



CyberPerformanCity:
um recurso metodológico experimental para processos criativos
de média-arte digital, artes performativas e espaço urbano

CyberPerformanCity:
An Experimental Methodological Resource for Creative Processes
in Digital Media Art, Performing Arts, and Urban Space

JULIANA WEXEL

CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação / Ualg

julianawexel@gmail.com

Resumo

Este artigo apresenta a criação de CyberPerformanCity, uma metodologia experimental generativa destinada ao desenvolvimento de processos criativos que articulam média-arte digital, artes performativas e espaço urbano. O método pode revelar-se particularmente útil para artistas interessados em conceber e aplicar metodologias próprias no âmbito das suas práticas artísticas. CyberPerformanCity surge da necessidade de interligar três campos de criação — o ciberespaço, a ciberperformance e o espaço público – em projetos de média-arte digital. O seu desenvolvimento está associado aos projetos europeus CyPeT (2022–2023) e COST (European Cooperation in Science and Technology) *Action Writing Urban Places: New Narratives of the European City* (2020–2023). O artigo descreve os fundamentos conceptuais e metodológicos de CyberPerformanCity, bem como a sua aplicação prática. Apresenta ainda o processo de criação de dois artefactos ciberperformativos feministas da minha autoria, desenvolvidos respetivamente em Portugal e em Itália, que estiveram na origem da conceção deste método: *Make me up!* (2021) e *Aretusa Vox* (2023).

Palavras-chave: Ciberperformance – Média-arte-digital – Média-arte feminista – Espaço urbano - Investigação artística.

Abstract

This article presents the development of CyberPerformanCity, an experimental generative methodology designed to support creative processes that bring together digital media art, performance arts, and urban space. This method may prove particularly valuable for artists interested in designing and implementing their own methodologies within the context of artistic practice. CyberPerformanCity emerged from the need to interconnect three creative domains—cyberspace, cyberperformance, and public space – within digital media art projects. Its development is linked to the European projects CyPeT (2022–2023) and the COST (European Cooperation in Science and Technology) Action *Writing Urban Places: New Narratives of the European City* (2020–2023). The article outlines the conceptual and methodological foundations of CyberPerformanCity, as well as its practical application. It also discusses the creative processes behind two feminist cyberperformative artefacts of my own authorship, developed respectively in Portugal and Italy, which led to the conception of this methodology: *Make me up!* (2021) and *Aretusa Vox* (2023).

Keywords: Cyberperformance – Digital media art – Feminist media art – Urban space – Artistic research.

Mini biografia da autora:

Juliana Wexel é artista multimídia ítalo-brasileira, jornalista e doutora em Média-Arte Digital da Universidade do Algarve (CIAC-DMAD-UAlg) e Universidade Aberta de Lisboa-(UAb), bem como investigadora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC-DMAD) e Membro do Grupo de Trabalho em Média-Arte Digital (GT MAD) do CIAC. Mestre em Letras (Literatura) e Cultura, foi professora do Departamento de Línguas, Literatura e Culturas Modernas da Universidade de Bolonha, Itália, e professora assistente de Jornalismo da Universidade Veiga de Almeida, no Rio de Janeiro, Brasil. Juliana Wexel entrecruza a investigação científica com base na prática artística especulativa, narrativas, tecnologias digitais e arte feminista em projetos como

ivagination (2020), uma instalação digital com uma narrativa autobiográfica em um modelo *site-specific* e *vulva art*, em Lisboa e *That's VULVA: ivagination II* (2026), uma adaptação interativa em *site-specific* desenvolvida a convite do Sex Museum Portugal, no Porto.

| Introdução

Habitar ciberespaços na web – os “ciberlugares” – tornou-se um aspeto integrativo não somente do viver na contemporaneidade (Boos 2017), mas também do produzir arte, especialmente no pós-pandemia da COVID-19 (Bidarra et al. 2023). Além de serem ferramentas em ambientes digitais, as tecnologias computacionais, informáticas e audiovisuais têm despertado crescente interesse em discursos sociais e políticos (Lehmann 2013), bem como vêm impactando a constituição de novas linguagens artísticas (Wexel 2021). O ciberespaço, a internet e as redes sociais têm oferecido plataformas não somente para a difusão, mas também para a construção conceitual de trabalhos artísticos, incluindo aqueles com ênfase em ações que dialogam com tópicos emergentes e problemáticas do mundo globalizado e glocalizado (Heffernan 2016) – como as guerras imperialistas, genocídios, terrorismo e xenofobia, a crítica à vigilância universal e à globalização predatória, a espetacularização da vida e a degradação ambiental (Machado 2007) –, temas estes também transversais e circulares tanto na arte contemporânea exibida nos museus e galerias, quanto na *street art* e na arte digital.

Segundo Glória Diógenes, para Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995),¹ o ciberespaço é um meio onde tudo adquire velocidade e promove “um estado sucessivo entre criação, fruição e partilha [...] esfera de religação subjetiva entre artista e seu conteúdo, assim como entre o investigador e seus achados [...], e fomenta uma curiosa subversão da longitude entre o artista e os seus espetadores, bem como entre o antropólogo e seus narradores” (Deleuze e Guattari 1995, 37, cit. Diógenes 2015, 60).

Para Sloterdijk (2002, cit. Diógenes 2015, 60), o ciberespaço funciona como “um palco alargado, um recipiente amplo, veloz e múltiplo das experiências que compassam a vida na esfera

¹ Diógenes, Glória Maria dos Santos. 2015. “Entre cidades materiais e digitais: esboços de uma etnografia dos fluxos da arte urbana em Lisboa.” *Revista de Ciências Sociais*, vol. 46, no. 1: 43–67. <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/21657>.

offline [...], descongessa o fluxo da arte urbana nas grandes cidades, multiplicando-a em ‘mobilizações infinitas’” (Sloterdijk 2002, cit. Diógenes 2015, 60). Dentre eles, “a dimensão física e poder da computação, a massificação de redes e sistemas de conectividade, a geo-referenciação e monitorizações ambientais e a colocação de grandes ecrãs [...]” (Carvalho e Martins 2017, 276). Sugerem também “a simplificação do uso da tecnologia e a necessidade de produção de novos conteúdos que a massificação dos objetos mediadores proporciona” (Carvalho e Martins 2017, 276).

As relações de convergência entre espaço público, *street art* e média-arte digital vêm dando origem à média-arte urbana (*urban media art*), “um domínio ainda emergente e em rápido desenvolvimento na arte pública [...] que forja novas relações com tecnologia, arquitetura, *design*, ciência, biologia, desenvolvimento urbano, cinema, música, performance e outras disciplinas” (Toft et al. 2016, 52). Por outro lado, a ascensão de eventos artísticos virtuais, realizados à distância através de interfaces digitais, demonstra a possibilidade de prática cibercentrada que impõe uma redefinição de elementos da performance, como espaço, corpo, tempo e público (Bardiot 2013).

O termo “ciberperformance” surge em meados dos anos 1960 no campo dos estudos sobre a cibercultura e expressa o modo com o qual a cibernética entrecruza a performance (Najima 2020). Ciberperformance é também denominada de performance em rede, performance telemática ou digital (Dixon 2007) por ser derivada da *performance art* – podendo associar dança, música, teatro, artes visuais – e nela as tecnologias computacionais cumprem um papel-chave em termos de conteúdo, técnicas, estéticas e formas de atuação (Najima 2020). A ciberperformance distingue-a da performance artística tradicional: é uma vertente híbrida, aportada pela internet, a qual contempla a diluição de fronteiras no espaço e no tempo (Bidarra et al. 2023). Pode ser considerada um acontecimento performativo em um ciberpalco (Papagiannouli 2011) ou, ainda, ser intitulada de performance pós-digital (Causey 2006). Pode, também, ser reconhecida como *ciberperformance* (Jamieson 2008) quando envolver dramaturgias teatrais experimentais *online* que agregam elementos diversos, como texto, atuação, performance e apresentam interação direta com o público (Papagiannouli 2022).

Neste sentido, proponho um método dinâmico aplicado às práticas artísticas performativas pós-digitais envolvendo o conceito de espaço híbrido: o espaço de combinação entre objetos físicos e redes digitais de informação-comunicação – uma combinação entre espaço virtual e real e entre espaço físico concreto e espaço digital efêmero (Tira 2021) – e que agrega a ideia de que a cidade

também é palco e corpo (Zielinski 2017). É neste contexto prático e teórico que se insere a formulação desta metodologia, derivada da tese-criação *VULVA É MÍDIA: VULVA ART, VULVARTIVISMO E MÉDIA-ARTE DIGITAL*. Nela, interconecto o método *CyberPerformanCity* ao tema central da investigação doutoral: a *vulva art*. Como exemplos práticos de aplicação, destaco a apresentação do artefacto *Aretusa Vox* durante o CyPeT – Simpósio Ciberperformance: Práticas Artísticas e Pedagógicas, realizado a 29 e 30 de junho de 2023, na Universidade do Algarve (Faro); e a modelação e curadoria do artefacto *Make me up!*, concebido em parceria com a colega Selma Pereira para a 10ª Conferência Internacional de Artes Digitais e Interativas (ARTECH 2021), em Aveiro (Portugal).

| A prática artística da investigação

CyberPerformanCity é um procedimento que apresenta estrutura concetual de Investigação Orientada pela Prática (*Practice-Led Research*), pois inclui a prática como parte integrante do método e insere-se na área geral da investigação-ação (Candy e Edmonds 2018). A Investigação Baseada na Prática (*Practice-based research*) “é uma investigação original realizada para obter novos conhecimentos, em parte por meio da prática e dos resultados dessa prática” (Candy e Edmonds 2018, 63). A criação da *CyberPerformanCity* é enquadrada no detalhe fundamental e diferenciador entre *Practice-Led Research* e *Practice-based Research*: ocupa-se com a natureza da prática, bem como com os novos conhecimentos que tiveram significado operacional para a mesma, e que surgiram a partir do segundo artefacto *Make me up!* (II). Como investigadora, incorporo o meu método autoral à minha própria prática criativa: quando o modo de operar da pesquisa modifica-se, a experiência artística sofre variações e passa a ser liderada pelo próprio resultante que, posteriormente, influencia o processo criativo do artefacto *Aretusa Vox* (Wexel e Tavares 2022).

