

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

LUIZA LARDOSA REBELO COUCEIRO

MULHERES ARTISTAS NA VIDEOARTE:
subversões de papéis de gênero

RIO DE JANEIRO
2025

Luiza Lardosa Rebelo Couceiro

MULHERES ARTISTAS NA VIDEOARTE:
subversões de papéis de gênero

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Escola de Belas Artes da Universidade Federal
do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do grau de Historiadora
da Arte

Orientadora: Dra. Aline Couri


Rio de Janeiro
2025

Luiza Lardosa Rebelo Couceiro


**MULHERES ARTISTAS NA VIDEOARTE:
subversões de papéis de gênero**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Escola de Belas Artes da Universidade Federal
do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do grau de Historiadora
da Arte


Aprovada em:

Documento assinado digitalmente
 **ALINE COURI FABIAO**
Data: 28/04/2025 19:05:42-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª Dra. Aline Couri (orientadora)
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 **PATRICIA LEAL AZEVEDO CORREA**
Data: 28/04/2025 19:38:07-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª Dra. Patricia Corrêa
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 **MESSIAS TADEU CAPISTRANO DOS SANTOS**
Data: 17/05/2025 09:55:26-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª Dr. Tadeu Capistrano
Universidade Federal do Rio de Janeiro

RESUMO

A presente monografia investiga a presença das mulheres na videoarte que subverteram papéis de gênero, dando ênfase às contribuições significativas das artistas Letícia Parente, Cecilia Dougherty e Pipilotti Rist. A pesquisa observa como essas artistas utilizam o vídeo para questionar e trazer uma nova posição, na qual as mulheres deixam de ser musas passivas para protagonistas na criação artística. Ao relacionar temas como feminismo, patriarcado e cultura queer, o presente estudo revela como Parente, Dougherty e Rist subvertem as representações tradicionais de gênero e desafiam as estruturas patriarcais que dominaram a história da arte.

Palavras-chave: Videoarte; Feminismo; Gênero; Patriarcado; Cultura Queer; Letícia Parente; Cecilia Dougherty; Pipilotti Rist; Mulheres na Arte.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Pipilotti Rist. Ever is Over All (1997).....	10
Figura 2 - Cecilia Dougherty. Coal Miner's Granddaughter (1991).....	11
Figura 3 - Cecilia Dougherty. The Drama of the Gifted Child (1992).....	13
Figura 4 - Gay Tape. Butch and Femme (1985).....	15
Figura 5 - Pipilotti Rist. Sip My Ocean (1996).....	16
Figura 6 - Letícia Parente. Tarefa I (1975).....	17
Figura 7 - Bruce Nauman. Stamping in the Studio (1968).....	19
Figura 8 - Vito Acconci. Pryings (1971).....	20
Figura 9 - Nam June Paik. Global Groove (1973).....	21
Figura 10 - Nam June Paik. Good Morning Mr Orwell (1984).....	21
Figura 11 - Letícia Parente. Marca Registrada (1975).....	23
Figura 12- Sônia Andrade. A morte do horror (1981).....	24
Figura 13 - Anna Bella Geiger. Mapas Elementares (1967-1977).....	24
Figura 14 - Sandra Kogut - Parabolic People (1991).....	25
Figura 15 - Letícia Parente. Preparação 1 (1975).....	29
Figura 16 - Pipilotti Rist. Pickelporno (1992).....	30
Figura 17 - Anna Bella Geiger. Passagens I (1974).....	32
Figura 18 - Regina José Galindo. Recorte por la línea (2005).....	34
Figura 19 - Pipilotti Rist. I'm not the girl who misses much (1986).....	35
Figura 20 - Cecilia Dougherty. Grapefruit (1989).....	36

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
PARTE I - CONSIDERAÇÕES SOBRE A REPRESENTAÇÃO DA FIGURA FEMININA NA MÍDIA E NA SOCIEDADE.....	7
1.1 A BELEZA COMO FORMA DE CONTROLE: A CONSTRUÇÃO DA FIGURA FEMININA NA HISTÓRIA E NA MÍDIA.....	7
1.2 COMO O FEMINISMO E OS PAPÉIS DE GÊNERO INFLUENCIARAM O PENSAMENTO ARTÍSTICO.....	13
PARTE II - PANORAMA HISTÓRICO DO SURGIMENTO DA VIDEOARTE.....	18
2.1 ORIGENS DA VIDEOARTE: INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS E A CRÍTICA À CULTURA DE MASSA.....	18
2.2 VIDEOARTE NO MUNDO.....	18
2.3 VIDEOARTE NO BRASIL.....	22
PARTE III - ARTE COMO RESISTÊNCIA AOS PAPEIS DE GÊNERO: AS OBRAS DE LETÍCIA PARENTE, CECILIA DOUGHERTY E PIPILOTTI RIST....	27
3.1 PRESENÇA DAS MULHERES NO MEIO DO VÍDEO.....	27
3.2 USO DO CORPO COMO FERRAMENTA.....	31
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	37
REFERÊNCIAS.....	39

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa investiga o modo como as obras de artistas mulheres subverteram papéis de gênero, com ênfase às contribuições significativas das artistas Letícia Parente, Cecilia Dougherty e Pipilotti Rist.

Também será desenvolvida uma hipótese para responder à questão principal da pesquisa; no entanto, a ideia não é se limitar a ela, mas sim abrir margem para vários questionamentos pertinentes.

A questão central da pesquisa é a subversão dos papéis de gênero realizada a partir das obras das artistas em questão.

Uma questão a ser explorada é a forma como as obras impactaram as estruturas patriarcais da sociedade a partir dos questionamentos e argumentos amplamente abordados nos trabalhos das artistas.

Além disso, a subversão dos papéis de gênero das mulheres na videoarte é uma questão significativa que merece ser mais explorada e analisada a fundo. A justificativa a seguir destaca a importância de investigar esse tema ao longo da história da arte.

O primeiro motivo a ser considerado é a relevância histórica e cultural da contribuição das artistas para a videoarte e de que forma isso ocorreu. Outra questão é a perspectiva subalternizada das mesmas, que inclusive é abordada em algumas de suas obras. Outro ponto importante é a exploração da vivência e identidade das artistas através de suas poéticas.

Por último, através da investigação a seguir, é possível promover uma tentativa de igualdade de gênero por meio do reconhecimento e visibilidade que o trabalho pode proporcionar.

A metodologia utilizada no trabalho compreendeu uma pesquisa de abordagem qualitativa e de caráter exploratório, a partir de revisão bibliográfica, apresentando uma visão geral sobre a videoarte e as artistas.

Parte I - CONSIDERAÇÕES SOBRE A REPRESENTAÇÃO DA FIGURA FEMININA NA MÍDIA E NA SOCIEDADE

1.1 A BELEZA COMO FORMA DE CONTROLE: A CONSTRUÇÃO DA FIGURA FEMININA NA HISTÓRIA E NA MÍDIA

A seguir, será explorada a relação histórica entre o ideal de beleza e a mulher, analisando suas transformações ao longo dos séculos e como a representação da figura feminina na mídia influencia e reflete as dinâmicas socioculturais.

Segundo Medeiros, Novaes e Vilhena (2005), desde os tempos antigos houve a ligação entre a beleza feminina e as narrativas mitológicas e religiosas, que a associavam ao pecado, à tentação e ao mal, como nas histórias de Afrodite, Pandora e Eva.

Previamente à Ilíada de Homero, houve um evento conhecido como “O Julgamento de Páris” que foi um dos fatores para desencadear a Guerra de Troia.

Segundo o mito, durante o casamento de Peleu e Tétis, a deusa da discórdia Éris, lançou uma maçã de ouro com a inscrição “Para a mais bela”. Três deusas reclamaram o prêmio: Hera, Atena e Afrodite. Para resolver o conflito, Zeus incumbiu a decisão ao príncipe troiano Páris. Com isso cada uma das deusas ofereceu um presente como forma de suborná-lo. Hera lhe prometeu poder e realeza sobre a Ásia, enquanto Atena ofertou sabedoria e habilidade militar, por fim Afrodite, a deusa do amor, ofereceu o amor da mulher mais bela do mundo, Helena, esposa de Menelau, rei de Esparta.

Páris escolheu Afrodite, ganhando a proteção da deusa do amor, porém invocando a ira de Hera e Atena, que posteriormente apoiaram os gregos na guerra contra Troia. Essa escolha foi um dos fatores para o acontecimento da Guerra de Troia.

