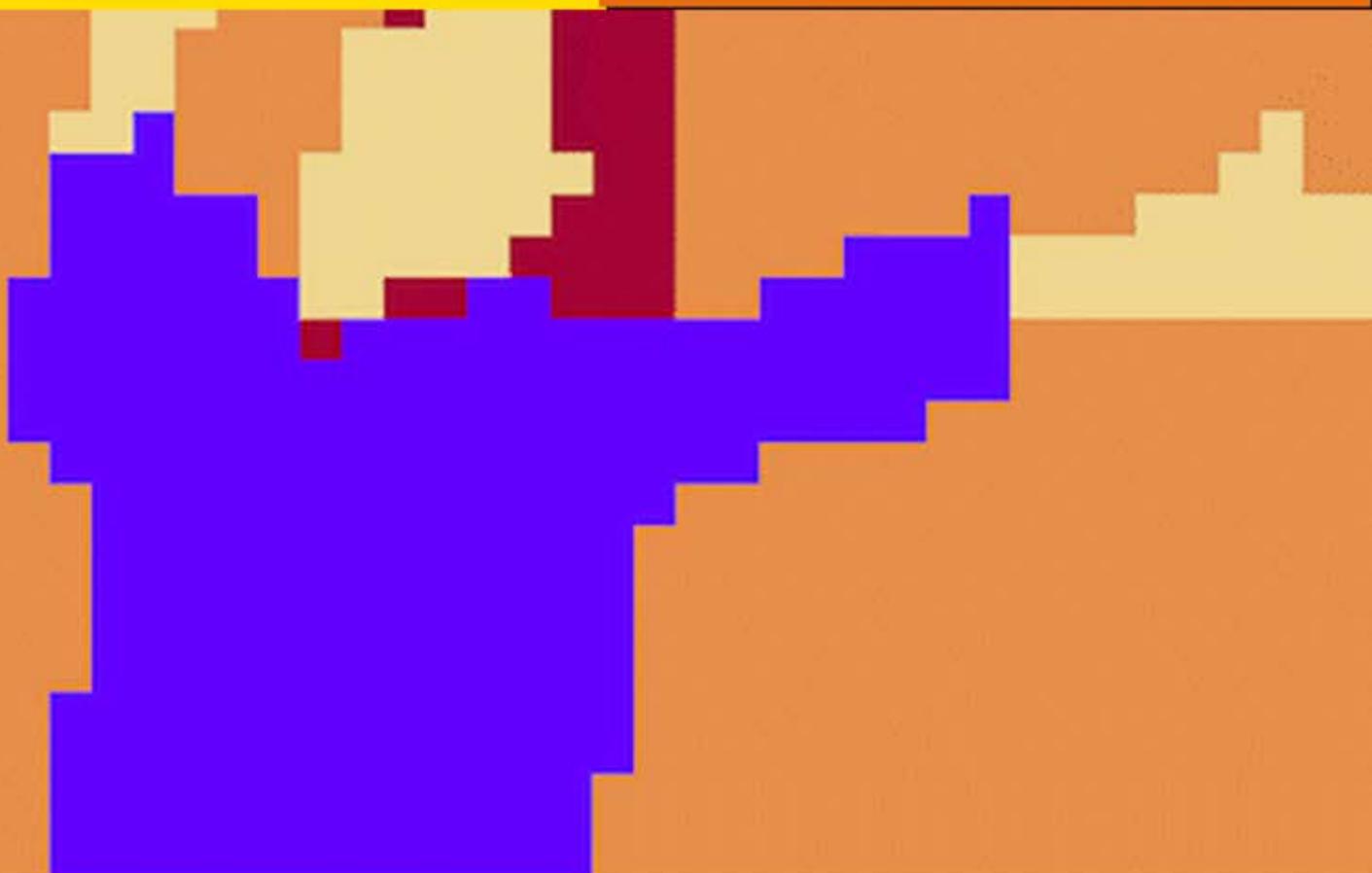


SILENCIAR = MORTE





DENUNCIAR = VIDA



LUTAR CONTRA
A VIOLÊNCIA DOMÉSTICA

É UM DEVER

DE TOD@S NÓS

5.5. Lab 01 / Coisas lá de casa são de tod@s nós.

Este laboratório foi realizado sob o mote «Coisas lá de casa são de tod@s nós», e tinha como premissa a ideia de incentivar a comunidade a não silenciar os atos de violência com que possa, porventura, deparar-se no seu quotidiano, como, por exemplo, quando presencia ocorrências de violência doméstica, devendo reportar esses casos às entidades responsáveis. Assim, procurou-se transmitir a mensagem de que zelar pelo bem-estar de todas as pessoas é uma obrigação coletiva da comunidade.

De acordo com o *Relatório do Observatório das Mulheres Assassinadas (OMA)* da União das Mulheres Alternativa e Resposta (UMAR, 2022), o espaço da casa, para além de continuar a ser lugar de desequilíbrio na partilha do trabalho doméstico entre homens e mulheres, é de igual modo palco de muitos crimes sexuais. A maior parte dos casos de crimes sexuais em Portugal decorrem em casa, de forma prolongada no tempo, sendo a média de tempo maior que três anos. Os agressores são, muitas vezes pessoas próximas da vítima, não se tratando de eventos esporádicos, levados a cabo por desconhecidos. Por tal razão, a casa continua a ser um lugar perigoso para muitas mulheres e raparigas portuguesas. É fundamental sublinhar que dos 22 feminicídios ocorridos entre 1 de Janeiro e 15 de Novembro do ano 2022, todos os crimes foram cometidos em contexto de intimidade, por agressores do sexo masculino. E em 12 dos casos existia violência anterior, que era do conhecimento de vizinhos, familiares e amigos, mas apenas em 7 destes casos havia uma denúncia prévia às autoridades (UMAR, 2022). É importante, neste âmbito, recorreremos à noção de obrigações globais, proposta por Judith Butler:

A ideia de obrigações globais que servem a todos os habitantes do mundo, humanos e animais, está tão longe da consagração neoliberal do individualismo quanto poderia estar, e, no entanto, é em geral descartada como sendo ingénua. Portanto, convoco a minha coragem para expor a minha ingenuidade, a minha fantasia – a minha contrafantasia, se quiserem. Algumas pessoas perguntam, em tons mais ou menos incrédulos: «Como pode acreditar em obrigações globais? Isso é porventura ingénuo». Mas, quando pergunto se querem viver num mundo onde ninguém defende obrigações globais, costumam dizer que não. Eu defendo que apenas ao declarar essa

interdependência se torna possível formular obrigações globais, incluindo obrigações para com os migrantes, para com os ciganos, para com aqueles que vivem em situações precárias, ou mesmo, aqueles que estão sujeitos à ocupação e à guerra, aqueles que estão sujeitos ao racismo institucional e sistémico, os indígenas cujo assassinato e desaparecimento nunca aparecem na sua totalidade no registo público, as mulheres que estão sujeitas à violência doméstica e pública, e ao assédio no local de trabalho, e as pessoas não-conformes de género que estão expostas a danos corporais, incluindo o encarceramento e a morte. Da mesma forma quero sugerir que uma nova ideia de igualdade só pode emergir de uma interdependência imaginada de um modo mais pleno, uma imaginação que se desdobra em práticas e instituições, em novas formas de vida cívica e política (Butler, 2020, p. 42).

Tendo em consideração estas profundas desigualdades sociais referidas por Butler, procurámos que esta investigação se situasse no campo do ativismo artístico, ou seja, que procurasse, através da prática da arte, uma transformação efetiva. Essa prática assentou em processos de cocriação que tiveram como finalidade contribuir para a inovação e sustentabilidade sociais, desafiando estruturas de poder existentes e ligando as comunidades marginalizadas com as que estão no poder. Pretendeu-se, de igual forma, que a presente investigação desafiasse as narrativas negativas que recaem sobre as mulheres vítimas de violência doméstica, explorando questões de subjetivação e relações de partilha de conhecimento em contextos colaborativos. Ao mesmo tempo, procurou-se alertar a comunidade para a necessidade de combater os estereótipos de género que conduzem à violência doméstica, e o efeito devastador da interiorização pelas mulheres destes paradigmas de desigualdade. É lamentável que ainda exista com grande frequência a culpabilização social das vítimas e a desvalorização da conduta dos agressores, justificando-a por motivos como o desejo sexual próprio dos homens ou os ciúmes excessivos próprios do amor.

No âmbito deste laboratório, foi estabelecida uma parceria com a Divisão de Juventude e Desporto da Câmara Municipal de Évora, para a celebração do dia 25 Novembro, Dia Internacional pela Eliminação da Violência Contra as Mulheres. Nesse âmbito, a presidente da ASM realizou uma apresentação e debate com os estudantes da UC de Multimédia I do DAVD/EA/UE, sobre a violência contra as mulheres, tendo sido realizados cartazes e animações dos objetos em formato gif. Após a realização dos

cartazes pelos estudantes, foi realizada uma instalação e projeção na parede lateral da igreja de Santo Antão, a partir da Galeria da Praça do Giraldo, em Évora, tendo os estudantes interagido com os transeuntes que passavam junto à igreja e mostravam curiosidade perante as imagens projetadas.

Consideramos que na atualidade, muitas vezes, o sistema educativo carece de uma ligação à ética e aos valores elementares e direitos dos humanos e dos não humanos. Em vez disso, incentivam-se os estudantes a serem bem-sucedidos na obtenção de riqueza, estatuto social e, portanto, a serem competitivos e individualistas. Estes princípios práticos neoliberais desumanizam as pessoas, transformando-as em simples instrumentos para as necessidades do mercado, em vez de apoiá-las na construção de valores éticos pelo bem comum. Empenhada em uma pedagogia crítica e libertadora, e na construção de uma sociedade mais justa, a pensadora feminista bell hooks (EUA, 1952-2021) defende que:

A pedagogia engajada produz aprendizes, professores e estudantes autónomos, capazes de participar por inteiro da produção de ideias. Como professores, o nosso papel é conduzir os nossos estudantes na aventura do pensamento crítico. Aprendendo e conversando juntos, rompemos com a noção de que a experiência de aquisição de conhecimento é particular, individualista e competitiva (hooks, 2020 [2010], p. 80).

No âmbito deste laboratório realizado com as mulheres do coletivo Digitálias, incentivou-se as participantes, a partir de uma coleção variada de objetos domésticos, a criarem composições com estes que evocassem e construíssem sentido sobre a violência doméstica de que tinham sido alvo, em cima de uma mesa preparada primeiro para o efeito, com um fundo branco. As participantes fotografaram as composições e em seguida as imagens resultantes foram importadas para os computadores, tendo os fundos brancos sido retirados e substituídos por cores planas. No final do laboratório, constatámos que as composições dos objetos possuíam um grande impacto visual devido à rudeza e ao imediatismo da mensagem no respeitante à violência, constituindo-se como poderosas metáforas das suas vivências de violência doméstica e sendo uma experiência que abala e interpela quem as olha. Acresce ainda que as composições resultantes nos convocam a realizar leituras que não podem ser simplistas e desinteressadas perante a violência que simbolizam.

A casa é o espaço social mais perigoso da vida atual, devido à violência doméstica que pode acontecer no seio da família, como, por exemplo, a violação no seio do casamento, existindo outrora e ainda hoje, mas com menor intensidade, uma legitimação social da violência entre cônjuges no espaço do lar, ao contrário do que sucede em outros espaços públicos, em que a regra é a proibição de violência entre indivíduos. A industrialização apartou o lugar de consumo do local de produção de bens, isto é, separou a casa do trabalho, tendo o trabalho doméstico despontado de um modo invisível, ao contrário do trabalho na esfera pública que foi identificado como sendo o trabalho real, na medida em que é pago e contribui deveras para o funcionamento da sociedade. No que respeita ao espaço doméstico, para Virginia Woolf:

As mulheres permaneceram dentro de casa por milhões de anos, de modo que por esta altura até as próprias paredes estão impregnadas com a sua força criativa que, de facto, sobrecarregou de tal forma a capacidade de estas suportarem tijolos e argamassa que precisam de ser aproveitadas para penas, pincéis, negócios e política (Woolf, (2022, [1929]), p. 98).

De igual forma, como refere Patricia Mayayo, a propósito dos desenhos de Louise Bourgeois centrados na temática da casa:

A natureza ambivalente que o espaço doméstico tem, e que sempre teve na história da mulher: se, por um lado, é o lugar por excelência da sociabilidade feminina, o ponto de partida de uma rede de saberes de mulheres, cenário dos prazeres da maternidade; por outro lado, é um espaço de reclusão, símbolo da expulsão das mulheres dos assuntos públicos, imagem da sua identificação secular com um papel em exclusivo de nutrição e reprodução (Mayayo, 2002, p. 17).

Desde a década de 1950, que as mudanças realizadas no mundo do trabalho, como a integração das mulheres na força de trabalho remunerado e o atingir da sua independência económica, trouxeram transformações consideráveis aos papéis de género na família, que contrapunham o homem «ganha-pão» à mulher «fada do lar», levando a uma renegociação da distribuição mais igualitária das tarefas domésticas entre o casal, como o cuidar das crianças e a tomada de decisões sobre a gestão do orçamento e das despesas familiares. Não obstante, no tempo presente, embora os homens contribuam

mais para estas tarefas do que no passado, sobretudo os das gerações mais jovens, e os chavões de género se vão dissolvendo pouco a pouco, as mulheres prosseguem com a responsabilidade pela maior parte do labor prestado à manutenção da casa e cuidados às crianças.

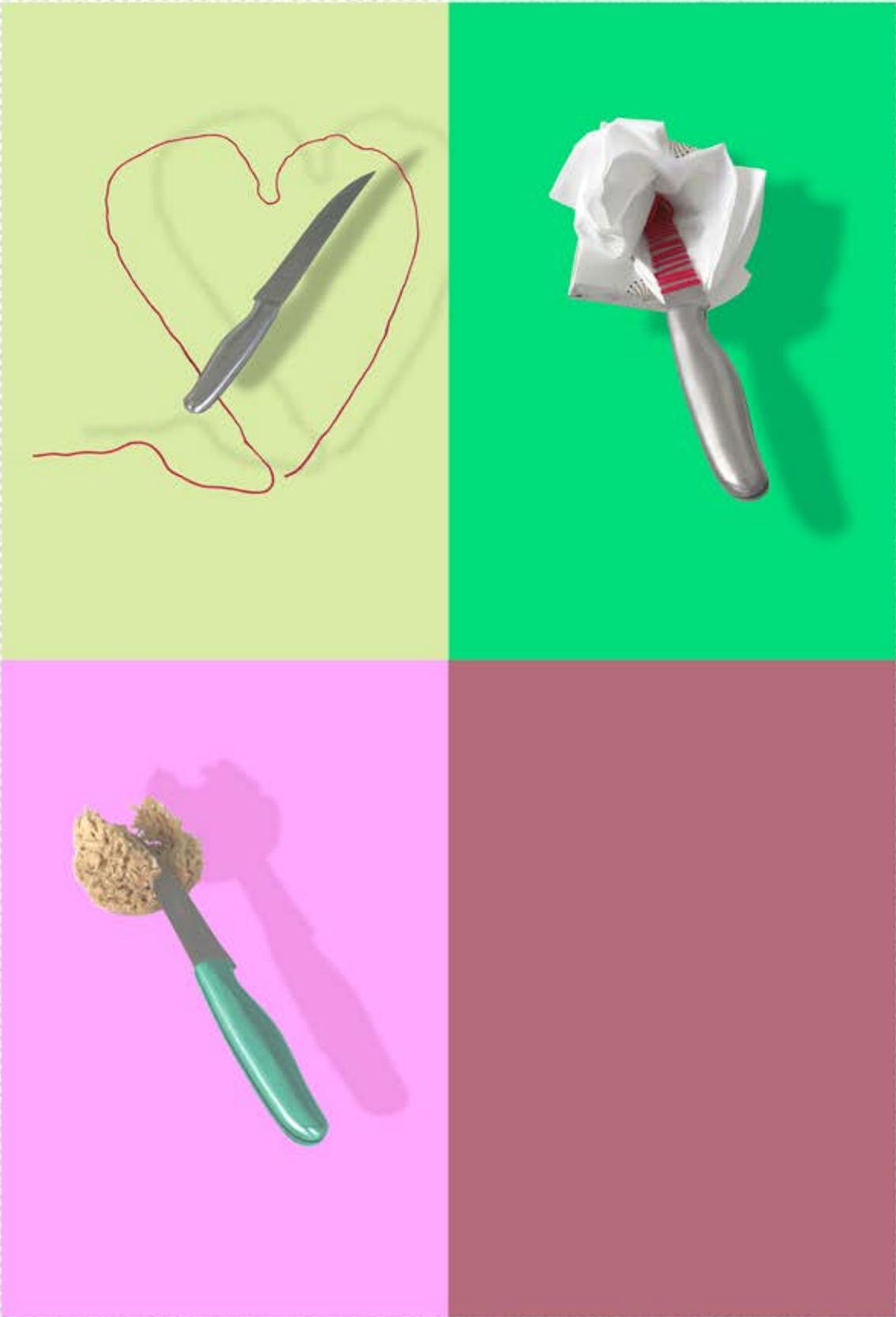
A partir da modernidade, às mulheres foi atribuído um lugar dentro do lar, pedindo-se-lhes que se ajustassem ao papel de mães. No entanto, no tempo presente, esse paradigma não é mais sustentado pela maioria das mulheres, que consideram a equação tradicional «mulher, casa, maternidade» muito limitadora. Essa conceção da mulher fada do lar é uma herança coletiva patriarcal que procura controlar e ocupar o domínio subjetivo das mulheres, prescrevendo-lhes indicações de como devem viver as suas vidas. Assim sendo, as pessoas desenvolvem-se enquanto mulheres e homens de acordo com as expectativas sociais, em dialéctica de uns com os outros e, por esse motivo, urge atribuir novos significados a essas conceções, e deixar que o feminino se represente a partir de si mesmo, longe da dicotomia hierárquica que associa o masculino a uma posição normativa superior, e o feminino a um lugar subordinado e derivado dessa mesma norma.

Imagens «Lab 01 / Coisas lá de casa são de tod@s nós»

<https://www.cabazdigital.uevora.pt/lab01.html>











5.6. Lab 03 / Sermos o que quisermos ser.

Ao longo da história, as mulheres tornaram-se versadas em ter a seu cargo as vidas privadas dos homens, para que eles pudessem governar o espaço público. Mas aos poucos isso tem vindo a mudar e se há coisa que deveria ser do senso comum é que todas as pessoas, não obstante o seu género, têm capacidades semelhantes para apurar um refogado, limpar o pó, mudar uma fralda, programar no computador, gerir uma empresa, pilotar um avião, em suma, para serem o que quiserem ser (*Cabaz Digital*, 2021).

Este curto texto, publicado *online* no *Cabaz Digital*, na página do laboratório «Sermos o que quisermos ser», foi a base de reflexão para a oficina. A construção da mulher como Sujeito não pode efetuar-se num contexto de dominação masculina, na medida em que a criação de qualquer Sujeito verdadeiro, tanto das mulheres como dos homens, requer a independência e libertação do domínio de outros, no contexto de uma cultura em que impere a liberdade.

O movimento de individualização, que oferece ímpeto à subjetivação das mulheres, assenta na construção de uma experiência pessoal, interligando todos os aspetos da sua vida, a pública e a privada. O Sujeito manifesta a sua liberdade e os seus direitos contra a obsessão do poder, do lucro e da identidade, isto é, do individualismo egoísta em que se olha apenas para si próprio, estando separado das verdadeiras formas de subjetivação e individuação que são, pelo seu lado, movimentos coletivos. No entanto, a subjetivação é ameaçada sem interrupção por forças que são em verdade avassaladoras, autoritárias e coercivas, como os mercados financeiros, as religiões, os comunitarismos que isolam e segregam certos grupos de pessoas e, por fim, os individualismos egoístas, reduzidos a opções de consumo e de bem-estar individual. No presente, continuam a verificar-se recuos e entraves às conquistas do movimento feminista, que se expressam, em particular, no contínuo aviltamento dos corpos das mulheres, que continuam a compreender-se como meras mercadorias, na violência a que são sujeitas, e na subjugação das suas vidas às esferas política, social e económica por inteiro dominadas pelos homens. Este reaparecimento de uma hierarquização da sociedade empurra de novo as mulheres

para as posições tradicionais, cuja ocupação elas prosseguem, no entanto, em recusar (Furtado, 2014).

A questão das desigualdades de género e de como estas influenciam o modo como as mulheres vivem as suas vidas, levantada pelos movimentos feministas na década de 1960, continua a ser importante e recorrente nos nossos dias, mantendo um lugar de destaque nos nossos laboratórios cocriativos. No decorrer dos laboratórios, se, por um lado, as práticas artísticas procuram denunciar a exploração e a subjugação patriarcais a que são forçadas as mulheres de um modo geral, não tendo direito ao controlo sobre as suas vidas para que possam, desse modo, formar de um modo livre as suas identidades e autodeterminarem-se em todas as esferas sociais, desde o trabalho à sexualidade, por outro lado, essas práticas propõem a criação de novas representações de si mesmas, dando-lhes a oportunidade de se poderem criar a si próprias como Sujeitos. Com muita frequência, os discursos dos meios de comunicação social representam as mulheres vítimas de violência doméstica como frágeis, vulneráveis e oprimidas, no entanto, durante os laboratórios, as participantes estiveram sobretudo interessadas em criar uma imagem de si próprias, muito diferente desta. Nas nossas conversas, e através das expressões artísticas, as mulheres amiúde se posicionaram como mulheres fortes, ativas e poderosas, que procuravam encontrar um lugar seguro na sociedade, para as suas famílias e para si mesmas.

No laboratório «Sermos o que Quisermos Ser», foram realizadas pelas participantes performances inspiradas no desenho de Leonardo da Vinci *L'Uomo vitruviano*, Itália, 1490, e nas conquistas das mulheres no 25 de Abril de 1974, que pôs fim aos 41 anos de ditadura salazarista, as quais contribuíram de modo considerável para a sua formação como Sujeitos.

No que concerne ao contexto social em que o desenho *L'Uomo vitruviano* foi criado, em finais do século XV, vigorava o discurso renascentista italiano que propôs um modelo organicista com recurso ao corpo do homem como modo de criar harmonia entre a cultura e a natureza, estabelecendo um sentimento de proximidade e entendimento com o não humano, saindo assim do domínio de uma lógica transcendental mítica e religiosa e criando o paradigma científico. Este modelo foi representado no conhecido desenho *L'Uomo vitruviano*, que exhibe uma figura masculina com os braços e pernas esticados,

inscritos num quadrado e num círculo, tocando os quatro cantos do universo. Com este imaginativo traçado, o corpo masculino, fantasiado como forma pura, era o eleito como modelo das formas geométricas perfeitas do círculo e do quadrado. Na realização deste desenho, o artista inspirou-se na obra *De Architectura* do arquiteto romano Marco Vitrúvio Polião, c. 40 a.C., onde a ordem cósmica e o potencial para a perfeição são representados por meio de um corpo masculino ideal e racional, isto é, o homem branco, tendo a arquitectura vitruviana como escala as suas proporções. No desenho, a cabeça é o elemento que sobressai na composição, em relação às restantes partes corporais, exaltando a razão. Esse corpo ideal, concebido como masculino e absoluto, por meio de imaculado rigor geométrico, encontra-se, assim, liberto das contingências orgânicas e sensoriais do sujeito, que foram atribuídas ao feminino.

De facto, optamos muitas vezes pelo uso de uma régua unidimensional, isto é, fállica, com a sua escala unívoca para situar a diversidade dos seres, corpos e órgãos. Neste desenho, o masculino significa cultura, logos, ordem e geometria, contrapondo-se ao feminino aqui invisível, que simboliza natureza, matéria, transitoriedade e variabilidade. Não obstante esta persistente tentativa de instituir o corpo masculino como ideal, foram várias as mulheres artistas que, a partir da década de 1970, conseguem romper e questionar estes discursos reguladores, como se pode constatar na obra da artista alemã VALIE EXPORT, que realiza uma crítica implícita a este ideal do corpo masculino como medida do cosmos, na sua série de fotos performativas *Körperkonfiguration*, Alemanha, 1982, em que situa e inscreve o seu corpo no plano da cidade, da arquitectura, da cultura e da história (Furtado, 2014). Na atualidade, ainda se procura deslegitimar de diferentes modos, por vezes bastante subtis, a fala das mulheres e a liberdade de o seu corpo ocupar um lugar, e poder estar presente em todos os espaços sociais. Tal significa que o combate pela igualdade entre todas as pessoas ainda não está ganho.

As performances realizadas pelas participantes deste laboratório, inspiradas neste desenho, procuraram criar coreografias de corpos que pudessem ser inscritos nas formas geométricas do desenho de Leonardo da Vinci. Por conseguinte, as participantes e os seus filhos fotografaram-se e filmaram-se em posições corporais semelhantes à do «homem vitruviano», isto é, de pernas e braços abertos, contra uma parede. Mais tarde, as imagens foram editadas digitalmente, e sobrepostas ao desenho. No fundo da imagem, colocaram-se cravos, para aludir ao 25 de Abril de 1974, que pôs fim à longa ditadura do Estado

Novo salazarista e a uma evidente dominação das mulheres. Assim, foi realizado um processo de inscrição simbólica do feminino num desenho que glorifica o masculino e que reproduz os cânones da sociedade patriarcal.

Antes do 25 de Abril de 1974, a esfera pública era tida como masculina, e a privada assumida como feminina, sendo ambas hierarquizadas e dominadas pelos homens, tendo como base a fraqueza e fragilidade das mulheres. A exclusão das mulheres era declarada ou implícita em numerosas áreas da vida pública, como as Forças Armadas e o Governo da República, sendo-lhes recusados direitos como o de voto e o de serem eleitas e nomeadas. No referente ao foro do trabalho, as mulheres não podiam exercer profissões como a magistratura judicial, a carreira no Ministério Público, a diplomacia, os cargos de chefia na administração local e mesmo, durante bastante tempo, a de serem professoras universitárias. De igual forma, o casamento não era permitido em profissões como as de professoras primárias, telefonistas, enfermeiras e hospedeiras, na medida em que obrigariam a uma dedicação a tempo inteiro, incompatível com o papel exigido à mulher casada.

No que respeita ao domínio da vida íntima familiar, este era regulamentado pelo Estado, competindo ao marido o papel de representá-lo, cabendo-lhe o poder de decisão em assuntos como o voto e o poder sobre a mulher e os filhos. O Estado Novo criou condições práticas e ideológicas para que as mulheres regressassem ao lar e se focassem na família e no trabalho doméstico, no entanto, nos meios populares não havia quase mulheres nenhuma que fossem apenas domésticas, trabalhando quase todas de igual modo fora do lar, como operárias, trabalhadoras rurais, vendedeiras, ou criadas de servir. E, embora para serem olhadas como mulheres «honradas» não tivessem de ficar confinadas ao lar, nem fossem obrigadas a casarem-se, o casamento era entendido como uma via para a realização das mulheres e o paradigma do feminino assentava na relação heterossexual como norma.

No contexto de um entendimento restritivo do corpo, a sexualidade das mulheres era regulamentada para ser passiva e obediente e, quando casadas, satisfazerem os maridos e cumprirem o seu papel de mães. Por seu lado, a sexualidade masculina era construída com base em ideias de competição, acentuando-se comportamentos predadores e promíscuos dentro e fora do casamento. Assim, era concedida a quase

impunidade ao marido que matasse a esposa em flagrante adultério. Apenas alguns anos antes do 25 de Abril de 1974, se deu a extinção da diferenciação entre filiação legítima e ilegítima, a permissão do voto feminino para a Assembleia Nacional e a supressão do requisito de autorização do marido para a mulher poder sair do país. Neste regime, que reprimia os direitos e liberdades essenciais, a mulher funcionava como uma mercadoria trocada entre os homens, existindo apenas dentro do discurso patriarcal, pelo que, com este sentido, a mulher era falada, a mulher não falava. No campo dos hábitos, traçados com minúcia como sendo moderados e brandos, para autorizar a eternização dos atropelos aos direitos humanos, verifica-se que eles assentavam no princípio de que às mulheres pertencia o dever do decoro, pudor e decência.

Hoje, à medida que o poder masculino é cada vez mais ameaçado, as mulheres são, com grande frequência e intensidade, sujeitas a atos de violência de vários géneros – física, psicológica, sexual, sociocultural – e os homens, que prosseguem, de um modo geral, a controlar a globalidade dos campos sociais, tanto ao nível privado quanto público, são mais violentos em relação às mulheres, procurando o seu domínio e subordinação.

Em 1979, foi ratificada nas Nações Unidas, a CEDAW – Convenção para a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação Contra as Mulheres, a qual é considerada, ainda nos nossos dias, a magna carta dos direitos das mulheres e raparigas. A Convenção foi conseguida após longas negociações, já que muitos entendiam não ser necessária uma ferramenta específica no respeitante aos direitos humanos das mulheres, uma vez que isso iria levar a um distanciamento de assuntos mais urgentes e graves, como o combate à pobreza. Em 2021, foram 187 os países que homologaram a CEDAW, mas todo o processo de discussão revelou que os direitos humanos das mulheres e raparigas continuam a não ser consensuais, sendo a sua quebra muitas vezes ocultada e desvalorizada. Alega-se, muitas vezes, que estas violações não são uma questão de género, mas de justiça e igualdade, inclusive nos inúmeros casos de violência doméstica, cujas estatísticas demonstram que os agressores são em grande maioria os homens e as vítimas são mulheres. No entanto, continua a prevalecer a tentativa de não nomear esta violência como sendo na sua maioria masculina.

Em 1993, a conferência sobre direitos humanos da ONU, em Viena, sob a pressão de uma aliança global de mulheres, entre as quais muitas ativistas feministas, ratificou a

Declaração de Viena, que considerou os direitos das mulheres como sendo direitos humanos e, por esse motivo, a violência contra as mulheres passou a ser compreendida como uma violação desses mesmos direitos. Nessa altura, foi da mesma forma emitida pelos delegados uma recomendação, no sentido de incentivar os governos dos países, a um nível global, a fortalecerem a resposta dos seus sistemas de justiça no respeitante aos direitos das mulheres. Em 1995, as diretivas da ONU foram renovadas e promovidas pela Plataforma de Ação de Pequim, concebida e assinada pelos governos dos Estados-membros da ONU, sendo a violência contra as mulheres declarada como uma das principais barreiras para se alcançar a igualdade de género.