Esta investigação deu ênfase ao processo criativo de uma trilogia de obras em média-arte digital de *vulva art*. A criação dos artefactos desempenhou papel fundamental tanto na compreensão sobre a práxis artística quanto na teorização sobre o movimento em questão. A investigação e a prática em artes associadas operaram de maneira conjunta na geração dos novos conhecimentos que estão a ser partilhados como resultado da investigação científica (Candy e Edmonds 2018).

Considero a concetualização da *CyberPerformanCity* o fruto de um desvio arcográfico na investigação. O método é incorporado como resultado sistematizado do processo de criação do artefacto *Make me up!* (II) e consolidado no protótipo do artefacto (III) *Aretusa Vox*, do projeto final *ARETUSA hydro_VOX*. Através da produção dos artefactos II e III, o meu método interconecta o objeto de pesquisa *vulva art* a temas adjacentes. A sua fundamentação é disposta a partir de um novo roteiro arcográfico, condensada em cinco aspetos – a) Estímulo, b) Inspiração, c) Intenção, d) Conceito, e) Processo de Criação / Experimentação / Intervenção –, incluindo a descrição parcial de aspetos relevantes sobre o método na produção de ambos os artefactos.

| A Metodologia: *CyberPerformanCity*

CyberPerformanCity é uma palavra-valise elaborada a partir do léxico das palavras *cyber* (prefixo “ciber” em inglês), *performance* e *city* (“cidade” em inglês). A sua tradução literal “ciberperformancidade” é sinónimo de ciberperformatividade (Sapucaia et al. 2024): indica a qualidade de ciberperformar ou performar no ciberespaço. O seu nome contempla, ainda, a conotação de “ciberperformar a cidade” com o intuito de evocar a qualidade da ciberperformatividade aplicada ao espaço urbano. O nome resulta da conjugação dos três elementos principais de composição do método (*Cyber*, *Performance*, *City*), ao mesmo tempo em que aponta para os fundamentos do método, assentados em três premissas-estratégias de aplicação em projetos artísticos.

O método surge da minha necessidade de interligar três áreas de criação artística: ciberespaço, ciberperformance e espaço público. A sua conceção origina-se da experiência adquirida como doutoranda do DMAD e investigadora-bolseira do CIAC-FCT,² atuando no núcleo de dois projetos de pesquisa europeus. Primeiramente, enquanto membro do *Working Group Methodological Framework* (WG3) do COST Action *Writing Urban Places: New Narratives of the European City*³ (2018–2023) (Wexel 2022). Este projeto propõe uma investigação e

² Esta investigação é financiada pela Bolsa de Pesquisa UI/BD/150845/2021, do Projeto UIDP/04019/2020 no âmbito do Protocolo de Colaboração para Financiamento do Plano Plurianual de Bolsas de Investigação para Estudantes de Doutoramento, celebrado entre a Fundação para a Ciência e a Tecnologia de Portugal (FCT) e a Unidade de I&D Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) da Universidade do Algarve, em Faro, circunscrita no Doutoramento em Média-Arte Digital-DMAD.

³ writingurbanplaces.eu

implementação inovadoras de um processo para desenvolver a compreensão humana das comunidades, da sua sociedade e da sua situacionalidade, através de métodos narrativos focados no desenvolvimento urbano em cidades europeias de média dimensão. Foi a partir de experiências específicas em três *workshops* doutorais deste projeto – realizados na Estónia, Croácia e Turquia – que identifiquei a relevância de desenvolver uma abordagem metodológica de criação artística capaz de interligar cidade (espaço urbano/público), ciberespaço e performatividade.

Em simultâneo, atuei junto ao projeto CyPeT-CIAC⁴ (2022–2023) (Bidarra et al. 2023), que visou a exploração teórica e prática da ciberperformance a partir dos ângulos criativo, performativo e comunicacional, com o objetivo de desenvolver um novo modelo pedagógico para a sua inclusão nos currículos do ensino superior. Neste contexto, constatei a pertinência de elaborar um método de aplicação prática na criação de artefactos em média-arte digital que envolvesse a ciberperformance, relacionando o corpo e o espaço público.

Ambos os projetos convergiram de forma decisiva com o percurso investigativo da minha tese-criação. Inspirada na prática de desenvolvimento dos artefactos e na vivência nestas duas frentes de investigação, desenvolvi um método útil não somente para a minha própria prática criativa, mas também para artistas interessados em explorar os mesmos campos de forma interdisciplinar.

Portanto, o objetivo da *CyberPerformanCity* é sugerir um recurso metodológico experimental e generativo em processos criativos de média-arte digital, indicado para *practitioners* interessados na elaboração de projetos e artefactos ciberperformativos (Sapucaia et al. 2024) que medeiam espaços urbanos e espaços digitais (Wexel e Tavares 2023). O método visa:

- a) conjugar ciberperformatividade e temas que envolvam cidade, espaço urbano, arte urbana (*street art*, intervenção artística urbana, arte pública), arquitetura, *design* e urbanismo (Toft et al. 2016);
- b) compreender a criação de narrativas no espaço público, entrecruzando média-arte digital à prática da ciberperformance;
- c) ser adequado para o desenvolvimento de projetos e artefactos de intervenção artística urbana para ambiente digital ou audiovisual, bem como para a criação de artefactos

⁴ ciac.pt/en/projects/cypet

ciberperformativos que realizem mediação entre espaço urbano e espaço digital (Wexel e Tavares 2023).

O método é indicado a:

- artistas interessados no desenvolvimento de artefactos entre média-arte digital e espaço urbano, como a *urban media art*, que associa arte pública, tecnologia, planeamento urbano, arquitetura e *design* a outros campos criativos, como performance, cinema, audiovisual e música (Toft et al. 2016);
- artistas-investigadores instigados por novas metodologias para o desenvolvimento de projetos artísticos digitais que associem ciberperformatividade e espaço urbano – bem como empenhados na criação dos seus próprios métodos artísticos;
- artistas inclinados a desenvolver trabalhos com características disruptivas, seja na linguagem, na estética ou em campos temáticos que utilizem o espaço urbano como sujeito, objeto, palco e plataforma de trabalho (incluindo temas de arte feminista, como a *vulva art*, arte *queer* ou circunscritos ao ativismo pós-colonial).

| Diretrizes do Método

As três diretrizes da *CyberPerformanCity* são versáteis e modulares e podem ser utilizadas para obras diversificadas, permitindo aos artistas articularem, de maneira integrada e sistematizada, os três campos:

- *Cyber* (1): Dimensionar e definir a natureza da utilização do ciberespaço, internet, tecnologias e recursos computacionais, ferramentas digitais, aplicativos e plataformas *online* no processo de criação, execução artística e/ou mediação com o público.
- *Performance* (2): Definir o género performativo (música, dança, atuação, performance) ou géneros conjugados (como artes visuais) para o ambiente computacional, ciberespaço, internet ou mesmo em espaço público enquanto modalidade de intervenção artística urbana (Rodrigues 2018). Numa mesma ciberperformance, alguns elementos podem partilhar o mesmo espaço físico enquanto outros encontram-se à distância. Diversos componentes da performance podem ser previamente gravados, na mesma medida em que outros ocorrem

em tempo real. Nesse âmbito, o método incorpora a matriz espaço-tempo do Método CyPeT (2023) baseada em aspetos como:

- *representação numérica*, que possibilita a coexistência das modalidades síncrona e assíncrona num espaço híbrido (físico e digital);
 - *automação*, quando se utilizam recursos para autonomizar ou sincronizar distintos módulos ou blocos da ciberperformance;
 - *modularidade*, ao se considerarem partes da ciberperformance com independentes e complementares níveis de autonomia, como ambientes e cenários, trilhas musicais e efeitos sonoros, trechos editados e formas de interação entre *performers* e público;
 - *variabilidade*, ao assumir interferências e variáveis inesperadas, seja de origem tecnológica ou humana, através da intervenção do público ou da rede (ou *glitches* no *streaming* de vídeo e/ou áudio, por exemplo);
 - *transcodificação cultural*, consideradas as influências do meio digital sobre o produto cultural, em que este segue formas, estruturas, regras e limitações daquele, como contingências da plataforma Zoom, por exemplo (Bidarra et al. 2023).
- *City (3)*: Definir o uso da cidade e do espaço urbano como objeto, suporte, plataforma de trabalho, ou como dimensão concetual, temática e espacial do projeto artístico ou, mesmo ainda, como sujeito da intervenção artística. Filtrar os elementos conectados ao espaço urbano ou espaço público, a exemplo de dispositivos urbanos, artefactos, edificações, espaços de interação, historiografia, biografia, mitologias e mitos urbanos, etc., que serão matéria-prima, mote narrativo e/ou suporte para a criação.