Além de guerras, a beleza e o desejo da mulher surgem causando morte, pragas e doenças, como no mito da Caixa de Pandora. De acordo com o mito, Zeus ordenou a criação de Pandora, a primeira mulher, como forma de castigar a humanidade após Prometeu roubar o fogo dos deuses. Pandora obteve vários dons dos deuses, como beleza e a curiosidade. Ela foi entregue a Epitemeu, irmão de Prometeu, junto com uma caixa.

Consumida pela curiosidade, Pandora abriu o recipiente, e ao abrir, liberou todos os males do mundo como vícios, doenças e sofrimentos, que antes não atingiam

os humanos. No fundo da caixa, restava somente a esperança, cujo significado pode representar uma forma de alento, ou por outro lado, um adiamento do sofrimento.

Nesse sentido, na tradição judaico-cristã, a mulher é a origem dos males do mundo, como na história de Adão e Eva, onde a mesma foi responsável por seduzir Adão, causando a expulsão do paraíso. Assim, a sexualidade feminina é ligada ao mal, tendo as mulheres com o estigma de serem figuras do pecado original.

Ao longo de uma boa parte da Idade Média, a beleza feminina era tida como uma armadilha, uma provocação do diabo. Com isso, na Idade Média, havia a crença de que a beleza feminina era uma armadilha demoníaca, ao passo que na Renascença era relacionada a inocência e pureza, mas ainda assim, marcada pela culpa. Durante a Modernidade, a figura ideal da mulher era da mãe e rainha do lar, com a beleza aliada à sua capacidade de atender ao padrão social (Medeiros, Novaes, Vilhena, 2005).

A contemporaneidade veio com novas pressões, como a imagem da mulher sendo imposta a rígidos padrões de beleza que necessitam de controle e disciplina, tornando a estética uma forma de expressar valores morais e sociais. Nesse sentido, a feiura é tida como uma falha moral, gerando exclusão social.

Nessa mesma lógica, Medeiros, Novaes e Vilhena (2005) abordam, a partir dos pensamentos de Freud, a função da estética no aparelho psíquico. Freud traz o questionamento em relação à natureza e a origem da beleza, sugerindo que ela deriva do sentimento sexual, no entanto, também percebe sua importância paradoxal na civilização, apesar de considerar sua inutilidade prática aparente. A estética, vista como necessária para a vida anímica, desempenha duas funções principais: abrandar a angústia preenchendo o vazio e produzir prazer ao limitar o desejo. Freud observa que a busca estética ao desejo, entendido como uma alucinação da vivência de satisfação original, está relacionada à primeira experiência de alimentação, portanto, fornece uma forma e uma ilusão agradável ao desejo, surgindo com uma sensação de existência do objeto da pulsão e gerando prazer. Logo, a estética, apesar de aparentemente sem valor prático, torna-se fundamental para a civilização por sua função de abrandar a angústia e produzir prazer.

Nesse contexto, sobre a relação entre o sujeito feminino e a estética corporal, destaca-se o papel principal que a aparência física exerce na vida psíquica das mulheres. A estética é vista como um vício, uma dependência, principalmente em relação ao olhar do Outro. Freud e Lacan são indicados para explicar como a ausência de visibilidade anatômica no sexo feminino gera uma supervalorização da

imagem visível, influenciando a formação do Eu Ideal e do superego feminino. A mulher está sempre buscando ser vista, tentando dedicar-se ao mandamento superegóico de “ser fálica” ou de se alinhar ao ideal estético imposto pela sociedade. Essa busca se manifesta comumente em comportamentos aditivos e compulsões, como transtornos alimentares, que são interpretados como uma tentativa de capturar o olhar do Outro e seguir às exigências do superego e não como uma questão com o alimento em si. A forma como a mulher se relaciona com a estética é observada como um drama, onde os papéis principais são da mídia, sociedade e de figuras maternas e onde a insatisfação com a própria imagem leva a um ciclo incessante de busca por aprovação e punição corporal. Conclui-se que essa relação é caracterizada pelo nome de “Doenças da Beleza” uma necessidade patológica de aprovação estética (Medeiros, Novaes, Vilhena, 2005).

Neste sentido, Medeiros, Novaes e Vilhena (2005) exploram como o feminino foi representado na contemporaneidade, analisando como a emancipação feminina e a inserção das mulheres no mercado de trabalho transformaram seu papel na sociedade. Ao longo da história, as mulheres foram vistas como objetos de desejo e posse, fundamental para a estruturação da civilização. Graças ao avanço do capitalismo e da necessidade de expandir a força de trabalho, as mulheres brancas foram integradas ao processo produtivo, deixando de ser apenas objetos estéticos e passando a obter status de cidadãs.

Nesse contexto, foram identificadas três representações relevantes ao que foi abordado anteriormente, do feminino que influenciam ou influenciaram a cultura atual. São elas a Afrodite, tida como deusa da beleza e sedução, trazendo um ideal estético e erótico, no qual reafirma o papel da mulher como objeto de desejo, porém com um corpo idealizado e desumanizado. Há também a figura da Princesa Diana que simboliza uma “Cinderela contemporânea”, a qual desafiou as normas impostas ao ir em busca de sua felicidade e identidade mesmo presa a um casamento real infeliz. Outra figura relevante é a da Tenente Ripley, personagem da série de filmes “Alien”, que traz uma representação mais complexa e aprofundada do feminino, que une beleza, força, coragem, maternidade e a luta contra forças gananciosas e destrutivas. Ripley traz várias faces do feminino, indo do poder fálico até a maternidade, e termina sua história carregando consigo a destruição.

Medeiros, Novaes e Vilhena (2005) chegam à conclusão que, apesar das mudanças, as representações do feminino continuam embutidas de elementos

tradicionais, mostrando que essas imagens talvez não sejam tão recentes quanto aparentam.

Contudo, artistas como Pipilotti Rist (Suíça, 21 de junho de 1962), buscam questionar essas representações. É possível observar essas questões referentes à figura da mulher socialmente criada através de sua obra “Ever is Over All”, que consiste em uma jovem caminhando por uma calçada de uma rua e segurando o que aparenta ser uma flor vermelha e comprida. De forma calma e sem demonstrar preocupação, ela balança a flor e inesperadamente, quebra as janelas dos carros estacionados ao longo da rua. O ato é realizado como se fosse um gesto comum, acompanhado por uma música suave, que reforça a ideia de felicidade e libertação. Em outra tela, há um campo de flores, filmadas em câmera lenta, balançando ao vento e contrastando com a cena urbana, agitada e caótica. A tranquilidade da cena traz uma paz que pode ser relacionada a como a mulher da tela adjacente realmente se sente. Com essa ambiguidade de sentidos, o trabalho pode ser interpretado de diversas formas.



Figura 1 - Pipilotti Rist. Ever is Over All (1997)
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IDydC2EYVDo>

Um tema que é importante ser comentado é a exploração da imagem da mulher e do poder. O ato de destruição realizado na obra pode ser visto como uma metáfora para a subversão dos papéis tradicionais de gênero, onde a figura da mulher é comumente associada a calma, passividade e leveza, mas aqui, ela se apropria de um gesto que é ao mesmo tempo, poderoso, destrutivo e libertador.

A flor usada na obra como instrumento de destruição carrega um forte simbolismo. Usualmente associadas a beleza e feminilidade, as flores, ao serem usadas aqui para quebrar as janelas, trazem um novo significado, invertendo a

associação e acrescentando a ideia de que o conceito de feminilidade não precisa ser necessariamente sinônimo de fraqueza. Além disso, a reação da mulher ao longo do vídeo pode ser relacionada a como as mulheres são socialmente condicionadas a se reprimir emocionalmente.

Portanto, “Ever is Over All” é um trabalho que provoca e oferece uma nova visão sobre liberdade, poder e a imagem da mulher. Rist traz questionamentos às normas sociais e convida o espectador a considerar as complexidades da experiência da mulher com o intuito de transformar e ampliar essa imagem anteriormente associada à vivência das mulheres.