Cabe evidenciar, ainda, que a União Europeia considera que a violência de género é um assunto de saúde pública e uma violação dos direitos fundamentais, impedindo a igualdade entre mulheres e homens. Com o fim de fomentar essa igualdade adota iniciativas, como, por exemplo, financiar ONGs, auxiliar a difusão de projetos feministas, de Comissões dos Direitos das Mulheres e de Igualdade de Género, propondo um conjunto de iniciativas para combater a violência contra as mulheres. Não obstante, tanto a ONU como a UE têm sido alvo de críticas por parte de organizações feministas, que declaram a existência de desigualdades de género nessas instituições.

Imagens «Lab 03 / Sermos o que quisermos ser»

<https://www.cabazdigital.uevora.pt/lab03.html>









5.7. Lab 04 / Mapeamento do corpo como uma espécie de jardim.

Da minha cicatriz nasceu uma nuvem.

A minha cicatriz foi feita a caminho. Foi um acidente.

Da minha cicatriz brotaram flores amarelas, cicatrizes de crescimento, infância saltitante colorida com aguarelas apagadas.

As minhas cicatrizes permanecem na mente de quem as tem e contam as suas histórias em silêncio.

Todas nós já fomos literalmente uma ovelha negra, não por a cor da pele, mas sim pelas cicatrizes e bagagens adquiridas, o peso da lâ é mínimo comparado com o peso da ignorância e desconhecimento.

Na minha cicatriz nasceu o amor.

A minha cicatriz é o meu orgulho.

A minha cicatriz é a memória viva do meu limite e o limite dos outros.

(Mulheres Artistas de Casa de Abrigo, 2022).

No decorrer deste laboratório, a artista Nela Milic propôs com o coletivo Digitálias, criar cartografias digitais do corpo ao longo de uma série de oficinas cocriativas. O conjunto de oficinas decorreu na Biblioteca Pública de Évora, na Galeria do Giraldo e no espaço «Arts Corner», da Escola de Artes da Universidade de Évora, no âmbito da Feira de São João. Nela Milic é uma artista e uma académica que trabalha ao mesmo tempo com *media* e artes. Recorre em particular à fusão do texto e da imagem, e cria instalações, arquivos e publicações. A artista desde sempre se interessou pela interseção do tempo e do espaço, o que a levou a muitos projetos multimédia e artísticos, onde lidou com narrativa, repositórios digitais, cidade e participação. É professora de

«Design Management and Cultures» no London College of Communication, uma das instituições de ensino da University of the Arts, Londres.

Na troca de correspondência eletrônica com as Digitálias, a artista escreve o seguinte:

Estou interessada em falar às Mulheres sobre o trabalho de Nan Goldin e sugerir-lhes o mapeamento do seu corpo de forma que este se torne em uma faculdade fantástica – por exemplo, se tiver um hematoma, torna-se em uma borboleta que se transporta e exhibe – tenho de igual modo o meu próprio trabalho para lhes mostrar sobre este assunto. Assim, as participantes mapeiam o corpo como se fosse uma espécie de jardim (...) (Milic, 2022).

Neste laboratório, a história de vida das participantes conferiu-lhes e restituiu-lhes um lugar nas narrativas oficiais que por sistema as retiram e desapropriam de um lugar de fala. As mulheres recorreram a diferentes linguagens simbólicas, como a palavra ou a imagem, para que as suas experiências se registassem como espaços de vida únicos e individuais. Assim sendo, as participantes foram olhadas como sobreviventes e heroínas de uma batalha desigual, assente no género e perpetuadora da violência doméstica. O estatuto de vítima de violência doméstica é muitas vezes utilizado como forma de destituição subjetiva, negando o direito às mulheres de sentirem-se não apenas como frágeis e vitimadas, mas além do mais como fortes e vencedoras.

As mulheres sobreviventes de violência doméstica, para serem credíveis como vítimas, têm de apresentar um conjunto de comportamentos típicos e enquadrar-se em um papel estereotipado de vítima, isto é, estarem descontroladas, emotivas e frágeis. Este tipo de raciocínio e mentalidade, demonstrativo de um profundo desconhecimento de processos de violência na intimidade, aplica-se, amiúde, às mulheres confiantes e assertivas que denunciam os seus agressores em casos de violação, violência doméstica ou assédio. O fundamento base é o de se considerar que uma mulher confiante não tem motivos para continuar com um companheiro agressor. Por tal razão, não são reconhecidos os processos de internalização de modelos patriarcais inscritos em todas as mulheres, incluindo nas próprias vítimas, o que as leva, muitas vezes, em contexto de violência doméstica, a considerarem-se culpadas pelas agressões e, por esse motivo, a não fugirem do agressor.

Portanto, urge reconsiderarmos e questionarmos os paradigmas incorporados por todos nós, que definem pares dicotômicos de masculino e feminino, ou seja, de heroísmo e vileza, normalidade e anormalidade, coragem e covardia, visibilidade e invisibilidade, fala e silenciamento, um conjunto de oposições culturais, que internalizamos desde há milénios. Os heróis da atualidade são sempre parte de um discurso que se define, sobretudo, a partir de valores como a valentia, a determinação e a força física, ancorados em um imaginário de masculinidade, representada como extraordinária por contraste à pessoa comum.

Os lugares desenhados e esperados para o masculino, de explorador, desbravador que vai na sua jangada, nau, ou caravela, e que age, luta e constrói, cujo representante paradigmático é Ulisses, em oposição ao lugar desenhado para o feminino, que obriga as mulheres a permanecerem enclausuradas e a aquietarem-se na posição de esposas e mães, representado por Penélope, não faz mais sentido. Por tal razão, temos de colocar cada vez mais as mulheres na posição de seres humanos merecedores de admiração, de figuras que desenvolvem o seu potencial máximo, para além do género, da etnia, da classe e da raça, entre outros espartilhos sociais.

No decorrer deste laboratório, as mulheres escolheram quais as cicatrizes do seu corpo gostariam de ver fotografadas e impressas. Mais tarde, foram inscritos nas fotografias, desenhos, frases poéticas e esculturas em plasticina, inspirados nas cicatrizes. A ênfase deste conjunto de oficinas centrou-se nas experiências estéticas e nos laços sociais estabelecidos entre todas as participantes, que proporcionaram a criação de um espaço onde teve lugar a criatividade, o diálogo e a comunicação. As imagens produzidas pelas participantes procuraram representar as memórias das violências experienciadas e transformá-las em algo positivo, caso assim o entendessem.

As práticas artísticas realizadas, centraram-se nos processos e não nos objetos, procurando ser catalisadoras de transformações, e provocar, incomodar e fazer refletir a comunidade em geral sobre os mecanismos da violência doméstica. Desse modo, parece-nos pertinente o que Claire Bishop advoga:

A arte contemporânea mais convincente não se rende a gestos exemplares, mas utiliza a participação para articular a ligação contraditória entre autonomia e intervenção social; além disso, reflete sobre esta antinomia presente tanto na estrutura da obra

como nas condições da sua receção. É a esta arte –incómoda, exploradora, confusa – que devemos recorrer como alternativa às homilias bem-intencionadas que hoje passam por um discurso crítico sobre a colaboração social. Estas homilias empurram-nos de imediato para um regime platónico onde a arte é valorizada pela sua veracidade e eficácia educativa – e não para nos convidar a enfrentar as questões mais complicadas que são levantadas nessas ocasiões (Bishop, 2006, p. 183).

Este projeto de investigação, ancorado em uma prática artística participativa e colaborativa, pretende proporcionar oportunidades para exponenciar a consciência crítica, promover as inter-relações sociais e uma compreensão mais profunda entre as participantes. Este entendimento é construído sobre experiências emotivas, afetivas, reflexivas, corporais e imaginativas, que traduzem o viver da agressão, da crueldade e da violência, mas também do encontro, da partilha e da amizade.

A violência masculina contra as mulheres e as raparigas germina, cresce e perpetua-se num ambiente social de banalização dessa mesma violência, que ganha dimensão e é legitimada num contexto social que promove uma masculinidade tóxica e hostil, combinada com o escrutínio permanente das mulheres, veiculada sobretudo pelos meios de comunicação de massas, que lhes retira a voz, o desejo e a possibilidade de manifestarem a sua insatisfação. Também por isso, a violência sistémica contra as mulheres é interrompida quando as diferentes vozes e corpos contam as suas histórias.

O registar das suas memórias é um modo de as mulheres lidarem com o trauma do esquecimento e apagamento coletivo das suas histórias de vida, que não têm lugar nem reconhecimento na vida social. Na medida em que a violência doméstica ocorre quando um parceiro procura controlar ou subjugar o outro através de abuso emocional, agressão física, agressão sexual, abuso verbal, abuso financeiro, abuso psicológico, afastamento da família e amigos, ou impedimento de praticar uma determinada religião, as cicatrizes podem não ser apenas visíveis na pele, mas de igual modo no pensamento, provocadas pela violência psicológica.

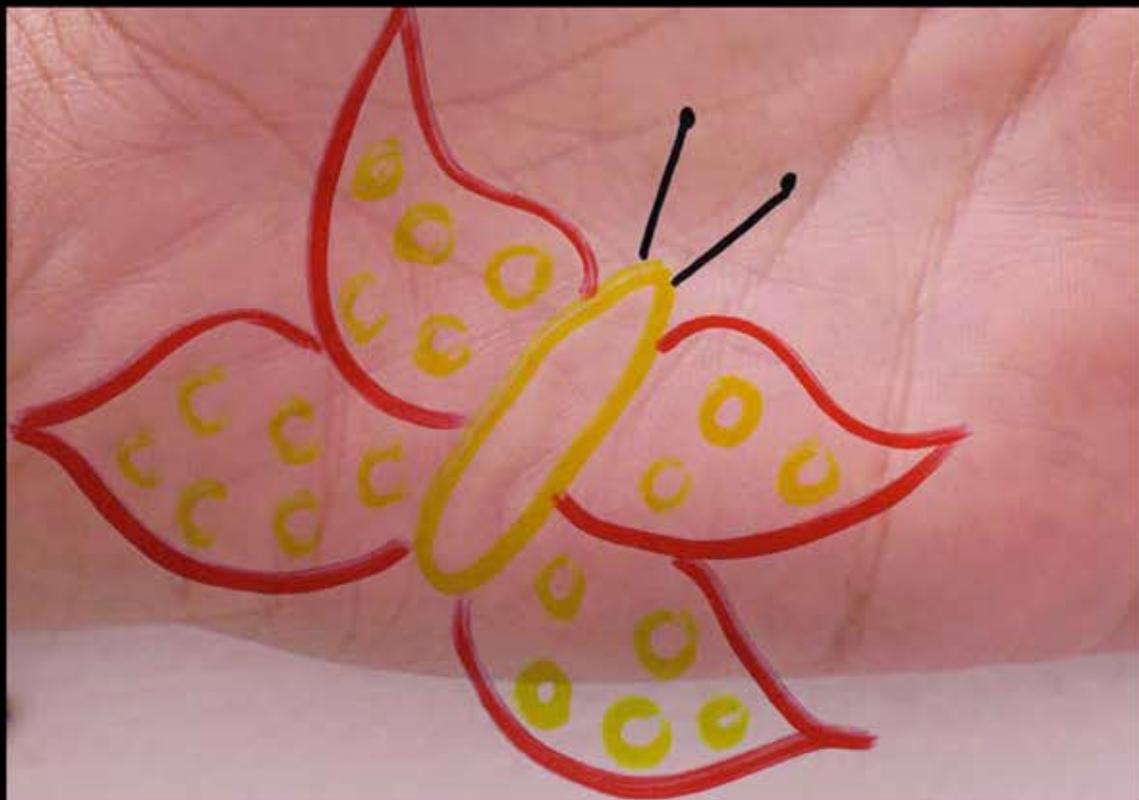
Convém notar que todo o trabalho artístico desenvolvido nos laboratórios decorreu no contexto de uma conversa dialógica que se pretendeu fosse sobretudo colaborativa, não tendo como objetivo principal a produção de objetos mercantilistas, mas a partilha de múltiplas experiências e saberes.

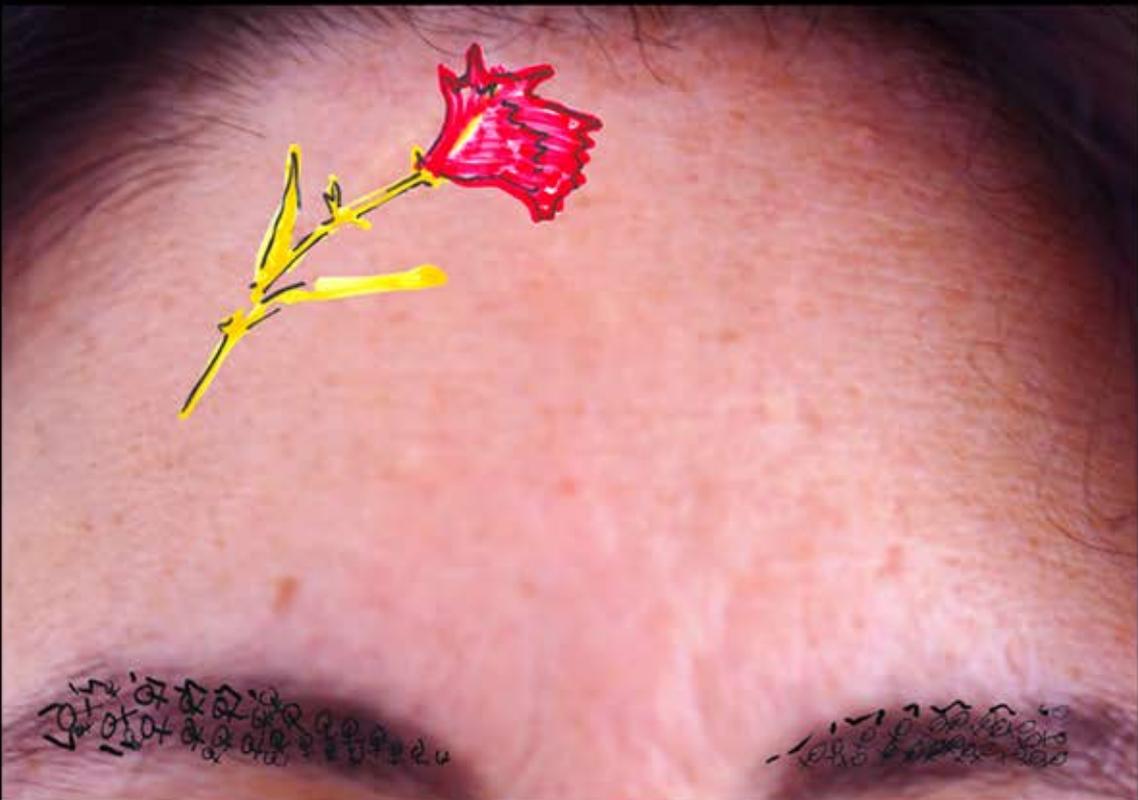
No que diz respeito às práticas artísticas desenvolvidas pelo coletivo Digitálias, Patrícia Gouveia defende que:

(...) em Digitálias, enfatiza-se um processo de trabalho em detrimento da produção de objetos autorais, por outro, combate-se o modelo vigente nas práticas de especulação monetária neoliberais ainda dominantes nos mercados de artes contemporâneas. Neste contexto, acumulam-se ideias, histórias, imagens, vídeos e outros recursos compartilháveis para assim se desmontarem sistemas patriarcais, capitalistas, colonialistas, entre outros. Por via de um feminismo de convergência que integra o tradicional e o digital, abre-se um espaço de reflexão que dá lugar à imaginação e à construção de recursos coletivos compartilhados, abrindo caminho a práticas culturais sustentáveis e ao desenvolvimento de ferramentas que nos permitam pensar em outras formas de trabalho artístico que superem os modelos vigentes (Gouveia, 2022, p. 2).

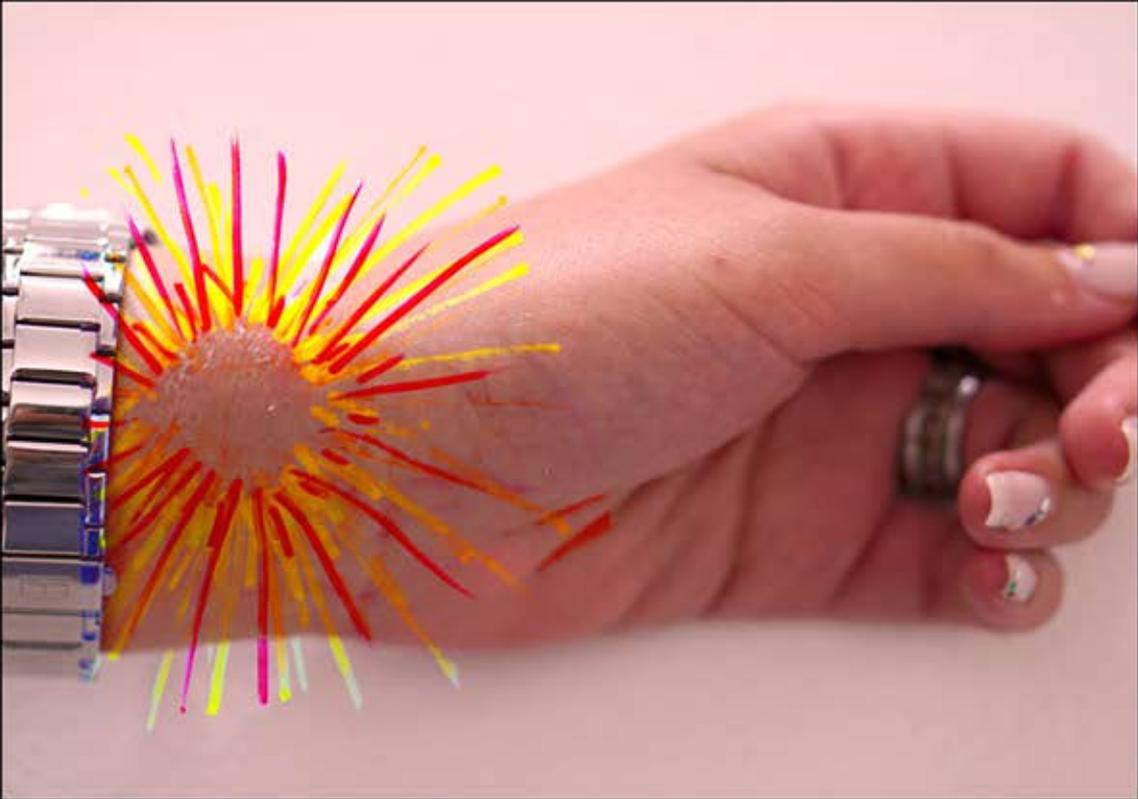
Imagens «Lab 04 / Mapeamento do corpo
como uma espécie de jardim»

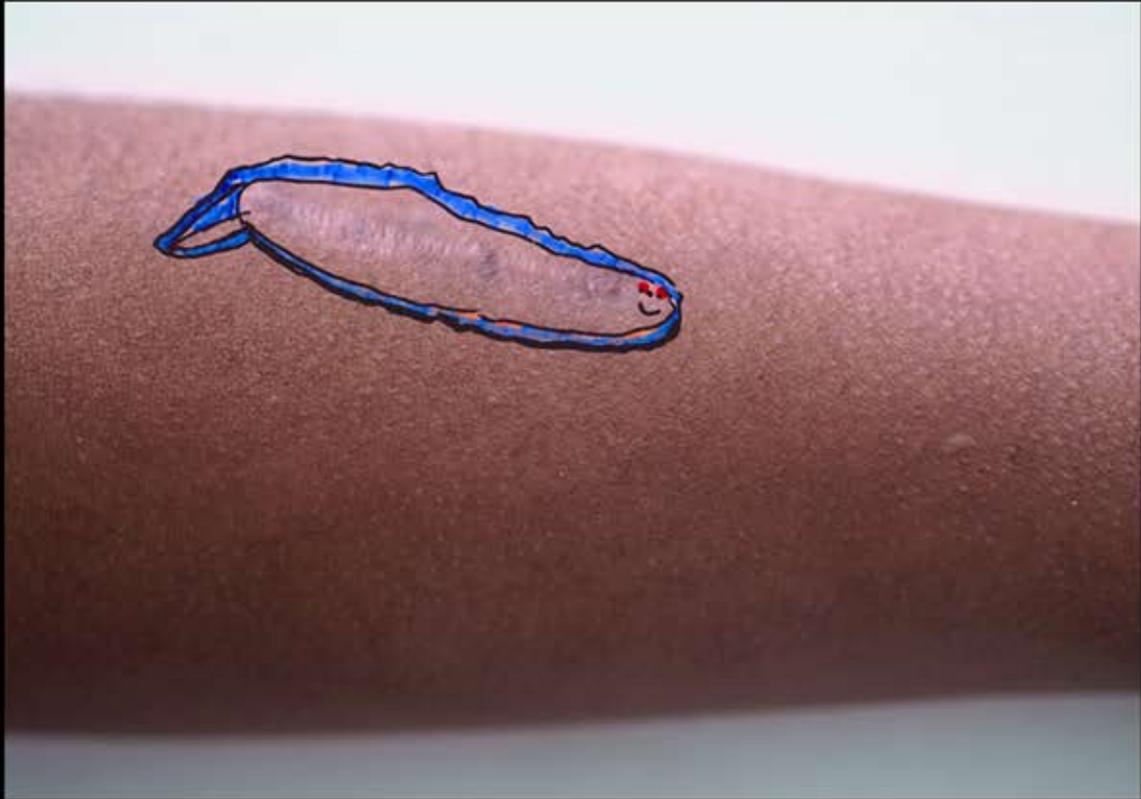
<https://www.cabazdigital.uevora.pt/lab04.html>



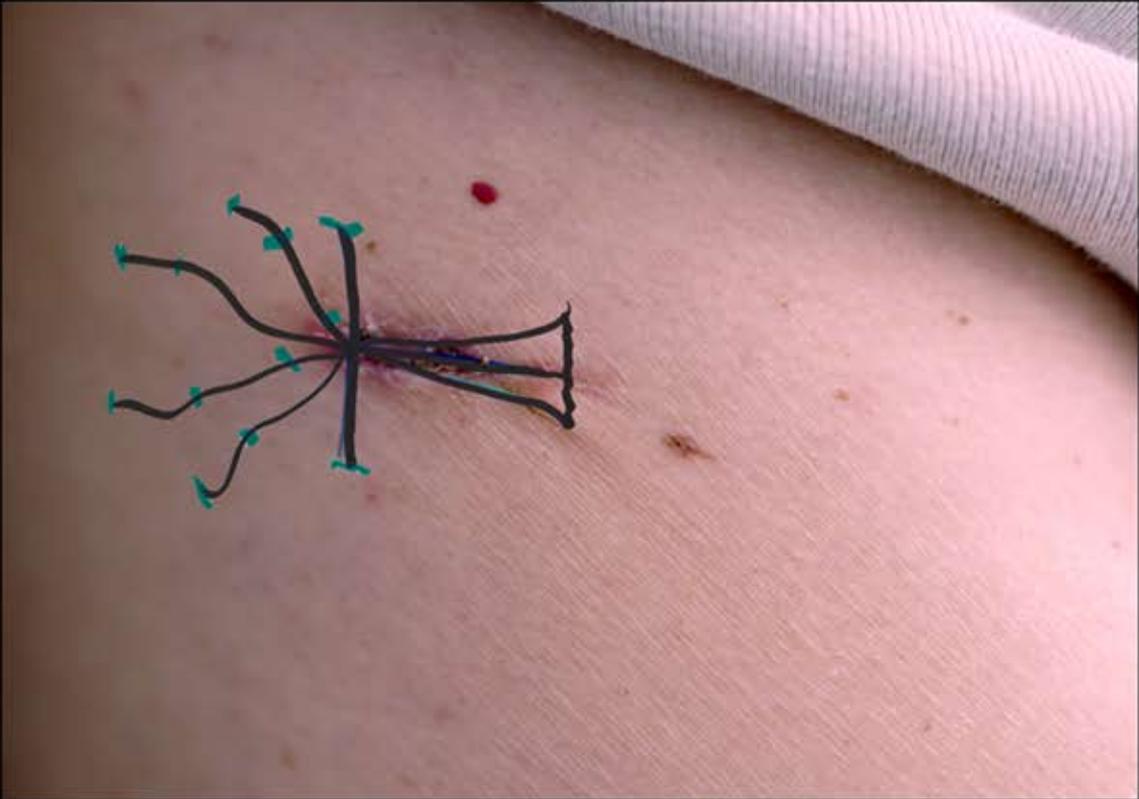


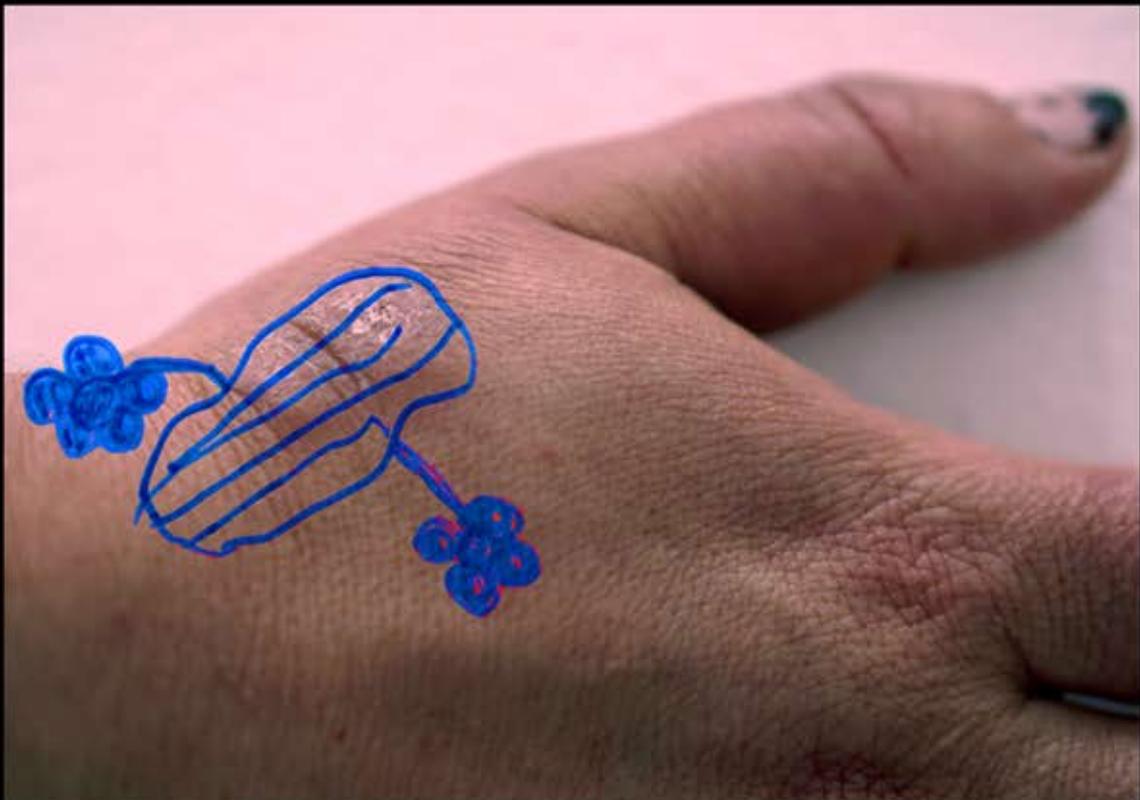
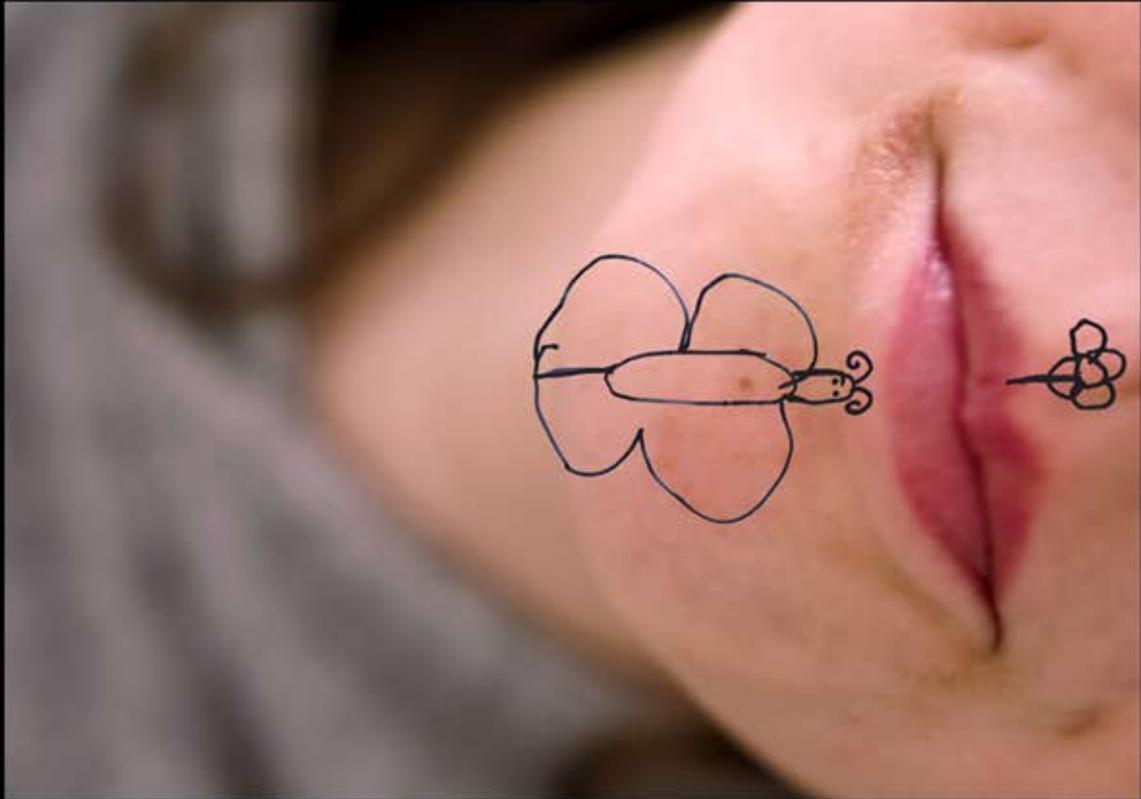