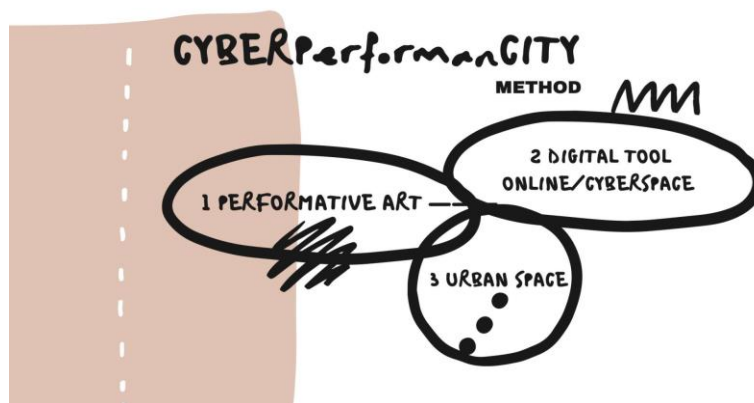


Figura 1. Diagrama ilustrativo do método *CyberPerformanCity*. Fonte: Juliana Wexel.

| O Processo de Criação: *Make me up!*

A conceção, experimentação e testagem do método *CyberPerformanCity* derivam do processo de criação do artefacto *Make me up!* (2021). A constituição do artefacto artístico parte da premissa bioantropológica de que o corpo pede corpo (Baitello 2017) e do intuito de imaginar a produção de novas estéticas em espaços virtuais (Dawsey 2008).

Make me up! dá seguimento à *Practice-based research* da minha tese doutoral, iniciada com a criação do primeiro artefacto *ivagination*. O projeto consiste num artefacto de conceito pós-digital centrado no artivismo colaborativo, com foco na atuação do feminismo digital nas redes. Ao associar processos de etnografia digital, curadoria e criação transmídia (Scolari 2013) e *remix* (Navas 2022), o artefacto é uma experiência estética enquadrada no âmbito da identidade digital, coletiva e interseccional do feminismo de quarta onda e do movimento *vulva art*.

O projeto utiliza a tecnologia de Realidade Aumentada (AR) para potenciar os discursos artísticos de intervenções de *street art* realizadas por mulheres. Redimensiona obras originais como filtros virtuais ou máscaras digitais no Instagram, através do perfil *@makemeup.artproject*. Apresenta um carácter interativo, imersivo e ciberperformativo, propondo a autoexpressão artística em ambiente digital. O artefacto foi criado num período em que o isolamento social da COVID-19 impactou a cultura digital e provocou um substancial aumento do uso de tecnologias em rede (Wexel e Tavares 2022). É uma criação lúdico-estética baseada no gesto performativo digital (Manovich 2017), oferecida aos utilizadores como uma máscara ditirâmbica, em alegoria à contingência do uso asséptico da máscara profilática.

Um dos objetivos com *Make me up!* foi explorar os potenciais da média-arte digital em criações que não fossem originalmente da minha autoria e, de forma concomitante, realizar uma colaboração com outras artistas. O intuito era transmediar para o ciberespaço obras originais, agregar-lhes uma dimensão performativa através das máscaras virtuais e, nesse sentido, potenciar o seu discurso artístico em ambiente digital.

No âmbito do movimento *vulva art*, o artefacto incorporou quatro imagens de intervenções artísticas urbanas do projeto *VulvaBell (j)*, inseridas no circuito de arte de rua em Lisboa (Portugal). Duas imagens são referentes ao formato da vulva: a primeira, em que a genitália é colorida e personificada; e a segunda, baseada numa escultura alusiva ao mito da Vagina Dentada.

As outras duas consistem em figuras de paste-up – uma amarela e outra azul –, em que a anatomia do clitóris é também representada como uma personagem [Fig.2].

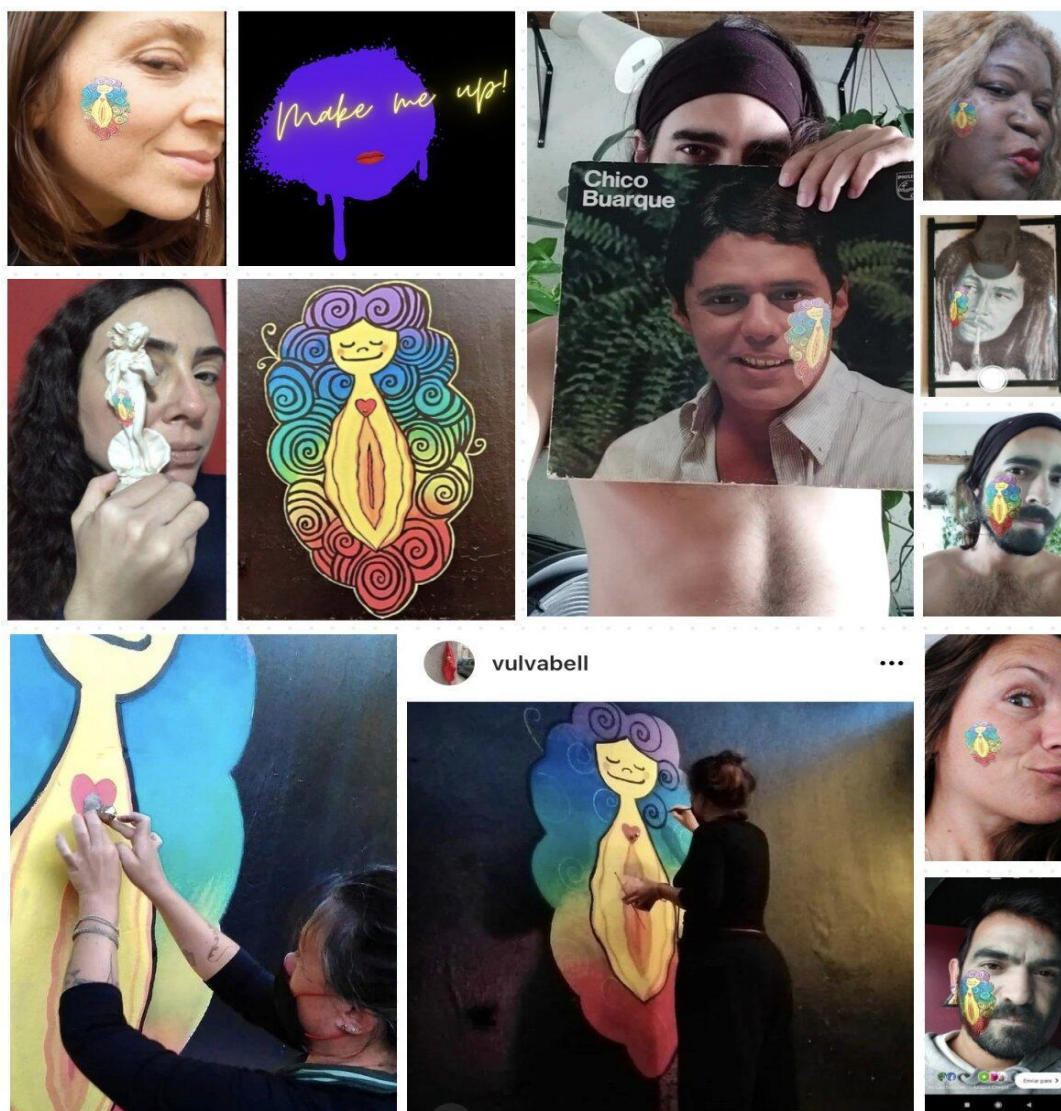


Figura 2. Collage de imagens *VulvaBell* (j) e *Make me up!*. Fonte: *Make me up!* & @vulvabell.

Partindo do princípio do ecrã global (Lipovetsky e Serroy 2010), a tecnologia de reconhecimento facial funciona como interface para a transmediação. A obra de arte de rua é transmediada para o corpo do utilizador: o corpo digital do filtro necessita de um corpo fisicalizado para completar a sua experiência. A imagem digital da obra é projetada no rosto do utilizador-*performer*, que se torna um novo suporte para a arte previamente gerada no espaço público. O filtro digital é utilizado, então, como maquilhagem digital, análogo ao gesto de vestir uma

“segunda pele”. Por meio do gesto ciberperformativo, o público incorpora as obras de *street art* e assume uma “quarta pele” sobre a sua pele virtual – a pele da cidade (Baitello 2017).

Para sistematizar a produção do artefacto, optei por instanciar (Marcos 2012) o desenvolvimento do protótipo em três fases: levantamento de dados etnográficos digitais, seleção da amostra curatorial e elaboração final do artefacto.

A primeira etapa consistiu no levantamento etnográfico baseado na minha trajetória criativa. Foram identificados 62 artistas e coletivos no Brasil, 39 em Portugal e 29 em Itália que, compostos essencialmente por mulheres, atuam no espaço urbano. Ao analisar o conjunto temático das obras de 130 artistas, foi notável a repetição de temáticas transversais, como a violência doméstica, misoginia, feminismo negro, sexualidade, direitos LGBTQIA+, sustentabilidade ambiental, pensamento decolonial e a *vulva art*.

Na segunda fase, a curadoria selecionou obras nas modalidades *graffiti* e *paste-up* que convergiam com essa perspectiva interseccional. A primeira versão do artefacto foi então realizada com a colaboração de quatro artistas: no âmbito do movimento *vulva art*, o projeto *VulvaBell* (j), da artista visual brasileira Carine Panigaz, radicada em Lisboa; e em temas diagonais, a arquiteta italiana Mariella Gentile (@Marioky), e as artistas visuais brasileiras Rafa Monteiro (@RafaMon) e Carla Felizardo (@Negra_Graffiti) (Wexel e Tavares 2022).

As doze obras destas criadoras foram transformadas em máscaras digitais intituladas, respetivamente, com seus nomes (Yara, Aparecida, Orgulho, Toda forma de amor, de Rafa Monteiro; *Butterflower* de Carla Felizardo, *Respira Natureza* e *Take Care*, de Mariella Gentile; *Clit street I e II*, *Vulvabell* e *Vagina Dentada*, de Carine Panigaz) e o perfil das suas autoras no Instagram. A escolha por tal nomenclatura teve o objetivo de destacar as criações originais, facilitar o *feedback* sobre a estética de receção e reforçar o caráter ativista e colaborativo do projeto.