Por último, deve-se destacar duas obras de Cecilia Dougherty. Uma delas é “Coal Miner’s Granddaughter” (1991) obra semi-autobiográfica, na qual a artista aborda a vida de uma jovem lésbica crescendo em uma cidade operária pequena. Temas como a identidade, dinâmicas familiares e a sexualidade das mulheres são abordados, mostrando que as origens e o ambiente social em que as mulheres crescem servem para moldá-las. A figura da mulher aqui é mostrada como resistente e disposta a desafiar papéis de gênero e expectativas socialmente impostas. A narrativa é focada na figura de Jane Dobson, uma jovem pertencente à classe operária da Pensilvânia, que explora sua identidade queer ao sair de sua casa para ir morar em São Francisco. O trabalho reflete as experiências da artista, que também cresceu na Pensilvânia, e utiliza uma câmera portátil, com a mistura de diálogos improvisados e atores amadores a fim de criar um retrato realista e íntimo do dia-a-dia da personagem e de sua transformação pessoal.

A escolha da câmera de brinquedo, traz uma estética que aumenta a sensação de um diário pessoal. As performances improvisadas contribuem para essa sensação, balanceando alguns elementos arranjados previamente com reações naturais da equipe. Com isso, essa abordagem enfatiza a natureza dos papéis da família e sociedade na construção da própria identidade, tornando a linha entre performance e realidade cada vez mais tênue.

Sua temática explora principalmente os papéis tradicionais de gênero e as normas sexuais, evidenciando uma perspectiva da vivência de pessoas queer e as dificuldades da classe operária. A estética e técnica minimalistas fogem do comum, tornando-se uma expressão da videoarte queer e feminista.



Figura 2 - Cecilia Dougherty. *Coal Miner's Granddaughter* (1991)
Disponível em: <https://vimeo.com/287743754>

Em “The Drama of the Gifted Child” (1992) um vídeo experimental de seis minutos, inspirado pelo trabalho de mesmo nome de Alice Miller, traz à tona temas similares relacionados à vivência das mulheres aparecem novamente, no entanto, nessa obra, a vida emocional das mulheres, mais especificamente daquelas que vivem em ambientes onde a perfeição é imposta é o foco. O vídeo apresenta temas relacionados a dependência sexual, transferência narcisista e a falta de habilidade em distinguir entre si mesmo e os outros. O trabalho vem com uma reflexão aprofundada em temas como identidade e intimidade, mostrando a forma na qual as relações pessoais se interligam com aspectos culturais amplos e estruturas psicológicas.

A abordagem experimental de Dougherty é evidenciada pelos cortes rápidos entre as cenas. A fragmentação é um desafio para o espectador se envolver com a peça, por ser o completo oposto das estruturas das narrativas tradicionais. As escolhas em relação a estética, como por exemplo as imagens descoloridas, ajudam a evocar um sentimento de desorientação, que representa a natureza ambígua da identidade e intimidade. O vídeo não se propõe a trazer respostas concretas, mas sim discutir uma exploração mais ampla da identidade queer e da perspectiva feminista.

Em suma, nota-se que a estética se transformou em uma forma de controlar a sociedade na modernidade, padronizando o que é considerado adequado ou

inadequado, normal ou anormal. O controle é realizado através da aparência e reforçado pela ciência, que ajuda a determinar padrões estéticos. A beleza, em especial relacionada às mulheres, possui um grande valor e é associada à saúde e fertilidade, reduzindo-as apenas a meros corpos. O meio social impõe a “ditadura da aparência” que cobra das mulheres os mais variados e constantes cuidados com o corpo e a luta contra o envelhecimento, transformando a figura da mulher em apenas um objeto decorativo, onde suas emoções e desejos são relevados em prol de uma imagem construída a ser seguida.



Figura 3 - Cecilia Dougherty. *The Drama of the Gifted Child* (1992)
Disponível em: <https://vimeo.com/28323131>

1.2 COMO O FEMINISMO E OS PAPÉIS DE GÊNERO INFLUENCIARAM O PENSAMENTO ARTÍSTICO

O feminismo e os papéis de gênero têm sido amplamente discutidos e com isso representam um papel crucial na transformação da história do pensamento artístico, trazendo novas perspectivas, a fim de, desafiar narrativas tradicionais que dominavam a produção artística. Teresa Furtado em “Personae Masculinas na Video Arte de mulheres” traz essa intersecção, abordando como as artistas usam a videoarte para trazer questionamentos e novas configurações relacionadas às construções de gênero, no entanto, focando nas construções acerca do masculino.

O movimento feminista, surgiu com várias críticas e questionamentos ao patriarcado e às normas de gênero estabelecidas que funcionavam como agentes marginalizantes das mulheres, tanto socialmente quanto no âmbito artístico. Nas artes visuais, o feminismo surge como mais uma ferramenta para ajudar as mulheres artistas a se expressar e questionar de forma mais assertiva, mostrando as desigualdades de gênero e subvertendo os papéis de gênero enraizados na sociedade que eram impostos a elas.

A segunda onda do feminismo que ocorreu nas décadas de 1960 e 1970 deu ênfase à importância da identidade e da vivência pessoal, características absorvidas na produção artística. Neste momento, foi possível observar as mulheres criando obras com o intuito de desafiar as representações tradicionais de feminino e masculino, usando seu corpo e sua linguagem artística como ferramentas de resistência.

Nesse sentido, essas representações que fazem parte dos papéis de gênero construídos socialmente, estabelecem comportamentos e expectativas para mulheres e homens. No campo da arte, isso aconteceu através do “male gaze”, conceito discutido por Laura Mulvey, no qual explicita a dominação de narrativas feitas por e para o olhar masculino. As mulheres foram subjugadas a meros objetos de desejo, passivas, sem voz, apenas uma representação imagética, enquanto os homens eram retratados como sujeitos ativos.

Com isso, várias mulheres artistas começaram a questionar e desconstruir esses papéis de gênero, graças ao crescente destaque do movimento feminista, trazendo através de suas obras novas narrativas e representações visuais que desafiam o status quo. Temas como a sexualidade e o corpo das mulheres, a maternidade e até mesmo a construção da masculinidade passaram a ser abordados nesses trabalhos.

De acordo com Furtado (2009), a videoarte passa a ser um meio no qual as mulheres têm a oportunidade de experimentar e subverter os papéis de gênero, de forma mais específica, o conceito de masculinidade. O formato da videoarte, como surge na arte contemporânea, carrega uma liberdade de expressão na qual não existe neste momento em outras mídias tradicionais. As mulheres da videoarte assumem “personae” masculinas, no sentido em que interpretam identidades masculinas que lhes são pouco familiares, no entanto, que ao se apropriarem e performarem as mesmas, trazem questionamentos e revelações acerca dessas identidades.

Furtado explora a inflexibilidade que envolve os papéis de gênero, observando que a masculinidade, assim como a feminilidade, também é uma construção que pode ser desconstruída e reinventada.

Um exemplo relevante para as questões apresentadas é a obra de Cecilia Dougherty, “Gay Tape: Butch and Femme” (1985), na qual a artista, que fazia parte da cena de bares lésbicos na Califórnia, pediu as suas amigas e sua namorada na época para que comentassem diante das câmeras sobre namoro e os relacionamentos butch-femme que consistem em uma dinâmica de relacionamentos lésbicos nos quais uma das mulheres possui uma identidade considerada masculina, as butchs e a outra com uma identidade feminina, a femme. Dougherty apenas forneceu o tema geral e as mulheres apenas falaram, utilizando de improviso.

Esse é um dos primeiros trabalhos de Dougherty onde é possível perceber a temática relacionada as dinâmicas de poder e atração dentro dos relacionamentos butch-femme na comunidade lésbica. A obra representa essas relações a fim de mostrar as complexidades das identidades de gênero nessa comunidade, trazendo uma compreensão mais aprofundada e diversificada das expressões relacionadas a gênero.



Figura 4 - Gay Tape. Butch and Femme (1985)
Disponível em: <https://vimeo.com/159292230>

Nesse mesmo sentido, mas sem entrar nas questões referentes a masculinidade, há o vídeo de Pipilotti Rist, “Sip My Ocean” (1996) na qual Rist traz

imagens debaixo d'água, acompanhadas de uma versão distorcida da música “Wicked Games” de Chris Isaak. São apresentadas cenas de mulheres embaixo d'água, sugestionando um retorno ao útero. A frase da canção em questão que se repete, “I never dreamed that I'd meet somebody like you” pode ser relacionada com as relações românticas e as expectativas de gênero que envolvem as mulheres. A obra, carregada de simbologias, como a água sendo um símbolo para mutações e fluidez, reflete uma narrativa mais aprofundada sobre o amor e a sexualidade.