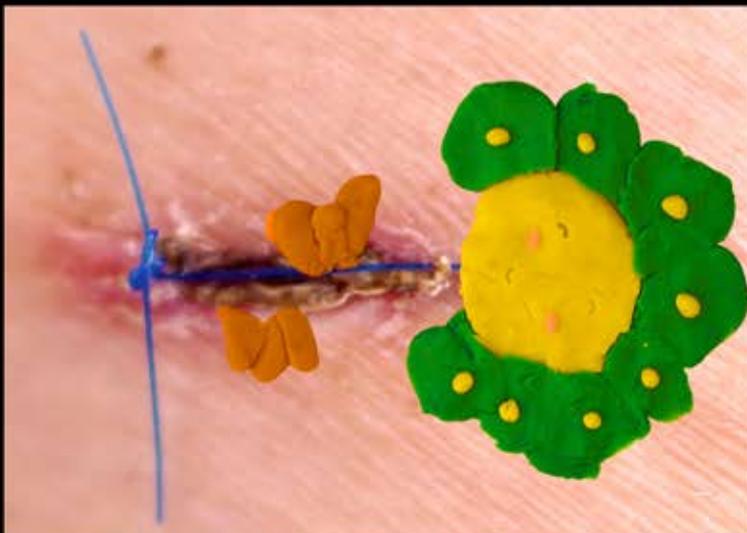


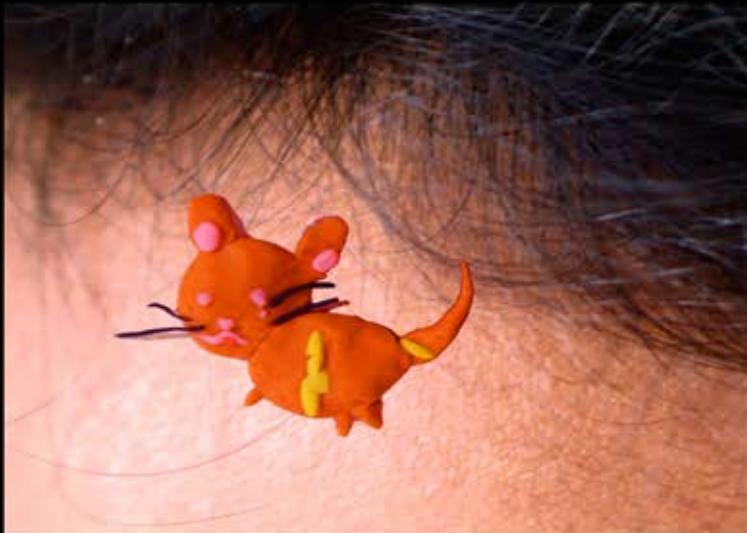
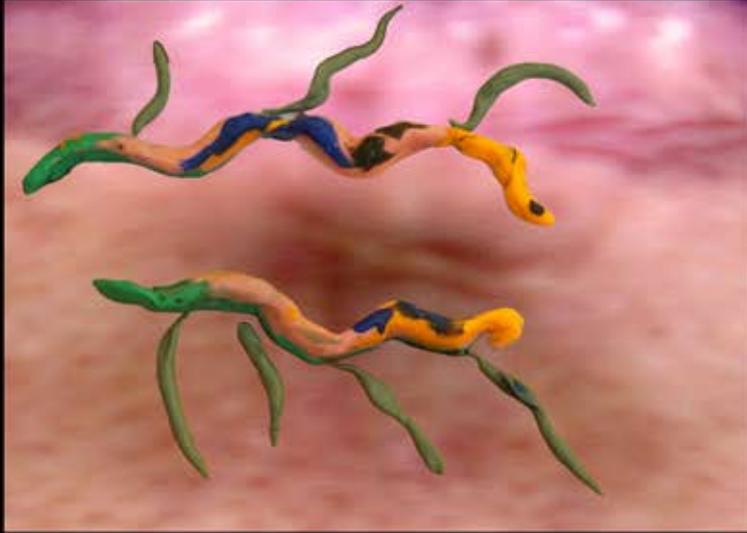


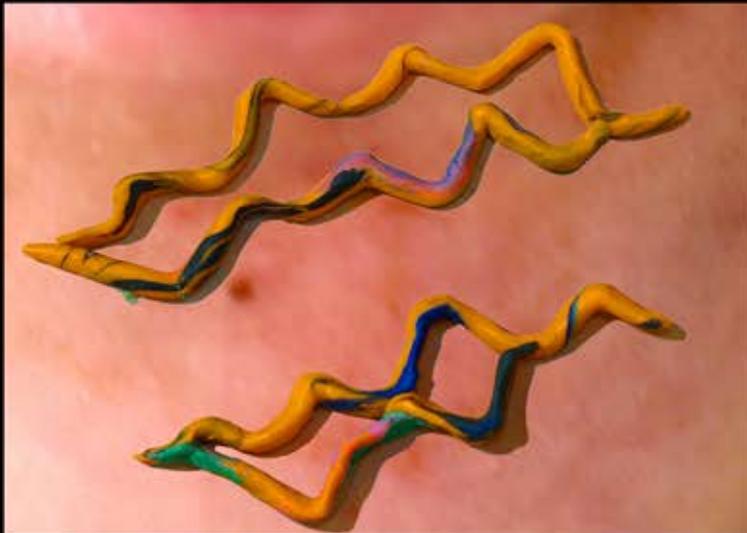


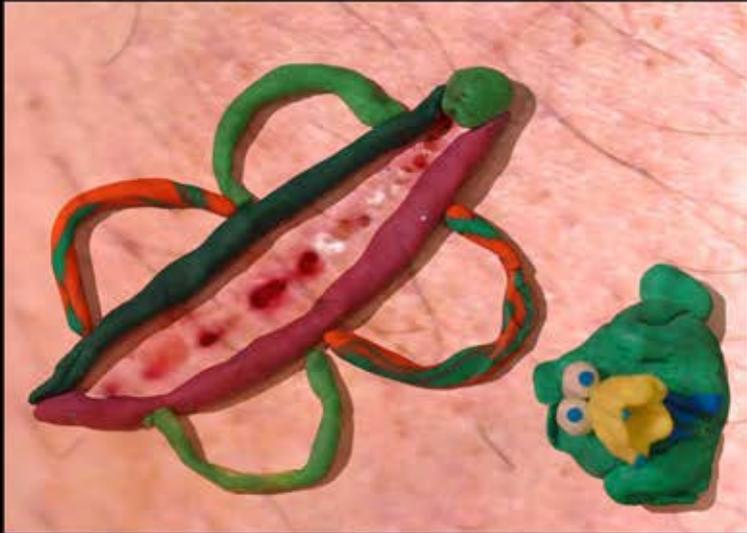


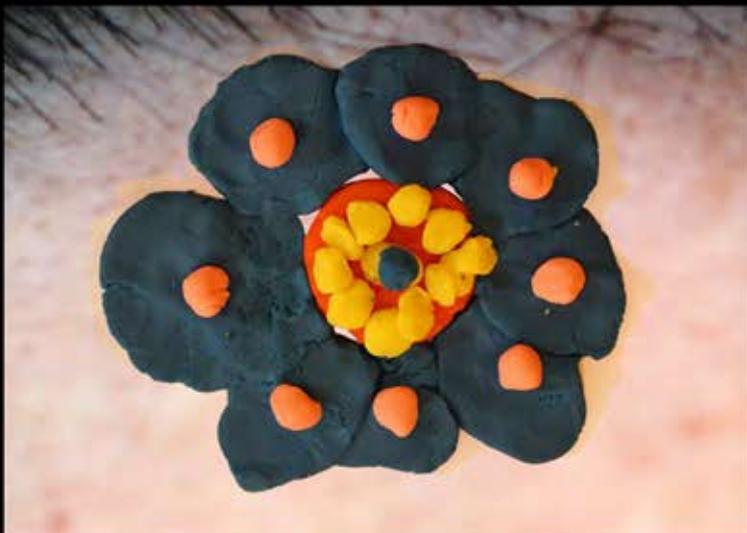
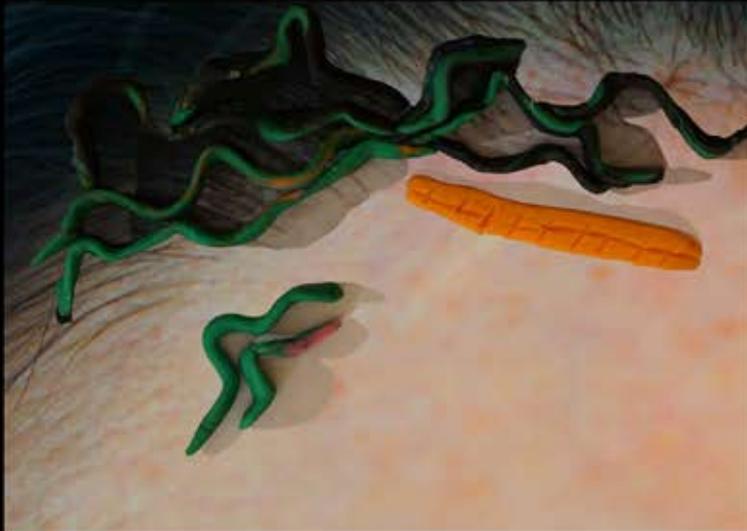
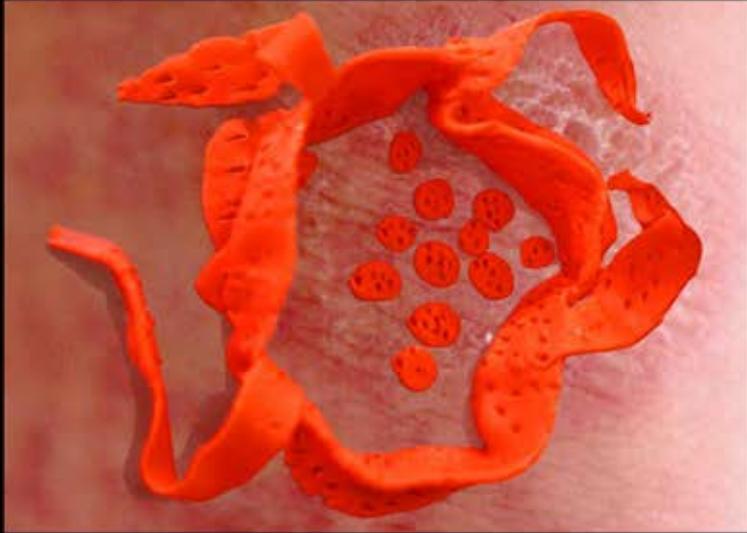


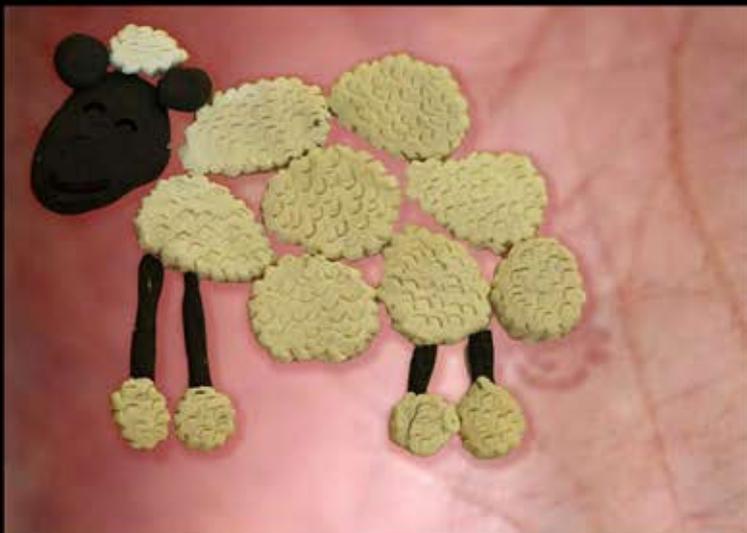








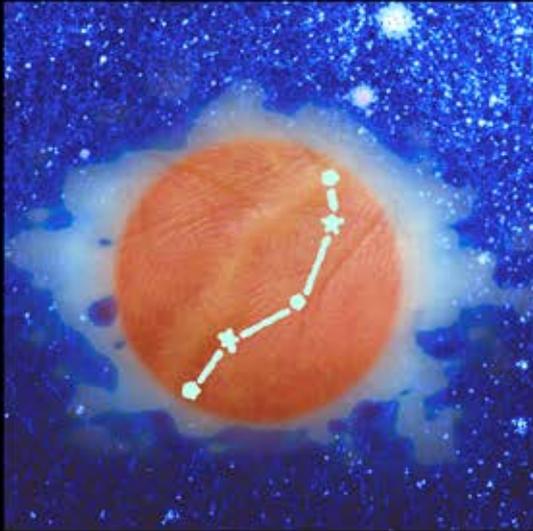




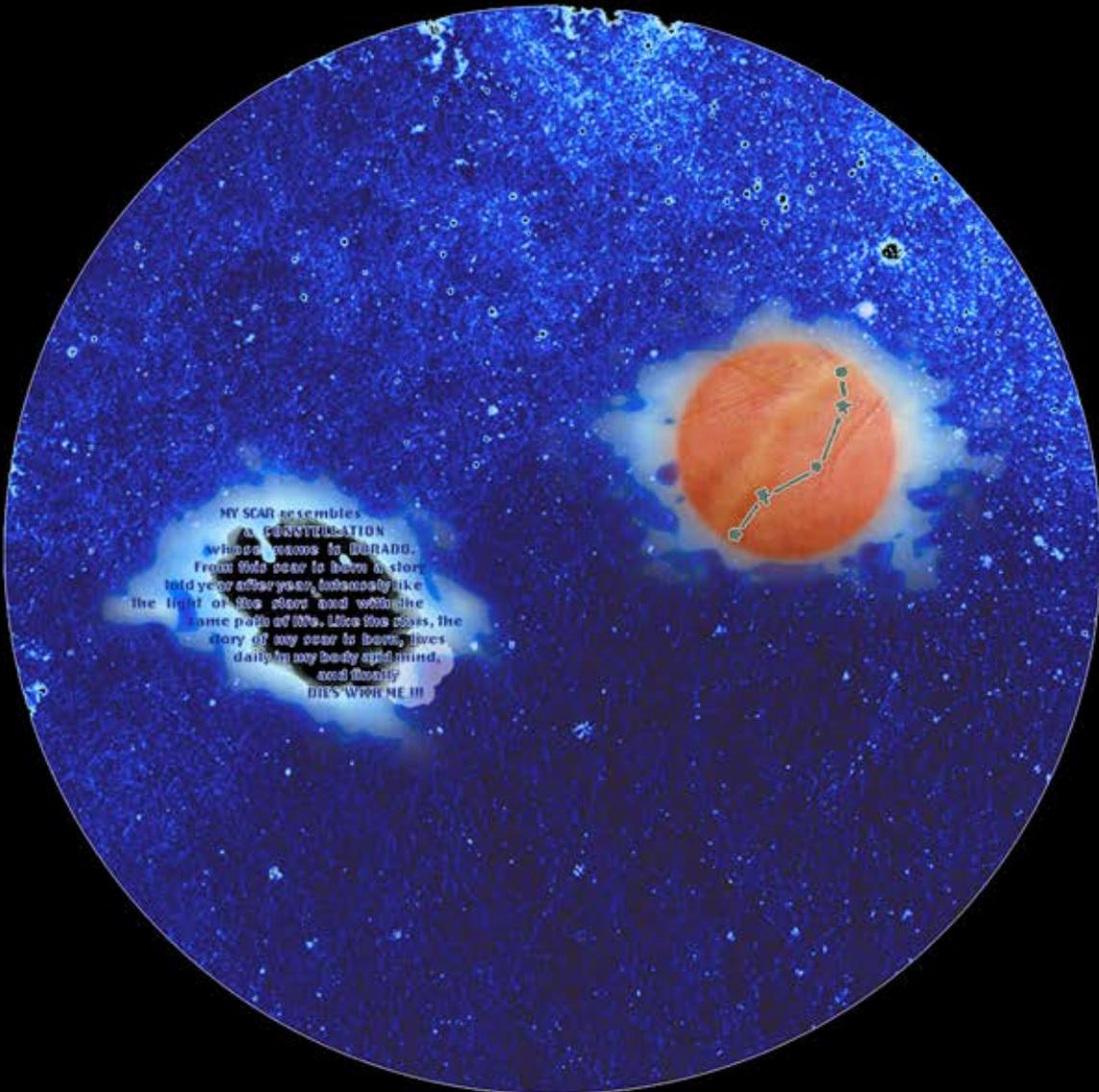
It was an accident.

*we were all once literally a black sheep,
not because of the colour of our skin
but because of the scars and baggage
we acquired.*

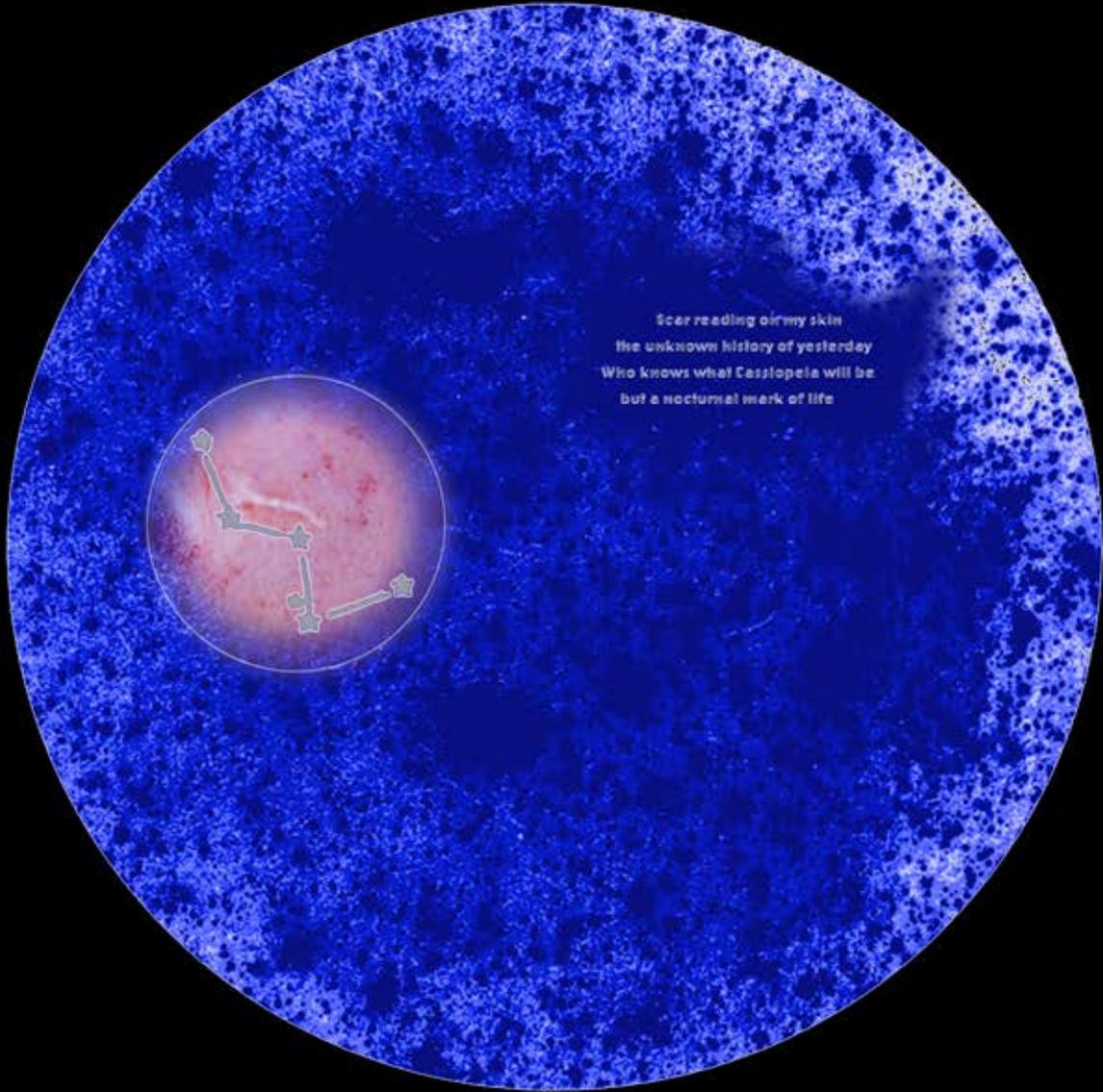
My scar was made on the way.



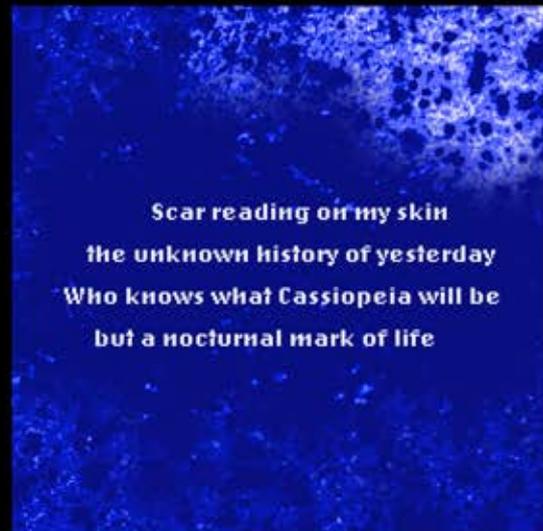
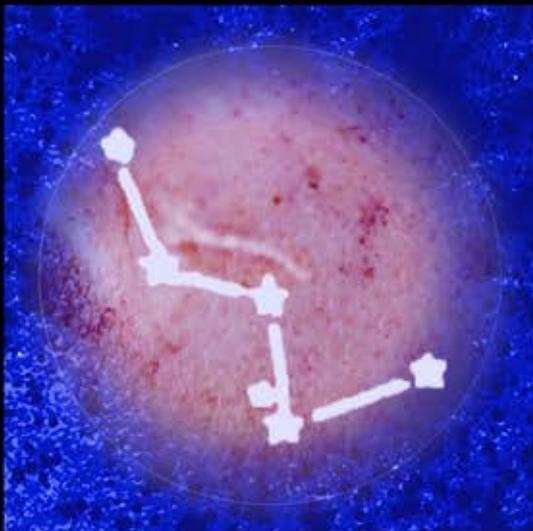
MY SCAR resembles
a CONSTELLATION
whose name is DORADO.
From this scar is born a story
told year after year, intensely like
the light of the stars, and with the
same path of life. Like the stars, the
story of my scar is born, lives
daily in my body and mind,
and finally
DIES WITH ME !!!



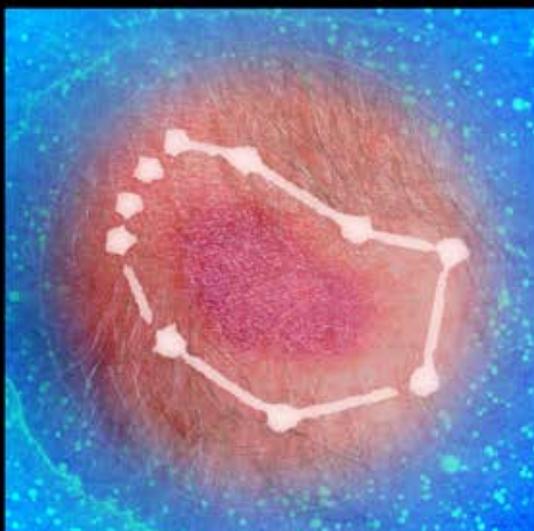
MY SCAR resembles
a CONSTELLATION
whose name is DORADO.
From this scar is born a story
told year after year, intensely like
the light of the stars, and with the
same path of life. Like the stars, the
story of my scar is born, lives
daily in my body and mind,
and finally
DIES WITH ME !!!



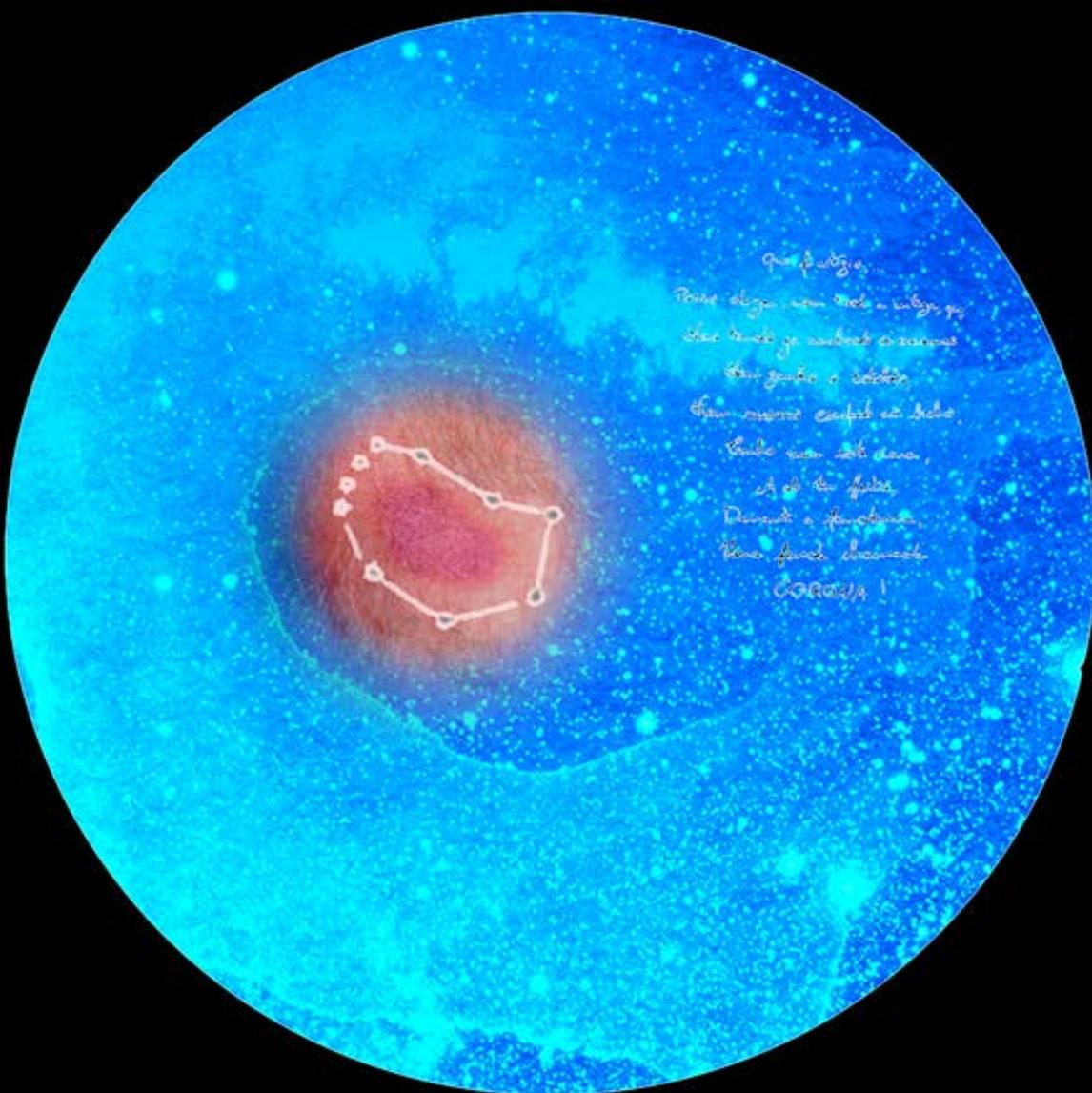
Scar reading on my skin
the unknown history of yesterday
Who knows what Cassiopeia will be
but a nocturnal mark of life



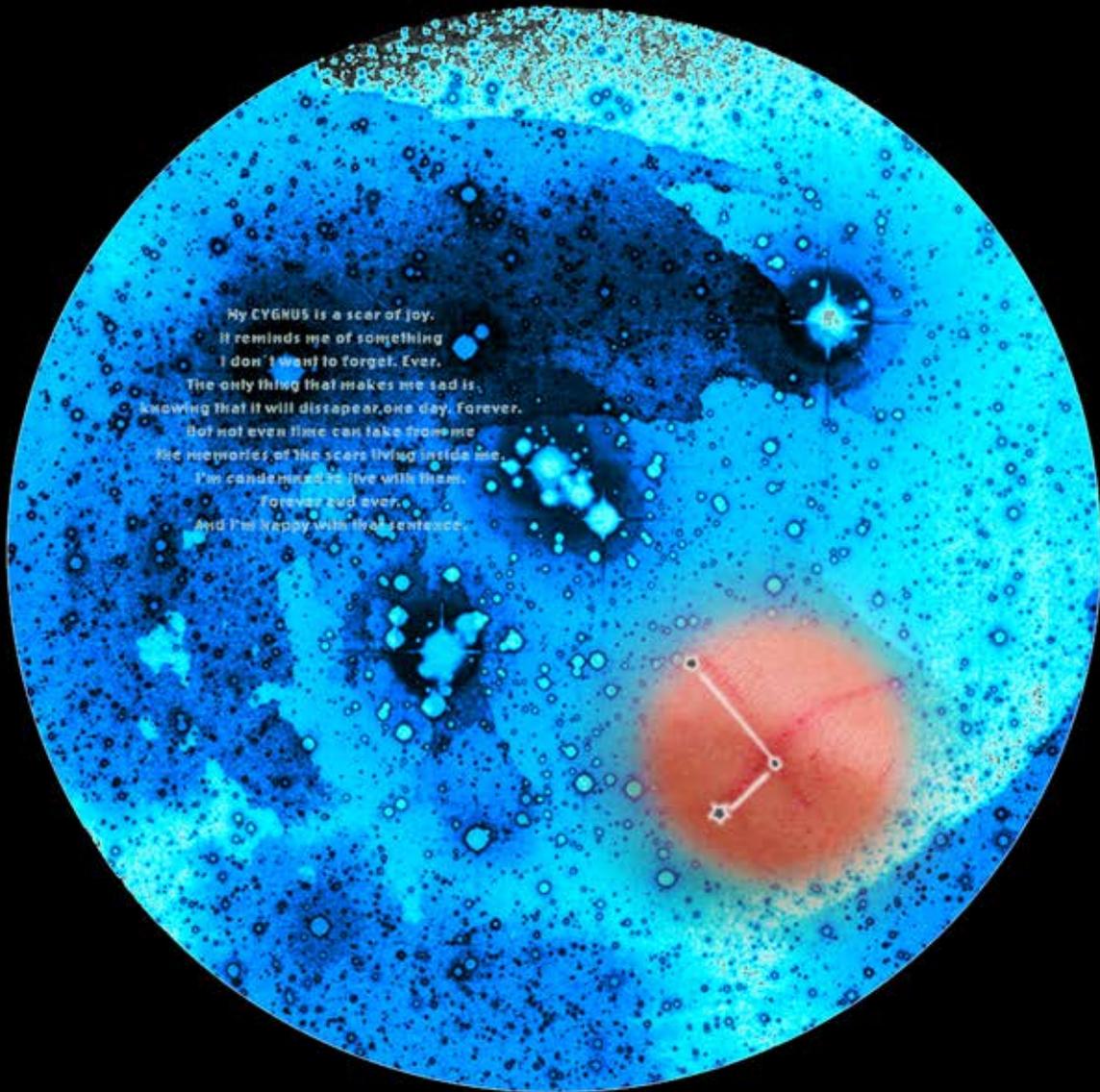
Scar reading on my skin
the unknown history of yesterday
Who knows what Cassiopeia will be
but a nocturnal mark of life



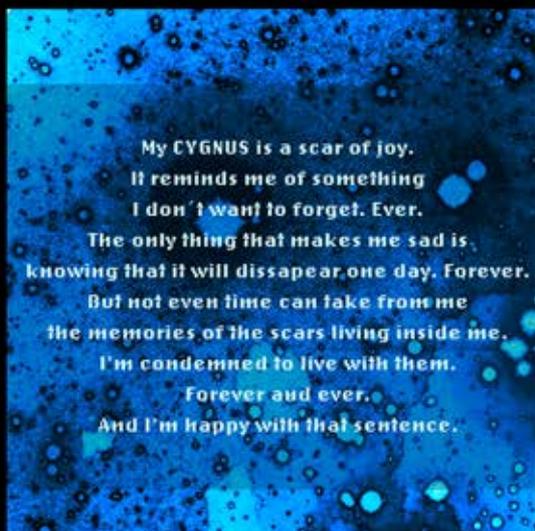
que festigio, ...
Posso dizer, com todo a certeza, que
Nas noites já acabadas os exames
Nem ganho o tolofofo,
Nem mesmo escapou ao bicho,
Como uma sorte rara,
A do teu feito,
Durante a fundição,
Uma feição chamada
CORONA !