As máscaras foram elaboradas na plataforma *Spark AR Studio*, recurso que permite criar efeitos de AR para câmaras móveis através de ferramentas como Photoshop (Wexel e Pereira 2021). O único requisito para aceder às máscaras era possuir um perfil ativo no Instagram, seguindo a lógica *Selfiecity* (Manovich e Tifentale 2015).

Um dos desafios curatoriais residiu na escolha de obras que pudessem ser transmediadas mantendo a integralidade da sua visualidade original. Algumas experiências não puderam ser finalizadas devido a fatores ambientais que inviabilizaram a transposição das imagens, como a

porosidade dos suportes (paredes antigas e deterioradas), o desgaste das obras pela ação do tempo ou a reduzida iluminação para a produção de fotografias de alta qualidade. Nesses casos, parte das imagens derivou de fotografia digital do objeto visual em condições ideais, a exemplo do artefacto *Vagina Dentada* do projeto *VulvaBell* (j). Após a aprovação da funcionalidade das imagens, o desafio foi modelar os filtros e garantir uma performatividade cibernética que não distorcesse o discurso original da intervenção urbana.

A primeira testagem do artefacto ocorreu com integrantes do *Training School Local Stories and Visual Narratives* na *Estonian Academy of Arts* (EKA), no contexto do projeto COST Action *Writing Urban Places*, em Tallinn (Estónia), em setembro de 2021 (Wexel 2023). Esta fruição inicial conduziu à constituição de uma videoperformance homónima, realizada a partir de experiências com dez utilizadores-*performers* de Portugal, Itália, Irlanda, Albânia, Finlândia, Estónia e Brasil. A videoarte cumpriu a função de demonstrar a possibilidade polifónica (Bakhtin 2003) dos atos performativos que amplificaram os discursos originais da *street art*.

| Análise Metodológica e Aplicação 1: O caso *Make me up!*

A operacionalização do artefato *Make me up!* serviu como laboratório primário para testar a validade e os limites das três diretrizes do método *CyberPerformanCity*. A articulação entre os eixos ocorreu da seguinte forma:

- *Cyber*: A utilização da Realidade Aumentada (Spark AR Studio) e dos filtros de reconhecimento facial do *Instagram* não operou apenas como um recurso técnico, mas como o próprio ambiente de re-significação da obra. Ao transpor a intervenção física para a rede, o método comprovou que o ciberespaço atua como um desdobramento do espaço urbano, permitindo que a materialidade da arte de rua ganhe escala global e instantânea.
- *Performance*: O eixo performativo revelou-se na interação em tempo real entre o usuário e o filtro digital. As obras de *street art* viajaram virtualmente através dos gestos dos usuários: a performance deixou de ser um ato unilateral do artista e passou a ser um gesto partilhado. Metodologicamente, isso demonstra a capacidade do método de transferir a agência criativa para o público, transformando o corpo do usuário no veículo de deslocamento espaço-temporal da obra.

- *City*: O artefato apropriou-se de obras de intervenção artística originárias do espaço público de Lisboa, Rio de Janeiro e cidades italianas. Ao serem ciberperformadas por usuários em diversas partes do mundo (como Estônia e Portugal), observou-se uma interconexão simultânea entre o espaço urbano local e o global. O espaço físico da cidade funcionou como ponto de partida (o suporte original), enquanto a cidade vivida pelos performers atuou como o ponto de chegada da intervenção híbrida.

A aplicação do método neste artefato evidenciou o elevado potencial de envolvimento do ativismo digital. A transmediação de obras voltadas à pauta feminista (como o projeto *VulvaBell* (*j*) e a obra *Butterflower* não apenas preservou o discurso político das intervenções originais, mas o amplificou, inserindo-o na dinâmica viral da Web 2.0. No entanto, a análise crítica deste processo revelou certos limites metodológicos: a dependência de plataformas corporativas (como o *Instagram*) impõe contingências algorítmicas e políticas de censura que podem restringir o alcance de temáticas mais disruptivas, como a *vulva art*. Além disso, observou-se que a eficácia da máscara digital dependia fortemente da qualidade da captura e da porosidade da parede original, o que aponta para um desafio de reprodutibilidade técnica na transição do meio físico para o cibernético.

| Obras Transmediadas e Ativismo Digital

O projeto expandiu-se também para o ativismo e a preservação do património urbano. A obra de *street art* *Yara*, da artista Rafa Monteiro, representa o mito da sereia do folclore indígena brasileiro (figura mitológica correspondente a Iemanjá na cultura afro-brasileira, ambas protetoras das águas). *Yara* foi grafitada numa empena da enseada de Botafogo, no Rio de Janeiro. Poucos meses antes da elaboração do artefacto computacional, a artista enfrentou uma ação judicial favorável à manutenção desse *graffiti* (2018), que corria o risco de ser eliminado para dar lugar a uma reestruturação arquitetónica. Optar pela máscara de *Yara* na primeira versão de *Make me up!* foi uma contribuição ao discurso ativista nas redes, via *hashtag* #YaraLives, em prol da permanência da obra. Na colagem da Figura 3, a obra original viaja pelo ciberespaço através do rosto da arquiteta albanesa Dorina Pllumbi, que partilha a experiência performativa desde Tallinn, na Estónia.

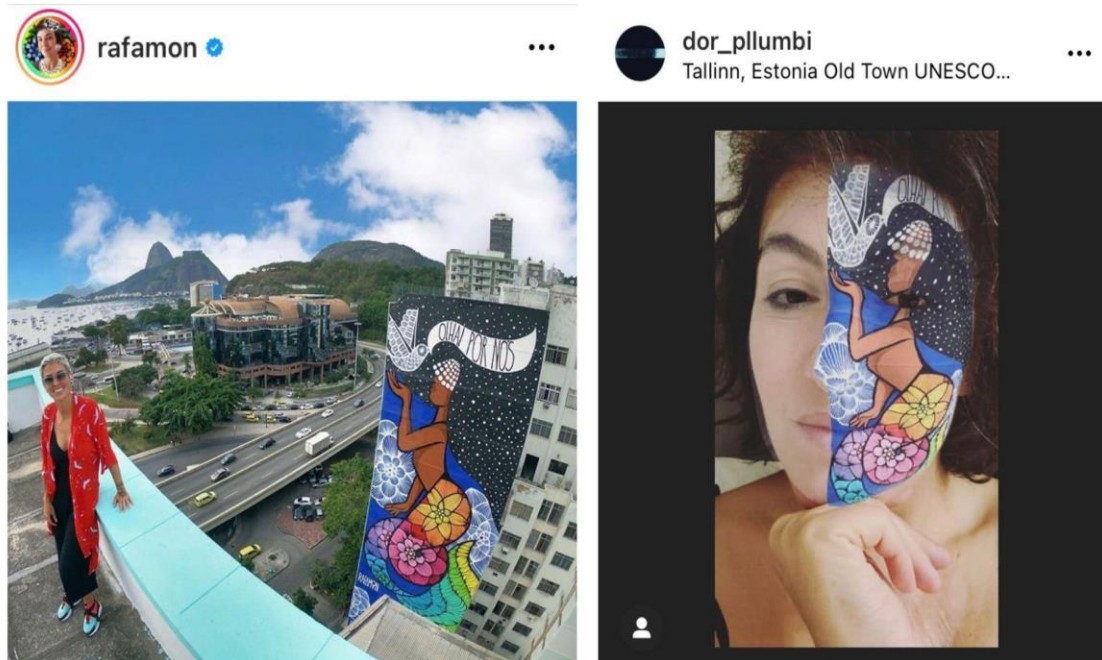


Figura 3. À esquerda, teste com filtro *Yara*; no centro, Rafa Monteiro e a obra original no Rio de Janeiro; à direita, @*dor_pllumbi* em Tallinn, Estónia. Fonte: *Make me up!* & @*RafaMon*.

Sob a perspectiva das agendas do feminismo negro, o artefacto incorporou a obra *Butterflower*, criada em junho de 2020 pela arte-educadora e *writer* Carla Felizardo (@*Negra_Graffiti*). A intervenção foi realizada na Escola Municipal Escultor Leão Velloso, localizada no bairro da Pavuna (Zona Norte do Rio de Janeiro), um dos locais fundados durante o reinado escravagista imperial. *Butterflower* tem a conotação de “desabrochar” em meio ao caos de uma sociedade opressora, onde as mulheres negras são as mais afetadas pela cadeia patriarcal de desigualdades de género, raciais e sociais. Na Figura 4 (esquerda), vemos Carla Felizardo a performar a sua obra original em *graffiti*, enquanto o curador de arte e professor universitário italiano, Claudio Mussio, também experimenta o filtro digital da obra no seu espaço privado, em Bolonha, Itália (direita).

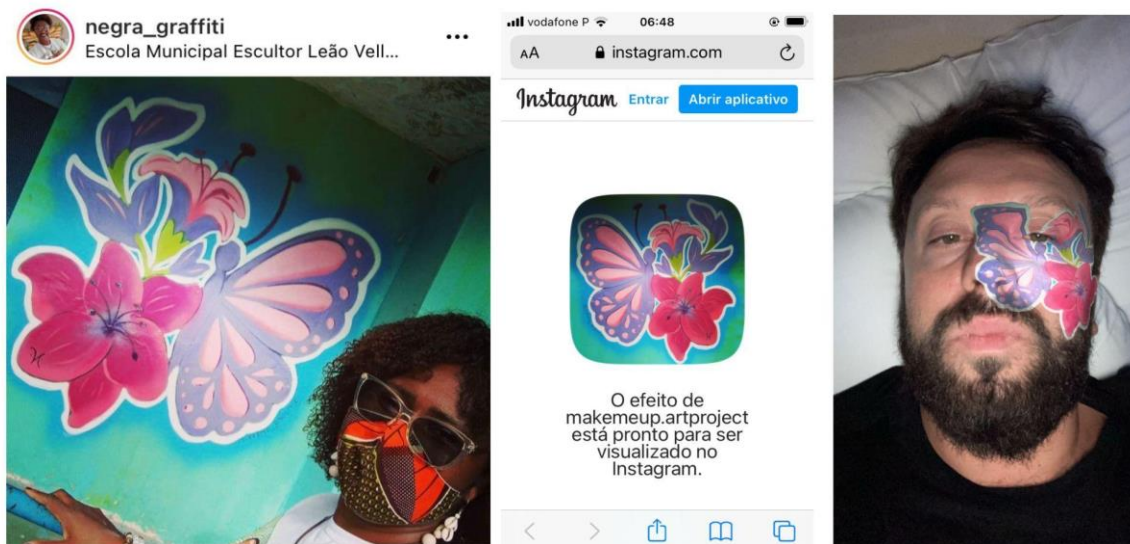


Figura 4. Colagem de *Butterflower* de Carla Felizardo. Fonte: *Make me up!* & @*Negra_Graffiti*.