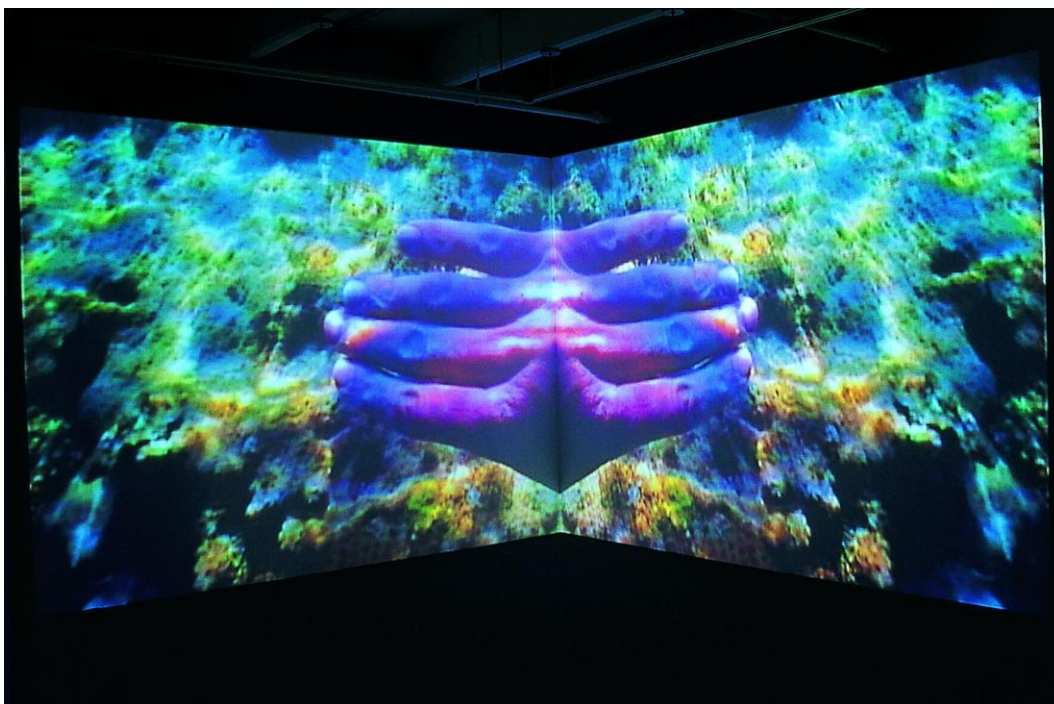


Figura 5 - Pipilotti Rist. Sip My Ocean (1996)
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4BUECR6Z7WA>

Outro trabalho relevante para este contexto, é a obra de Letícia Parente, “Tarefa I” (1975), que consiste na artista deitada em uma tábua de passar roupas, enquanto sua assistente passa a ferro a artista, vestida, como se estivesse passando apenas as roupas. Parente segue calma ao longo do processo, sem se mover ou falar, simplesmente se mantém deitada. O ato de passar a roupa é apenas mais uma tarefa como outra qualquer. A relação entre ambas sugere apenas uma cumplicidade silenciosa, a qual elas sabem que fazem algo fora do comum, mas agem com naturalidade. O vídeo reflete a submissão da figura da mulher, representada pela artista sem se mover, no entanto apesar do questionamento feminista em torno da obra, é importante observar que a dinâmica entre as duas, traz uma realidade de privilégios para a artista, a qual tem oportunidade de expressar, criticar e até mesmo sugerir novas formas de ver a realidade das mulheres, porém aqui limitando-se a aquelas inseridas em um contexto sócio-econômico privilegiado.



Figura 6 - Letícia Parente. Tarefa I (1975)
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Vu82m8hXGrg>

Em síntese, tanto o feminismo quanto a questão referente aos papéis de gênero, quando trazidos para o campo da videoarte, trazem consigo uma oportunidade de experimentação em que as identidades são contestadas, destruídas e reconstruídas. Furtado traz uma observação sobre a influência dessas práticas artísticas em surgir com novos olhares sobre temas como gênero e identidade, oferecendo novas formas de entender e vivenciar a sociedade na sua totalidade.

PARTE II - PANORAMA HISTÓRICO DO SURGIMENTO DA VIDEOARTE

2.1 ORIGENS DA VIDEOARTE: INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS E A CRÍTICA À CULTURA DE MASSA

A partir dos anos 60, com as inovações tecnológicas que começam a surgir, tais como o portapack (gravador portátil de vídeos), aliadas ao experimentalismo técnico e temático nas artes e as mudanças sociais da época, considera-se o princípio da videoarte com o artista pioneiro no meio Nam June Paik. Além das novas tecnologias da época, é importante ressaltar também a interação entre a produção do vídeo com o meio televisivo.

Neste primeiro momento os principais elementos presentes são a crítica feita a cultura de massas, a presença do processo como linguagem de criação de narrativa e também a tentativa de trazer novas formas de pensar a relação entre arte e realidade.

2.2 VIDEOARTE NO MUNDO

Segundo Horsfield (2006), no início, o vídeo foi tido como uma ferramenta para ativistas de mídia, que acreditavam que serviria como uma nova forma de documentar cenas de reportagens não manipuladas, enviesadas ou de alguma forma que distorcesse a realidade. O vídeo era chamado algumas vezes de televisão de guerrilha, pois era usado como uma forma de ir contra a dominação da rede de televisão. Além disso, seu uso foi feito de forma diferente, em locais onde as câmeras ainda não iam sem chamar muita atenção. A ideia principal naquele momento era de que o vídeo iria seguir um processo reverso ao da televisão, possibilitando que as pessoas tivessem acesso às ferramentas de distribuição e produção, para que as mesmas pudessem controlar suas próprias imagens e conseqüentemente suas próprias vidas.

No entanto, esse pré-surgimento da videoarte que a autora comenta, é carregado de uma visão utópica da função e do poder do vídeo na sociedade, pois como pode ser visto atualmente, apesar do acesso ao vídeo ser muito maior do que naquele momento, ainda assim é uma ferramenta largamente usada para manipular, distorcer, omitir e trazer visões enviesadas de inúmeros temas, seja através de

montagens feitas para atingir um determinado interesse, divulgação de notícias e informações falsas entre outros. Portanto, conclui-se que o que seria uma qualidade do vídeo, atualmente também mostra um lado negativo, pois mesmo sendo acessível, depende do que e quem vai fazer algo com o conteúdo produzido.

Em seguida, Horsfield (2006) segue afirmando sobre como a princípio, o vídeo era usado para documentar performances, por ser prático e ter um custo relativamente baixo e também pela questão da falta de mobilidade e permanência dos atos performáticos, tornando-os mais acessíveis para outras audiências além daquela originalmente no local da apresentação. No entanto, o que a autora não comenta, é que nesse momento o vídeo ainda não é tão acessível financeiramente, especialmente em países onde a tecnologia mais recente demorava a chegar e havia custos mais altos, como por exemplo no Brasil.

As performances dos anos 1960-1970 eram trabalhos que envolviam poucos ou nenhum adereço, apenas o artista em frente a uma única câmera. Seus trabalhos abordaram exercícios conceituais, investigando o corpo, lugar ou relacionamentos com o outro e com a sociedade em si. Elas se baseavam na arte conceitual que acreditava na ênfase no processo e na ideia ao invés da forma, para abordar textos, linguagem e a imagem.

Um exemplo dos primórdios da performance é o trabalho de Bruce Nauman, “Stamping in the Studio” (1968), no qual o artista se move em círculos de forma contínua, delineando o frame da imagem no monitor durante a performance de 60 minutos. De acordo com Horsfield (2006), a forma como o pensamento do espectador vai mudando lentamente de acordo com a passagem do tempo da obra, muitas vezes indo do tédio até um estado reflexivo de meditação guiada pelo som dos pés de Nauman pisando no chão.