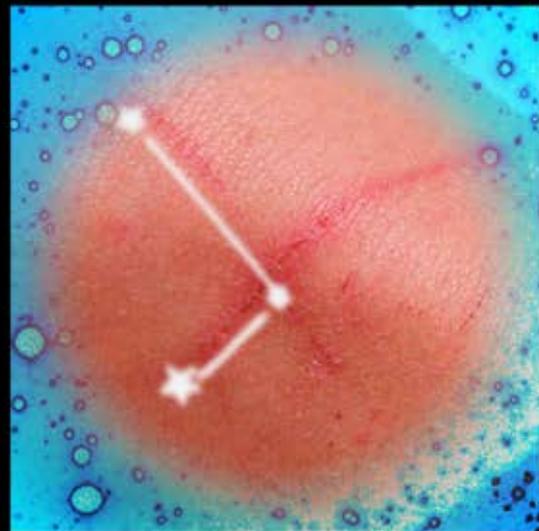
que festigio, ...
Posso dizer, com todo a certeza, que
Nas noites já acabadas os exames
Nem ganho o tolofofo,
Nem mesmo escapou ao bicho,
Como uma sorte rara,
A do teu feito,
Durante a fundição,
Uma feição chamada
CORONA !

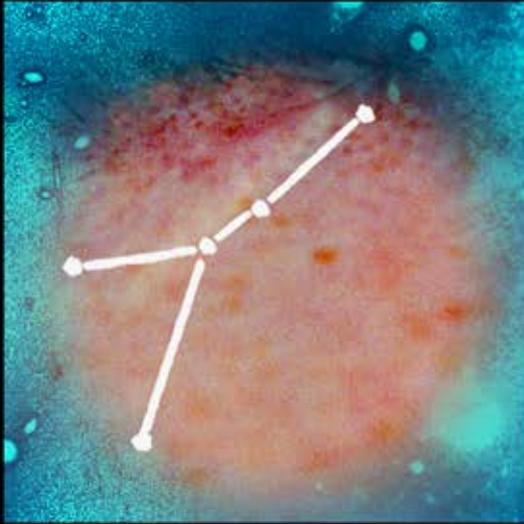


My CYGNUS is a scar of joy.
It reminds me of something
I don't want to forget. Ever.
The only thing that makes me sad is,
knowing that it will disappear, one day. Forever.
But not even time can take from me
the memories of the scars living inside me.
I'm condemned to live with them.
Forever and ever.
And I'm happy with that sentence.



My CYGNUS is a scar of joy.
It reminds me of something
I don't want to forget. Ever.
The only thing that makes me sad is,
knowing that it will disappear, one day. Forever.
But not even time can take from me
the memories of the scars living inside me.
I'm condemned to live with them.
Forever and ever.
And I'm happy with that sentence.

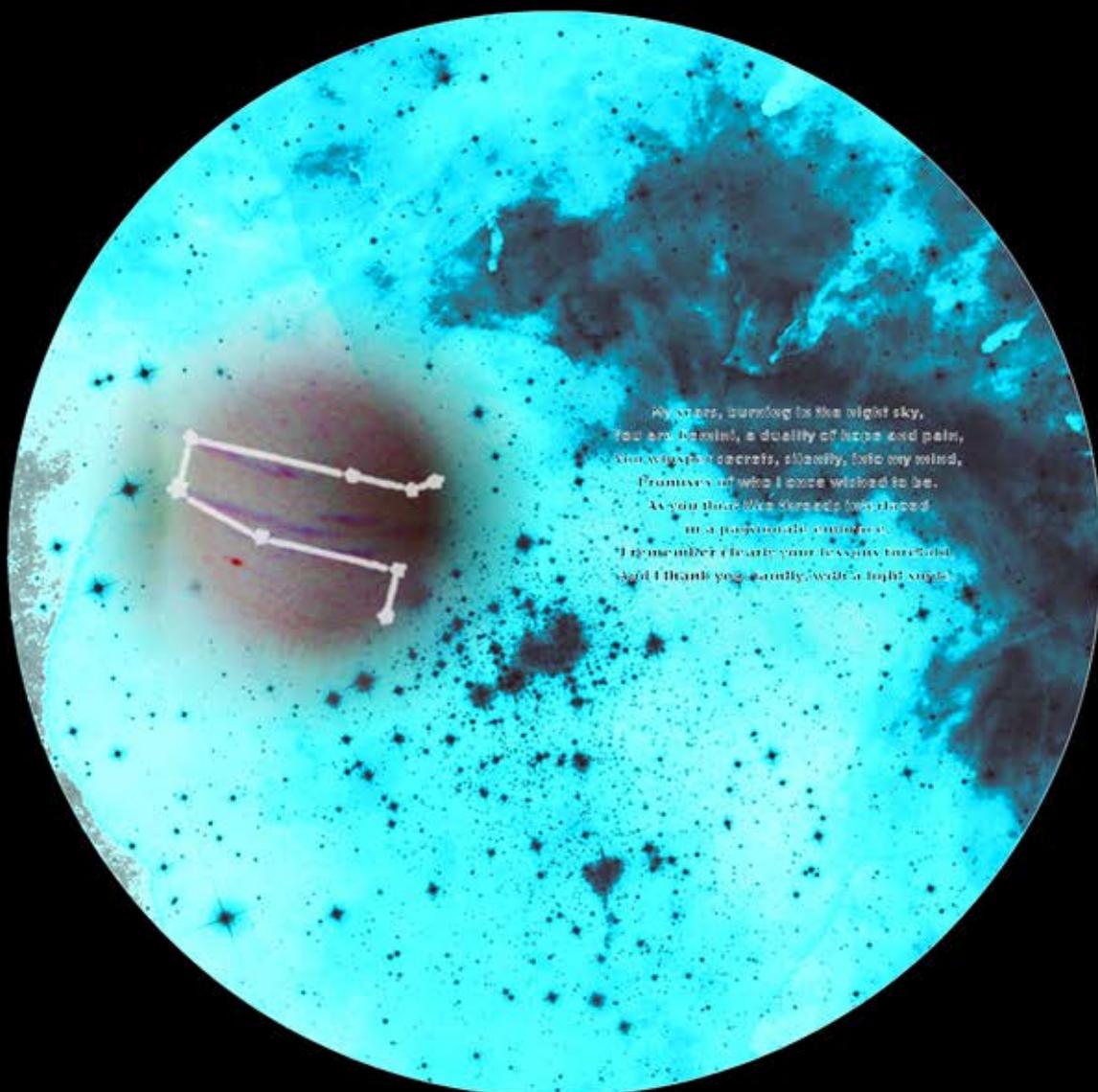




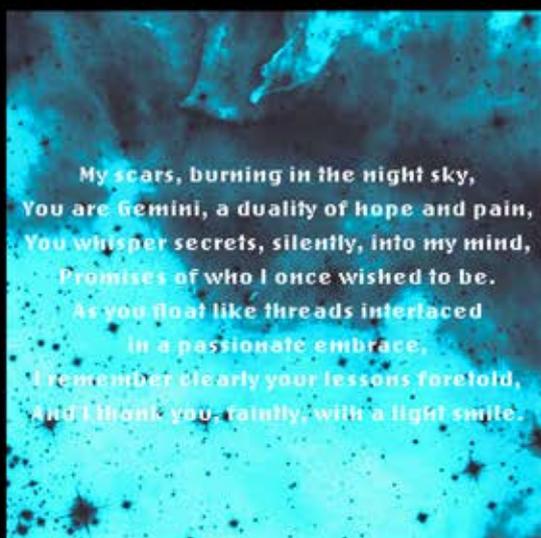
My CANCER scar is one of the several
I have collected along my life.
Some are seen and some are not.
Some still hurt. Some not anymore.
Some made me stronger and others sad.
I am all my scars and all my dreams.
Hoping for more possibilities of equality.



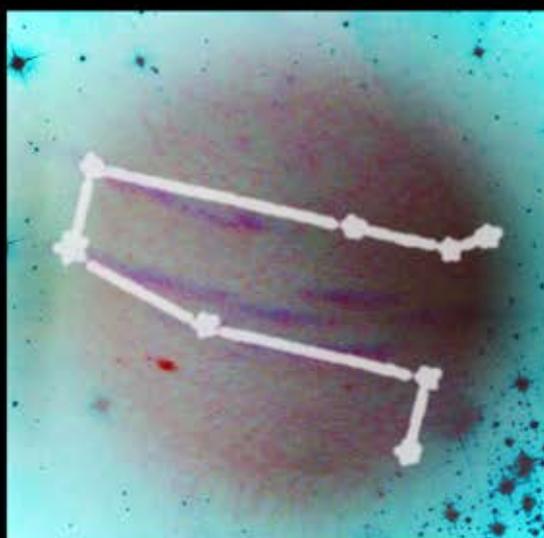
My CANCER scar is one of the several
I have collected along my life.
Some are seen and some are not.
Some still hurt. Some not anymore.
Some made me stronger and others sad.
I am all my scars and all my dreams.
Hoping for more possibilities of equality.



My scars, burning in the night sky,
You are Gemini, a duality of hope and pain,
You whisper secrets, silently, into my mind,
Promises of who I once wished to be.
As you float like threads interlaced
in a passionate embrace.
I remember clearly your lessons foretold,
And I thank you, faintly, with a light smile.



My scars, burning in the night sky,
You are Gemini, a duality of hope and pain,
You whisper secrets, silently, into my mind,
Promises of who I once wished to be.
As you float like threads interlaced
in a passionate embrace.
I remember clearly your lessons foretold,
And I thank you, faintly, with a light smile.



5.8. Lab 06 / Degraus para a igualdade.

A Comissão para a Cidadania e a Igualdade de Género (CIG) lançou o repto para que todos os Municípios do País assinalassem o «Dia Municipal para a Igualdade», que tem lugar a 24 de Outubro, através de uma intervenção de arte urbana, intitulada «Degraus para a Igualdade», que destacasse a desigualdade ainda existente entre mulheres e homens. Esta ação tinha como objetivo informar e mobilizar os munícipes para o combate às diversas discriminações. No âmbito deste repto, a Dra. Teresa Carona, da Divisão para a Educação e Intervenção Social da Câmara Municipal de Évora (DEIS-CME), tendo como pano de fundo o Plano Municipal para a Igualdade e Não Discriminação (PMIND-CME), convidou a equipa de investigadores do *Cabaz Digital* (CHAIA/UÉ) para criarem em conjunto um projeto artístico para a escadaria dos Paços do Concelho.

O PMIND, de acordo com a CME, tem um horizonte temporal de 4 anos (2022-2025) e possui um carácter transversal, enquadrando a temática da igualdade de género e não discriminação do ponto de vista estratégico e operacional, em linha com a Estratégia Nacional para a Igualdade e Não-Discriminação 2018-2030 – «Portugal + Igual» (ENIND) e com os planos nacionais. Estes planos são, designadamente, o Plano de Ação para a Igualdade entre Mulheres e Homens, o Plano de Ação para a Prevenção e Combate à Violência Contra as Mulheres e Violência Doméstica e o Plano de Ação para o Combate à Discriminação em Razão da Orientação Sexual, Identidade e Expressão de Género. É um plano maleável e sujeito às modificações que sejam consideradas úteis pelos munícipes, por forma a responder a exigências que surjam no decorrer da sua realização e avaliação, reunindo diretrizes de intervenção e apontando ações reais nas vertentes interna e externa, isto é:

(...) para as suas trabalhadoras e para os seus trabalhadores e para as suas munícipes e para os seus munícipes, no sentido da concretização progressiva de uma sociedade justa, inclusiva e igualitária, cuja promoção da igualdade e não discriminação entre todos os cidadãos se baseia numa atuação concertada entre a autarquia, entidades relevantes e a população. É um Plano de e para Évora (CME-PMIND, 2022).

A instalação resultante consistiu em 25 frases e respetivas ilustrações, inscritas na escadaria do edifício dos Paços do Concelho, em Évora, e foi realizada no âmbito de

oficinas de desenho digital para o coletivo Digitálias, estudantes de licenciatura e mestrado do DAVD/EA/UÉ, e alunos das turmas de Desenho das professoras Maria João Vilela Machado e Leonor Serpa Branco, da Escola Secundária Gabriel Pereira (ESGP), em Évora. As frases foram escritas com base nas estatísticas do conselho de Évora relativas a desigualdades no foro da vida profissional, no foro doméstico e da violência doméstica, e em textos e reflexões de pensadoras e personalidades públicas, de fácil leitura, que pudessem alertar para o problema da desigualdade de género.

As frases selecionadas foram as seguintes:

Funcionári@s CME: lugares de chefia: ♀ 36,4%: ♂ 63,6% [CME/2021]

Funcionári@s CME: dificuldades das ♀ conciliar vida prof./pessoal/familiar: causas-assistência à família e doença [CME/2021]

Funcionári@s CME: 1863 horas dedicadas à proteção da parentalidade: ♀ 73,6%: ♂ 26,4% [CME/2021]

Funcionári@s CME: 689 horas dedicadas à assistência à família: ♀ 70%: ♂ 30% [CME/2021]

Concelho de Évora: participação desporto escolar: ♀ 43,2%: ♂ 56,8% [CME/2018-20]

Concelho de Évora: participação desporto federado: ♀ 15%: ♂ 85% [CME/2018-20]

Concelho de Évora: ♀ empregues em empresas: 8294 em 2016: 9132 em 2018 Fundação Francisco Manuel dos Santos/2021]

Concelho de Évora: ♀ empregadoras: 319 em 2016: 314 em 2018 [Fundação Francisco Manuel dos Santos/2021]

Violência doméstica: vítimas: ♀ 124: ♂ 13: agressores: ♀ 14: ♂ 126 [C.D.PSP Évora/2018]

Violência doméstica: denunciante: vítimas 89,5%: familiares/vizinhos 9,3%: entidades/instituições 3,6%: anónimo 3,6% [C.D.PSP Évora/2018]

Educação, formação, ciência: alun@s sistema de ensino: ♀ 49,7%: ♂ 50,3%
[CIG/2021]

Trabalho e desemprego: salário: ♀ 1086,6€: ♂ 1307,7€: diferencial 17,1%
[CIG/2021]

Poder/tomada decisão: presidência órgãos exec./poder local : dirigentes 1ºgr : ♀
26,4% : ♂ 73,6% [CIG/2021]

Conciliação vida profissional/pessoal/familiar: licença parentalidade: ♀ 93,9 %: ♂
43,8% [CIG/2021]

LGBTI+: casamento entre pessoas do mesmo sexo: ♀com ♀-209: ♂com ♂- 236
[cig/2021]

Violência de género: perfil: ♀ 75% vítimas: ♂ 81,4% denunciados [CIG/2021]

A maioria dos 3,9 mil milhões de pessoas que não têm acesso à internet são ♀
[ONU/2021]

1 em cada 3 ♀ sofre violência física ou sexual, sobretudo por um parceiro íntimo
[ONU/2021]

«A virtude só pode florescer entre iguais» Mary Wollstonecraft, 1790

«Eu lavrei, eu plantei, eu armazenei, e nenhum homem me passava à frente. E não
sou eu uma mulher?» Sojourner Truth, 1851

«Ambos, homens e mulheres, devem ter a liberdade de sentir-se sensíveis. Ambos,
homens e mulheres devem ter a liberdade de sentir-se fortes» Emma Watson, 2014

«O teu género não deveria criar qualquer dificuldade nas escolhas que fazes» Malala
Yousafzai, 2015

«Seríamos bem mais felizes, mais livres para ser quem em verdade somos, se não
tivéssemos o peso das expectativas de género» Chimamanda Ngozi Adichie, 2014

«Olha para o teu salário. Pergunta quanto as mulheres estão a ser pagas, e diz: ‘se ela não é paga como os homens, eu não o farei’» Benedict Cumberbatch, 2018

«Os homens e mulheres ainda não são iguais em nenhuma parte do mundo, e isso é um facto. Basta olhar para quem é o dono do dinheiro, quem são os bilionários, quem tem o poder, quem são os chefes de estado» Greta Thunberg, 2019

«Não pode haver justiça climática sem igualdade de género» Vanessa Nakate, 2022

Após a seleção das frases, foram cortadas 60 réguas em PVC, com diferentes cores planas fluorescentes, designadamente, rosa, laranja, amarelo e verde. Em seguida, foram impressas as frases em fonte Lo-res, cor preta, em máquina de corte a laser, e coladas sobre as réguas que foram mais tarde colocadas nos espelhos dos três lances da escadaria do edifício dos Paços do Concelho. Após realização dos desenhos ilustrativos das frases pelos estudantes do secundário da Escola Gabriel Pereira, do DAVD/EA/UÉ, e coletivo Digitálias, os mesmos foram digitalizados e impressos em película autocolante translúcida. Por último, todos os participantes foram convidados para irem colar as ilustrações nos espelhos da escadaria municipal.

O trabalho com as escolas prendeu-se com a ideia, presente ao longo de todo o projeto de investigação, de que é necessário romper não só com as manifestações de violência, mas também com as suas causas. Por esse motivo, sendo as escolas um dos espaços sociais onde se dá a aprendizagem do que significa ser homem e ser mulher, dos papéis e estereótipos específicos de género, torna-se necessário, levar a temática da desigualdade de género a estes locais. Embora saibamos que esta aprendizagem tem início muito antes de ingressarmos na escola, somos postos no mundo como rapaz ou rapariga assim que os nossos pais sabem de que sexo somos, muitas vezes quando ainda nos encontramos no ventre das nossas mães, e que nos nomeiam e classificam com o primeiro rótulo que sempre nos acompanha, o género masculino ou feminino. A esse sinal distintivo, associam-se regras implícitas ou expressas, construídas no foro social e geradoras de papéis diferenciados.

Em todas as culturas, estes papéis situam-nos em um sistema binário estreito e hierárquico, que não se funda em uma realidade rica e sem determinações limitativas, e que tem consequências na vida das pessoas. Estes códigos, normativos e obrigatórios, que

são aprendidos por todas as pessoas, ao substituírem a diversidade por um binarismo hierarquizado, acabam por concorrer para a diferença de salários entre homens e mulheres, a violência de género e problemas de saúde mental associados a esta.

Por esta razão, para Phil Barker:

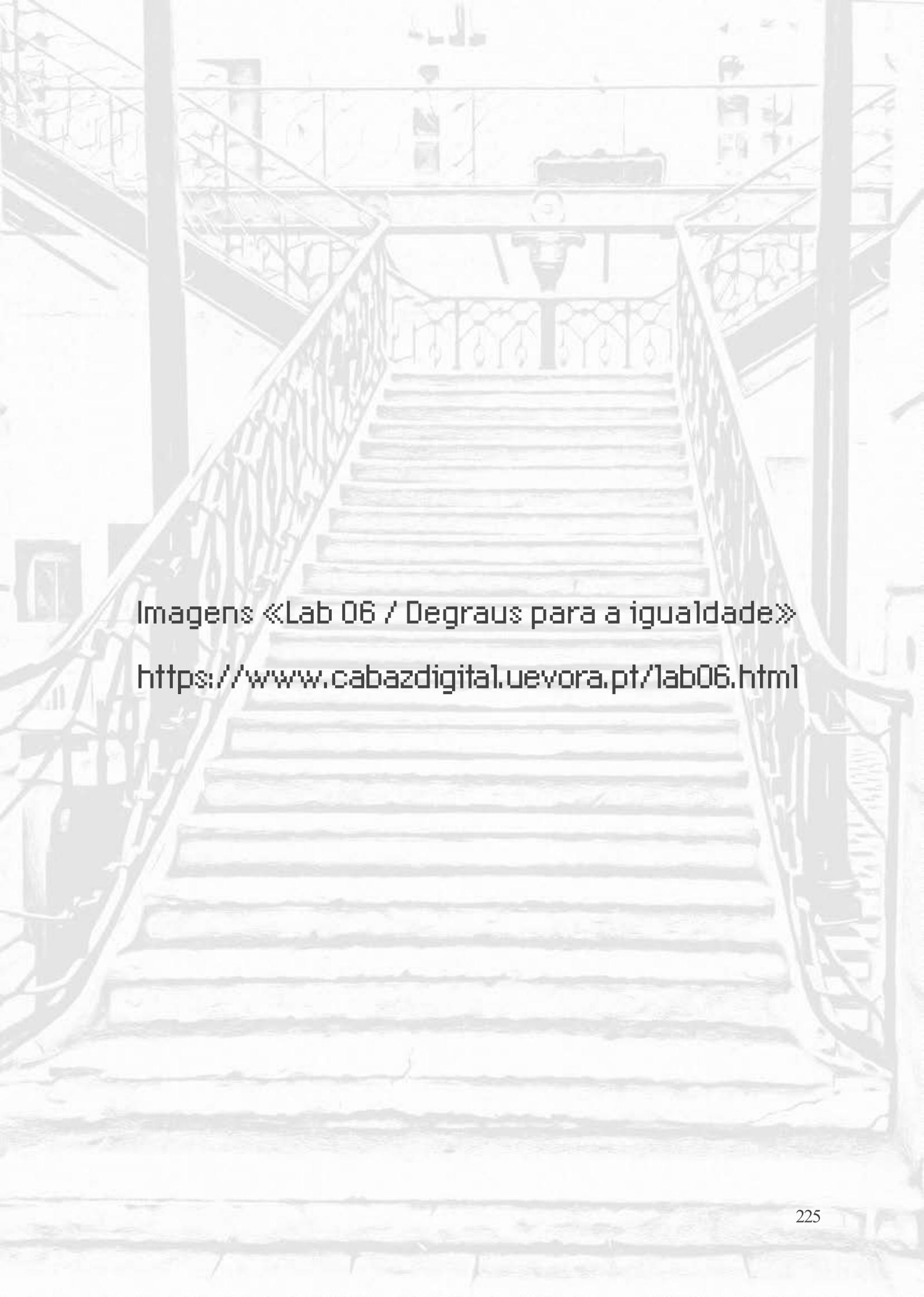
A violência doméstica, o suicídio, a alienação, o isolamento, a depressão, a raiva, o abuso de drogas e álcool, o colapso dos relacionamentos e a terrível solidão, tudo flui sem desvios do princípio deveras prejudicial expresso nestas duas palavrinhas: *sê homem*. Não dê parte fraca. Não expresse emoções — à exceção da raiva. Não chores. Não sejas mole. Não sejas sensível. Não sejas maricas. Não sejas gay. Não sejas «feminino». Não peças ajuda. Sê dominador em todas as interações. Sê um bombeiro, um piloto, um atleta de alta competição, um líder empresarial, um chefe, um ganha-pão irrepreensível. Ao que tudo indica, é isto o que significa «ser homem» (Barker, 2019, p. 10).

Cabe dizer, a propósito, que os estudantes do curso de mestrado em Práticas Artísticas em Artes Visuais, do DAVD/EA/UÉ, acolheram o projeto com entusiasmo, interesse e dedicação.

Foi ao mesmo tempo realizada uma oficina com o coletivo Digitálias, para ilustração destas duas frases:

Funcionári@s CME: lugares de chefia: ♀ 36,4%: ♂ 63,6% [CME/2021];

Violência doméstica: vítimas: ♀ 124: ♂ 13: agressores: ♀ 14: ♂ 126 [C.D.PSP Évora/2018].



Imagens «Lab 06 / Degraus para a igualdade»

<https://www.cabazdigital.uevora.pt/lab06.html>

FUNCIÓNARI@S CME : LUGARES DE CHEFIA : ♀ 36,4% ; ♂ 63,6% [CME/2021]

QUERER NÃO É PODER AINDA
DIGITALIAS



VITIMAS 124 - 13 - 126
VIOLÊNCIA DOMÉSTICA : VÍTIMAS : ♀ 124 : ♂ 13 : AGRESSORES : ♀ 14 : ♂ 126 [C.D.PSP ÉVORA/2018]

Violência Doméstica

VITIMAS 12
NÃO DEJA UM

4 13 Digitalizados!!! A DEVERIA OS
AGRESSORES

14 126
TENOS O DE É NÃO DE
CASA PROTEGIDA

Violência Doméstica

[C.D.PSP ÉVORA/2018]

1ºS SISTEMA DE ENSINO : ♀ 49,

♀ 1086,6€ : ♂ 1307,7€ : T

XFC./PODER LOCAL:DIRIGENTES 1ºGR



CAPÍTULO 6 | Disseminação e divulgação do coletivo Digitálias.

6.1. M.ARS Virtual Women Art Museum: *website* experimental das Digitálias.

No início deste projeto de investigação, foi implementado com a museóloga Aida Rechena um museu de arte virtual, intitulado *M.ARS – Virtual Women Art Museum*, em linha, para acolher, à medida que eram realizados, os materiais multimédia produzidos, a saber, os projetos de *net art* criados pelas mulheres de casas de abrigo, os registos vídeo e fotográfico dos laboratórios e as publicações em formato eletrónico do projeto.

O Museu Virtual tinha como principais objetivos:

- i) a divulgação do projeto e das obras de *net art* produzidas;
- ii) a criação de uma plataforma colaborativa *online*, e;
- iii) a criação de um museu virtual no âmbito da museologia social.

O *M.ARS* utilizava a metodologia de trabalho e organização que a museologia social propõe para os museus: missão, vocação, constituição de uma coleção, exposições, projetos educativos, produção de conhecimento, divulgação, e intervenção social. Os conteúdos do Museu Virtual iriam integrar a exposição temporária cujos temas serão definidos em seguida. Com o acrónimo «M.ARS», que combinava a letra «m» de Museu e a palavra «ars» que significa arte em latim, procurámos a desconstrução e apropriação do lugar-comum de raiz patriarcal que declara que «os homens são de Marte e as mulheres de Vénus». A ideia era criarmos um museu que operasse na área da arte participativa e multimédia, na museologia social e nos estudos de género, destacando o papel das mulheres na arte. Este museu não pretendia ser um modelo museológico estático para a mera disseminação de conteúdos artísticos, mas uma plataforma museológica interativa para a produção artística *online* e em tempo real. Os projetos deveriam ter o formato de *websites* interativos, que funcionassem em diferentes «interfaces» lúdicos, e que convidassem os utilizadores à interação, como, por exemplo, uma grelha de imagens e de textos que mudasse à medida que o utilizador passasse o rato sobre as imagens em que são como resultado reveladas imagens subjacentes, e *pop-ups* ou textos que

desencadeassem múltiplos significados e leituras. Estas narrativas *transmedia* não lineares, poderiam tanto ser experienciadas e jogadas *online*, na *World Wide Web*, por um ou vários utilizadores, como *offline* em instalações, museus, galerias, espaços comunitários e associações, entre outros. Convém notar que, de forma a tornar mais eficaz o combate contra a violência de género, os utilizadores poderiam participar na construção de alguns dos projetos, como, por exemplo, sugerindo frases ou imagens que depois seriam incorporadas nas narrativas *web*. Interessava-nos recorrer à dimensão lúdica, hipertextual e interativa da *net art* com a finalidade de alertar a sociedade para o problema da violência de género e contribuir para a mudança de atitudes e comportamentos discriminatórios. Inspirámo-nos para a criação do logótipo e estética do *website*, na artista e designer Susan Kare (EUA, 1954), pioneira da *pixel art*, que criou muitos dos ícones para a interface do computador Apple Macintosh entre 1983 e 1986. Procurámos ainda que este museu funcionasse como um arquivo, da forma como é entendido por Gabriella Giannachi, isto é, enquanto:

(...) processo gerador de conhecimento ou laboratório (arquivo é aqui compreendido como um verbo) e, ao mesmo tempo, chamar a atenção para o papel cada vez maior do utilizador do arquivo, considerado como sendo seu criador. (...) Ao optar por definir o arquivo como um dispositivo, sugiro, portanto, que o arquivo não pode ser lido como uma entidade isolada, mas antes como sendo relacional, que afeta de modo direto os nossos comportamentos, ações e pensamentos, e que integra uma parte intrínseca da nossa economia. Sugiro ainda que concebamos o arquivo como um dispositivo pelo qual, no presente, desejamos ser produzidos. Isto explica porque é que o arquivo, mais do que outras formas de coleção, evoluiu em paralelo com a mudança de atitudes em relação à cultura, filosofia, política e sociedade, e de modo idêntico porque existe uma ligação direta entre o arquivo e o nosso *oikos* (casa), e o sistema que utilizamos para administrar a nossa casa, ou seja, a nossa economia. (...) o arquivo funciona como um sistema de enunciação (Foucault, 2011, 129), e uma ferramenta que torna presente, onde a presença, o presente, e a identidade são gerados e transmitidos (Giannachi, 2016, p. xv e 53).

O arquivo *!W.A.R. – Women, Art, Revolution*, 2001, de Lynn Hershman Leeson, uma artista que investiga desde os anos 1970 o corpo enquanto lugar de construção da

identidade por meio da tecnologia, foi de igual modo inspirador do nosso projeto. Este arquivo *transmedia* é constituído por elementos recolhidos pela artista ao longo de um longo período, e deste fazem parte, em particular, uma base de dados digital que foi utilizada para produzir um filme, uma instalação, um blogue, um recurso bibliográfico, e dois arquivos na *Internet*, sobre artistas feministas que trabalharam nos EUA entre os anos 1960 e a atualidade, e cujas obras foram excluídas das principais coleções do mundo da arte. Segundo Giannachi, podemos afirmar que o arquivo *!W.A.R. – Women, Art, Revolution* funciona como um «dispositivo» adotando-se, neste contexto, esta forma de enunciação criada pelo autor francês Michel Foucault em 1977. Neste âmbito, os utilizadores do arquivo são incentivados não apenas a aprender sobre o passado revolucionário da arte feminista, mas também a criar relações inovadoras entre passado, presente e futuro (Giannachi, 2016, p. 35). No entanto, é importante referir que enquanto o dispositivo era utilizado por Foucault para se referir aos diferentes mecanismos de uma instituição – administrativos, arquitetónicos, estruturas de conhecimento – que serviam para e manter o exercício do poder dentro da esfera social, e que são reconfigurados em cada época, Giannachi define o arquivo como um dispositivo capaz de produzir conhecimentos e práticas criativas, originais e libertadoras.