Por fim, na 10ª Conferência Internacional de Artes Digitais e Interativas (ARTECH 2021), em Aveiro (Portugal), a intervenção do artefacto privilegiou os conceitos de interatividade e imersividade. Foram afixados *QR Codes* ao lado das imagens das obras, permitindo o redirecionamento para o perfil no Instagram. Na instalação, a videoperformance cumpriu uma função narrativa e de apoio à interação. Junto à exposição, foi também realizada uma *live action* da artista Rafa Monteiro, que produziu uma versão em *graffiti* sobre tela da obra *Toda forma de amor* (2019) [Fig. 5].



Figura 5. Colagem de *Toda forma de amor* na ARTECH 2021. Fotos: *Make me up!*.

| A Sistematização do Método: Tarefa (*Assignment*)

Com base na concepção deste artefacto, uma síntese da proposta do método *CyberPerformanCity* foi catalogada no livro *Repository of Methods do Writing Urban Places 2022/2023*. A publicação dispõe do *Assignment* (Tarefa), adaptado da criação de *Make me up!*, que oferece um passo a passo ilustrativo para instanciar o projeto e visualizar as três dimensões (*cyber, performance, city*):

1. Escolha e fotografe uma obra de arte de rua (*street art*) que gere apelo estético e impacto visual.
2. Identifique o tipo de tema ou crítica (sociocultural, política, feminista) possivelmente expressa ou implícita na intervenção artística e reflita sobre o discurso da obra.
3. Utilize uma ferramenta digital de modelagem em Realidade Aumentada, como o *Spark AR Studio*, e trabalhe a imagem de maneira que esta se adapte à linguagem de máscara ou filtro de reconhecimento facial.
4. Após modelar o artefacto, faça testes ao protótipo, levando em consideração a diversidade de rostos (formatos, género, idade, etnia, etc.).
5. Atue com a máscara virtual no espaço público: use-a em forma de *selfie* ou conecte-a a algum elemento circundante (colunas, paredes, postes de iluminação ou espaços que já tenham uma intervenção artística urbana). O objetivo é amplificar o discurso artístico com a interação espacial e física do filtro digital.
6. Caso conheça a autoria e o título da obra original, utilize os dados como título da máscara virtual para potenciar a divulgação. Para reforçar o discurso colaborativo, marque o perfil da(o) artista nas redes sociais. Caso contrário, nomeie o filtro com o local original da obra ou baseando-se no seu discurso. Adicione a localização da intervenção inaugural.
7. Disponibilize o filtro para os utilizadores como recurso de reconhecimento facial em redes sociais, como o Instagram.
8. Através de publicações, partilhe o resultado das interações oriundas do passo 5.
9. Observe o *feedback* de partilha nas redes sociais e analise a sua receção estética. Interaja com o público acerca da experiência performativa.

10. Reflita sobre o resultado geral. Exemplo: quais significados e/ou narrativas foram produzidas a partir da interação performativa dos utilizadores com os filtros no ciberespaço ou espaço público e/ou vice-versa?

| O Processo de Criação 2: *Aretusa Vox* (2023)

O mito de Aretusa é descrito na literatura greco-latina através de obras como o livro V de *Metamorfoses* de Ovídio (Andrea dell’ Anguillara 2003). Na versão do poeta romano, Aretusa narra na primeira pessoa o motivo pelo qual fora transformada na milenar fonte de água doce na ilha siciliana de Ortigia, por intervenção da deusa da caça Diana-Ártemis (*deusa ex-machina*) durante a perseguição sofrida pelo deus do rio Alfeo (Bessone 2022).

Tratado pelos cânones literários e pela cultura popular como uma história de rendição da ninfa à paixão de Alfeo, em *Aretusa Vox* o mito é denunciado como tentativa de violação. O seu discurso versa sobre a violência simbólica masculina (Bourdieu 2002) perpetrada na ficção canónica desde a antiguidade clássica. Questiona a interpretação romantizada da tentativa de estupro (Bessone 2020), cuja versão do mito fora escrita por Ovídio ao visitar a ilha de Ortigia: a narrativa tem como protagonistas uma ninfa e um deus, desenrola-se em local de tremenda beleza idílica (o *locus amoenus*), onde a tentativa de violência sexual explícita acontece e torna o espaço num *locus terribilis* (Joyce 2017), sendo a ninfa “salva” por uma metamorfose operada por intervenção divina (Bessone 2020).

A interpretação autoficcional em *Aretusa Vox* – experimentação que culmina na versão final *ARETUSA hydro_VOX* (2024) – é resultado da minha incursão artística autoetnográfica (Foster 1996) ao viver na ilha de Ortigia entre os anos de 2021 e 2023. Ortigia é uma *isoletta* da cidade de Siracusa, na Sicília (sul de Itália), também conhecida como *città aretusea* pela sua profunda conexão histórico-literária com a fonte análoga ao mito (Norcia 2014). A cidade foi capital do império greco-romano e “uma das mais áureas das polis gregas” (*ARETUSA hydro_VOX*, 2024) devido à sua importância estratégica, cultural e geopolítica, principalmente durante o império bizantino (Cassataro 2015). Também por isso, “foi palco de guerras entre povos que subsistiram por causa da sua água doce” (*ARETUSA hydro_VOX*, 2024).

Descodificar essa mitologia, que atravessa não somente tempos históricos, mas também literários, e tem na mítica nascente d’água de Ortigia um curso que escorre entre ficção e realidade,

foi um dos meus intentos artísticos. Em função de uma história pessoal de violência e abuso sexual, a obtusa romantização do assédio e a tentativa de violação de Aretusa, tão corriqueira no imaginário local e no quotidiano turístico de Ortigia, mobilizou-me a rever o mito e a reinterpretá-lo a partir de uma perspectiva ciberfeminista e autobiográfica.

O artefacto é um projeto de carácter pós-digital (Alexenberg 2011) que se vale da alta tecnologia ao serviço do discurso *vulvartivista* (Wexel 2025). A videoarte *cyberbook ARETUSA hydro_VOX* (2024) é o último artefacto da sequência autoral de arte ciberfeminista voltada à *vulva art*, que deriva da instalação interativa visual e computacional *ivagination* (2020). Posicionando-se como um projeto de feminismo na Web 3.0, a sua narrativa audiovisual utiliza a Inteligência Artificial Generativa (*GenAI*) para produzir uma reinterpretação visual e estética do mito da ninfa grega (Wexel e Tavares 2023).

Ao utilizar a Inteligência Artificial Generativa (*GenAI*) na reinterpretação visual e estética do mito, o artefato insere-se em um debate urgente e contemporâneo sobre algoritmos e género. A literatura recente sobre *GenAI* e práticas feministas digitais alerta para o facto de que os modelos de aprendizagem automática frequentemente reproduzem e amplificam vieses patriarcais e racistas, operando como “caixas-pretas” que perpetuam a hegemonia visual dominante da sociedade em suas bases de dados. No entanto, abordagens ciberfeministas sugerem que a subversão consciente dessas ferramentas – através de táticas como a engenharia de *prompts* especulativos e a retroalimentação algorítmica com epistemologias marginais – permite *hackear* esse imaginário. Em *Aretusa Vox*, a *GenAI* não atua como mero recurso de automação imagética, mas como uma arena de disputa política: a máquina é intencionalmente instruída a desconstruir a iconografia romantizada da violência sexual, gerando uma nova gramática visual *vulvartivista* que tensiona a memória do mito e reclama a agência da personagem.

A génese desta obra reside no protótipo *Aretusa Vox*, uma experimentação *online* pós-digital que envolve narração, texto, música, vídeo-animação em Inteligência Artificial Generativa e ciberperformance ao vivo em *livestreaming*. Assim como o método autoral *CyberPerformanCity*, o artefacto também foi elaborado a partir da experiência no núcleo dos projetos *CyPeT* e circunscrito no projeto *COST Action Writing Urban Places*. O procedimento da *CyberPerformanCity* foi aplicado no âmbito geral do protótipo e particularizado nos três movimentos que constituem a sua leitura autoficcional: o *Prólogo*, *hybris.Catarsis* e *squirt.Metamorphosis*.