Figura 7 - Bruce Nauman. Stamping in the Studio (1968)

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YRF5FukKiCo>

Ainda segundo Horsfield (2006), o trabalho parece envolver a questão da preparação mental a qual o artista passa ao entrar no estúdio. Ela segue comentando sobre outros artistas que investigam as relações sociais e de poder entre pessoas, público e sistemas sociais. Um exemplo disso é a obra "Pryings" (1971) de Vito Acconci, uma gravação de uma performance ao vivo na qual dois performers, uma mulher e um homem, se envolvem em um conflito físico, ela (Kathy Dillon) tenta manter os olhos do homem fechados enquanto ele (Vito Acconci) tenta mantê-los abertos. Essa obra representa a mudança de poder contínua entre dois indivíduos, que nesse caso são uma mulher e um homem. Como o vídeo mostra, não há vencedores nem perdedores, apenas um exercício desconfortável das relações de poder. Essas performances iniciais trazem escolhas estéticas diretas, sem nenhum tipo de artifício como algum efeito de vídeo, não disponível naquele momento.



Figura 8 - Vito Acconci. Pryings (1971)

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1U-_W9N7LrE

Um ponto importante a ser levantado, e que também é comentado por outros autores, é a importância do processo como parte da construção da obra. Um exemplo disso são as obras de Nam June Paik, tais como "Global Groove" e "Good Morning Mr Orwell", que segundo Letícia Moreno (2019), ao observá-las é impossível desligar o

processo do objeto de arte. Primeiro pela questão de sua visualidade, a existência do processo é imprescindível; no entanto, nesse caso ele se manifesta de forma específica, onde cada momento de transição, sobreposição e repetição de frames se mostra como parte da linguagem do artista. Resumindo, o processo é a linguagem implícita existente na narrativa da videoarte.



Figura 9 - Nam June Paik. Global Groove (1973)
Trecho disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhlQsYXY>



Figura 10 - Nam June Paik. Good Morning Mr Orwell (1984)
Disponível em: <https://www.fondazionebonotto.org/en/collection/poetry/paiknamjune/video/9798.html>

Moreno (2019) segue comentando sobre essa questão do processo, pois segundo ela, o mesmo é fundamental para que os vídeos se tornem o que são e, além disso, o processo se mistura com o resultado, tornando ambos um só. Portanto, para ela, a videoarte só existe acompanhada do processo, seja o criativo ou da edição do vídeo, pois sem ele, a videoarte seria apenas um registro aleatório de algum acontecimento, porém sem narrativa ou propósito. Para Moreno (2019), o que torna a videoarte especial entre as manifestações artísticas de seu tempo é a mudança, interferência sendo usada visando a comunicação visual. Logo, o vídeo não está na sua forma primária, teve alterações através do processo criativo e artístico, a fim de chegar na imagem em seu estado final. Por fim, Horsfield (2006) afirma que a videoarte tem o processo como protagonista de sua existência.

2.3 VIDEOARTE NO BRASIL

Primeira Geração (1970s)

Segundo Machado (2001), esta primeira geração de videoartistas brasileiros tinha como foco o registro da performance do artista, com a câmera o confrontando diretamente.

Um exemplo é a videoarte de Letícia Parente, “Marca Registrada”(1975), na qual ela costura a frase “Made in Brazil” na planta do próprio pé, com agulha e linha. Uma das peças mais icônicas da videoarte brasileira, onde a artista aborda questões relacionadas a identidade, colonialismo e opressão. A ação foi registrada com uma câmera Portapak, aparato importado que serve como símbolo para a dependência econômica que havia do Brasil em relação às tecnologias estrangeiras durante a ditadura militar.

Tal performance não é apenas uma denúncia a opressão política vivenciada na época, mas também examina o corpo feminino como objeto de imposição de normas, controle e sofrimento. A costura literal no corpo evidencia a dor e precariedade na qual reflete sobre o conceito de identidade nacional e a forma como o Brasil se encaixava no cenário mundial como fornecedor de mão de obra e produtos de baixo custo. O uso da língua inglesa para a frase corrobora a crítica ao imperialismo cultural e econômico no qual se embasou a produção e exportação no Brasil durante esse período.

Além de causar a princípio, um forte impacto estético e simbólico, “Marca Registrada” também traz consigo a questão relacionada ao contexto de resistência feminista e crítica as hierarquias sociais impostas, especialmente as experiências do corpo da mulher em um regime opressor. O trabalho segue como uma referência na videoarte e performance brasileira, sendo revisitada com frequência para demonstrar a arte política e experimental em contextos opressivos, de vulnerabilidade e resistência.



Figura 11 - Leticia Parente. Marca Registrada (1975)
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J5RakZ433wA>

Mesmo com as limitações tecnológicas da época, surgiram obras impactantes, como por exemplo os experimentos de Sônia Andrade (Rio de Janeiro, Brasil, 1935), onde ela se deforma com fios de náilon e em outro ela prende a própria mão em uma mesa com pregos e fios. Esses trabalhos exploram temas como a prática de autoviolência e o limiar entre lucidez e loucura, além de críticas ao formato e ideologia da televisão, exemplificada em outra obra da artista, “A morte do horror” (1981).



Figura 12 - Sônia Andrade. A morte do horror (1981)
Acervo: galeria athena

Nomes como Letícia Parente e Anna Bella Geiger utilizaram ironia em suas obras para fazer críticas às convenções de representação e a cultura de massa hegemônica. Geiger, em especial, se apropriou da inversão paródica para debater suposições ideológicas nas artes e na política, envolvendo o vídeo em suas experiências nas artes plásticas. Trabalhos de Geiger como “Mapas elementares” (1976-1977) ironizam clichês ideológicos através do uso de mapas e outros objetos que remetem ao continente latino-americano.

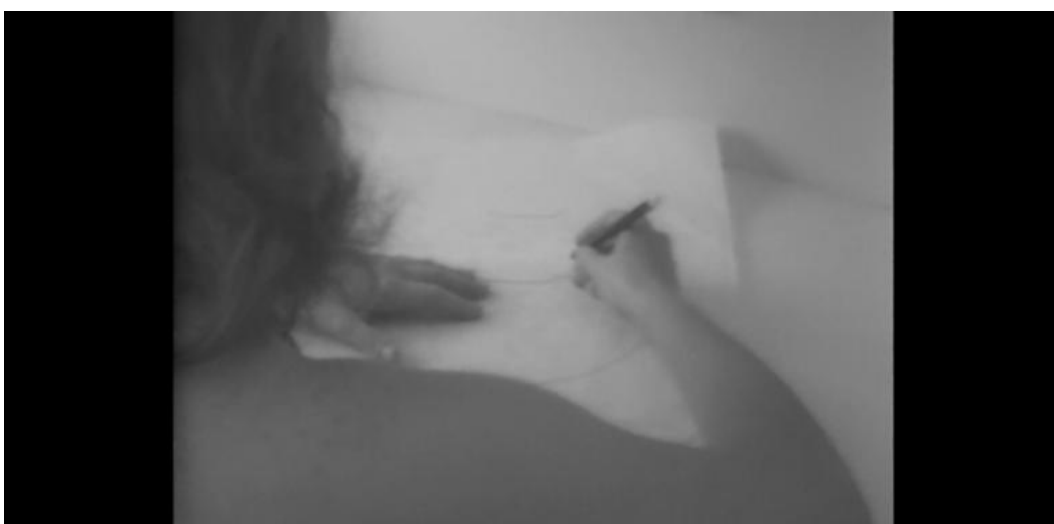


Figura 13 - Anna Bella Geiger. Mapas Elementares (1967-1977)
Acervo: videobrasil

Regina Silveira chamou a atenção com vídeos “rigorosos como uma equação matemática”, tais como “Sobre a mão” (1980), “A arte de desenhar” (1980) e “Morfas”

(1981)¹ que rompe com a representatividade convencional. “Morfas” traz objetos comuns de forma sobrenatural e estranha, tornando-os algo assustador e incomum.

Segunda Geração (1980s)

Ao longo dos anos 1980, de acordo com Machado (2001), uma nova geração trouxe uma perspectiva diferente para o vídeo quando decide focar em questões sociais e na televisão como meio de expressão. Grupos como TVDO e Olhar Eletrônico uniram a videoarte à cultura popular, trazendo narrativas inovadoras e acessíveis ao público.

Terceira Geração (1990s)

Outro nome relevante é o da carioca Sandra Kogut, como discorre Machado (2001), focou em uma estética própria dominada por saturação e excesso, onde combinava texto, vozes, ruídos e imagens em seus trabalhos como em “Parabolic People”. Suas obras trazem a complexidade e o aspecto múltiplo da vivência contemporânea, impondo novos critérios na forma como seus trabalhos são lidos pelo público.