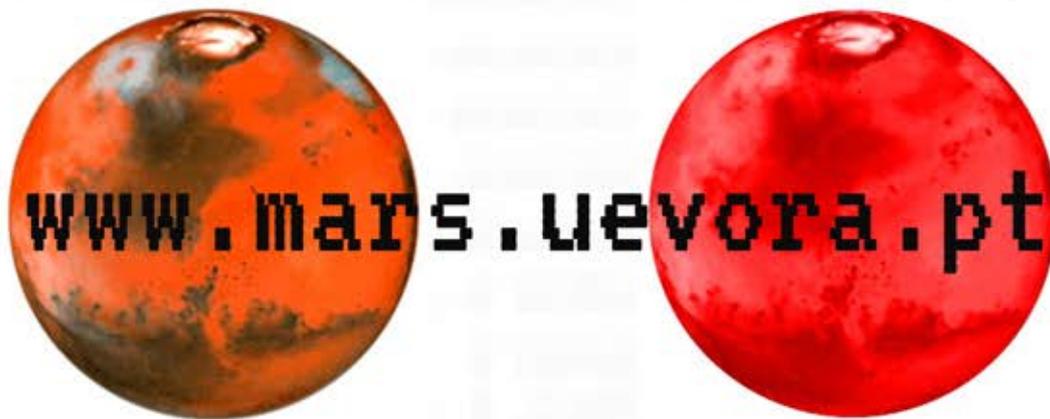
Ao criarmos o arquivo virtual de arte *M.ARS* pretendíamos contribuir para desenvolver processos e técnicas para uma visão mais polifónica das mulheres e uma participação mais inclusiva que construísse, de igual modo, uma narrativa histórica mais igualitária e sustentável. O nosso objetivo era ainda o de criarmos um museu participativo que constituísse um património cultural inovador, aberto, e democrático, onde mais vozes e opiniões sobre a história das mulheres estivessem representadas. Sabíamos além disso do risco, de este ser um grande arquivo em linha para a produção e preservação desse património cultural, cuja organização iria colocar-nos grandes desafios, de modo que valores artísticos e sociais fossem incorporados de uma forma que não reproduzisse e alargasse as estruturas de poder estabelecidas.

Após esta primeira tentativa de realização de um arquivo interativo, pensámos ser mais eficaz uma divulgação do projeto *Digitálias* no âmbito de um arquivo *web* mais focada na área da arte multimédia, *transmedia* e social, em particular centrada na igualdade de género. E, foi nesse contexto, que surgiu o *website Cabaz Digital*.

Imagens «M.ARS Virtual Women Art Museum: *website experimental*»

<http://www.mars.uevora.pt/>

Com o acrónimo M.ARS, que combina a letra "m" de Museu e a palavra "ars" que significa arte em latim, procuramos a desconstrução do lugar comum de raiz patriarcal que afirma que "os homens são de Marte e as mulheres de Vénus".





	ff0000 0H 100S 100B
	6600cc 270H 100S 80B
	ff6600
	ff3300
	ff0066
	ff00ff
	00cc33
	00ff33
	cc3300
	996633
	33ff33
	66cc00
	ff6666
	993333
	0066cc
	0099ff
	ffff00
	cc0000
	990000
	330000
	9933cc
	ff6666
	000000

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 1234567890

Pixelation.ttf

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz

VT323-Regular.ttf

M.AARTE

MUSEU VIRTUAL MULHERES NA ARTE



M.AARS

VIRTUAL WOMEN ART MUSEUM

6.2. Cabaz Digital: Laboratórios multimédia pela igualdade de género.

O *website Cabaz Digital*, em formato de arquivo digital interativo, surgiu após a criação do arquivo experimental *M.ARS – Virtual Women Art Museum*, anteriormente descrito. Este novo *website* foi criado para acolher o trabalho do coletivo Digitálias, assim como os trabalhos realizados no âmbito de um projeto mais amplo de arte multimédia centrado na igualdade de género. Como expomos na página principal do *Cabaz Digital*, o *website* tinha como base constituir-se como um:

Projeto de investigação de arte participativa realizado para promover a igualdade de género na *Internet*, em uma perspetiva inclusiva e interseccional, de acordo com as diretivas do *Plano de Ação para a Transição Digital*, do *Programa INCoDe.2030* do Governo de Portugal, e da *Estratégia para a Igualdade de Género 2020-2025* do Parlamento Europeu, através das seguintes ações:

- Cocriação coletiva de arte multimédia e *net art*, através do uso de ferramentas básicas das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), centrada em questões de igualdade de género, divulgada neste *website* e em uma exposição itinerante;
- Capacitação de raparigas e mulheres da comunidade, com competências nas TIC, de modo a reverter a tendência de redução da sua participação na sociedade digital, e o seu conseqüente empobrecimento e subalternização. Este projeto encontra-se integrado no projeto de investigação *Género na Arte – [2016-] – Ref.ª CHAIA-UID/EAT/00112/2013/2016/AVD/GA* – de Teresa Veiga Furtado e Aida Rechená (Furtado, 2022 [*website*]).

Na página principal, pode-se ainda ler sobre o coletivo Digitálias, a seguinte informação:

Coletivo artístico feminista constituído por mulheres da Associação Ser Mulher, Évora, orientado por Teresa Veiga Furtado no âmbito do seu doutoramento em arte multimédia, *net art* e igualdade de género, na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL) e de projeto de investigação no Centro de História de Arte e Investigação Artística da Universidade de Évora. Através de metodologias

artísticas cocriativas e participativas, procura-se capacitar mulheres e raparigas com ferramentas digitais, contribuindo para a sua afirmação como Sujeitos, capacitação e inclusão social, ao mesmo tempo que se procura sensibilizar a comunidade para o flagelo social da violência de género. O projeto de investigação tem como objetivo principal analisar de que modo a *net art*, por meio de metodologias cocriativas e participativas, pode ter uma função social como ferramenta de empoderamento, promovendo a autoestima e a identidade de vítimas de violência doméstica. Os resultados deste projeto em curso são exposições itinerantes, publicações e um guião educativo para ser partilhado com instituições centradas no combate à violência de género. Os trabalhos do coletivo são partilhados neste *website* e na rede social *digitalias2022 [Instagram]* (Furtado, 2022 [*website*]).

Na atualidade, as pessoas estão mergulhadas numa era digital onde a engenharia, a tecnologia, os algoritmos da matemática da inteligência artificial, as plataformas de trabalho, de comércio *online* e de acesso ao conhecimento são cada vez mais mediados por ecrãs. Estes estão no centro das suas vidas, do micro ao macro, do foro pessoal doméstico ao foro público laboral. A grande transformação digital continua a decorrer, sendo que a pandemia covid-19, e as consequentes medidas de confinamento, impuseram novos modelos de interação e aceleraram ainda mais a rapidez deste processo. Estes novos modelos de agir, de ser, de viver e de sentir, não são neutros no respeitante às diferentes desigualdades sociais, como é o caso da de género. No presente, o masculino ainda está relacionado com os empregos de prestígio e com os salários mais elevados, e a precariedade laboral com o feminino.

No respeitante à *Internet*, é importante destacar que mais de metade das mulheres do mundo não podem usufruir dela (Berners-Lee *apud* Sample, 2020). O preço elevado da *Internet*, a falta de equipamento e de competências para a utilizar e a precarização e feminização do trabalho imaterial, mal remunerado, associado às Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) leva com muita frequência a que as mulheres não ocupem lugares de poder como agentes produtores e beneficiadores dos lucros gerados na *Internet*. Hoje, as mulheres são de novo isoladas nos espaços domésticos, lugar que ao longo da história lhes tem desde sempre sido atribuído, através do teletrabalho, feminizado e precarizado, que transforma os espaços privados mais uma vez em uma

prisão, desta vez digital, para as mulheres. As mulheres encontram-se representadas sobretudo nos níveis mais baixos das cadeias de produção tecnológica, realizando ações repetitivas mediadas por máquinas, mas a sua presença é escassa na liderança das indústrias informáticas, entre aqueles que moldam a tecnologia, isto é, os diretores executivos, engenheiros informáticos e cientistas. No que respeita à exclusão sistemática das mulheres da história, de acordo com Inês Brasão:

Não é possível contar a história das mulheres sem referir o quanto foram privadas da sua capacidade de pensar, criar, produzir e inovar. Como agravante, tem ficado na sombra da história oficial o engenho criativo feminino nas mais variadas áreas. A da revolução digital é uma delas. O nome que aqui trazemos é o de Ada Lovelace. De ascendência nobre, Ada era filha de Lord Byron, o mesmo poeta que se deixou encantar pela vila de Sintra. A mãe fermentou-a na paixão pela matemática como forte «antídoto» contra a poesia e outras tendências românticas. Ao engenho de Lovelace devemos os primeiros passos na programação, e a linguagem de computador «ADA» foi assim batizada como reconhecimento por quem escreveu o primeiro algoritmo para ser processado numa máquina (Brasão, 2019, p. 82).

De facto, a revolução digital dos anos noventa do século passado deve bastante ao trabalho de uma mulher inglesa pioneira, Ada Lovelace (RU, 1815-1852), que ficou na história por ter escrito o primeiro algoritmo a ser processado por uma máquina. Neste contexto, podemos considerar que foi a primeira programadora da história. No entanto, ainda hoje o espaço do digital não é um espaço igualitário no respeitante à dimensão de género, entre outras. As mulheres estão muito sub-representadas em todas estas áreas do digital e deveriam ser protagonistas na sua criação, para o bem-estar e sustentabilidade das sociedades. A digitalização deveria beneficiar homens e mulheres de igual forma e não contribuir para aumentar as lacunas no campo da desigualdade de género. Não pode existir igualdade de género se não houver igualdade de acesso às infraestruturas digitais, como as redes sociais, os serviços em linha e as plataformas *web* de comércio eletrónico.

As tecnologias digitais são um importante motor económico e para quebrar esta lacuna são necessárias ações e iniciativas, em particular na área da educação, que acelerem a participação e o interesse das mulheres e raparigas por esta importante área. Os tópicos de ciência e da tecnologia devem ser promovidos no foro da educação,

recorrendo a modelos femininos de cientistas e artistas a serem seguidos pelas raparigas. Muitas das raparigas, de idades que vão desde o pré-escolar ao universitário, sentem-se menos capazes que os rapazes para abraçarem carreiras de engenharia e ciência, contexto com prestígio e estatuto. O problema encontra-se nos papéis e modelos que criámos para o feminino, que se reproduzem em discursos e práticas de pais, professores, colegas e meios de comunicação de massas.

Desde os anos 1960 que a arte feminista adota metodologias criativas assentes na produção de representações que emancipem as mulheres e revelem o burlesco e ironia do sistema patriarcal. O ciberfeminismo nos anos 1990 reivindicou que a *Internet* se caracterizava por possibilitar relações horizontais entre as pessoas, em oposição aos poderes piramidais hierárquicos da sociedade em geral, em que poucas pessoas exercem o poder sobre muitas. É, no entanto, de lamentar que a área do digital seja ainda um local criado pelos homens a pensar sobretudo nos seus interesses, lucros e benefícios.

Embora os dados recentes revelem que as raparigas têm vindo a terminar cada vez mais o ensino secundário com médias superiores às dos rapazes e, por tal razão, se encontrem mais bem posicionadas para uma escolha de cursos que possuem uma maior taxa de empregabilidade e, em princípio, dão acesso a trabalhos mais bem pagos, os factos mostram, na realidade, o oposto. De acordo com dados da Direção-Geral de Estatísticas da Educação e Ciência, a percentagem de mulheres que se inscrevem em cursos tidos tradicionalmente como técnicos, em particular nas áreas da Física, Engenharia Informática e de Computação ou Engenharia Mecânica, continua a ser bastante mais baixa do que a dos homens (DGEEC, 2021). Assim, por exemplo, os dados mais recentes, alusivos ao ano lectivo de 2020/2021, publicados a Junho de 2021 e a partir dos números fornecidos na tabela «Inscritos por Sexo»: na Faculdade de Ciências da Universidade do Porto, dos alunos inscritos no curso de Física, do 1º ciclo, 74,60% são homens; dos alunos inscritos no curso de Engenharia Geoespacial, do 1º ciclo, 78,38% são homens; e ainda dos alunos inscritos no curso de Ciência de Computadores, do 1º ciclo, 84,43% são homens; no Instituto Superior Técnico de Lisboa, dos alunos inscritos no curso de Engenharia de Telecomunicações e Informática, do 1º ciclo, 84,62% são homens; dos alunos inscritos no curso de Engenharia de Electrónica, do 1º ciclo, 85,59% são homens; e, por fim, dos alunos inscritos no curso de Engenharia Informática e de Computadores,

do 1º ciclo, 86,82% são homens (DGEEC, 2021). Devendo as mulheres ser agentes de mudança, contribuindo para a construção social como criadoras, exploradoras e investigadoras, é urgente continuar a trabalhar para que a sua frequência de cursos técnicos e o seu futuro exercício da profissão seja encarado como normal e legítimo.

Urge fornecer conhecimentos básicos sobre as tecnologias multimédia às mulheres e raparigas, mas ao mesmo tempo questionar, refletir e debater sobre os modelos valores e comportamentos que continuam a subalternizar o feminino em relação ao masculino. É necessária uma visão integral, interdisciplinar e horizontal que inclua as humanidades, as ciências e as artes, e que reflecta sobre o tipo de tecnologia e o mundo que queremos, que seja humanizada e em verdade reconheça e procure a igualdade e a equidade de género, o multiculturalismo e o pluralismo de conhecimentos. As mulheres representam metade da população mundial e, se não o fizermos, as sociedades e economias, o setor bancário e o setor de investimento não avançarão.

Na atualidade, reconhece-se cada vez mais a importância da formação e educação nas áreas CTEAM – Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática, para o desenvolvimento e crescimento económico sustentável das sociedades globais atuais. As artes mobilizam competências de criatividade e imaginação que estimulam o pensamento e a ação críticos, criativos e inovadores, aspetos fundamentais nos empregos do futuro. A formação dos jovens nas áreas CTEAM busca estimulá-los para que prossigam os seus estudos em cursos científico-tecnológicos, os quais requerem uma base matemática e competências de análise e de abstração. Existe uma relação entre a engenharia e a criatividade e essa interseção interdisciplinar nos currículos escolares deve ser feita desde muito cedo no pré-escolar, que deverá ser continuada ao longo de toda a escolaridade, e pode auxiliar a desconstruir o peso simbólico da masculinidade associado à engenharia e captar mais raparigas para esta área. É essencial que as políticas públicas invistam na formação CTEAM que contribuem para que as mulheres e ocupem os empregos da área do digital, e participem e sejam responsáveis pela conceptualização e construção das sociedades de hoje e de amanhã. Com esta orientação, os rendimentos e a ocupação de lugares de destaque e de poder poderão atingir níveis mais equitativos entre homens e mulheres.

No decorrer dos laboratórios cocriativos, a função base de comunicação que caracteriza, exprime e determina a arte em geral é aqui relevada, através da sua interseção interdisciplinar com a tecnologia digital multimédia e com temáticas de cidadania e sustentabilidade no âmbito da igualdade de género.

É essencial a capacitação das mulheres no âmbito das tecnologias digitais e a ocupação da *Internet*, um lugar segundo a tradição considerado masculino, por meio da educação e transmissão de modelos de pensamento, que não repitam os clichés, as normas e as hierarquias sociais tradicionais patriarcais que diminuem as mulheres e as excluem da participação ativa na construção social. É fundamental integrarem-se imagens e modelos femininos de emancipação e empoderamento nos conteúdos, narrativas e livros pedagógicos. As narrativas são uma das formas mais eficientes de veicular novos paradigmas que coloquem as mulheres, como, por exemplo, as cientistas Ada Lovelace e Marie Curie, no centro da história, para que as raparigas sintam que a construção do mundo é da mesma forma da responsabilidade delas. Acreditamos que temos o dever social de criar condições para que as raparigas não considerem que os empregos ligados à tecnologia e à ciência não estão ao seu alcance. É essencial mudar os imaginários, integrando, nas narrativas veiculadas nos conteúdos educativos, imagens da publicidade, séries, filmes, livros, videojogos, brinquedos e meios de comunicação de massas digitais, entre muitas outras, referências de mulheres que encorajem as raparigas a interessarem-se pelas ciências, matemáticas, artes e profissões ligadas ao digital.

As narrativas sociais continuam a dividir o mundo em dois, como, por exemplo, nos brinquedos dirigidos a rapazes, onde existe uma grande diversidade de modelos para estes indivíduos se inspirarem e pensarem em possibilidades para viverem a sua vida. Muitas destas possibilidades assentam na ligação com a tecnologia e demonstram como a manipulação de simulações, processos e máquinas pode ser vital para o futuro. Em oposição a estes universos profissionais tecnológicos desafiantes, às raparigas propõem-se modelos pouco diversificados e que continuam a repetir ideias muito estereotipadas, que as encorajam a uma reificação na adoção de papéis profissionais conservadores, que tiram muitas vezes partido da exploração corporal e sexual. Cuidar dos outros é, muitas vezes, apresentado como a única alternativa viável às mulheres. A elas continuam a caber os cuidados não remunerados da casa e da família, e existe ainda a mentalidade

generalizada de que este é um trabalho feminino. Como consequência, as mulheres têm muitas vezes pouco tempo à sua disposição para melhorarem as suas competências nas áreas da comunicação e da informação. As políticas públicas do estado social, em combinação com as do setor privado, devem ser direcionadas para uma educação e inovação que promovam a igualdade, estimulando a participação das mulheres.

O foro digital, tal como todos os outros setores sociais, não é neutro, mas muito masculinizado, sendo urgente a inclusão das mulheres nos processos de liderança na criação e produção tecnológica. De igual maneira a ocupação de lugares de gestão e criação do comércio eletrónico é de extrema importância para que as mulheres possam vender os seus produtos e tornar-se empresárias. A pandemia e a precariedade afetaram aqueles que já se encontravam numa situação de maior vulnerabilidade laboral. No território da *Internet* e da indústria tecnológica, assiste-se à produção de poder e violência, assentes numa estrutura vertical hierárquica que sem cessar naturaliza e banaliza as narrativas de poder heteronormativas. Neste território, não circulam relações horizontais entre as pessoas de um modo rizomático e equitativo. As tecnologias não são neutras, mas antes reguladas com rigidez a nível ideológico e cultural.

No tocante ao uso das tecnologias pelas mulheres, Braidotti argumenta que:

A estratégia mais eficaz continua a ser a de as mulheres utilizarem a tecnologia para desvincular a nossa imaginação coletiva do falo e dos seus valores acessórios: dinheiro, exclusão e dominação, nacionalismo, feminilidade icónica e violência sistemática (Braidotti, 1996).

De igual modo Zafra, recorrendo ao conceito de nomadismo de Braidotti, advoga que um modo de subverter o corpo genderizado e hierarquizado de acordo com normas patriarcais no foro tecnológico, será experimentar novos discursos constitutivos do corpo virtual.

Assim, no que diz respeito ao uso da *Internet*, Zafra adverte que:

(..) a abordagem anti-essencialista seria fundamental para ligar a materialidade da diferença sexual ao corpo na *Internet*. As identidades nómadas poderiam ser uma forma eficaz de nos libertarmos do olho cego. Seria um exercício criativo, sem

dúvida, através do qual poderíamos usar os olhos do outro recorrendo ao uso de corpos fluidos, imateriais, desmontáveis e nômadas (Zafra, 2005, p. 321).

Prosseguindo uma orientação semelhante, tivemos como principal objetivo que as práticas artísticas cocriativas de *net art* desenvolvidas nos laboratórios, contribuíssem para tornar visível o guião simbólico invisível da violência de género, e dar a conhecer e subverter estes mecanismos. Assim, procurámos proporcionar a perceção da realidade através do olhar das mulheres sobreviventes de violência doméstica e não através do olhar patriarcal que se encontra disseminado na *Internet*.

Defendemos que é indispensável e urgente trazer as mulheres para estes domínios tecnológicos e ter o seu contributo no trabalho de idealização, liderança e utilização das tecnologias digitais e da *Internet*, ocupando estes foros onde encontramos na atualidade o poder a ser exercido. Apenas dessa forma será possível transformar a própria estrutura do poder e tornar obsoleta a violência simbólica presente na *Internet*, que recorre a um binarismo primário maniqueísta, uma dualidade básica fundada em opostos irreconciliáveis, em que o masculino está no lugar do bem, do privilégio, da força, do poder e da potência, e o feminino no lugar do mal, da fraqueza, do desvalor e da subalternidade. Esta dicotomia torna a *Internet* um terreno fértil para o fabrico, receção e distribuição de estereótipos, violência simbólica e mecanismos patriarcais produtores da dimensão social de género, que os sistemas tradicionais capitalistas tanto querem preservar e dos quais depende a sua sobrevivência.

Imagens «Cabaz Digital: Laboratórios
multimédia pela igualdade de género»
<https://www.cabazdigital.uevora.pt/>



LABORATÓRIOS MULTIMÉDIA PELA IGUALDADE DE GÉNERO
WWW.CABAZDIGITAL.UEVORA.PT





6.3. Exposições, laboratórios participativos e publicações.

De acordo com Ceci Moss, a prática da arte contemporânea toma novos formatos:

(...) à medida que a *Internet* vai muito além do ecrã e se infiltra em todos os aspetos das nossas vidas, sendo este processo acelerado por avanços como uma banda larga mais rápida, *smartphones* e redes sociais. A *internet art* contemporânea não é mais determinada apenas pela sua existência *online*; ao invés, os artistas contemporâneos estão a fazer cada vez mais arte sobre a cultura da informação usando vários métodos de meios *online* e *offline*, o que resulta em um tipo de *internet art* expandida. Para as obras de arte que se situam entre arquivos de dados em rede e materiais físicos, a *Internet* não é vista como a única plataforma para a produção de uma obra, mas sim como uma ligação crucial em torno da qual se pode pesquisar, montar, transmitir e apresentar dados, tanto *online* como *offline* (Moss, 2019, p. 9).

No respeitante à divulgação e disseminação dos trabalhos do coletivo Digitálias, foram realizadas exposições, laboratórios e instalações em diferentes espaços da cidade de Évora, que incluíram os trabalhos produzidos pelo coletivo Digitálias.

Entre as exposições realizadas, podemos mencionar:

Curadoria, coordenação e organização da instalação de desenho *Degraus para a Igualdade: Steps to Equality*, Paços do Concelho da Câmara Municipal de Évora, 17.10-13.12.2022. Imagens disponíveis em: <https://www.cabazdigital.uevora.pt/lab06escadaria.html>

Curadoria, coordenação e organização da exposição *Digitálias, um futuro pela paz: a future for peace*, Paços do Concelho da Câmara Municipal de Évora, 24.11-13.12. Imagens disponíveis em <https://www.cabazdigital.uevora.pt/expofsj.html>

Curadoria, coordenação e organização da exposição *Digitálias+Nela Milic: From bright scars to night stars*. Exposição do coletivo Digitálias, Feira de São João 2022, 23.06-03.07. Imagens disponíveis em <https://www.cabazdigital.uevora.pt/expofsj.html>

Curadoria, coordenação e organização da exposição *Digitálias02*. Exposição do coletivo Digitálias, Sala de Exposições da Junta de Freguesia da Horta das Figueiras e Malagueira, 21.06-01.07.2022. Imagens disponíveis em <https://www.cabazdigital.uevora.pt/expoufmmhf.html>

Curadoria, coordenação e organização de projetos artísticos do coletivo Digitálias, apresentados no âmbito de exposição coletiva *Anos 20: novas plasticidades*, realizada no contexto do Congresso Internacional de Antropologia da UÉ, Sala de Exposições Temporárias da Biblioteca Pública de Évora, 06-21.09.2022.

Curadoria, coordenação e organização da exposição *Digitálias01: Arte, Género, Participação*. Exposição do coletivo Digitálias, Salão Nobre do Palácio do Barrocal, Fundação Inatel, 14.05-02.9.2022. Imagens disponíveis em <https://www.cabazdigital.uevora.pt/exposicoes.html>

Curadoria, coordenação e organização da exposição *Digitálias+Nela Milic: Mapping the body like the garden of a sort*. Exposição do coletivo Digitálias, Sala de exposições temporárias. Biblioteca Pública de Évora, 14.05-02.9.2022. Imagens disponíveis em <https://www.cabazdigital.uevora.pt/exposicoes.html>

No que concerne a laboratórios abertos à comunidade, ressaltamos:

Coordenação e realização de workshop *Digitálias+Nela Milic: from bright scars to night stars*, de poesia visual, fotomontagem e recorte. Pavilhão da UÉ na Feira de São João, 01-03.07.2022. Imagens disponíveis em <https://www.cabazdigital.uevora.pt/expofsj.html>

Coordenação e realização de workshop *Digitálias+Nela Milic: Mapping the body like the garden of a sort*, de modelação de plasticina sobre fotografias de cicatrizes. Biblioteca Pública de Évora, 07.05.2022. Imagens disponíveis em <https://www.cabazdigital.uevora.pt/expobpe.html>

Coordenação e organização de oficina de cocriação de vídeo com Mulheres de Casa Abrigo e estudantes de mestrado (Pedro Dias, Daniela Alvarinho e Miguel Gonçalves, no âmbito de comemoração do dia 25 de Nov, Dia Internacional pela Eliminação da Violência Contra as Mulheres. Associação Ser Mulher - Estrutura técnica

territorializada de apoio e atendimento a vítimas de violência, 11.2020. Disponível em <https://www.cabazdigital.uevora.pt/lab003animacoes.html>

No respeitante a publicações, evidenciamos:

Furtado, Teresa Veiga; Rechená, Aida (2021). MIRAGE - The social function of artistic practice as a tool for empowerment. Creative net art projects with women in shelters. In Lopes, Maria Manuela; Bastos, Paulo Bernardino; Araújo, António; Olivero, Lucas Fabian; Fernandes-Marcos, Adérito (Eds.), *Proceedings of the 10th International Conference on Digital and Interactive Arts* (pp. 333-342). New York: ACM - Association for Computing Machinery. [ISBN: 978-1-4503-8420-9]. Disponível em https://dspace.uevora.pt/rdpc/bitstream/10174/30815/1/FurtadoTeresa_RechenáAida_Mirage_Artech2021.pdf

Furtado, Teresa Veiga e Rechená, Aida (2020). Género na Arte: Laboratórios de Arte Comunitária para Empoderamento de Mulheres em Casas de Abrigo. In Hugo Cruz, Isabel Bezelga, e Ramon Aguiar (Eds.), *A Busca Do Comum – Práticas Artísticas Para Outros Futuros Possíveis*. Porto: i2ADS - Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. [ISBN: 978-989-54417-9-2]. Disponível em <https://i2ads.up.pt/blog/publications/a-busca-do-comum-praticas-artisticas-para-outros-futuros-possiveis/>

No que concerne a comunicações em conferências, sublinhamos:

Furtado, Teresa Veiga e Rechená, Aida (2021). MIRAGE - The social function of artistic practice as a tool for empowerment. Creative net art projects with Women in Shelters. Comunicação apresentada na Artech2021, Hybrid praxis – art, sustainability, technology. 10th international conference on digital and interactive arts. Conferência online 13.10.2021.

Furtado, Teresa Veiga e Rechená, Aida (2021). Laboratório Cocriativo Do Ponto-Cruz ao Pixel e Pixel Art contra a violência doméstica com mulheres das Casas de Abrigo. Comunicação online apresentada em EIRPAC – IV Encontro Internacional de Reflexão

Sobre Práticas Artísticas Comunitárias – Práticas artísticas e o risco no contemporâneo, 23.09.2021. Organização: CHAIA/UÉ, et al..

No prelo encontram-se os seguintes catálogos (processo de publicação em curso):

[Título: Digitálias + Nela Milic: mapear o corpo como uma espécie de jardim | mapping the body like the garden of a sort]; [Autor: Teresa Veiga Furtado + Nela Milic] – 978-972-778-261-1 [Suporte: Eletrónico]; 978-972-778-262-8 [Suporte: Impresso]; [Formato: Brochado]

[Título: Digitálias01: arte, género, participação]; [Autor: Teresa Veiga Furtado + Aida Rechená + Associação Ser Mulher]; 978-972-778-263-5 [Suporte: Impresso] [Formato: Brochado]; 978-972-778-264-2 [Suporte: Eletrónico]

O projeto Digitálias foi, de igual modo, objeto de textos críticos e de publicações, num jornal regional e no *website* da CME:

Gouveia, P. (2022). *DIGITÁLIAS. Uma assemblagem colaborativa, do pixel ao bordado em ponto cruz. Porque a tecnologia não tem sexo nem género*. Acedido a 23-03-2023 em https://www.academia.edu/97340842/Digitalias_Pixel_Ponto_Cruz_2311_2022_final

Rodrigues, P. S. (2022). *A Arte Social e o Digital como área de investigação*.

Cardoso, A. B. (2022). *CONVITE - INAUGURAÇÃO EXPOSIÇÃO. DIGITÁLIAS - UM FUTURO PELA PAZ. 24-11-2022 Câmara Municipal de Évora 18H00*

Pardal, M. (2022). Freguesias da Malagueira e Horta das Figueiras acolhem exposição “Digitálias” In *Diário do Sul*. Acedido a 23-03-2023 em <https://diariodosul.pt/2022/07/07/freguesias-da-malagueira-e-horta-das-figueiras-acolhem-exposicao-digitalias/?cn-reloaded=1>

Exposição «DIGITÁLIAS – Um futuro pela paz: A future for peace» nos Paços do Concelho de Évora Acedido a 20-12-2022 em <https://www.cm-evora.pt/exposicao-digitalias-um-futuro-pela-paz-a-future-for-peace-nos-pacos-do-concelho-de-evora/>

Imagens «Exposições do coletivo Digitálias»

<https://www.cabazdigital.uevora.pt/exposicoes.html>



DIGITÁLIAS 01
arte : género : participação
art : gender : participation

Exposição de arte participativa e co-criativa do Colectivo Digitálias da Associação Ser Mulher, Évora, de sensibilização da comunidade para a igualdade de género. Org.: Centro de História de Arte e Investigação Artística/ UÉ (Projecto In: Género na Arte) e Departamento de Artes Visuais e Design da Escola de Artes/ UÉ.
Participatory and co-creative art exhibition by the Associação Ser Mulher, Évora, Digitálias Collective, in raise community awareness of gender equality. Org.: Centre for Art History and Artistic Research/ UÉ (Gender in Art Research Project) and Department of Visual Arts and Design of the School of Arts/ UÉ.