Na versão final consolidada (*ARETUSA hydro_VOX 2024*), a narrativa do *Prólogo* manteve-se idêntica, enquanto o segundo e terceiro movimentos foram alterados em termos de estética sonora e visual (*GenAI*), sendo renomeados, consecutivamente, de *hybris_Catarsis* e *meta_SQUIRT*.

| O laboratório *Aretusa Vox*

Como desdobramento do método *CyberPerformanCity*, o protótipo *Aretusa Vox* funcionou como um laboratório híbrido para testar a integração entre narrativas mitológicas, autoficção e tecnologias emergentes. A aplicação e a avaliação crítica das três diretrizes metodológicas estruturaram-se da seguinte maneira:

- *City*: A apropriação do espaço urbano transcendeu o uso de cenários físicos. A Fonte Aretusa e a paisagem mediterrânea da ilha de Ortígia operaram como dispositivos urbanos psicogeográficos. O método demonstrou que a cidade pode ser capturada não apenas por sua dimensão arquitetônica (matéria), mas como uma interface narrativa carregada de violências simbólicas e memórias históricas, transformando-se no próprio sujeito da intervenção ciberperformativa.
- *Cyber*: A orquestração tecnológica envolveu múltiplas plataformas de produção audiovisual (*Troikatronix Isadora*, *Zoom Pro* e modelos de GenAI como o *Stable Diffusion*). A dimensão *cyber* operou a transcodificação cultural (Bidarra et al. 2023): as contingências e falhas sistêmicas (*glitches*) das próprias plataformas de videoconferência e os artefatos gerados por IA tornaram-se parte integrante da estética da obra, provando que o meio digital não é um canal neutro, mas um coautor da dramaturgia pós-digital.
- *Performance*: Baseada na matriz espaço-tempo do Método CyPeT, a performance fundiu graus de autonomia variáveis (modularidade) e presença síncrona/assíncrona. O corpo físico da performer e o seu duplo digital (*digital double*) coexistiram em um espaço híbrido. Metodologicamente, isso atestou a flexibilidade da *CyberPerformanCity* em acomodar a ação efêmera e arriscada do ao vivo (*livestreaming*) justaposta à rigidez da mídia pré-gravada.

A análise crítica deste segundo ciclo de experimentação revelou avanços operacionais significativos em relação a *Make me up!*, especialmente na complexificação narrativa e no uso de GenAI para tensionar o espaço urbano (a cidade mítica versus a cidade real). O método confirmou sua alta transferibilidade: provou-se capaz de migrar de um contexto de interação massiva e efêmera via filtros de redes sociais para uma dramaturgia autoral, longa e imersiva de ciberperformance síncrona. Contudo, emergiram limites metodológicos claros. A dependência de múltiplos *softwares* operados simultaneamente exige da artista-investigadora uma literacia tecnológica densa, o que pode representar uma barreira prática para a replicabilidade do método por criadores com acesso restrito a infraestruturas tecnológicas robustas. Além disso, ao investigar temas traumáticos através da autoficção, conclui-se que o método requer uma reflexividade e um rigor epistemológicos constantes, garantindo que o envolvimento emocional da investigação liderada pela prática (*Practice-Led Research*) não comprometa a clareza científica na articulação dos resultados.

O conceito de performatividade é apresentado, ainda, no texto narrativo. Para Butler (1995), as palavras podem fazer coisas – não somente nomeiam, mas também agem (Freitas 2021) – e, nesse sentido, a performatividade denomina o ato da palavra traduzida na ação de si mesma (dal Gallo 2013). O texto literário resulta de um processo de autoescritura performativa feminista e nómada (Braidotti 2011), entrecruzando a minha perspetiva autobiográfica com referências artísticas. A obra culmina numa autoficção em que os papéis de autora, narradora, *performer* e personagem são intermitentes (Wexel, Mendes da Silva e Tavares 2023). A música incidental foi realizada em colaboração com o produtor Ant Tarrant e a Sundream Studios, em Auckland, Nova Zelândia.

Movimento *Prólogo*

- *Cyber: Creativity server Troikatronix Isadora* para produção audiovisual em *one-shot* / *Colorizer effect* em *real-time* / *Video in watcher - Colorizer - Projector*.
- *Performance: Narração* / música incidental INTRO.
- *City: Imagens aéreas do céu de Atenas, Grécia*.

O *Prólogo* cumpre a função de introduzir a personagem, contextualizar o enredo e antecipar o que ocorre nos movimentos subsequentes. Entretanto, rompe com o modelo clássico das tragédias gregas por apresentar uma característica autonarrativa, introduzindo a relação entre

autora, personagem e protagonista. Narrado na primeira pessoa pela personagem Mensageira, o ato encerra-se com a inversão sintática da frase inicial do texto clássico de Ovídio (“*Il mio nome é Aretusa*”), exaltando a ninfa como sujeito e não como objeto-fonte:

Mas sabemos que quando se trata de mulheres, deusas e ninfas, os gregos têm lá as suas manias... Encontrar formas trágicas de aniquilá-las é delas a mais divertida. E a 'romântica' história de Aretusa, por vezes, tem sido mal contada... Seria esta uma herança (literária) radical, que contempla um (violento) comportamento PATRIARCAL? Bem... não nos desviemos do foco! Eu vos apresento aqui uma versão. Aretusa foi clara comigo: 'Você precisa repetir o que eu digo: A metamorfose me salvou de uma violação... Eu existo em nome daquelas que não puderam ser salvas por um mito. Aretusa é meu nome...' (*Aretusa Vox*, 2023).

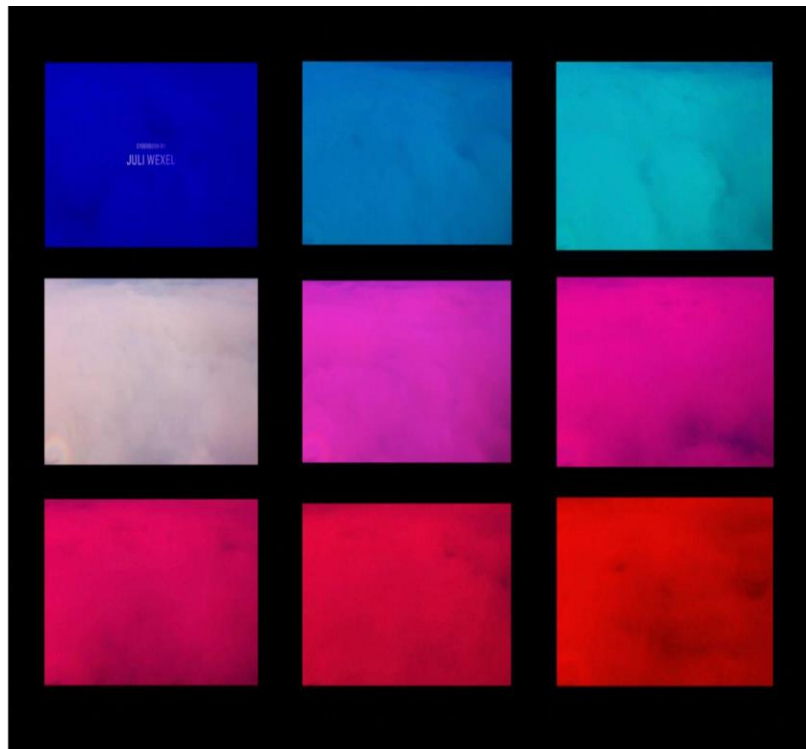


Figura 6. Fotograma do *Prólogo* de *Aretusa Vox*. Efeito *Colorizer*, de *Troikatronix Isadora*. Atenas, Grécia. Fonte: Juliana Wexel.

As nuvens são o único elemento estético deste movimento, gravadas com o meu iPad (cyber) desde o céu de Atenas, terra natal da ninfa, minutos antes da aterragem. O movimento das nuvens é uma dupla metáfora: da passagem de tempo histórico (a partida forçada que a torna uma “refugiada em terras longínquas”) e da transição simbólica operada através de mudanças de cores.

A alteração da paleta no programa Troikatronix Isadora (efeito Colorizer) acompanha a transição de sentido de cada sentença. A mudança dos azuis para o rosa e vermelho representa a passagem dramaturgicamente do branco idílico do locus amoenus (Bessone 2020) para o drama trágico do locus terribilis (Joyce 2017), culminando no vermelho como símbolo de derramamento de sangue e da violência sexual.

Movimento *hybris.Catarsis*

- *Cyber: Creativity server Troikatronix Isadora (Threshold/Motion Blur) / Zoom Pro (Virtual Backgrounds & Effects).*
- *Performance: Ciberperformance via Zoom Pro.*
- *City: Fonte Aretusa.*

O segundo movimento condensa elementos audiovisuais síncronos e assíncronos baseados no conceito de duplo digital (Dixon 2007). É inspirado na *hybris* (a desmedida na saga da heroína na estrutura trágica aristotélica). O devir discursivo apresenta-se num solilóquio performativo retórico: a ninfa tem a liberdade de questionar a natureza do seu protagonismo na versão clássica de Ovídio:

Para que serve uma ninfa em forma líquida? A água pode viajar o mundo inteiro e retornar à sua fonte... [...] Escorro as palavras para falar do inaudito. Eu tenho tantas interrogações... Quem nasce primeiro: mito ou poeta? Por que os deuses (homens) sacanas decidem a trama e o destino da humanidade? O poeta me dera protagonismo... mas me dera VOZ? (*Aretusa Vox* 2023).

A água imaginária (Bachelard 1997) em *Aretusa Vox* percorre, literal e simbolicamente, duas margens: a real (a fonte em Ortigia, que atravessa de forma subterrânea o mar Mediterrâneo) e a mítica da literatura ficcional. A fala não é um relato confessional nem a busca por uma revelação culposa (Rago 2013), mas revela a mentalidade patriarcal sustentada no mito: a cultura da violação, que oscila entre narrativas românticas e a culpabilização da vítima. A segunda parte do movimento representa a catarse da ninfa associada à minha própria catarse perante a experiência pessoal com um abuso sexual.

Mito e autoficção foram associados numa cena audiovisual ciberperformativa (como uma “escrita dançada”), operada em três camadas (*layers*) sobrepostas:

1. Fonte Aretusa (camada 1): Vídeo contínuo da perspectiva turística da fonte, ao pôr do sol. Representa uma espécie de psicomapa das minhas memórias quotidianas na ilha. (Elemento assíncrono).
2. Ciberformance *hybris* (camada 2): Fusão entre a camada 1 e a minha ação performativa em quadro, numa representação de mim mesma. Realizada através dos efeitos *Threshold* (coloração) e *Motion Blur* (textura/velocidade) do *Isadora*. A fusão gerou um segundo audiovisual pré-gravado.
3. Ciberformance *Catarsis* (camada 3): Representa a ninfa na sua forma humana. Resulta da fusão das camadas pré-gravadas somadas à ciberperformance síncrona em *livestreaming*, através da projeção em *chroma key* (opção “I have a green screen”) no *Zoom Pro*.