Figura 14 - Sandra Kogut - Parabolic People (1991)
Trecho disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vd9Rp3vKeoE>

¹ Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=C6lyY97mkyw>.

No contexto paulista, obras de Lucila Meirelles como “Crianças autistas”(1989) e “Histórias luminosas do sertão”(1997), trazem a perspectiva de grupos de pessoas “atípicas” ou com deficiência, como crianças autistas e sertanejos cegos, com o objetivo de trazer uma vivência sensível e íntegra.

Arte como resistência aos papéis de gênero: as obras de Letícia Parente, Cecilia Dougherty e Pipilotti Rist.

PARTE III - ARTE COMO RESISTÊNCIA AOS PAPEIS DE GÊNERO: AS OBRAS DE LETÍCIA PARENTE, CECILIA DOUGHERTY E PIPILOTTI RIST

3.1 PRESENÇA DAS MULHERES NO MEIO DO VÍDEO

Nos anos 1960, a mudança cultural nas artes visuais, trazida por Lucy Lippard em “Six Years: The Dematerialization of the Art Object”, desafiou o status comercial da arte e o papel exclusivo dos autores. Nesta época, a arte experimental comumente realizada em locais públicos, convidava o público a interagir com a obra a fim de participar na criação do significado da mesma, pondo fim às convenções dos museus e galerias.

Este ambiente anti-hierárquico surgiu com a contribuição de movimentos feministas e contraculturais, os quais focavam na luta contra regimes opressores e estruturas de classe na América Latina. No Brasil, apesar da resistência às teorias feministas, a princípio, a quantidade de mulheres artistas cresceu, seguindo a expansão do uso de mídias eletrônicas na arte.

No entanto, o cientista político Luiz E. Soares deu destaque à resistência às teorias feministas por parte das artistas, dando ênfase à importância de observar questões epistemológicas relacionadas a autoria e relações de gênero. As questões referentes à misoginia, racismo e homofobia não costumavam ser priorizadas separadamente das relações de classe e raça.

Neste período, as artistas brasileiras geralmente desviavam da associação a uma “estética feminina”, tendo preferência em discutir a marginalização dos artistas latino-americanos. Lygia Pape, por exemplo, criticou a rotulação de “arte latino-americana” como discriminatória.

Nesse sentido, a exposição “Ultramodern: The Art of Contemporary Brazil” em 1993, no The National Museum of Women in the Arts, foi uma das primeiras a evidenciar artistas brasileiras contemporâneas. A crítica Aracy Amaral comentou que a predominância de mulheres nas artes e a ampla disponibilidade de mão de obra doméstica barata explicavam o destaque de algumas artistas brasileiras, embora tais argumentações fossem controversas (Osthoff, 2010).

Portanto, tentativas de coordenar movimentos feministas nas artes brasileiras não obtiveram êxito, mas nos anos 1990 algumas artistas e historiadoras iniciaram um movimento para destacar a importância do gênero na arte. Artistas como Jocy de Oliveira reconheceram a marginalização das mulheres apesar dos avanços. Também

há exemplos de mulheres como Anita Malfatti e Tarsila do Amaral que tiveram papéis essenciais no modernismo brasileiro, influenciando a arte visual e literária do movimento Antropofágico.

No período dos anos 60 também houveram experimentos com formatos como super-8, 16mm, 35mm e vídeo nas artes visuais, os quais foram chamados de “quase cinema”. Esses filmes registravam ações conceituais, happenings e performances, trazendo a questão do tempo para o espaço das artes visuais e realizando uma crítica ao cinema comercial.

Nomes como Lygia Pape, Iole de Freitas, Anna Bella Geiger, Sônia Andrade, Miriam Danowsky, Letícia Parente e Regina Vater no Rio de Janeiro, e Carmela Gross e Regina Silveira em São Paulo, exploraram essas mídias. As obras produzidas estavam interligadas aos novos rumos da arte dos anos 1960, partindo do objeto ao corpo, do material ao imaterial, e de processos rigorosos a flexíveis.

Neste contexto, havia Iole de Freitas, que nos anos 1970 utilizou o próprio corpo e uma câmera super-8 para surgir com narrativas visuais focadas no “eu”. Suas obras “Elementos” e “Glass pieces/life slices” (1974) realçavam a materialidade do filme e fragmentavam imagens da própria artista usando espelhos, explorando reflexões acerca do “eu”.

Da mesma forma, outro nome importante para o cenário é o de Letícia Parente, em especial com sua obra “Preparação 1” (1975), que consiste em uma videoperformance feita em um banheiro, com enquadramento apenas na artista e o espelho, objeto que serviu para representar a vaidade na arte em vários momentos.

Aqui, Letícia destaca questões referentes a gênero e subjetividade das mulheres em uma sociedade patriarcal. No vídeo, a artista realiza um gesto comum do cotidiano de várias mulheres, de maquiar-se diante de um espelho, no entanto o ato é subvertido ao inserir esparadrapos nos olhos e boca, desenhando sobre eles os contornos dos traços ocultos. A performance sugere uma crítica a imposição de papéis femininos, refletindo com as mulheres são condicionadas a seguir padrões restritivos, transformando-as em meras figuras objetificadas.

A obra, inserida em um contexto de uma abordagem feminista e experimental, na qual Parente utilizou o corpo como ferramenta artística a fim de discutir sobre normas sociais e culturais. A escolha do espaço doméstico e de práticas associadas aos padrões impostos socialmente de feminilidade reafirmam a redução da mulher à esfera privada. O vídeo filmado em plano-sequência, sem falas, traz ênfase a ação performática como linguagem principal do vídeo.

Ademais, o título “Preparação 1” remete ironicamente a um ritual de conformidade, demonstrando como os processos para obter o “embelezamento” imposto socialmente, podem mascarar a violência de uma sociedade que silencia e subjuga. O trabalho está diretamente relacionado a outra peça da artista comentada anteriormente, “Marca Registrada”, através da similaridade em alguns temas expressados em ambas as obras, consolidando sua marca na videoarte brasileira pela ligação entre arte, política e corpo no Brasil.



Figura 15 - Letícia Parente. Preparação 1 (1975)
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KLX9mfuFh8k>

Em um contexto mundial, a artista suíça Pipilotti Rist, conhecida por suas obras imersivas que abordam temas como o corpo feminino, identidade e sexualidade, provoca as normas tradicionais de representação, especialmente da figura da mulher, além de criar uma experiência sensorial e emocional para o público. Um exemplo disso é a obra “Pickelporno” (1992) que consiste em um vídeo que explora a sexualidade numa tentativa de romper com a objetificação do corpo feminino. A obra inicia com uma cena na qual uma jovem, usando sapatos de salto alto, se equilibra em uma prancha de metal num chão gradeado, caminhando em direção a algo que depois se percebe ser um jovem asiático que a cumprimenta. Com essa primeira interação, surge um caleidoscópio de imagens de corpos hipnotizantes, causando efeito de uma montanha-russa visual repleta de cores vibrantes. O ponto único da obra é a forma

como Pipilotti foca em partes individuais do corpo, através do zoom, chegando a um ponto em que a imagem praticamente se torna microscópica, a fim de mostrar como a pele possui em sua estrutura uma delicadeza singular. O foco em dimensões superdimensionadas e atípicas de imagens de seios, pelos pubianos, dedos dos pés e olhos rompe com a representação clássica desses membros. Na obra, o olhar da câmera é o olhar do parceiro sexual, pois a artista busca trazer à tona os sentimentos sexuais para transformar a linguagem visual da pornografia e tornar o corpo um espaço de prazer independente. Com isso, a artista traz novas referências em relação à sexualidade e o prazer, especialmente relacionado às mulheres.



Figura 16 - Pipilotti Rist. Pickelporno (1992)
Disponível em: <https://jsfoundation.art/videos/pickelporno/>

Outro nome que merece ser comentado de forma mais aprofundada é o de Cecilia Dougherty, uma artista americana que é reconhecida pelo seu trabalho em videoarte, onde explora temas relacionados à identidade, gênero e relações pessoais. Seu trabalho possui uma narrativa experimental, na qual a artista utiliza de recursos documentais misturados com ficção. Suas obras também abordam temas relacionados a cultura queer e feminista, com muitos trabalhos focando na vivência de mulheres lésbicas, trazendo representações subversivas e diferentes do que a mídia e a sociedade possuíam como referência.