WWW.CABAZDIGITAL.UEVORA.PT

14.05-01.06.2022 abertura: 16h00 sábado 14.05.2022 / opening: Saturday 16h00 14.05.2022 /
Salão Nobre da Fundação Inatel, Piso 2, Palácio do Sarmorãl, R. Serpa Pinto 6, Évora / 2ª 6ª, 9h00-18h00

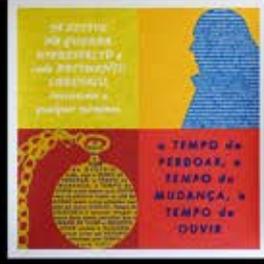


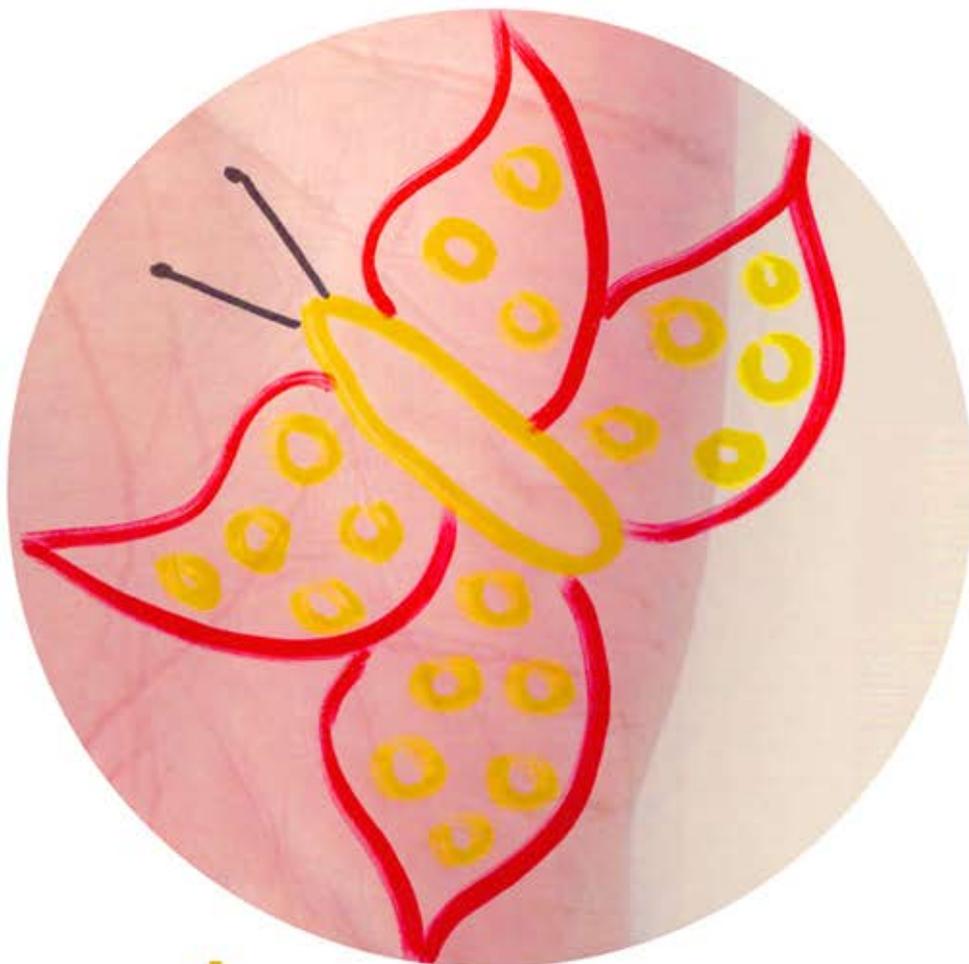
DIGITÁLIAS: Feminist artistic collective formed by women from ASM, and guided by Teresa Veiga Furtado, who through co-creative and participatory artistic methodologies, seeks to empower women and girls with digital tools, contributing to their affirmation as subjects, empowerment and social inclusion, while raising the community's awareness to the social scourge of gender violence. The collective Digitálias is an initiative of ASM and the artist, teacher and researcher Teresa Veiga Furtado (DAVD/EA-CHAIA/UÉ) in the scope of her doctorate in multimedia art *Net art and Gender Equality*, in the Faculty of Fine Arts of the University of Lisbon (FBAUL). The main objective of this research is to analyse how *net art*, through co-creative and participatory methodologies, can have a social function as a tool for empowerment, promoting self-esteem and identity for victims of domestic violence. The outcomes of this ongoing project are travelling exhibitions, publications and an educational script to be shared with institutions focused on combating gender violence.

DIGITÁLIAS: Colectivo artístico feminista constituído por mulheres da ASM, e orientado por Teresa Veiga Furtado, que através de metodologias artísticas co-criativas e participativas, procura capacitar mulheres e raparigas com ferramentas digitais, contribuindo para a sua afirmação como Sujeitos, capacitação e inclusão social, ao mesmo tempo que se procura sensibilizar a comunidade para o flagelo social da violência de género. O colectivo Digitálias é uma iniciativa da ASM e da artista, docente e investigadora Teresa Veiga Furtado (DAVD/EA-CHAIA/UÉ) no âmbito do doutoramento em arte multimédia *Net art e Igualdade de Género*, na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL). Esta investigação tem como objectivo principal analisar de que modo a *net art*, por meio de metodologias co-criativas e participativas, pode ter uma função social como ferramenta de empoderamento, promovendo a autoestima e a identidade de vítimas de violência doméstica. Os resultados deste projecto em curso são exposições itinerantes, publicações e um guião educativo para ser partilhado com instituições centradas no combate à violência de género.

WWW.CABAZDIGITAL.UEVORA.PT  [digitalias2022](https://www.instagram.com/digitalias2022)







DIGITÁLIAS+NELA MILIC

MAPEAR O CORPO COMO UMA ESPÉCIE DE JARDIM / MAPPING THE BODY LIKE THE GARDEN OF A SORT

MAPEAR O CORPO COMO UMA ESPÉCIE DE JARDIM, 2022
DIGITÁLIAS+NELA MILIC

Nesta exposição apresentam-se os trabalhos co-creativos, realizadas pelos colectivo Digitálias da Associação Ser Mulher, Évora, e a artista Nela Milic, docente na London College of Communication da University of the Arts London, no decorrer de um laboratório de arte multimédia para criação de cartografias digitais do corpo. Nela Milic refere: 'Estou interessada em falar às Mulheres sobre o trabalho de Nan Goldin e sugerir-lhes o mapeamento do seu corpo de forma a que este se torne em uma faculdade fantástica - por exemplo, se tiver um hematoma, torna-se em uma borboleta que se transporta e existe - tenho também o meu próprio trabalho para lhes mostrar sobre este assunto -, desse modo, mapeiam o corpo como se fosse uma espécie de jardim [...]'. (email de Nela Milic a Teresa Veiga Furtado, 22 de Abril de 2022).

Instalação
 Dimensões variáveis
 Desenho a caneta de feltro e modelações em plástico a fotografias impressas a jacto de tinta s/papel mate, 18x (21x29,7cm), 19x (31x18cm)

MAPPING THE BODY AS A KIND OF GARDEN, 2022
DIGITÁLIAS+NELA MILIC

This exhibition presents the co-creational work, carried out by the Digitálias collective from the Associação Ser Mulher, Évora, and the artist Nela Milic, lecturer at the London College of Communication, University of the Arts London, during a multimedia art laboratory for the creation of digital cartographies of the body. Nela Milic says: 'I am interested in talking to Women about Nan Goldin's work and suggesting to them to map their body in such a way that it becomes a fantastic faculty - for example, if you have a bruise, it becomes a butterfly that you transport and exhibit - I also have my own work to show them on this subject - in this way they map their body as if it were a kind of garden [...]'. (email from Nela Milic to Teresa Veiga Furtado, 22 April 2022).

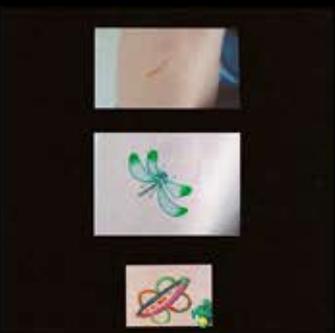
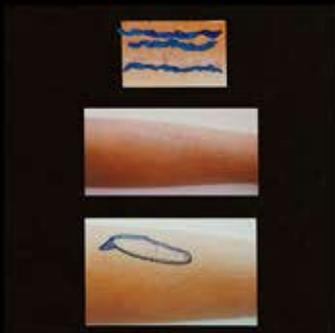
Installation
 Variable dimensions
 Felt pen drawing and plasticine modelling on inkjet printed photographs on matte paper, 18x (21x29,7cm), 19x (31x18cm)

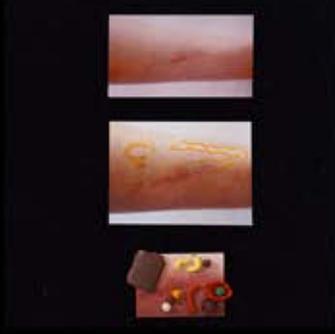
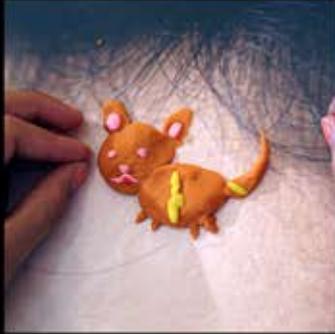
30.04-09.05.2022 / Finissage: 07.05 / 13h / Biblioteca Pública de Évora
 Lg. Conde de Vila Flor 4 / 2.º - 6.º: 9H30-18H00 sab.: 10H00-13H00 | 14H00-18H00

Exposição participativa e co-criativa do colectivo Digitálias da Associação Ser Mulher, Évora, e a artista Nela Milic, para constituir a instalação para a exposição da mesma. Ser Mulher do Instituto da Saúde e Serviço Social (Instituto de Saúde e Serviço Social) e London College of Communication (LCC), www.lcc.ac.uk/digital-artists.pt

Participatory and co-creative art exhibition of the Collective Digitálias of the Associação Ser Mulher, Évora, and the artist Nela Milic, to make permanent a installation for the community. Ser Mulher for the Health and Social Services (Instituto de Saúde e Serviço Social) and London College of Communication (LCC), www.lcc.ac.uk/digital-artists.pt



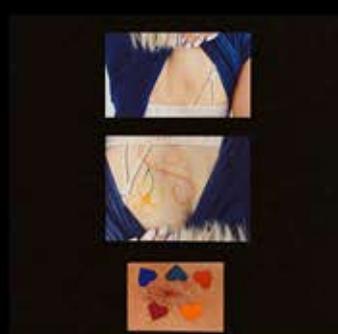
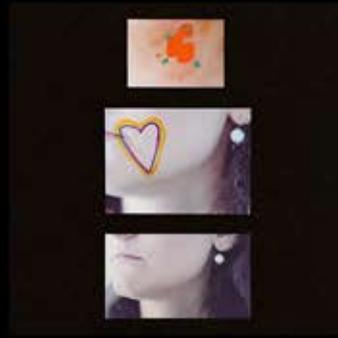




a nasceu a
com amor.
E assim.
Cada um
eu os galhos

A minha realidade é a memória
viva de meus limites e o
limite dos outros.

Handwritten text on a yellow background, possibly a list or notes.

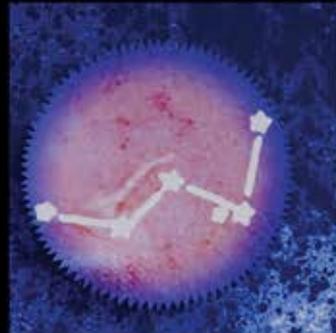




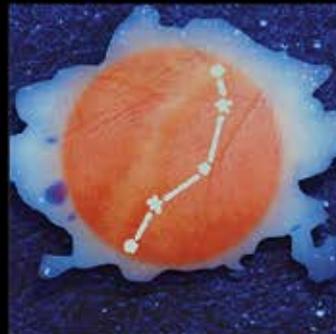
Qualifera
 Tanta alegria, tanta vida euforia,
 Que tudo se acabou momentos
 Que nunca se volta
 Que momentos curados em dor
 Que não são mais dor
 A de deus
 Deus e deus
 Que tudo acabou
 CORONA



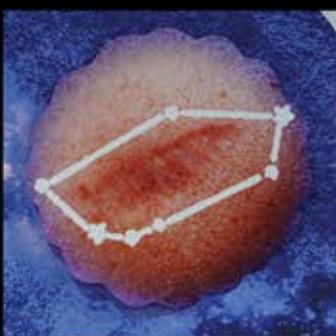
Scar reading on my skin
 The unknown history of yesterday
 Who knows what Cassiopeia will be
 but a nocturnal mark of life

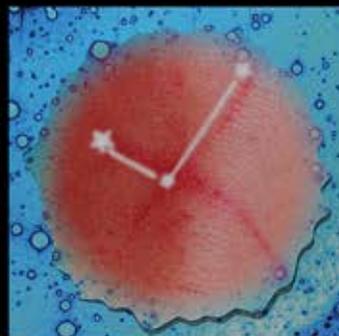
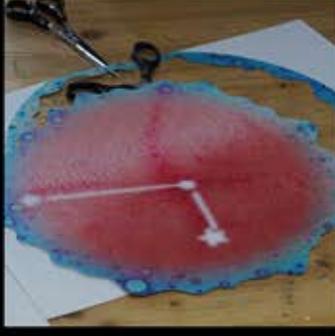
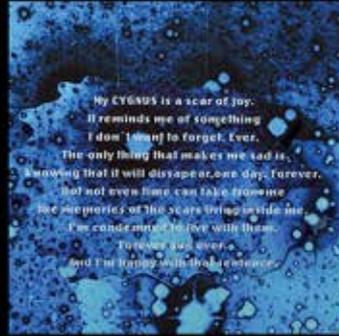
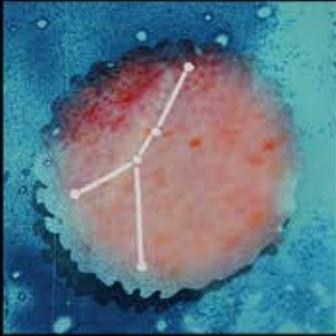
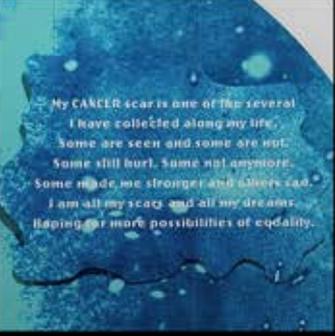
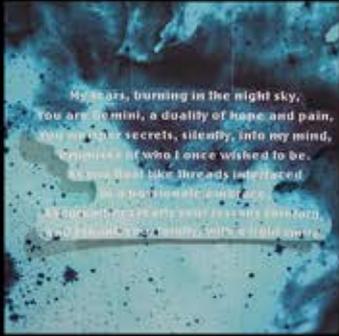
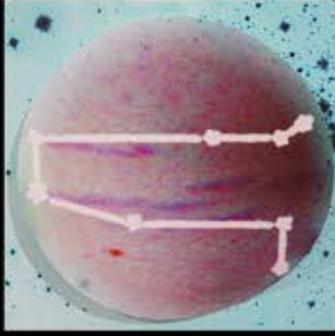


MY SCAR resembles
 a CONSTELLATION
 whose name is DORADO.
 From this scar is born a story
 told year after year, intensely like
 the light of the stars and with the
 same path of life. Like the stars, the
 story of my scar is born, lives
 daily in my body and mind,
 and finally
 DIES WITH ME !!!



TUCANA
C
A
R
T
I
Z





DIGITÁLIAS: Feminist artistic collective formed by women from ASM, and guided by Teresa Veiga Furtado, who through co-creative and participatory artistic methodologies, seeks to empower women and girls with digital tools, contributing to their affirmation as subjects, empowerment and social inclusion, while raising the community's awareness to the social scourge of gender violence. The collective Digitálias is an initiative of ASM and the artist, teacher and researcher Teresa Veiga Furtado (DAVD/EA-CHAIÁ/UE) in the scope of her doctorate in multimedia art *Net art and Gender Equality*, in the Faculty of Fine Arts of the University of Lisbon (FBAUL). The main objective of this research is to analyse how *net art*, through co-creative and participatory methodologies, can have a social function as a tool for empowerment, promoting self-esteem and identity for victims of domestic violence. The outcomes of this ongoing project are travelling exhibitions, publications and an educational script to be shared with institutions focused on combating gender violence.

DIGITÁLIAS: Colectivo artístico feminista constituído por mulheres da ASM, e orientado por Teresa Veiga Furtado, que através de metodologias artísticas co-criativas e participativas, procura capacitar mulheres e raparigas com ferramentas digitais, contribuindo para a sua afirmação como sujeitos, capacitação e inclusão social, ao mesmo tempo que se procura sensibilizar a comunidade para o flagelo social da violência de género. O colectivo Digitálias é uma iniciativa da ASM e da artista, docente e investigadora Teresa Veiga Furtado (DAVD/EA-CHAIÁ/UE) no âmbito do doutoramento em arte multimédia *Net art e Igualdade de Género*, na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL). Esta investigação tem como objectivo principal analisar de que modo a *net art*, por meio de metodologias co-criativas e participativas, pode ter uma função social como ferramenta de empoderamento, promovendo a autoestima e a identidade de vítimas de violência doméstica. Os resultados deste projecto em curso são: exposições itinerantes, publicações e um guião educativo para ser partilhado com instituições centradas no combate à violência de género.

WWW.CABAZDIGITAL.UEVORA.PT @digitalias2022



DIGITÁLIAS 01
 arte : género : participação
 art : gender : participation

EXPOSIÇÃO / EXHIBITION 21.06-01.07.2022

Junta de Freguesia de Malagueira, Praça Zeca Afonso 15, 7000-706, Évora / 2ª-6ª, 09h00-16h00
 Junta de Freguesia Hora das Figueiras, Praça Natália Correia 6, 7005-260, Évora / 2ª-6ª, 09h00-16h00







DIGITÁLIAS

um futuro pela paz: a future for peace

abertura / opening : 18h00, 24.11.2022, 5ª feira / Thursday
 Câmara Municipal de Évora, Praça do Sertório, 7004-506 Évora
 horário: 2ª-6ª feira / schedule: Mon-Fri, 9h-18h00 até / until 13.12.2022

Exposição de arte digital, participativa e co-criativa do Colectivo Digitalias da Associação Ser Mulher, Évora, pelo empoderamento de mulheres vítimas de violência doméstica. Evento organizado pela Comissão para a Educação e Intervenção Social da Câmara Municipal de Évora (CEIIE-CME), no âmbito do Plano Municipal para a Igualdade e Não Discriminação (PMID-CME), e das Comemorações da Dia Internacional para a Eliminação da Violência Contra a Mulher, integrado no âmbito do Investigação em Arte do Centro de Estudos de Arte e Investigação Artística da Universidade de Évora (CEIA-UE) e do Departamento de Artes Visuais e Escultura da Faculdade de Artes da UE (DARV-FAE).
 Exposição de participativa and co-creative digital art, of the Collective Digitalias of the Association Ser Mulher, Évora, for the empowerment of women victims of domestic violence. Event organized by the Division for Education and Social Intervention of the City Council of Évora (CEIIE-CME), in the scope of the Municipal Plan for Equality and Non-Discrimination (PMID-CME), and the Commemoration of the International Day for the Elimination of Violence Against Women, integrated in the research project Gendered Art of the Center for Art History and Artistic Research of the University of Évora (CEIA-UE) and the Department of Visual Arts and Sculpture of the Faculty of Arts of the UE (DARV-FAE).



WWW.CABAZDIGITAL.UEVORA.PT

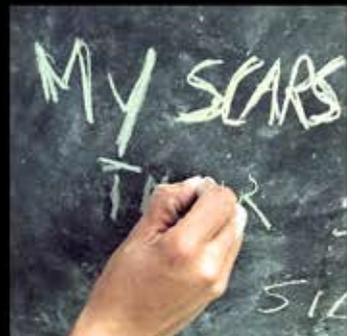


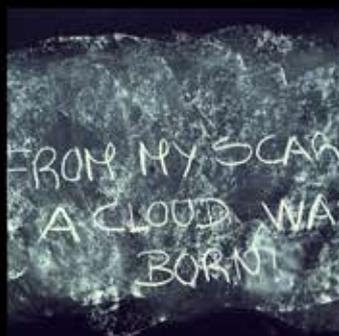
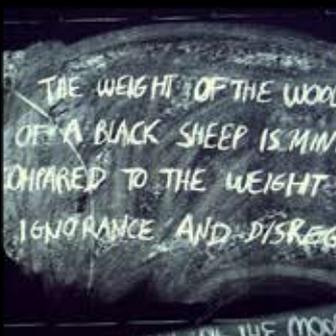
Exposição de arte digital, participativa e co-criativa do Colectivo Digitalias da Associação Ser Mulher, Évora, pelo empoderamento de mulheres vítimas de violência doméstica.
 Exhibition of participatory and cocreative digital art, of the

Associação Ser Mulher, Évora, for the empowerment of women victims of domestic violence.
 Câmara Municipal de Évora, Praça do Sertório, 7004-506 Évora, horário: 2ª-6ª
 schedule: Mon-Fri, 9h-18h, 24.11-13.12.2022
WWW.CABAZDIGITAL.UEVORA.PT



DIGITÁLIAS: um futuro pela paz: a future for peace







CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta investigação exploratória, que tira partido de uma metodologia de ação (*action research*) baseada em artes (*arts-based research*) por via da criação, produção e disseminação de projetos práticos (*project-based research*) artísticos, trabalhamos em laboratórios cocriativos com mulheres de casa de abrigo e fomos aduzindo várias conclusões. Com a finalidade de uma derradeira ordenação, sistematizaremos aqui, as considerações finais, associadas ao tema central da nossa investigação ou emergindo deste tema, e que contribuem para explaná-lo, referindo, em particular, de que modo a prática artística comunitária da *net art* pode ter uma função social como ferramenta de empoderamento, autoestima e identidade das mulheres de Casas de Abrigo vítimas de violência doméstica.

A violência contra as mulheres é um problema social grave, com dimensões económicas, políticas e culturais sistémicas, que resulta da desigualdade de género e das relações de poder por esta geradas. É um fenómeno transversal a todas as sociedades, abastadas e pobres, inscrito na cultura, no foro do simbólico, incorporada por todas as pessoas e, por esse motivo, não são suficientes as intervenções da ordem policial e legal. Em tal contexto, esta investigação situa-se no campo de um ativismo artístico, na medida em que pretendemos contribuir para a capacitação das mulheres das casas de abrigo e de igual modo para a consciencialização da comunidade no respeitante ao fenómeno da violência doméstica e aos estereótipos de género nas quais esta assenta. A violência de género contra as mulheres e as raparigas germina e exponencia-se em um espaço social, onde é banalizada e legitimada por uma masculinidade tóxica e hostil, sendo promovida e veiculada sobretudo pelos meios de comunicação de massas *online* e *offline*. Dentro deste envolvimento, a violência sistémica contra as mulheres é interrompida quando as vozes das mulheres das casas de abrigo contam as suas histórias, lidando com o trauma do esquecimento e com o apagamento das suas vivências, que não possuem lugar nem reconhecimento no espaço social.

Embora na base do primeiro algoritmo esteja o pensamento matemático de uma mulher, designadamente Ada Lovelace, que por isso pode ser considerada a primeira programadora da história, as mulheres estão ainda hoje sub-representadas em todas estas

áreas do digital, sendo que mais de metade das mulheres do mundo não podem usufruir de acesso à *Internet* pelo seu preço elevado, falta de equipamento e de competências para a utilizar. Salienta-se, de igual forma, a precarização, má remuneração, e feminização do trabalho associado às TIC, que muitas vezes isola as mulheres nos espaços domésticos. Deverá considerar-se ainda que as mulheres se encontram sobremaneira representadas nos postos mais baixos das cadeias de produção tecnológica, executando ações repetitivas mediadas por máquinas, mas a sua presença é diminuta na liderança das indústrias informáticas, entre aqueles que criam a tecnologia, isto é, os diretores executivos, engenheiros informáticos e cientistas. As tecnologias deveriam favorecer de forma idêntica homens e mulheres e não colaborar para aumentar as falhas no campo da desigualdade de género. Acresce ainda que os estereótipos e papéis de género disseminados na esfera social levam a que muitas raparigas, de idades que vão desde o pré-escolar ao universitário, se julguem menos competentes do que os rapazes para seguirem profissões de engenharia e ciência, que lhes darão autoridade e estatuto social. É essencial fornecer habilitações tecnológicas digitais às mulheres e raparigas, mas também transformar a estrutura sistémica de desigualdade de género que subjuga o feminino ao masculino. Torna-se urgente trazer as mulheres para os campos da tecnologia, para que a concebam, liderem e utilizem, ocupando do mesmo modo os lugares onde, nos nossos dias, o poder é exercido. Só dessa forma, será possível romper com a violência presente na *Internet* e em todos os dispositivos de género, nos quais se fundam os regimes neoliberais patriarcais.

As mulheres continuam a ter dificuldade em ocupar um lugar de Sujeitos na *Internet* e entre os primeiros motivos salientam-se a violência contra as mulheres *online*, que torna a *Internet* um local inseguro para as mulheres e raparigas, pelo assédio sexual, mensagens ameaçadoras e discriminação que sofrem. Cabe ainda referir que se assiste a uma repetição e exacerbação pela Inteligência Artificial de estereótipos e discriminações diversas no respeitante à raça, etnia, classe e género, entre outras dimensões. Como consequência, as mulheres são muitas vezes obrigadas a largar empregos, faltar às aulas, calar as suas opiniões, em particular no que concerne às mulheres não brancas, das comunidades LGBTQ+, entre outras minorias. Das mulheres jovens que usam a *Internet*, mais de metade é vítima de violência *online*, como o assédio sexual e moral, mensagens ameaçadoras e imagens do foro privado partilhadas sem a sua autorização. Portanto,

torna-se urgente, para lutar contra o abuso *online*, que as experiências das mulheres sejam tidas em conta, publicadas e disseminadas, e que o mercado conceba produtos e serviços assentes em políticas inclusivas no referente a dimensões como o género, identidade e orientação sexual, raça, deficiência, entre outras. Por tal razão, as leis devem penalizar os abusadores, e defender e apoiar as vítimas. A violência contra as mulheres na *Internet* tem como base as assimetrias de poder entre os sexos, que reiteram a violência patriarcal para além dos ecrãs, sendo que, o maior grupo social que é receptor e difusor desta violência é constituído pelos jovens que consomem videojogos, criados por homens, embora, na atualidade, se assista a uma crescente participação das mulheres nesta indústria, contribuindo com novos pontos de vista e valores mais igualitários. A representação hipersexualizada das mulheres, em muitos videojogos, endereça mensagens aos jovens, sobre o papel idealizado delas na sociedade, ou seja, de subalternidade e passividade, sendo a banalização da violência um elemento fundamental. Esta influencia a conceção da realidade, as crenças e valores, as estruturas mentais, os comportamentos, as ligações e interações dos jovens com aqueles que os circundam, o modo como pensam, atuam e são, colaborando de forma ampla para o incremento da conduta violenta masculina.

A origem de uma rede de comunicação entre computadores, em 1969, designada de *ARPANET*, deve-se a interesses governamentais militares do Departamento de Defesa dos EUA, tal como é do foro militar a génese da televisão, câmaras de vídeo, rádio e satélites. Nos finais da década de 1980, esta rede dissemina-se no meio académico, para a partilha acessível e eficaz de conhecimento entre os seus utilizadores, tomando a partir desta data a forma de uma rede mundial, nomeada de *World Wide Web*. Contudo, convém notar que nas sociedades cada vez mais polarizadas dos nossos dias, onde a intolerância e a desigualdade se agravam por meio de radicalismos extremistas, populismos e potências neoliberais absolutas, cerca de metade da população mundial continua sem acesso à *Internet*. Por ora, a tecnologia não oferece a oportunidade a todas as pessoas de acederem e participarem na sua formação, persistindo *online* valores, paradigmas e estereótipos que refletem as desigualdades sociais *offline*, como, por exemplo, a misoginia, a perseguição, o ódio, o assédio e o tráfico das mulheres.

A *net art*, tem a sua génese em 1996, na era da aldeia global e da revolução digital, e, embora não tenha sido reconhecida de imediato como arte, o potencial criativo da

Internet passou a ser desenvolvido por artistas que a olharam como um meio único de divulgação dos seus trabalhos. Acresce ainda que possibilitou a criação de plataformas artísticas digitais como lugares de cidadania, e abriu caminhos para o ativismo, a formação comunitária, a consciencialização e envolvimento em torno das questões dos direitos das mulheres.

Tal como a arte conceptual, Fluxus, EAT e Happenings, da primeira metade do séc. XX, a *net art* favoreceu a ideia e o processo criativo em prejuízo da obra acabada, autónoma e singular, a interação com os espetadores, e a transdisciplinaridade e interdisciplinaridade entre distintas disciplinas das artes, ciências e humanidades, as tecnologias e os *media*, constituindo-se como um conjunto ambíguo de práticas artísticas na rede ou, em alternativa, que são fruto desta. A contínua obsolescência das páginas *web*, *software*, aplicativos e *plugins* associados à *net art*, de acordo com as lógicas de lucro do mercado neoliberal, conduz a que a sua história complexa seja difícil de concretizar. Convém notar que, na década de 1990, a *net art* ainda não constava do circuito dos museus e galerias, não tendo sequer o estatuto de arte, sendo acessível apenas a uma minoria de artistas. A possibilidade de os artistas trocarem ideias e divulgarem as suas obras era proporcionada no contexto de festivais de arte, como, por exemplo, o Ars Electronica (Linz, Áustria), conferências como os Encontros Internacionais Ciberfeministas, instituições, como a ZKM, Center for Art and Media (Karlsruhe, Alemanha) e listas de correio eletrónico, como a Old Boys Network.