Figura 7. Frames das camadas de *hybris.Catarsis*. Fonte: Autora.

A combinação das três camadas gerou um resultado mixado entre tempos e espaços [Fig. 7]. Como utilizei elementos pré-gravados cruzados com performance ao vivo (Bidarra et al. 2023),

os espectadores tiveram, ainda, a possibilidade de interagir de forma síncrona através do chat do Zoom durante o Simpósio CyPeT.

Cumprе ressalvar que a dissecação analítica do terceiro e último movimento da obra, originalmente *squirt.Metamorphosis* no protótipo *Aretusa Vox* (e *meta_SQUIRT* em *ARETUSA hydro_VOX* 2024), foi intencionalmente delimitada fora do escopo deste artigo. Uma vez que o processo de criação, a experimentação e o aprofundamento em Inteligência Artificial Generativa (*GenAI*) em *vulva art* referentes a este ato específico já foram amplamente documentados e explorados em publicações anteriores da autora (Wexel e Tavares 2025), a presente reflexão privilegiou a demonstração da aplicabilidade prática da *CyberPerformanCity* através do *Prólogo* e de *hybris.Catarsis*.

| Considerações finais

A proposição da *CyberPerformanCity* consolida-se como um recurso metodológico experimental e generativo projetado para suprir uma lacuna nas metodologias de investigação artística contemporâneas: a necessidade de integrar, de forma orgânica e sistematizada, a tríade ciberespaço, performance e espaço urbano. O seu principal diferencial metodológico face a outras abordagens de investigação em média-arte reside justamente nessa triangulação. Enquanto grande parte das metodologias em artes performativas digitais se foca no eixo corpo-máquina ou na telemática, a *CyberPerformanCity* insere a cidade – com as suas idiossincrasias sociopolíticas, históricas e arquitetónicas – não como mero cenário de fundo, mas como sujeito e dispositivo ativo da ciberperformatividade.

A análise cruzada dos artefactos *Make me up!* e *Aretusa Vox* atesta a robusta transferibilidade desta metodologia para múltiplos contextos. O método demonstrou ser altamente modular: pode ser adaptado tanto para intervenções massivas, assíncronas e lúdicas em redes sociais mediadas por Realidade Aumentada, quanto para narrativas imersivas, síncronas e autoficcionalis estruturadas com o suporte de Inteligência Artificial Generativa. Dessa forma, a sua aplicação transcende o escopo da investigação da sua idealizadora, oferecendo uma estrutura replicável para artistas, *practitioners* de arte urbana, investigadores em humanidades digitais e criadores interessados em investigar a memória urbana, as questões de género e a identidade através de média emergentes.

É imprescindível, contudo, demarcar os limites metodológicos e epistemológicos desta abordagem. Em termos operacionais, o método esbarra nas assimetrias de literacia e acesso à infraestrutura tecnológica, exigindo de criadoras e criadores o domínio de múltiplos *softwares* e a sujeição às contingências de plataformas corporativas e algoritmos (frequentemente enviesados, como debatido no uso da *GenAI*). Sob o prisma da investigação científica, a adoção da prática artística como metodologia (na *Practice-Led Research*) e o uso da autoetnografia requerem da investigadora e do investigador uma postura crítica rigorosa. O risco de a narrativa descritiva se sobrepor à análise objetiva dos dados impõe a necessidade de um distanciamento reflexivo constante para que a experiência estética subjetiva se traduza, de facto, em conhecimento científico validado.

Em suma, a função da *CyberPerformanCity* é inspirar criadores a encadear as dimensões *Cyber*, *Performance* e *City* de maneira aberta e adaptável a variados ecossistemas de criação. O método potencializa a produção de novas possibilidades narrativas e imaginativas, encorajando os artistas a estabelecerem uma relação política e afetiva entre o corpo do *performer* e o corpo da cidade no ciberespaço. Por fim, ao provocar essa subversão espacial e tecnológica, o recurso estimula a utilização das tecnologias digitais não somente como média de difusão, mas como gramáticas fundamentais para a criação de novas linguagens ciberperformativas.

| Referências Bibliográficas

- Alcoff, Linda, e Elizabeth Potter, eds. 1993. *Feminist Epistemologies*. Nova York: Routledge.
- Alexenberg, Mel. 2011. *The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Bristol: Intellect Books.
- Andrea dell'Anguillara, Giovanni. 2003. *Le Metamorfosi di Ovidio*. Roma: Biblioteca Italiana.
- Ascott, Roy. 1998. "A Arquitetura da Cibercepção." In *Ars Telemática: Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*, editado por Cláudia Giannetti 163-177. Lisboa: Relógio D'Água.
- Bachelard, Gaston. 1997. *A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria*. Tradução de Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes.
- Baitello Jr., Norval. 2017. "De onde vem o poder das imagens que invadem nossas casas e corpos?" In *Ecologia da imagem e dos Media*, editado por C. Giannetti, 55–64. 1.ª ed. Lisboa: Nova Vega.

- Bakhtin, Mikhail. 2003. *Estética da criação verbal*. 3.^a ed. Tradução de Maria Ermantina Galvão Pereira. São Paulo: Martins Fontes.
- Bardiot, Clarisse. 2013. “Du Big Data Theater au nanospectacle.” *Alternatives théâtrales*, vol. 119: 81–5. <https://hal.science/hal-02337910v1/document>.
- Bessone, Federica. 2020. “L’illusione del lettore: Aretusa e i seus relatos em Ovidio, *Metamorfosi 5*.” *Dictynna*, vol. 17. PDF. DOI: <https://doi.org/10.4000/dictynna.2461>.
- , 2022. “Autofiction al femminile. Arte di raccontare ed efeitos de gênero em Ovidio.” In *The Gendered ‘I’ in Ancient Literature: Modelling Gender in First-Person Discourse*, editado por Lisa Cordes e Therese Fuhrer, 307–28. Berlim: De Gruyter. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110795257-015>.
- Bidarra, José, Pedro Alves da Veiga, Rosimária Sapucaia, Julia Wexel, Mirian Tavares e Susana Costa. 2023. “Desenvolvimento de um modelo pedagógico virtual para as artes performativas digitais.” *RE@D - Revista de Educação a Distância e Elearning*, vol. 6, no. 1: 1–16. https://revistas.rcaap.pt/lead_read/article/view/29227/.
- Boos, Tobias. 2017. *Geographies of Media*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Bourdieu, Pierre. 2002. *A dominação masculina*. Tradução de Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Braidotti, Rosi. 2011. *Nomadic Subjects: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory*. 2^a ed. Nova York: Columbia University Press.
- Butler, Judith. 1995. “Burning act Injurious Speech.” In *Performativity and Performance*, editado por Eve Kosofsky Sedgwick e Andrew Parker, 197–227. Londres: Routledge.
- Candy, Linda, e Ernest A. Edmonds. 2018. “Practice-Based Research in the Creative Arts: Foundations and Futures from the Front Line.” *Leonardo*, vol. 51, no. 1: 63–9. DOI: https://doi.org/10.1162/LEON_a_01471.
- Candy, Linda. 2006. “Practice-Based Research: A Guide.” Sydney: University of Technology. <https://www.creativityandcognition.com/wp-content/uploads/2011/04/PBR-Guide-1.1-2006.pdf>.
- Carvalho, José, e Luís Gustavo Martins. 2017. “Caixa de Música: O Espaço Tecnológico e a Arte Pública.” In *Arte pública na era da criatividade digital – Atas do Colóquio Internacional*, vol. 2, editado por José Guilherme Castro Abreu e Laura Castro, 275–85. Porto: Universidade Católica Portuguesa Editora.

Cassataro, Laura. 2015. *Siracusa: Quattro passi nella storia*. Siracusa: Verbavolant Edizioni.

Causey, Matthew. 2006. *Theatre and performance in digital culture: from simulation to embeddedness*. Londres: Routledge.

dal Gallo, Fabio. 2013. “A Etnografia na Pesquisa em Artes Cénicas.” *MORINGA - Artes Do Espetáculo*, vol. 3, no. 2. <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/article/view/15350>.

Dawsey, John C. 2008. *The Uses of Sidewalks: Women, Art, and Urban Space-1966–1980*. Tese de Doutorado, Stanford University. <https://openpublishing.psu.edu/ahd/content/uses-sidewalks-women-art-and-urban-space-1966-1980>.

Diógenes, Glória Maria dos Santos. 2015. “Entre cidades materiais e digitais: esboços de uma etnografia dos fluxos da arte urbana em Lisboa.” *Revista de Ciências Sociais*, vol. 46, no. 1: 43–67. <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/21657>

Dixon, Steve. 2007. *Digital Performance: A History of New Media, Performance Art, and Installation*. Cambridge: The MIT Press.

Eisner, Elliot. 2008. “Persistent tensions in arts-based research.” In *Arts-based research in education*, editado por Melisa Cahnmann-Taylor e Richard Siegesmund, 16–27. Londres: Routledge.

Foster, Hal. 1996. “The artist as ethnographer.” In *The return of the real*. Cambridge: The MIT Press.

Freitas, Marcel de Alemida. 2021. “Book abstract: Butler, J. (2016). Gender problems: feminism and subversion of identity.” *RAC: revista angolana de ciências*, vol. 3, no. 1: 266–73. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/400/4002188016/index.html>.

Haraway, Donna. 1988. “Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective.” *Feminist Studies*, vol. 14, no. 3: 575–99.

DOI: <https://doi.org/10.2307/3178066>

-----, 2016. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press.