Seus trabalhos trazem essas questões relacionadas aos relacionamentos lésbicos, através do estilo experimental citado, onde a mesma mistura elementos documentais com ficção. O vídeo aborda a complexidade e as dinâmicas emocionais e políticas desses relacionamentos, trazendo à tona um olhar realista sobre o amor no contexto queer.

A artista é vista como uma figura importante para a videoarte atual, especialmente quando se trata de arte queer e feminista. Seus trabalhos vêm acompanhados de uma crítica concisa, porém possuem uma natureza de celebração a diversidade de vivências humanas. Através de seu olhar, Dougherty estimula o espectador a observar novas percepções relacionadas a gênero, identidade e sexualidade.

Portanto, é possível notar a presença de mulheres artistas desde o surgimento do novo meio. Dessa forma, em um contexto geral, a videoarte seguiu se desenvolvendo e absorvendo questões feministas, tornando-se um meio em que foi e continua sendo utilizado como uma linguagem desafiadora aos padrões de gênero.

3.2 USO DO CORPO COMO FERRAMENTA

Rosalind Krauss, ao longo do artigo “Vídeo: estética do narcisismo” (1976), analisa como a videoarte se estrutura a partir de um narcisismo inerente, resultado da relação autorreferencial do artista com sua própria imagem e da exploração dos circuitos eletrônicos de retroalimentação, que reforçam a dinâmica de autoenvolvimento característica do meio.

Contudo, a videoarte produzida inicialmente no Brasil nos anos 1970, com artistas como Letícia Parente, Sônia Andrade e Anna Bella Geiger, expõe um contexto diferente, ressaltando o corpo e especialmente o rosto. Segundo Scovino (2020), o ensaio de Deleuze e Guattari “Ano-zero – rostidade” é importante aqui, pois estabelece o rosto como uma superfície de inscrição de valores que responde aos agenciamentos de poder e aos estereótipos culturais. É possível observar as obras de Letícia Parente, por exemplo, onde são usados elementos domésticos para tecer críticas aos padrões excludentes da sociedade relativos à figura da mulher. As videoartistas do Brasil também exploram o conceito de individualidade nas suas obras, considerando a invisibilidade e os padrões culturais impostos.

Nesse contexto, a televisão celebrava a vida moderna e reiterava os papéis sociais, mais especificamente o da mulher no lar. Nomes como Martha Rosler e outras

artistas contemporâneas utilizaram o espaço doméstico como parte de suas obras para criticar essas regras sociais. Por outro lado, as obras das artistas brasileiras eram minimalistas, com pouca gesticulação e ausência de som, ao contrário das obras norte-americanas, que frequentemente incluíam o público e a mídia como elementos centrais. No Brasil, as performances das artistas, realizadas para a câmera, eram feitas de forma introjetada, sem precisar interagir com o público, trazendo suas produções de maneira autônoma e experimental.

Dessa forma, de acordo com Scovino (2020), as artistas brasileiras dos anos 1970 anteriormente citadas, usaram performances que trazem o corpo feminino aos espaços domésticos para criticar a opressão e o encarceramento, refletindo a repressão política e estrutural daquele momento. Geiger cria um ambiente claustrofóbico em “Passagens I” (1974), enquanto Parente e Andrade utilizam de simbolismos relacionados a opressão vividas pelas mulheres, como maquiar-se ou envolver o próprio rosto com barbante, como forma de trazer o tema da objetificação e desumanização das mulheres.



Figura 17 - Anna Bella Geiger. Passagens I (1974)

Disponível em: <https://youtu.be/HqvTG0eZGBA?si=DU2PBchcHRgTaRZA>

Neste contexto, as artistas ironizam e subvertem as normas patriarcais, enfatizando a coisificação do corpo feminino e trazendo uma crítica ao poder autoritário e às expectativas sociais.

Portanto, ao mesmo tempo, essas performances revelam uma tensão entre a crítica social e as origens burguesas das artistas, apontando para uma abordagem que, embora poderosa, se liga a uma classe social específica.

Ou seja, apesar da crítica social em relação a questões de gênero, as próprias artistas apenas são capazes de realizar essa crítica devido aos benefícios da classe social a que pertencem, o meio burguês, que se beneficia da mão-de obra de mulheres pretas e periféricas para que essas artistas possam exercer sua profissão.

Ainda na questão das artistas brasileiras e o ato de performar com a câmera, segundo Scovino (2020), após a explanação sobre as obras das artistas norte-americanas, havia um sentido de incorporação da câmera. Não existia a necessidade de a câmera ser anunciada ou identificada, nem o corpo da artista ir em direção ao público propositalmente para ter sua presença reconhecida. A performance com a câmera inclui não só as condições de dramatização de uma performance, mas também a condução autônoma dos aspectos descritos e a produção de discursos e linguagens experimentais.

Contudo, de acordo com Nascimento (2021), é importante conceituar a estética feminista nas performances artísticas que abordam corpos de mulheres e suas nuances político-sociais. Essas estéticas feministas servem como instrumento crítico, que contrariam e subvertem as estruturas de poder patriarcais que existem nas artes e na sociedade. Com inspiração em teóricas como Linda Nochlin, Nascimento (2021) discorre sobre o fato de que as oportunidades e o reconhecimento na história da arte foram, em sua maior parte, destinados a homens brancos, ao passo que as estéticas feministas tem como objetivo mudar esses discursos hegemônicos.

Portanto, as performances feministas criam rupturas e novas formas de existir, desafiando o modelo vigente e proporcionando a emancipação das mulheres. Essas estéticas, não pretendem apenas realizar uma crítica, mas também tem a intenção de criar novos locais de resistência e expressão.

Nascimento (2021) segue discutindo sobre a lógica dicotômica em voga nas culturas patriarcais, nas quais os homens, brancos, heterossexuais e falocêntricos estão em posições hegemônicas enquanto as mulheres são rebaixadas a “corpos abjetos”, que são objetos desumanizados e despersonalizados. Esse movimento de objetificação leva à hipersexualização e à fetichização dos corpos femininos, que são observados de forma colonizadora e primitiva. Porém, ao se apropriarem de seus próprios corpos em performances artísticas, algumas artistas feministas condenam e

rompem com essas lógicas opressivas, desfetichizando seus corpos e os usando como ferramentas originais para surgir com novos gestos políticos.

É possível observar esse movimento de ruptura com a lógica opressiva vigente em obras de artistas, como por exemplo Regina José Galindo, que utiliza seu próprio corpo na performance para fazer críticas e desfetichizar essa objetificação imposta. A obra de Galindo, “Recorte por la línea” (2005), traz o corpo da artista nu, marcado por um cirurgião plástico, com o objetivo de criticar os padrões estéticos impostos às mulheres. Dessa forma, com essa e outras obras, as artistas tentam trazer um novo significado e subverter o olhar colonizador, transformando seus corpos em autênticas ferramentas de crítica política e estética feminista.



Figura 18 - Regina José Galindo. Recorte por la línea (2005)
Disponível em: <https://www.reginajosegalindo.com/recorte-por-la-linea/>

Nesse sentido, Pipilotti Rist, com seu vídeo “I’m Not the Girl Who Misses Much” (1986), traz a imagem da artista com cortes rápidos, baixa qualidade, tremida, borrada e com aspecto amador. Rist está com um decote profundo e os lábios vermelhos. Ao longo do vídeo ela segue dançando e repetindo o verso: “I’m not the

girl who misses much”. Um pouco depois inicia o primeiro verso da música dos Beatles “Happiness is a Warm Gun”, de John Lennon: She’s not a girl who misses much...”. Nessa frase, Lennon faz referência à artista Yoko Ono, que também era sua parceira. Em suma, a obra atua como uma paródia a representação das mulheres na mídia e questiona os padrões de feminilidade socialmente impostos.



Figura 19 - Pipilotti Rist. I'm not the girl who misses much (1986)
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hjvWXiUp1hI&t=4s>

Uma questão importante que ela destacou foi sua inclinação para a histeria. “Eu tentei aceitar a histeria em mim e nos outros como uma tática de sobrevivência. Eu queria ser livre para explodir em pedaços e não ter vergonha disso. Eu queria explodir em pedaços de prazer”.

Com isso, nota-se que o corpo, em conjunto com a obra, serve como uma ferramenta poderosa, através de um processo transformador, não só questionando, mas também subvertendo a imagem da mulher retratada anteriormente pela mídia.