Neste período, o uso exponencial da *Internet* levou a um desenvolvimento da teoria dos *media*, cuja génese remonta a Marshall McLuhan, nos anos 1960. Na década de 2000, a publicação de literatura e a criação de cursos nas academias que contemplavam a *net art*, e do mesmo modo a emergência da nova realidade tecnológica, que acolhia agora uma comunidade vasta de utilizadores da *Internet*, contribuíram para que esse desenvolvimento ganhasse um lugar na história de arte. Desde então, assistiu-se a um interesse crescente pela *net art* da parte de instituições como a Tate Modern e a Whitney Museum, of American Art, entre muitas outras, tendo sido criados centros de *media* e novos fóruns de debate. Acresce ainda que a cultura da *World Wide Web* aumentou tanto *online* através de *websites*, como *offline*, estando presente em esculturas e instalações, entre outros formatos artísticos. Ao mesmo tempo, a ideia de *net art* expandida é proposta

por Ceci Moss, e a ideia de estética *transmedia* é sugerida por pensadoras como Patrícia Gouveia, assistindo-se a um incremento de debates e publicações sobre *net art*.

Nos anos de vida iniciais da *Internet*, esta foi considerada por muitas mulheres artistas, ativistas e feministas, como uma alternativa para criarem os seus trabalhos de um modo livre de paradigmas de género assimétricos. Entretanto, na atualidade, assistimos na *Internet* à repetição e naturalização dos mesmos paradigmas, que espelham a violência de género contra as mulheres. A conclusão é a de que o esforço tem de ser prosseguido, de modo que os sistemas e modos de ver patriarcais não possam vingar, excluindo as mulheres das estruturas onde a tecnologia é pensada e reproduzida. A *Internet* desde a década de 1990 que foi utilizada por numerosas artistas para explorar as identidades e sexualidades no ciberespaço, rejeitando normas, tradições e estereótipos que continuavam a excluir as mulheres do domínio tecnológico. As artistas da *net art* refletem sobre a construção de identidade das mulheres *online*, e de igual modo sobre a situação destas *offline*. Entre as artistas que contribuíram de modo inovador para a afirmação e divulgação da *net art* destacamos: Melinda Rackham, Cornelia Sollfrank, Francesca da Rimini, Prema Murthy, Nathalie Bookchin, e Mendi Obadike, Faith Wilding e Lynn Hershman Leeson, Anne-Marie Schleiner e Shelley Jackson. Desde este período, muitas artistas e coletivos ciberfeministas recorreram às tecnologias *online* para gravar as suas falas e corpos na tecnocultura patriarcal da *Internet*, centrando-se, muitas vezes, nas questões de género. É também significativo, neste campo, o trabalho de pensadoras como Rachel Greene, Josephine Bosma, Sadie Plant, Donna Haraway

No que concerne aos coletivos ciberfeministas, como os Old Boys Network, VNS Matrix, De Geuzen e Laboria Cuboniks, Face Settings, e subRosa, estes advogavam a capacidade política e transformadora das tecnologias para criar territórios digitais, onde combinavam sexualidade e tecnologia, para criar identidades de género fluidas e não binárias, encorajando as mulheres a retirarem prazer destas. Estes coletivos, que posicionaram as mulheres na indústria tecnológica dominada por homens, são herdeiros dos grupos de mulheres como The Feminist Art Workers, The Waitresses e Guerrilla Girls, que nos anos 1970 procuraram, em coletivo, partilhar e refletir sobre as suas vivências, e a consciencialização político-social, rejeitando o isolamento e alienação das mulheres artistas na esfera social.

A figura do ciborgue concebida por Donna Haraway, que resultava da fusão de um organismo biológico e de um sistema mecânico ou tecnológico, originou novas corporalidades, múltiplas e irónicas, a partir de uma perspetiva feminista pós-estruturalista, com um potencial estético e libertário para as artistas. Neste período, havia ainda lugar para publicações, debates, performances, para discussão sobre os novos *media*, tanto *online* como *offline*, incentivando as mulheres a participarem na construção da tecnocultura. Os coletivos feministas atuais, como os Mujeres Creando, Mujeres Publicas e Las Tesis, são devedores e herdeiros de todas estas práticas artísticas coletivas que germinaram nos anos 1970.

O feminismo da segunda vaga na década de 1970, emergiu do movimento de libertação das mulheres, chamando a atenção para a exclusão das vivências e histórias de vida das mulheres, que perpetuavam as desigualdades de género, e para a necessidade de inscreverem as suas narrativas e conhecimentos em todos os foros sociais. Cabe ainda mencionar que tomaram consciência da necessidade de controlarem os seus corpos, sexualidades e vidas. Nos anos 1980, as feministas negras defenderam que não tinham lugar no feminismo da segunda vaga e que os regimes de desigualdade resultavam do entrecruzar das dimensões de género, com as de classe, raça e etnia, entre outras, constituindo uma rede complexa de opressões. Desta reflexão, surgiu o termo interseccionalidade, cunhado pela feminista negra Kimberlé Crenshaw, em 1989.

Foi importante para a história da *net art* as artistas expressarem as suas memórias, vivências e *herstories*, tornando-se criadoras de dispositivos produtores de história na *Internet*, explorando também diferentes papéis e identidades de género não binárias, e hipertextos, nas suas peças de *net art*. Entre estas destacamos Shelley Jackson, Pamela Jackson, Olia Lialina, Shu Lea Cheang, Dora Garcia, Patrícia Gouveia, Tina La Porta, Evelin Stermitz, Marisa Olson, Ann Hirsch, Dora Garcia, Mary Flanagan e Angela Washko.

A violência contra as mulheres e raparigas, reitera-se e fortifica-se todos os dias, ao ser inscrita de modo simbólico e velado na nossa cultura. A incorporação das emoções sociais e da identidade e papéis de género faz-se desde a infância, assente em valores, normas, modelos e expectativas que são transmitidos pelas instituições, organizações, grupos e agentes sociais, como a família, a escola, os amigos e colegas de trabalho,

colocando o masculino e o feminino em posições sociais díspares. De forma constante e reiterada, as mulheres internalizam uma visão do mundo a partir de uma perspectiva patriarcal, sentindo-se, em consequência, culpadas e responsáveis pela violência que os agressores exercem sobre elas. Em Portugal, a naturalização da violência física no núcleo familiar e a valorização da permanência, continuidade e solidez do casal, constituem-se como valores tradicionais, que levam a que, perante situações de violência conjugal, a reação dominante da mulher seja de conformismo, tristeza, silenciamento e fatalismo, não denunciando nem pedindo apoio a instituições de apoio à vítima. As mulheres vítimas de violência doméstica não devem, por esse motivo, ser classificadas como cúmplices da sua própria sujeição aos agressores, uma vez que na maioria das vezes não têm consciência dos dispositivos de subjugação de que são vítimas. Desde os anos 1970 que múltiplas artistas e coletivos procuraram, através dos seus projetos artísticos, alertar para a violência contra as mulheres e dar voz e visibilidade às vítimas. Entre tais artistas e coletivos salientam-se the Feminist Art Workers, Sisters of Survival, Leslie Labowitz, Suzanne Lacy, Gay Community Services Center, Women Against Violence Against Women, Yoko Ono, Valie Export, Ana Mendieta, Helena, Nancy Spero, Jenny Holzer, Nancy Angelo, Regina Jose Galindo, Tracey Rose, Nalini Malani, Teresa Margolles e Sanja Iveković.

A desigualdade e a violência de género são com muita frequência exponenciadas na *Internet*, sobretudo nos videojogos *mainstream* ou comerciais e no comércio sexual, destacando-se, no foro da *net art*, projetos artísticos ativistas e políticos que procuram tornar visíveis estes dispositivos, de artistas como Natalie Bookchin, Francesca da Rimini e Cristina Buendía. Esta reflexão recorre muitas vezes a hipertextos que substituem Evas, bruxas, deusas e princesas por novas figurações de ciborgues e outros híbridos digitais. Artistas como Sonya Rapoport, Marie-Jose Sat, Prema Murthy, Auriea Harvey e Michael Samyn, desenham configurações novas para o feminino, lugares de Sujeito, rejeitando lógicas patriarcais e criando um espaço social mais igualitário.

No tempo presente, o feminino ainda habita o lugar de subalternidade e é reservatório do ódio, do mal, da castração e do desvalor, sendo assolado pelo fenómeno do feminicídio, quando as mulheres já conquistaram o direito ao voto, ocuparam o espaço público laboral e requereram o reconhecimento do seu desejo e sexualidade. Essa subalternização das mulheres pelos homens é histórica e tem, como consequência real, a

diferença de salários, de tarefas e de posições sociais, no foro público e no privado, bem como um entendimento singular dos seus corpos e sexualidades. A gênese desta cultura deu-se há três milénios, assente em uma violência simbólica que desenvolve o ódio pela mulher, considerada como personificação do mal e voz tentadora do demónio. São disso exemplos a figura bíblica de Eva, no mito judaico-cristão, a de Pandora, na mitologia grega, e os modelos masculinos associados ao heroísmo, coragem e celebração e os femininos agregados à vileza, cobardia e estigma, sendo esta desvalorização do feminino reforçada e reiterada nos mais diversos domínios da nossa cultura

No que respeita aos laboratórios cocriativos, as mulheres participantes revelavam, por vezes, um desgaste físico e sobretudo emocional, o qual as conduziu à decisão de abandono do agressor, encontrando-se muitas vezes perdidas no que concerne ao seu pensamento e a um entendimento autorreflexivo, abraçando posturas de uma grande instabilidade emocional e reativa, nas quais governam o medo, a raiva, a culpa e a vergonha, tristeza, desalento, baixa de autoestima e anulação da sua identidade individual enquanto Sujeitos. Com regularidade, os discursos dos meios de comunicação social representam as mulheres vítimas de violência doméstica como frágeis, vulneráveis e oprimidas. Durante os laboratórios, observámos que as participantes estavam bastante interessadas em criar uma imagem diferente desta. No decorrer das conversas, mas de igual forma através das expressões artísticas, as mulheres amiúde se posicionaram como sendo fortes, ativas e poderosas, e interessadas em encontrar um lugar seguro na sociedade, para as suas famílias e para si mesmas. É importante referir, ainda, que procurámos sempre considerar as participantes como sendo sobreviventes e heroínas de uma batalha desigual, ancorada em uma dimensão de género geradora do flagelo da violência doméstica.

No referente à metodologia projetual dos laboratórios, adotámos a premissa que considera que o conhecimento e o saber são construídos de forma horizontal, não-hierárquica, e recorremos a práticas artísticas cooperativas, colaborativas, dialógicas, inclusivas, integradoras, e de escuta ativa e empática das pessoas, e a valores igualitários e interseccionais, no respeitante ao género. Esta metodologia serviu para dar visibilidade aos problemas das mulheres participantes que sofreram violência doméstica, contribuindo para a sua capacitação, autonomia, inclusão e participação ativa enquanto Sujeitos na sociedade. Estes métodos de investigação caracterizam-se, em particular, por serem

transdisciplinares, cruzando as artes digitais, visuais, performativas e pelo recurso à narração de histórias, poesia visual, vídeo, fotografia, fotomontagem, colagem e performance. Ao longo de toda a investigação, socorremo-nos de colaborações interdisciplinares entre as participantes e os investigadores e estudantes da academia, posicionando sempre as participantes no centro da criação do conhecimento. Acresce ainda que se rejeitou o paradigma do objeto artístico autónomo modernista e deu-se ênfase aos processos de trabalho e aos objetos *transmedia* mutáveis e partilháveis, criados em lógicas de laboratórios e disseminados em exposições físicas e *online*, em espaços tradicionais, mas de modo idêntico alternativos e comunitários.

A filosofia kantiana iluminista do século XVIII excluía os ofícios práticos e o trabalho criativo realizado pelas mulheres, muitas vezes concebido em contexto doméstico, uma vez que não tinham acesso às academias, como sendo arte, e por isso omitiu muitas mulheres da história da arte. Desde então, até aos anos 1970, a estética da arte foi pensada por indivíduos brancos, heterossexuais e provenientes de classe alta, e excluía os coletivos, o artesanato e a cultura popular. Embora desde os anos 1970 muitas teóricas feministas tenham lançado críticas profundas contra a mercantilização do mundo da arte, na atualidade, se pretendemos que as iniciativas artísticas coletivas ou de cariz popular possam ser validadas, consideramos que continua a ser importante, afirmarmos-nos contra a morte epistémica estética no mundo da arte, da produção artística coletiva presidida por pessoas cuja formação seja outra que não a das academias de belas-artes, eurocêntricas e sexistas, e assente em valores neoliberais. Na atualidade, embora esses arquétipos não sejam adotados de uma maneira clara e explícita pelo mundo da arte, ainda se encontram ativos, de forma subtil e velada, em muitas instâncias, desde a curadoria, à crítica de arte, passando pelas academias.

Por tais motivos, pensamos ser importante que estes saberes excluídos sejam introduzidos dentro das próprias academias, não apenas através da teoria, mas de igual forma da própria prática, incentivando docentes e estudantes a trabalharem com as comunidades, na área das artes, suspendendo e rompendo, desse modo, a lógica capitalista neoliberal e patriarcal. Nesse sentido, cremos que a presente investigação é de modo idêntico um sinal dos ventos de mudança no mundo da arte, que se opõem ao individualismo crescente promovido pelo neoliberalismo, e que em 2022, levou a que dois dos maiores eventos de arte contemporânea da Europa, a Documenta de Kassel e a

Bienal de Veneza, abrissem as suas portas a coletivos artísticos, e adotassem uma perspectiva interseccional, trazendo protagonismo às mulheres, às vozes e aos olhares do Sul global. Nota-se, da mesma forma, que a preocupação relativa à função social da arte, que caracteriza a presente investigação, é um fenómeno presente em vários projetos de artistas contemporâneas, como, por exemplo, Margot Lovejoy e Sharon Daniel que envolvem nas suas práticas artísticas pessoas marginalizadas e desfavorecidas no respeitante à tecnologia, adotando práticas *transmedia*, participativas e colaborativas.

No decurso dos laboratórios, considerámos essencial, através da arte, construirmos uma memória epistémica das minorias constituídas pelas mulheres vítimas de violência em contexto de intimidade, preservando as suas vivências e histórias de vida. Tal significa que tivemos como premissa que a escuta do outro é um elemento-chave da investigação orientada para a justiça e mudança social, numa sociedade neoliberal, em que informar e moldar o outro é premissa central. Explorámos, de forma idêntica, modos alternativos de trabalhar com as participantes para produzir conhecimentos sobre as suas vidas, que chamassem a atenção para as suas experiências de desigualdade e estigma em uma sociedade patriarcal, cujos mecanismos de exclusão das mulheres são muitas vezes invisíveis e subtis.

Nos laboratórios cocriativos, criámos um espaço de experimentação e de produção de conhecimento, de autoreflexão, mas ademais de escuta ativa e empática das narrativas, contribuindo esta partilha de histórias de vida para lutar contra sentimentos de vergonha e culpa e repensar em conjunto estes lugares de opressão e submissão atribuídos às mulheres. Assiste-se, ainda hoje, a uma desconfiança social, no respeitante às mulheres vítimas, que atravessa os tempos e culturas, levando a que, apesar dos inúmeros debates públicos e ações governamentais de combate à violência doméstica e aos relacionamentos abusivos em contexto de intimidade, e de avanços no foro da lei, as mulheres continuem a ser vítimas de falta de reconhecimento da sua condição, no campo jurídico e nos meios de comunicação social. Com muita regularidade, as vítimas são culpabilizadas por não terem fugido e denunciado os agressores ou por não terem marcas físicas de que lhes resistiram. A nossa sociedade carece de que levemos a cabo uma reflexão profunda sobre a masculinidade que origina a violência e o campo cultural e artístico pode, na nossa opinião, contribuir para essa mudança social.

Ao longo dos laboratórios, uma vez que o corpo desempenha um papel fundamental nas experiências de violência, a expressão performativa serviu para promover a comunicação corporal das vivências e lutas pessoais pela sobrevivência das participantes, o que muitas vezes implicou sentirem solidão, isolamento, medo, desespero, raiva, angústia e vergonha, mas, de modo idêntico, esperança, alegria e satisfação, transformando essas experiências de vida numa experimentação coletiva e partilhada. Acreditamos, por tais motivos, que uma das mais valias deste projeto de investigação artística foi, em particular, a capacitação emocional das participantes, oferecendo-lhes a oportunidade de alargarem a sua compreensão autocrítica e de se expressarem por meio de formas não verbais. Ao mesmo tempo, promoveram-se relações sociais de partilha entre todas, não sendo relevante que a maioria das participantes não tivesse qualquer experiência anterior de prática artística de belas-artes. Em consequência, o saber artístico foi produzido a partir de experiências do campo do corpo, de emoções, afetos, sentidos, bem como do intelecto, assente em metodologias de investigação alternativas às tradicionais, de investigação artística participativa e cocriativa, saberes que julgamos não poderem ser alcançados através de métodos convencionais. Estas metodologias artísticas, para além de fortalecerem o sentimento de pertença das participantes à comunidade, chamam a atenção da comunidade para a experiência vivida de desigualdade e estigma das sobreviventes de violência doméstica, contribuindo, deste modo, para a coesão social e a mudança social positiva.

No aprofundamento da análise que foi efetuada, uma vez que o sistema educativo, muitas vezes, carece de uma ligação à ética e aos valores e direitos elementares dos humanos e dos não humanos, convidou-se estudantes do ensino secundário e universitário a participarem de forma ativa em alguns dos laboratórios, para produzirem pensamento crítico e práticas artísticas colaborativas sociais. Pensamos que o trabalho com as escolas é fundamental, uma vez que são lugares onde se aprendem os papéis e estereótipos específicos de género e que estes modelos aprendidos, concorrem para a assimetria das vidas entre homens e mulheres, em todos os campos sociais, sendo a base da violência doméstica. Acreditamos que é premente acabar não apenas com as manifestações de violência, mas de modo idêntico com as suas causas, através da mudança cultural das crenças, valores e paradigmas das crianças e jovens.

A prática artística da *net art* no âmbito dos laboratórios cocriativos procurou conferir às mulheres uma maior literacia digital e libertá-las ao nível as suas emoções de estereótipos de género negativos. Ao longo dos laboratórios, foram analisadas e debatidas temáticas como modelo ideal de mulher de acordo com o primado da ideologia patriarcal, conceções de casal, associadas muitas vezes à ideia de que as crianças e mulheres são propriedade do pai e marido, noções de amor e ideal do amor romântico e do casamento para toda a vida, sexualização do trabalho em casa, papel tradicional da mulher enquanto cuidadora do lar. Estes são os modelos, valores, e papéis sociais assimétricos que os familiares, amigos e colegas pressionam, de modo iterado e persistente, as mulheres a integrarem como lugares de género.

Convém notar que o destaque dos laboratórios foi colocado na criação de práticas artísticas decorrentes da criação *transmedia*, mas, de igual forma, no estabelecimento de laços sociais, do diálogo e da comunicação entre as participantes, não tendo como finalidade a criação de objetos únicos e autorais, mas a partilha de múltiplas experiências e saberes, em oposição e contraste a uma sociedade neoliberal, que coloca as experiências estéticas ao serviço, na maioria das vezes, de interesses comerciais. Nos laboratórios pretendemos que as práticas cocriativas fossem libertadoras e aliviassem as participantes ao nível emocional, promovendo uma reflexão crítica sobre a violência de género, tanto a um nível da história individual, de cada uma, como a um nível coletivo e estrutural. No decorrer de cada sessão, as mulheres relatavam os seus traumas psicológicos, através de imagens e textos que revelavam sentimentos que procuravam ultrapassar a sua anulação e alienação emocional, revelando capacidade de ação, no modo como criticavam a violência a que tinham sido expostas.

A avaliação por todas as participantes dos trabalhos artísticos realizados, foi incentivada no decorrer dos laboratórios e, de igual modo, a experimentação de diferentes técnicas e ferramentas, digitais e analógicas, e a ocupação do lugar de artistas investigadoras. Ao mesmo tempo, procurou-se não pressionar as participantes que se sentiam incapazes de realizar as atividades, ressaltando que o objetivo primeiro dos laboratórios não era a criação de objetos perfeitos, de acordo com quaisquer moldes estéticos pré-definidos e universais. Advogamos que os cânones do mundo da arte não são universais, mas enquadrados por processos culturais, sociais e históricos, e que há uma experiência estética e saberes resultantes da experiência individual e da comunitária,

que contribui para a felicidade e bem-estar na vida. A experiência estética é sempre dialógica, resultando da interação entre o eu, a cultura e os outros, que constituem elementos interligados inseparáveis.

No respeitante a pontos fracos desta investigação, pensamos que teria sido possível alcançarmos resultados mais consistentes e duradouros, se tivéssemos tido acesso a um espaço dedicado em exclusivo aos laboratórios para o coletivo Digitálias, na cidade, de forma que sempre que tivessem disponibilidade, as participantes pudessem praticar os conhecimentos adquiridos nos laboratórios. Esta oficina, de arte participativa e cocriativa, deveria estar aberta, todos os dias, e situar-se próximo da casa de abrigo, de forma que as participantes pudessem deslocar-se, sem dificuldade, até lá. Além disso, teria sido proveitoso termos investigadoras bolsistas, estudantes de mestrado e doutoramento, que pudessem colaborar como monitoras nas oficinas, apoiando na sistematização e consolidação das aprendizagens adquiridas pelas participantes.

Por último, pensamos que a frequência dos laboratórios auxiliou as participantes a desconstruir os quadros emocionais psicossociais associados aos papéis e estereótipos de género intergeracionais, binários e assimétricos, que valorizam o masculino em detrimento do feminino. As concepções de género no respeitante à divisão sexual das tarefas, do trabalho e dos afetos, pelas mulheres participantes, foi de igual forma sofrendo transformações no sentido de um empoderamento e consciência de si como Sujeitos. Através das práticas artísticas cocriativas, ao longo das sessões de cada um dos laboratórios, as emoções das participantes iam-se transformando no sentido de uma recusa de modelos que as sustentam como prisioneiras de um papel de mulher, esposa ou companheira, e que legitimam o poder simbólico da dominação e violência masculina exercida sobre elas como sendo algo natural. Portanto, acreditamos que o nosso projeto contribuiu para a mudança social de paradigmas de mulheres de casas de abrigo em relação ao género, no sentido de uma sociedade mais igualitária, e, logo, mais sustentável. Com este propósito, esta investigação poderá porventura servir como modelo e contributo para o desenho de futuros laboratórios artísticos colaborativos, tanto por artistas como por instituições que atuem no âmbito do combate a flagelos sociais, em particular que sejam fruto da desigualdade de género, em uma perspetiva inclusiva e interseccional.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia geral

Almeida, B. P. (2018). *Arte e Infinitude. O Contemporâneo entre a Arkhé e o Tecnológico*. Lisboa: Serralves / Relógio d'Água.

APAV – Associação Portuguesa de Apoio à Vítima (2019). *Linha Internet Segura*. Acedido a 10-03-2022 em <https://apav.pt/cibercrime/index.php>

AWIS – Association for Women in Science (2022). *Intersectionality. A Critical Framework for STEM Equity*. Acedido a 15.03.2022 em https://www.awis.org/wp-content/uploads/AWIS_FactSheet_Intersectionalityv4.pdf

Barker, P. (2019). *The Revolution of Man: Rethinking what it means to be a man*. Sidney: Allen&Unwin.

Barranha, H., Martins, S., & Ribeiro, A. P. (Eds.) (2015). *Unplace. Museus sem lugar. Ensaio, Manifestos e Diálogos em Rede*. Lisboa: IHA-NOVA.FCSH.

Beard, M. (2018). *Mulheres & Poder: Um Manifesto*. Lisboa: Bertrand Editora.

Beauvoir, S. (1987 [1949]). *O Segundo Sexo, 1º Vol.: Os Factos e os Mitos*. Lisboa: Bertrand Editora.

————— *O Segundo Sexo, 2º Vol.: A Experiência Vivida*. Lisboa: Bertrand Editora.

Bell, D. (2007). *Cyberculture theorists. Manuel Castells and Donna Haraway*. London: Routledge.

Bishop, C. (2006). The Social Turn: Collaboration And Its Discontents. *Artforum International*. Vol. 44, Nº 6, Feb. 2006, p. 178-183.

Blais, J., & Ippolito, J. (2006). *At the Edge of Art*. London: Thames and Hudson.

Bosma, J. (2011). *Nettitudes. Let's Talk Net Art*. Rotterdam: NAI Publishers, Institute of Network Cultures.

Braidotti, R. (1996). *Cyberfeminism with a Difference*. Acedido a 20-11-2019 em https://disabilitystudies.nl/sites/disabilitystudies.nl/files/beeld/onderwijs/cyberfeminism_with_a_difference.pdf

Brasão, I. (2019). *Fêmea. Uma História Ilustrada das Mulheres*. Ilustração: Ana Biscaia. Lisboa: Santillana.

Büchel, B. (2018). Artificial intelligence could reinforce society's gender equality problems. *The Conversation*. Acedido a 15-05-2021 em <http://theconversation.com/artificial-intelligence-could-reinforce-societys-gender-equality-problems-92631>

Burrough, X. (Ed.) (2012). *Net Works: Case Studies in Web Art and Design*. New York: Routledge.

Butler, J. (2008 [1990]). *Gender Trouble*. New York: Routledge.

Butler, J. (2020). *The force of nonviolence. An ethico-political bind*. London: Verso.

Cardoso, A. B. (2022). *Convite - inauguração exposição. Digitálias - um futuro pela paz. 24-11-2022 Câmara Municipal de Évora 18H00* [texto escrito no âmbito da exposição do coletivo Digitálias, CME, Dez. 2022].

Cerejo, S. (2014). *Viver sobrevivendo: Emoções e dinâmicas socioculturais nos processos de manutenção das relações conjugais violentas*. Tese de Doutoramento em Sociologia, NOVA FCSH. Disponível em <http://hdl.handle.net/10362/14101>.

Chandler, A., & Neumark, N. (Eds.) (2005). *At a Distance. Precursors to Art and Activism on the Internet*. Cambridge: The MIT Press.

Comissão para a Igualdade de Género (2023). Portal da Violência Doméstica. Acedido a 10-03-2023 em <https://www.cig.gov.pt/area-portal-da-violencia/portal-violencia-domestica/indicadores-estatisticos>

Connor, M., Dean, A., & Espenschied, D. (Ed.) (2019). *The Art Happens Here: Net.art Anthology*. New York: Rhizome.

Cornell, L., & Halter, E. (Eds.) (2015). *Mass Effect. Art and the Internet in the twenty-first century*. Cambridge: The MIT Press.

Couey, A. (2003). Restructuring power: telecommunication Works produced by women. In J. Malloy (Ed.), *Women, Art and Technology* (pp. 54-86). Cambridge: The MIT Press.

Cruz, H. (Coord.) (2019). *Percursos da Iniciativa PARTIS 2014-2018*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Daniel, S. (2011). Collaborative Systems: Redefining Public Art. In M. Lovejoy, C. Paul & V. Vesna (Eds.). *Context providers: Conditions of meaning in media arts* (pp. 55-88). Bristol: Intellect.

Daniel, S. (2011). Collaborative Systems: Redefining Public Art. In M. Lovejoy, C. Paul & V. Vesna (Eds.). *Context providers: Conditions of meaning in media arts* (pp. 55-88). Bristol: Intellect.

Devlin, H. (2017). AI programs exhibit racial and gender biases, research reveals. *Guardian*. Acedido a 2022-10-11 em <https://www.theguardian.com/technology/2017/apr/13/ai-programs-exhibit-racist-and-sexist-biases-research-reveals>

De Geuzen, a Foundation for Multivisual Research (2021). Acedido a 18-10-2021 em <http://www.geuzen.org>

DGEEC - Direção-Geral de Estatísticas da Educação e Ciência (2022). Dados e Estatísticas de Cursos Superiores. Base de dados (junho de 2021). Acedido a 15-01-2022 em <https://infocursos.mec.pt/bds.asp>

Fernandez, M. (2009 [2002]). Is Cyberfeminism Colorblind? In E. A. Shanken, (Ed.), *Art and Electronic Media* (pp. 242-245). London: Phaidon Press.

Finkelpearl, T. (2014). Participatory Art. In M. Kelly (Ed.), *Encyclopedia of Aesthetics* (s.l.). Oxford: Oxford University Press. Disponível em https://arts.berkeley.edu/wp-content/uploads/2015/03/Participatory_Art-Finkelpearl-Encyclopedia_Aesthetics.pdf

Flanagan, M. (2002). Hyperbodies, hyperknowledge: women in games, women in cyberpunk, and strategies of resistance. In M. Flanagan (Ed.), *RELOAD: rethinking women + cyberculture* (pp. 444-47). Cambridge: The MIT Press.

Flanagan, M. (2009). *Critical Play. Radical Game Design*. Cambridge: The MIT Press.

Flether, H., & Jarrett, L. (Eds.) (2017). *On Moonless Nights. A collaboration between Chitra Ganesh and students from Martin Luther King Jr. School*. Portland: KSMoCA.

Foster, H., Krauss R., Bois, Y., Buchloh, B., & Joselit, D. (2004). *Art Since 1900. Modernism, Antimodernism, Postmodernism*. New York: Thames and Hudson.

Foucault, M. ([1976] 1994). *História da Sexualidade I: A Vontade de Saber*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

————— ([1984] 1994). *História da Sexualidade II: O Uso dos Prazeres*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

————— ([1984] 1994). *História da Sexualidade III: O Cuidado de Si*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

Furtado, T. V. (2014). *Videoarte de Mulheres: Nossos Corpos, Nós Mesmas. Corpo, Identidade e Autodeterminação nas Obras de Videoartistas Influenciadas pelos Feminismos*. Tese de Doutoramento em Sociologia, NOVA FCSH. Disponível em <https://run.unl.pt/handle/10362/14507>

Furtado, T. V. (2016). The incorporation of violence by women video artists. *IJASOS – International E-Journal of Advances in Social Sciences*, 2(5), 388-397. Disponível em <http://hdl.handle.net/10174/18940>

Furtado, T. V. (2016a) (Org). Projeções de vídeo dos Alunos do Departamento de Artes Visuais e Design da Escola de Artes da UÉ – Dia Municipal para a Igualdade de Género, Câmara Municipal de Évora, 24.10.2016. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=YpTNJrxIDb4>

Furtado, T. V. (2016b). Coordenação e organização de oficinas semanais de desenho e fotografia para as jovens da Associação de Amigos da Criança e da Família Chão dos Meninos – Associação dos Amigos da Criança e da Família.

Furtado, T. V. (2018). From silence to reaction. Artistic practices against violence. In A. G. Pinto, P. R. Pinto, & T. V. Furtado (Eds.), *Cross Media Arts. Artes Sociais e*

Transdisciplinaridade – Social Arts and Transdisciplinarity (pp. 462-479). Casal de Cambra: Caleidoscópio. Disponível em <http://hdl.handle.net/10174/23848>

Furtado, T. V., & Afonso, L. (2016/19) (Org.). 11 vídeos dos alunos do Departamento de Artes Visuais e Design e Artes Cénicas, Escola das Artes da Universidade de Évora, para o projeto *LEME – Mudar de Rumor. Intervenção com agressores conjugais*, da Associação de Amigos da Criança e da Família Chão dos Meninos, Évora.