Heffernan, Virginia. 2016. *Magic and Loss: the internet as art*. Nova York: Simon & Schuster.

Jamieson, Helen V. 2008. *Adventures in cyberperformance: Experiments at the interface of theatre and the internet*. Tese de Doutorado, Queensland University of Technology. <https://bit.ly/3WKnZHx>.

- Joyce, Laura. E. 2017. *Luminol Theory*. Brooklyn: Punctum Books. DOI: <https://dx.doi.org/10.1353/book.66792>.
- Ketzer, Patricia. 2017. “Como pensar uma epistemologia feminista? Surgimento, repercussões e problematizações.” *Argumentos: Revista de Filosofia*, vol. 9, no. 18: 99–111. <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/32159>.
- Lehmann, Hans-Thies. 2013. “Teatro Pós-dramático, doze anos depois / Postdramatic Theatre, 12 years later / Théâtre Postdramatique, douze ans plus tard.” *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, vol. 3, no. 3: 859–878. DOI: <https://doi.org/10.1590/2237-266039703>
- Lipovetsky, Gilles, e Jean Serroy. 2010. *O ecrã global: cultura mediática e cinema na era hipermoderna*. Lisboa: Edições 70.
- Machado, Arlindo. 2007. “Arte e Mídia: aproximações e distinções.” *Galáxia: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica*, vol. 4. DOI: <https://doi.org/10.30962/ec.v1i0.15>.
- Manovich, Lev, e Alise Tifentale. 2015. “Selfiecity: Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media.” In *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, editado por David M. Berry e Michael Dieter, 109–122. Basingstoke e Nova York: Palgrave Macmillan.
- Manovich, Lev. 2017. *Instagram & Contemporary Image*. Nova York: Postdigital Aesthetics.
- Marcos, Adérito Fernandes. 2012. “Instanciando mecanismos de a/r/tografia no processo de criação em arte digital / computacional.” *Invisibilidades: Revista Iberoamericana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes*, vol. 3: 138–45. <https://www.apecv.pt/revista/invisibilidades/03/10.24981.16470508.3.13.pdf>
- Najima, Fabiana Mitsue. 2020. “Ciberperformances e a Cibernética.” *Revista Outras Fronteiras*, vol. 7, no. 1: 1–19. <https://periodicoscientificos.ufmt.br/outrasfronteiras/index.php/outrasfronteiras/article/view/364>
- Navas, Eduardo. 2022. *The Rise of Metacreativity: AI Aesthetics After Remix*. Londres: Routledge.
- Norcia, Giuseppina. 2014. *Dizionario Sentimentale di una Città*. Milão: VandA.ePublishing.
- Papagiannouli, Christina. 2011. “Cyberformance and the Cyberstage.” *The International Journal of the Arts in Society*, vol. 6, no. 4: 273–282. <https://pure.southwales.ac.uk/en/publications/cyberformance-and-the-cyberstage/>
- , 2022. “A Postdigital Response: Experiential Dramaturgies of Online Theatre,

- Cyberformance and Digital Texts.” In *Experiential Theatres: Praxis-Based Approaches to Training 21st Century Theatre Artists*, editado por William W. Lewis e Sean Bartley, 175–81. Londres: Routledge.
- Rago, Luiza Margareth. 2013. *A aventura de contar-se: feminismos, escrita de si e invenções da subjetividade*. Campinas: Editora da Unicamp.
- Rodrigues, Antônio. 2018. “Performances urbanas: Formas artísticas e Intervenções Urbanas.” *Revista de Cultura e Extensão USP*, vol. 19: 43 – 57.
https://redib.org/Record/oai_articulo1525111-performances-.
- Rodrigues, Nuno. 2015. “Donna Haraway e a proposta de conhecimentos situados.” *LES Online*, vol. 7, 1, no. 1: 26–38. https://www.researchgate.net/publication/294089708_DONNA_HARAWAY_E_A_PROPOSTA_DE_CONHECIMENTOS_SITUADOS
- Sapucaia, Rosimari, Juliana Wexel, e Mirian Tavares. 2024. “A cultura da ciberperformatividade: Reflexões sobre as artes performativas na internet.” In *Revista do II Congresso da Rede Nacional em Estudos Culturais: Cidadania digital e culturas do contemporâneo*, editado por Gabriela Borges, Rui Grácio, e Orquídea Ribeiro, 103-14. Coimbra: Grácio Editor.
- Scolari, Carlos. 2013. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Bilbao: Deusto.
- Tira, Yasmine. 2021. “Digital Urban Art in Historic City Centers in Times of Democratic Transition.” In *Transforming Urban Nightlife and the Development of Smart Urban Spaces*, editado por Hisham Abusaada, Abeer Elshater e Dennis Rodwell, 172–91
Hershey, PA: IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7004-3.ch011>
- Toft, Tanya, Susa Pop, Nerea Calvillo, e Mark Wright. 2016. *What Urban Media Can Do: Why, When, Where & How*. Estugarda: avedition GmbH.
- Wexel, Juliana. 2021. “Teatro, audiovisual e streaming: Uma análise sobre o fazer teatral em tempos de incerteza pandêmica na experiência pós-dramática da peça Esperando Godette.” *Rotura: Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, no. 1, 39–46. DOI: <https://doi.org/10.34623/sxc1-he90>
- , 2022. “A Letter to Cassandra.” In *The city and the myth*, editado por Giuseppe Resta, 68–73. COST Action; Melfi: Libria.
- , 2023. “Vulva art, aesthetic discourse and feminism: Creation's account of two digital artistic

- artefacts in site-specific and hybrid space.” In *Proceedings Issue No. 11–12/2023, Part I: COST Action – Writing Urban Places*. Tallinn: Estonian Academy of Arts, Faculty of Architecture, 24–32.
- , 2025. “Vulva art e mídia-arte digital: Relato de uma trilogia autoral ciberfeminista.” In *Perspectivas luso-brasileiras em artes e comunicação* vol. 4, editado por Ingrid Fechine, Jorge Carrega, e Denize Araújo, 76–90. Faro: Universidade do Algarve.
- Wexel, Juliana, e Selma Pereira. 2021. “Make me up!: Uma proposta de artefato digital performativo em tempos de ressignificação da arte urbana pós-pandemia.” *ARTECH '21: Proceedings of the 10th International Conference on Digital and Interactive Arts*, PDF.
- Wexel, Juliana, e Mirian Tavares. 2022. “Street art, intersectional feminism and digital media-art: Report on the cyberperformative artefact 'Make me up!'.” In *Handbook of Research on Urban Tourism, Viral Society, and the Impact of the COVID-19 Pandemic*, editado por Paulo Andrade e Moisés de Lemos Martins, 627–45. Hershey: IGI Global.
- , 2023. “Performing the city from cyberspace: CyberPerformanCity.” In *Repository: 49 methods and assignments for writing urban places*, editado por Dália Millaá Bernal, Carlos Machado e Moura, Esteban Restrepo, e Lorin Niculae, 122–25. EU COST Action; Amsterdã: nai010 publishers.
- , 2025. “Vulva art and vulvartivism: Report of creation in digital media art.” In *Unveiling diverse cultural heritages of otherness: Inventive heritages via hybrid methods and media arts for mobile tourism, under the 'Ukraine Effect' crisis*, editado por Pedro Andrade, Eduarda Vieira, Patrícia Moreira, Luís Teixeira, José Pinto, Fernando Contreras, Jacques Ibañez, Cícero Silva, Jane de Almeida. Berlim: Springer. No prelo.
- Wexel, Juliana, Bruno Mendes da Silva, e Mirian Tavares. 2023. “Aesthetic reflections on artificial intelligence in video art: Report on the creation of the cyberperformance Aretusa Vox.” In *The 10th International Conference on Arts and Humanities (ICOAH 2023), Book of Abstracts*. Colombo: International Institute of Knowledge Management (TIKM).
- Zielinski, Siegfried. 2017. “Pensar a arte após os media: a pesquisa como cultura da experimentação viva.” In *Ecologia da imagem e dos Media*, editado por Claudia Giannetti, 21–54. Lisboa: Nova Vega.

| Videografia

Wexel, Juliana. 2021. *Video-Performance Make me up!*. Vídeo. Instagram.

<https://www.instagram.com/tv/CVAOiyPKRqE/>.

----- 2023. *Aretusa Vox*. Vídeo. Itália/Portugal: Symposium CyPet. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=5ls_Q8yMOBg.

----- 2024. *ARETUSA hydro_VOX*. Vídeo. Itália/Portugal: 28º Festival de Cinema AVANCA.

Vimeo: <https://vimeo.com/manage/videos/947875282>.

Wexel, Juliana, Filipe Traslatti de Mello, e Mauricio Franco. 2020. *ivagination*. Vídeo. Plata o

Plomo Duo, Lisboa. Vimeo. <https://vimeo.com/441350020>

| Obras de street art

Felizardo, Carla. *Butterflower*. 2020. Arte urbana. Rio de Janeiro, Brasil.

Gentile, Mariella. *Respira Natureza*. 2020. Arte urbana. Lisboa, Portugal.

----- *Take Care*. 2020. Arte urbana. Lisboa, Portugal.

Monteiro, Rafa. *Toda forma de amor*. 2018. Arte urbana. Rio de Janeiro, Brasil.

----- *Yara*. 2019. Arte urbana. Rio de Janeiro, Brasil.

----- *Aparecida*. 2020. Arte urbana. Rio de Janeiro, Brasil.

----- *Orgulho*. 2020. Arte urbana. Rio de Janeiro, Brasil.

Panigaz, Carine. *Clit street I e II*. 2021. Arte urbana. Lisboa, Portugal.

----- *Vagina Dentada*. 2021. Arte urbana. Lisboa, Portugal.

----- *Vulvabell*. 2021. Arte urbana. Lisboa, Portugal.