Furtado, T. V., & Reaes Pinto, P. (2019). Práticas pedagógicas de arte participativa: o Festival de Rua da Escola de Artes da Universidade de Évora. In H. Cruz, I. Bezelga, e R. Aguiar (Eds.), *Práticas Artísticas: Participação e Comunidade* (pp. 98-112). CHAIA/UE - Centro de História de Arte e Investigação Artística - Universidade de Évora. Disponível em <http://hdl.handle.net/10174/26049>

Furtado, T. V., Pinto, P. R., Maldonado, P., & Silva, A. R. (2016). *Do Silenciamento à Reação: Práticas Artísticas para a Eliminação da Violência Contra as Mulheres*. [Catálogo]. Évora: CME/CHAIA/FCT.

Gablik, S. (1992). Connective Aesthetics. *American Art*, 6(2), 2-7. Acedido a 20-11-2019 em www.jstor.org/stable/3109088

Gane, N., & Beer, D. (2008). *New media. The Key Concepts*. Oxford: Berg.

Garrido, C., & Raposo, P. (2019). *Textos para uma História de Arte Socialmente Comprometida*. Lisboa: Documenta.

Giannachi, G. (2004). *Virtual theatres: an introduction*. London: Routledge.

Giannachi, G. (2016). *Archive everything: mapping the everyday*. Cambridge: The MIT Press.

Giannachi, G. (2002). Documenting the Participants' Points of View: Re-Thinking the Epistemology of Participation. In C. Rausch, R. Benschop, E. Sitzia, & V. van Saaze (Eds.), *Participatory Practices in Art and Cultural Heritage. Learning Through and from Collaboration*. Switzerland: Springer.

hooks, b. (2020 [2010]). *Ensinando pensamento crítico: sabedoria prática*. São Paulo: Editora Elefante.

Gorgel Pinto, A.; Reaes Pinto, P.; Furtado, T. V. (Eds.) (2018). *Cross Media Arts. Artes Sociais e Transdisciplinaridade – Social Arts and Transdisciplinarity*. Casal de Cambra: Caleidoscópio. Disponível em <http://hdl.handle.net/10174/23837>

Gouveia, P. (2001). *The Soong Sisters (2001) by Patrícia Gouveia* [Descrição do projeto de *net art* na plataforma Rhizome]. Acedido a 10-10-2019 em <http://classic.rhizome.org/portfolios/artwork/47645>

Gouveia, P. (2009). Identidades em continuum, design de sistemas inclusivos nos MMORPGs, SBGames. *VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital Proceedings*, Puc-Rio de Janeiro, 112-22. Acedido a 07.12.2019 em http://wwwusers.rdc.pucRio.br/sbgames/09/_proceedings/dat/_pdfs/culture/Proceedings_Culture_Full.pdf.

Gouveia, P. (2010). *Artes e Jogos Digitais. Estética e design da experiência lúdica*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.

Gouveia, P. (2015). Serious gaming: how gamers are solving real world problems. In J. Bidarra, T. Eça, M. Tavares, R. Leote, L. Pimentel, E. Carvalho, M. Figueiredo (Eds.), *Artech 2015, Seventh International Conference on Digital Arts*, (pp. 147-56), Óbidos, Portugal. Acedido a 07.12.2019 em https://www.academia.edu/11651087/_Serious_gaming_how_gamers_are_solving_real_world_problems_

Gouveia, P. (2019). Brincadeiras e Jogos para uma cultura da Resistência / Play and Games for a Resistance Culture. In P. Gouveia, F. Pais, M. Flanagan (Eds.), *Playmode* (exhibition publication) (pp. 8-27). Lisboa: MAAT / Fundação EDP.

Gouveia, P., Pais, F., & Flanagan, M. (2019). *Playmode*. Lisboa: Fundação EDP.

Gouveia, P. (2019). Transmedia Experiences That Blur the Boundaries Between the Real and the Fictional World. In E. Simão, & C. Soares (Eds.), *Trends, Experiences, and Perspectives in Immersive Multimedia and Augmented Reality* (pp. 1-22). IGI Global. Acedido a 11-10-2021 em <http://doi:10.4018/978-1-5225-5696-1.ch001>

Gouveia, P. (2020). The New Media vs. Old Media Trap: How Contemporary Arts Became Playful Transmedia Environments. In E. Simão, & C. Soares (Eds.), *Multidisciplinary Perspectives on New Media Art* (pp. 25-46). IGI Global. Acedido a 11-10-2021 em <http://doi:10.4018/978-1-7998-3669-8.ch002>

Gouveia, P. (2022). *DIGITÁLIAS. Uma assemblagem colaborativa, do pixel ao bordado em ponto cruz. Porque a tecnologia não tem sexo nem género*. Acedido a 23-03-2023 em https://www.academia.edu/97340842/Digitalias_Pixel_Ponto_Cruz_23112022_final

Gouveia P, & Lima, L. (2023). Convergent feminism, gaming, digital transition, and equity. In R. Frade, & M. Varinhos (Eds.), *DigiMedia Book Collection / University of Aveiro Press* [no prelo, 2023].

Governo de Portugal (2021). *Relatório Anual de Segurança Interna 2021*. Acedido a 21-02-2023 em <https://www.portugal.gov.pt/download-ficheiros/ficheiro.aspx?v=ad5cfe37-0d52-412e-83fb-7f098448dba7>

Greene, R. (2004). *Internet art*. London: Thames & Hudson.

Grzanic, M. & A. Eisenstein (Eds.) (2000). The Body Cought in the Intestines of the Computer and Beyond. Women's Strategies and/or Strategies by Women. In *Media, Art and Theory*. Ljubljana: MKC Maribor.

Harman, B. (2005). *Barbara Kruger. Don't Die for Love: Stop Domestic Violence*. Glasgow: Glasgow Museums Publishing.

Hester, H. (2018). *Xenofeminism*. Medford: Polity Press.

hooks, b. (2015 [1984]). *Feminist Theory from margin to center* (3rd ed.). New York: Routledge.

Huffman, K. R. (2003). Face Settings: An International Co-cooking and Communication Project by Eva Wohlgemuth and Kathy Rae Huffman. In J. Malloy (Ed.), *Women, Art and Technology* (pp. 398-411). Cambridge: The MIT Press.

Ippolito, J. (2002). Ten Myths of Internet Art. *Leonardo*, 35(5), 85–498.

Jané, C. (2018). *Coto al machismo y el racismo en la inteligencia artificial*. In *elPeriodico*. Acedido a 09-08.2021 em <https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20180318/coto-al-machismo-y-el-racismo-en-la-inteligencia-artificial-6697180>

Lacy, S. (Eds.) (1995). *Mapping the Terrain. New Genre Public Art*. Washington: Bay Press.

Lambert, N., McNeil, J., & Quaranta, D. (2013). *Art and the Internet*. London: Black Dog Publishing.

Lisboa, M., Vicente, L., & Barroso, Z. (2005). *Saúde e Violência Contra as Mulheres*. Lisboa: DGS. Disponível em <https://www.dgs.pt/documentos-e-publicacoes/saude-e-violencia-contras-as-mulheres-pdf.aspx>

Lisboa, M., Vicente, L., Carmo, I., Nóvoa, A., & Barros, P. (2006). *Prevenir ou Remediar – Os Custos Sociais e Económicos da Violência Contra as Mulheres*. Lisboa: CIDM.

Lisboa, M. (Coord.) (2016). *Metodologias de Investigação Sociológica. Problemas e soluções a partir de estudos empíricos*. Lisboa: Húmus.

Lovejoy, M. (2020). *Parthenia – a monument to the victims of domestic violence*. California: Arts International.

Lovejoy, M., Paul, C., & Vesna V. (Eds.) (2011). *Context providers: Conditions of meaning in media arts*. Bristol: Intellect.

Lovink, G. (2002). *Dark fiber: tracking critical internet culture*. USA: Massachusetts Institute of Technology.

Macedo, A. G., & Amaral, A. L. (Orgs.) (2005). *Dicionário da Crítica Feminista*. Porto: Edições Afrontamento.

Magagnoli, P. (2015). *Documents of Utopia. The Politics of Experimental Documentary*. London: Wallflower Press.

Malloy, J. (2003) (Ed.). *Women, Art and Technology*. Cambridge: The MIT Press.

Marcoci, R. (Ed.) (2011). *Sanja Ivekovic: Sweet Violence*. New York: Museum of Modern Art.

Martínez Collado, A. (2008). Narraciones/visibilizaciones de la diferencia en la cultura de la Interfaz. In A. Notário Ruiz (Ed.), *Estética: perspectivas contemporâneas* (pp. 89-128). Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Martins, M., Viegas, P. & Mimoso, R. (2008). *Poder para Mudar. Como estabelecer grupos de suporte e de ajuda-mútua para vítimas e sobreviventes de violência doméstica*. Budapeste: Possum Ltd.

Matarasso, F. (2019). *Uma Arte Irrequieta. Reflexões sobre o triunfo e importância da prática participativa*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Mayayo, P. (2020). *Louise Bourgeois*. Donostia-San Sebastián: Editorial Nerea.

McLuhan, M., (2003: [1964]), *Understanding Media, the Extensions of man*, (Ed. by W. Terrence Gordon), Ginko Press, Corte Madera, CA.

Mlambo-Ngcuka, P. (2020). Violência contra as mulheres e meninas é pandemia invisível, afirma diretora executiva da ONU Mulheres. *ONU Mulheres*. Acedido a 30-09-2021 em <https://www.onumulheres.org.br/noticias/violencia-contra-as-mulheres-e-meninas-e-pandemia-invisivel-afirma-diretora-executiva-da-onu-mulheres>

MoMAlLearning (s.d.). *Investigating Identity: Constructing Gender*. Disponível em https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/investigating-identity/constructing-gender

Moss, C. (2019). *Expanded Internet art. Twenty-First-Century Artistic Practice and the Informational Milieu*. New York: Bloomsbury Academic.

Munson, K. (2015). *On Reflection: the Art of Margaret Harrison*. California: Neurotic Raven.

Murteira, H., & Rodrigues, P.S. (2016). Lost Cities in the Digital Era: The Case of Pre-Earthquake Lisbon. In D. Boştenaru, M. Dan, e C. Crăciun (Eds.), *Space and Time Visualisation*. Springer. Acedido a 12-01-2020 em <https://link.springer.com/chapter>

Odin, J. K. (2003). Embodiment and Narrative Performance. In J. Malloy (Ed.), *Women, Art and Technology* (pp. 452-465). Cambridge: The MIT Press.

Organização das Nações Unidas (2019). *UNODC, Global Study on Homicide 2019*. Acedido a 20-11-2019 em <https://www.unodc.org/documents/data-and-analysis/gsh/Booklet5.pdf>

Oyster, C. K., Stange, M. Z., & Sloan, J. (Eds.) (2011). *The multimedia encyclopedia of women in today's world* [4 Vols]. Los Angeles: Sage Publications.

Pang, A. (20 Fev. 2001). *Interview with Susan Kare*. Acedido a 20-05-2020 em <https://web.stanford.edu/dept/SUL/library/mac/primary/interviews/kare/trans.html>

Pardal, M. (2022). Freguesias da Malagueira e Horta das Figueiras acolhem exposição “Digitálias” *Diário do Sul*. Acedido a 23-03-2023 em <https://diariodosul.pt/2022/07/07/freguesias-da-malagueira-e-horta-das-figueiras-acolhem-exposicao-digitalias/?cn-reloaded=1>

Paul, C. (2015). *Digital Art: Third Edition*. London: Thames & Hudson.

Paul, C. (Ed.) (2016). *A companion to digital art*. Chichester: Wiley-Blackwell.

Pereira, J., Rechena, A., & Furtado, T. V. (2017). Coordenação e organização, de *Masterclass* pela artista Shu Lea Cheang sobre a sua obra *Brandon*. MNAC – Museu do Chiado, Lisboa, 21.09.2017. Evento integrado na *21ª ed do Festival de Cinema Queer Lisboa*.

Pinto, T. (coord.) (2015). *Guião de educação género e cidadania: 3º Ciclo do ensino básico*. Lisboa: Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género, CIG.

Plant, S. (1997). *Zeroes + Ones. Digital Women and the New Technoculture*. London: Doubleday.

Pollock, G. (2007). *Virtual Feminist Museum. Time, space and archive*. New York: Routledge.

Posner, H. (Ed.) (2002). *The Culture of Violence*. EUA: University of Massachusetts at Amherst.

Preciado, P. B. (2028). La izquierda bajo la piel. Um prólogo para Suely Rolnik. In S. Rolnik, *Esferas da Insurreição. Notas para uma vida não cafetinada* (pp. 5-11). São Paulo: n-1 edições.

Preez, A. (2009). *Gendered Bodies and New Technologies: Rethinking Embodiment in a Cyber-era*. Newcastle upon Tyne: Cambridge.

Princenthal, N. (2019). *Unspeakable Acts. Women, Art, and Sexual Violence in the 1970s*. London: Thames and Hudson.

Queirós, M., Costa, N. et al. (2015). *GENMOB – Mobilidade de género: desigualdade espaço-temporal*. IGOT – Instituto de Geografia e Ordenamento do Território. Acedido a 15.05.2019 em <http://genmob.ceg.ulisboa.pt>

Rechena, A. (2012). Empowering women in museums: the process. *ISS – ICOFOM Study Series*, 41, 277-287.

Rechena, A. (2013). Sociomuseologia e Género. Imagens da mulher em exposições de museus portugueses. *Cadernos de Sociomuseologia*, 45, Número dedicado na íntegra à publicação da tese de doutoramento.

Rechena, A. (2018). Museologia Social e Género. In A. Teodoro (Ed.), *O Outro lado do Espelho: Percursos de investigação (CeIED 2013- 2017)* (pp. 125-138). Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.

Rechena, A., & Furtado, T. V. (2017). *Género na Arte. Corpo, sexualidade, identidade, resistência*. Website: <http://www.generonaarte.uevora.pt>

Rechena, A., & Furtado, T. V. (2018). Género na Arte. Corpo, sexualidade, identidade, resistência / Gender in Art. Body, sexuality, identity, resistance. In A. Rechena, e T. V. Furtado (Eds.), *Género na Arte. Corpo, Sexualidade, Identidade, Resistência* (pp. 27-46). Lisboa: Museu Nacional de Arte Contemporânea – Museu do Chiado Disponível em <http://hdl.handle.net/10174/23844>

Rechena, A., & Furtado, T. V. (2018). Museos, xénero e arte: metodoloxías e prácticas. Comunicação apresentada em *V Congreso Xéneros, Museos, Arte e Educación*, Museo Provincial de Lugo, Espanha, 17.03.2018. Organização: Rede Museística Provincial de Lugo, et al.

Rechena, A., & Furtado, T. V. (2019). Género na Arte: dos museus à academia de belas-artes. In A. Rechena, A. L. Teixeira, T. V. Furtado, M. Lisboa & P. S. Rodrigues (Eds.), *Género na Arte. Corpo, sexualidade, identidade, Resistência. Faces de Eva, Revista de Estudos sobre a Mulher. Número Extra* (pp. 245-260). Vila Nova de Famalicão: Húmus. Disponível em <http://hdl.handle.net/10174/26048>

Rechena, A., & Furtado, T. V. (2019a). Género na arte. Dos museus à academia de belas-artes: estudos de caso de investigação artística. Comunicação apresentada no encontro *Ciência'19 Encontro com a Ciência e Tecnologia em Portugal*. (Sessão no tema – Igualdade de Género – ODS.5). Centro de Congressos de Lisboa, Lisboa, 09.07.2019. Organização: Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior.

Rechena, A., & Furtado, T. V. (2020). Género na Arte: Laboratórios de Arte Comunitária para Empoderamento de Mulheres em Casas de Abrigo. In H. Cruz, I. Bezelga & R. Aguiar (Eds.), *A Busca do Comum. Contributos das práticas artísticas para outros futuros possíveis*. CHAIA/UE Centro de História de Arte e Investigação Artística – Universidade de Évora. Disponível em <http://hdl.handle.net/10174/27956>

Rechena, A.; Teixeira, A.L.; Furtado, T.V.; Lisboa, M., Rodrigues, P.S. (Eds.) (2019). *Género na Arte. Corpo, sexualidade, identidade, Resistência. Faces de Eva, Revista de Estudos sobre a Mulher. Número Extra*. Vila Nova de Famalicão: Húmus. Disponível em <http://hdl.handle.net/10174/26052>

Resolução do Conselho de Ministros n.º 61 (2018). Estratégia Nacional para a Igualdade e a Não Discriminação 2018-2030. Diário da República n.º 97/2018, Série I de 2018.05.21. Acedido a 15.06.2019 em <https://dre.pt/application/conteudo/115360036>

Robinson, H. (ed.) (2001). *Feminism – Art – Theory: An Anthology 1968-2000*. London: Blackwell Publishers.

Rodrigues, P. S. (2016). Museus, discurso e poder. *MIDAS* [Online], 6, | 2016. Acedido a 10-12-2021 em <https://doi.org/10.4000/midas.1040>

Rodrigues, P. S. (2016a). Prefácio. In T. V. Furtado, P. R., Pinto, P. Maldonado, & A. R. Silva (Orgs.). *Do Silenciamento à Reação: Práticas Artísticas para a Eliminação da Violência Contra as Mulheres*. [Catálogo]. Évora: CME/CHAIA/FCT. Disponível em <http://hdl.handle.net/10174/25653>

Rodrigues, P. S. (2022). *A Arte Social e o Digital como área de investigação* [texto escrito no âmbito da exposição do coletivo Digitálias, CME, Dez. 2022].

Sample, I. (12 Março 2021). *Internet 'is not working for women and girls', says Berners-Lee*. Acedido a 20-08-2021 em <https://www.theguardian.com/global/2020/mar/12/internet-not-working-women-girls-tim-berners-lee>

Sarkeesian, A. (2019). *Feminist Frequency*. Acedido a 2019-06.01 em <https://feministfrequency.com/about>

Shanken, E. A. (Ed.) (2009). *Art and Electronic Media*. London: Phaidon Press.

Sichel, B., & Villaplana, V. (Eds.) (2005). *Cárcel de amor. Relatos culturales sobre la violencia de género*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia.

Sollfrank, C. (1998). *The truth about cyberfeminism*. Acedido a 20-11-2019 em https://www.obn.org/reading_room/fs_read.html

Sollfrank, C. (2015). *Revisiting Cyberfeminism* [Texto publicado originalmente na revista ART PAPERS, issue May/June, 2015]. Acedido a 20-11-2019 em <http://artwarez.org/192.0.html>

Sollfrank, C., (1997). *Female Extension*. Acedido a 20-10-2019 em <https://sites.rhizome.org/anthology/female-extension.html>

Spender, D. (1995). *Nettering on the Net. Women, Power and Cyberspace*. London: Spinifex.

Spero, N. (2010). *Torture of Women*. Los Angeles: Siglio Press.

Steyerl, H. (2017). *Duty Free Art. Art in the Age of Planetary Civil War*. London: Verso.

Storr, R. (Ed.) (2008). *Nalini Malani. Listening to the shades*. New York: Charta.

Taylor, V. E., & Winqvist, C. E. (Eds.) (2001). *Encyclopedia of Postmodernism*. London: Routledge.

Teixeira, A. L. (2016). *Desigualdades de género nos cargos políticos em Portugal: do poder central ao poder local*. Tese de Doutoramento em Sociologia, NOVA FCSH. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10362/20614>

Teixeira, A. L. (2016a). Análise dos dados de inquéritos sociológicos: estatísticas univariada, bivariada e multivariada. In M. Lisboa (Ed.), *Metodologias de investigação sociológica: problemas e soluções a partir de estudos empíricos* (pp. 167-242). Vila Nova de Famalicão: Húmus. Disponível em https://run.unl.pt/bitstream/10362/26941/1/Ana_Lucia_Teixeira_analise_dados_metodologias.pdf

Tribe, M., & Jana, R. (2010 [2007]). *New Media Art*. Colónia: Taschen.

UMAR (2020). *OMA – Observatório de Mulheres Assassinadas da UMAR Relatório Preliminar (01.01-15.11.2022)*. Acedido a 20-11-2020 em <http://www.umarfeminismos.org/index.php/observatorio-de-mulheres-assassinadas/dados-preliminares-2022>

UN Women (2019). *The Internet: The invention that created an open space for women to connect and galvanize. Five innovations that have advanced women's rights*. Acedido a 10-06-2020 em <https://www.unwomen.org/en/digital-library/multimedia/2019/3>

UN Women (2022). *Gender-related killings of women and girls (femicide/feminicide). Global estimates of gender-related killings of women and girls in the private sphere in 2021 Improving data to improve responses*. Acedido a 21-02-2023 em <https://www.unwomen.org/sites/default/files/2022-11/Gender-related-killings-of-women-and-girls-improving-data-to-improve-responses-to-femicide-feminicide-en.pdf>

United Nations (2023). *Vienna Declaration and Programme of Action*. Acedido a 21-02-2023 em <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/vienna-declaration-and-programme-action>

Vicente, F. L. (2011). *A Arte sem História. Mulheres e cultura artística (séculos XVI-XX)*. Lisboa: Babel.

Volkart, Y. (2000). Old Boys Network – Technologies of Identity. [Publicado anteriormente na obra M. Grzanic & A. Eisenstein (Eds.), *The Body Caught in the Intestines of the Computer and Beyond. Women's Strategies and/or Strategies by Women in Media, Art and Theory*. Ljubljana: MKC Maribor]. Acedido a 20.06.2019 em https://www.obn.org/reading_room/writings/html/technologies.html

Warschauer, M. (2003). *Technology and Social Inclusion. Rethinking the Digital Divide*. Cambridge: The MIT Press.

Weibel, P, & Druckery, T. (Eds.) (2001). *Net_Condition: Art and Global Media*. Cambridge: MIT Press.

Wikipedia (2019). *Wikipedia – subRosa*. Acedido a 2019-12-30 em <https://en.wikipedia.org/wiki/SubRosa>

Woolf, V. (2022, [1929]). *Um quarto só seu*. Lisboa: Penguin Clássicos.

World Health Organization (2001). *World Medical Association Declaration of Helsinki. Ethical Principles for Medical Research Involving Human Subjects*. Bulletin of the World Health Organization, 79(4), 373-374. Acedido a 2020.01.20 em <https://www.who.int/bulletin>

Zafra, R (2001). *Habitares Reversibles de la mujer, el arte e internet* [Texto publicado no catálogo da exposição «Mujeres que hablan de mujeres», Bienal Fotonoviembre 01, Tenerife, Espanha]. Acedido a 10-11-2019 em www.elviajero.org/mujeresque/_text.html

Zafra, R. (2004). *E-Dentidades. Loading-Searching-Doing (Cartografías del Sujeto Online)*. Acedido a 05-09-2019 em <https://www.remedioszafra.net/edentidades/doc/Edentidades.pdf>

Zafra, R. (2005). La escritura invisible, el ojo ciego y otras formas (fragmentadas) del poder y la violencia de género en internet. In B. Sichel & V. Villaplana (Eds.). *Cárcel de amor. Relatos culturales sobre la violencia de género* (pp. 312-327). Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Zafra, R. (2005). *Netianas. N(h)acer mujer en Internet*. Madrid: Ediciones Lengua de Trapo.

Zafra, R. (2010) (Ed.). *x0y1# Ensayos sobre género y ciberespacio*. Madrid: Briseño Editores

Zafra, R. (2013). *(h)adas. Mujeres que crean, programan, prosumen, teclean*. Madrid: Páginas de Espuma.

Net art – proyectos, jogos, blogues e arquivos

ADA, Archive of Digital Art (former Database of Virtual Art) Acedido a 25.03.2022 em <https://digitalartarchive.at/nc/home.html>

Antrophy, A. (2012). *Dys4ia [game art]*. Acedido a 10-12-2022 em <https://zkm.de/en/dys4ia> e <https://w.itch.io>.

Bookchin, N. (1999). *The Intruder [net art]*. Acedido a 10-10-2019 em <https://bookchin.net/projects/the-intruder>

Cheang, S. L. (1996). *Brandon [net art]*. Acedido a 10-10-2019 em <http://brandon.guggenheim.org>

Cream. Acedido a 25.03.2023 em <https://rhizome.org/community/42767> e <https://rhizome.org/community/27858>

CRUMB – *Curatorial Resource for Upstart Media Bliss*. Acedido a 25.03.2023 em <https://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/webadmin?A0=new-media-curating> e https://www.eai.org/resourceguide/exhibition/computer/interview_crumb.html

Daniel, S. (1998). *Need_X_Change* [net art]. Acedido a 10-10-2019 em <http://artsites.ucsc.edu/sdaniel/need/x/participants.html>

Daniel, S. (2020). *Exposed* [net art]. Acedido a 18-12-2021 em <https://unjustlyexposed.com>

Festival File Archive. Acedido a 25.03.2022 em <https://archive.file.org.br>

Flanagan, M. (2012). *Buffalo: The name dropping game* [Descrição do jogo de *game art* no *website* da Tiltfactor]. Acedido a 10-10-2019 em <https://tiltfactor.org/game/buffalo>

Flanagan, M. (2012). *Buffalo: The name dropping game*. Tiltfactor.

Games for change. Acedido a 25.03.2022 em <https://www.gamesforchange.org>

Garcia, D. (1999). *Hertbeat* [net art]. Acedido a 10-10-2019 em <http://doragarcia.org/heartbeat/index.html#>

Garcia, D. (2001). *Todas las historias* [weblog art]. Acedido a 10-10-2019 em <http://doragarcia.org/inserts/todaslashistorias/index.html#>

Hirsch, A. (2014-2015). *Horny Lil Feminist* [online interactive exhibition]. Acedido a 10-10-2019 em <https://www.newmuseum.org/exhibitions/view/it-is-i-ann-hirsch-horny-lil-feminist>

International Symposium on Electronic Art (ISEA). Acedido a 25.03.2022 em <https://www.isea-international.org>

Internet Archive. Acedido a 25.03.2022 em <https://archive.org>

ISEA Symposium Archives. Acedido a 25.03.2022 em <https://www.isea-archives.org>

Jackson, S., & Jackson, Pamela (2001). *The Doll Games* [net art]. Acedido a 10-10-2019 em <http://www.ineradicablestain.com/dollgames/dolls.html>

Laboria Cuboniks *XF Manifesto*. Acedido a 10-10-2019 em <https://www.laboria-cuboniks.net>

Leeson, L. H. (1995-98). *CyberRoberta*. Acedido a 08-02-2019 em <https://rhizome.org/editorial/2017/feb/09/cyborgs-sheep-and-nanny-cams>

Leeson, L. H. (2010). *!WAR Women Art Revolution* [web archive]. Acedido a 08-02-2019 em <http://www.womenartrevolution.com>

Lialina, O. (1996). *My boyfriend come back from the war* [net art]. Acedido a 10-10-2019 em <http://www.teleportacia.org/war>

Lovejoy, M. (1995). *Parthenia – a monument to the victims of domestic violence* [descrição da obra de *multimedia art* no *website* do projeto «Momentum: Women/Art/Technology»]. Acedido a 10-10-2019 em <https://www.momentum-women-art-technology.com/lovejoy.htm>

Murthy, P. (1999). *Bindgirl* [net art]. Acedido a 10-10-2019 em <http://www.thing.net/~bindigrl>

Obadike, M. (2001). *Keeping up appearances* [net art]. Acedido a 10-10-2019 em <http://archive.rhizome.org/artbase/2864/keepingupappearances.html>

Old Boys Network (1999). *Old Boys Network – Women Hackers* Acedido a 12-10-2019 em <https://www.obn.org/nCI/report2.htm>

Old Boys Network (1997). *100 anti-theses*. Acedido a 20-11-2019 em https://www.obn.org/reading_room/fs_read.html

Olson, M. (2004-2005). *Marisa's American Idol Audition Training Blog* [blog art]. Acedido a 10-10-2019 em <https://americanidolauditiontraining.blogs.com>

Porta, T. L. (2001). *voyeur_web* [net art]. Acedido a 10-10-2019 em <https://whitney.org/exhibitions/voyeur-web>

Rackham, M. (1996). *Tunnel* [net art]. Acedido a 10-10-2019 em <http://www.vaginamuseum.at/KUNSTundKULTUR/vagina20-rackham-en>

Reilly, M. (2022). With a Majority-Female 2022 Edition, the Venice Biennale Will Make History for Women Artists. *ARTnews*. Acedido a 22.11.2022 em <https://www.artnews.com/art-news/news/venice-biennale-2022women-artists-maura-reilly1234618777>

Rhizome [s.d.]. *Net.art* Anthology. Acedido a 05.07.2019 em <https://anthology.rhizome.org>

Rimini, F. (1997). *Dollspace* [net art]. Acedido a 10-10-2019 em <https://dollyoko.thing.net/title.htm>

Russeth, A. (2022). Ruangrupa Artist Collective Picked to Curate Documenta 15. *ARTnews*. Acedido a 22.11.2022 em <https://www.artnews.com/art-news/market/ruangrupa-picked-asartistic-director-of-documenta-15-11953>

Stermitz, E. (2006). *World of Female Avatars* [net art]. Acedido a 10-10-2019 em <http://world-of-female-avatars.net/main.html>

subRosa (1998). Acedido a 10-10-2019 em <http://cyberfeminism.net>

subRosa (Wilding F., & Willis, H.) (1999). *SmartMom, sensate dress* [net art]. Acedido a 10-10-2019 em <http://smartmom.cyberfeminism.net>

VNS Matrix (1992-93). *All New Gen* [Ficheiro em vídeo]. Acedido a 2019-11-26 em <https://vnsmatrix.net/projects/all-new-gen>

VNS Matrix (1996). A CYBERFEMINIST MANIFESTO FOR THE 21st CENTURY. Acedido a 20-11-2019 em http://www.2-red.net/habitar/tx/text_vns_e.html

Washko A. (2016). *The Game: The Game* [software download da obra de game art]. Acedido a 10-10-2019 em <https://thegamethegame.org/download>

Washko A. (2016). *Women As Place* [game art]. Acedido a 10-10-2019 em <https://angela-washko.itch.io/women-as-place>

Wohlgemuth, E. and Huffman, K. R. (1997). *FACES* [e-mail list]. Acedido a 10-10-2019 em <https://www.faces-l.net/>

Zafra, R. (2008). Directorio de Mujeres Productoras de *Net.art*. Acedido a 01-072019 em <http://www.remedioszafra.net/mcv/bases/db4.html>.