Nesse viés, porém abordando também aspectos da cultura queer, Cecilia Dougherty explora a complexidade da identidade feminina pelos seus trabalhos. Em “Grapefruit” (1989) ela entra em temas como a representação do corpo feminino e as questões de sexualidade, identidade e mídia. Com inspiração nos escritos de Yoko Ono, mais especificamente o livro “Grapefruit” (1964), Dougherty traz o corpo não apenas como um mero objeto visual, mas como uma ferramenta de expressão e

subversão. No vídeo em questão, os atos corporais são acompanhados por uma narrativa que traz questionamentos sobre a forma como a visão do corpo feminino é construída socialmente, a influência da cultura popular nessa construção e a constante objetificação sofrida por esses corpos. Com isso, Dougherty surge com uma importante e potente crítica sobre o papel do corpo na contemporaneidade. “Grapefruit” demonstra a forma como Dougherty consegue com sucesso usar a videoarte para explorar questões complexas relacionadas à identidade da mulher, através do corpo como ferramenta principal na construção de significado e na ressignificação do discurso vigente.



Figura 20 - Cecilia Dougherty. Grapefruit (1989)
Trecho disponível em: <https://vimeo.com/31576479>

Em síntese, apesar de existir o questionamento sobre o narcisismo na videoarte, nota-se que as artistas usaram seus corpos para expressar ideias, criar suas obras e tentar romper com a visão arcaica sobre o corpo e as vivências da mulher, dessa forma, abrindo novas possibilidades, pelo questionamento e a provocação através da arte.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da pesquisa, foi proposto um breve histórico do desenvolvimento da videoarte em conjunto com as artistas, mostrando que o vídeo se tornou um meio vital para a expressão artística das mulheres e uma ferramenta para contestar e subverter os papéis de gênero e identidade. A investigação revelou que a grande presença das artistas na videoarte não se deve apenas ao crescimento do número de mulheres no campo das artes visuais, mas acima de tudo, uma forma de se apropriar de uma linguagem em resposta as representações que traziam um reflexo sobre as construções sociais e de poder que ao longo da história, relegaram as mulheres a musas, podando suas vozes e identidades e transformando-as em objetos de contemplação masculina.

Surgindo como um meio acessível e experimental nos anos 60 e 70, a videoarte apareceu como um meio que trazia a oportunidade de uma liberdade de expressão inovadora para as mulheres. Ao contrário das mídias tradicionais, o vídeo permitia às artistas ir além de criar imagens, construindo narrativas complexas, explorando novas linguagens e incluindo suas próprias vozes e corpos nas obras. A mudança na dinâmica entre as mulheres e o processo criativo da arte envolvia deslocá-las do papel de musas, passivas, objetos de contemplação para o olhar masculino e colocá-las como autoras no processo. Esse movimento representa um rompimento com as convenções da história da arte, onde o corpo da mulher era moldado pelo olhar do homem e as mulheres poucas vezes tiveram controle sobre a expressão de suas vozes, identidades e representação.

As questões que envolvem gênero e identidade são fundamentais para entender esse movimento de mudança. As artistas na videoarte usaram o vídeo para se aprofundar e enfrentar os estereótipos de gênero, em muitos momentos desconstruindo o que era socialmente esperado da imagem e da vivência de uma mulher. A videoarte permitiu não apenas a expressão de novas identidades mas também questionar a forma como aconteceu essa construção social de gênero.

Além disso, a videoarte vem sendo um espaço que abarca uma diversidade de temas feministas, tais como a sexualidade, o corpo, a maternidade e a violência de gênero. As artistas se aproveitaram do meio para contrariar as narrativas dominantes e se aprofundar na complexidade das experiências das mulheres, antes ignoradas ou representadas de forma medíocre tradicionalmente nos discursos de arte. Nesse

sentido, a videoarte se torna não apenas um meio de expressão, mas também uma importante aliada a resistência e transformação social a qual as artistas almejam.

A mudança da representação das mulheres, que passam de musas a autoras na videoarte, expõe uma grande contribuição do movimento feminista para a arte contemporânea: a necessidade da auto-representação e do controle sobre suas narrativas. Através do movimento, as artistas conseguiram ampliar suas vozes na arte e também desafiar estruturas de poder que as mantinham em uma posição submissa, às margens da produção artística.

Entretanto, deve-se reconhecer, que apesar de inúmeros avanços, a videoarte e o meio das artes visuais em geral, ainda lidam com desafios relacionados à igualdade de gênero. As mulheres seguem lutando por reconhecimento, espaço e igualdade de recursos. Portanto, a história das mulheres na videoarte não é apenas a comemoração das conquistas, mas também uma observação de que é preciso continuar a resistir e transformar as estruturas da sociedade patriarcal que ainda sobrevivem no mundo da arte;

Contudo, deve-se comentar alguns temas relacionados às mulheres presentes na videoarte. Como pode ser observado, as mulheres artistas em geral, vem de um meio privilegiado economicamente e socialmente, ou seja, são artistas em sua maioria brancas e de classe média, que apesar de falarem sobre feminismo e discutirem papéis de gênero, não se aprofundam nessas questões de classe e raça, que são essenciais para ampliar e enriquecer as discussões sobre a mulher, sua presença e representação na videoarte.

Em conclusão, a investigação mostrou como a videoarte e a presença das mulheres nesse meio desempenham um papel fundamental na tentativa de obter uma nova configuração nas dinâmicas de gênero na arte contemporânea. Ao se tornarem autoras, agentes ativas no processo de criação, as mulheres não apenas desafiaram o status quo, mas também enriqueceram o diálogo e diversificaram o meio da videoarte, transformando-o em um campo essencial para se debruçar em temas como gênero, identidade e feminismo. Esta mudança demonstra o poder da arte como ferramenta de expressão e resistência, além de um indicativo das possibilidades que a videoarte como plataforma possui, tanto para explorações feministas quanto para outros questionamentos que envolvem identidade e poder.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ART Basel. **Tarefa I**, 1972. Disponível em:

<https://www.artbasel.com/catalog/artwork/60755/Let%C3%ADcia-Parente-Tarefa-I>

Acesso em: 1 set. 2024.

BUTLER, Judith. **Gender Trouble**: Feminism and the Subversion of Identity. New York: Routledge, 2006.

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural. Letícia Parente. Disponível em:

<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoas/11442-leticia-parente>. Acesso em: 1 Set. 2024.

FURTADO, Teresa. Personae masculinas na videoarte de mulheres. **Ex aequo**, Lisboa, n. 20, jun. 2009, p. 65-79. Disponível em:

<https://scielo.pt/pdf/aeq/n20/n20a07.pdf>. Acesso em: 7 de ago. 2024.

GREEN, Vanalyne. Vertical Hold: A History of Women's Video Art. In: HORSFIELD, Kate; HILDERBRAND, Lucas. **Feedback**: The Video Data Bank Catalog of Video Art and Artist Interviews, Philadelphia: Temple University Press, 2006, p. 23-30.

Disponível em:

https://monoskop.org/images/0/04/Horsfield_Kate_Hilderbrand_Lucas_ed%2FFeedback_The_Video_Data_Bank_Catalog_of_Video_Art_and_Artist_Interviews_2006.pdf.

Acesso em: 15 set. 2024.

HORSFIELD, Kate. Busting the Tube: A Brief History of Video Art. In: HORSFIELD, Kate; HILDERBRAND, Lucas. **Feedback**: The Video Data Bank Catalog of Video Art and Artist Interviews. Philadelphia: Temple University Press, 2006, p. 7-16.

Disponível em: <https://www.vdb.org/node/10172>. Acesso em: 15 set. 2024.

JONES, Amelia. **Body Art**: Performing the Subject. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1998.

LAURETIS, Tereza de. A tecnologia do gênero. In: **Tecnologias do gênero**. Indiana University Press, 1987, p. 1-30. Disponível em:

<https://joaocamillopenna.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/08/de-lauretis-a-tecnologia-de-gecc82nero.pdf>. Acesso em: 10 set. 2024.

MACHADO, Arlindo. As três gerações do vídeo brasileiro. **Sinopse**, São Paulo, v. 3, n. 7, 2001, p. 22-33. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/sin/article/view/205796>. Acesso em: 2 maio 2024.

MELLO, Christine. Vídeo no Brasil: experiências dos anos 1970 e 1980'. In:

Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação V Congresso Nacional de História da Mídia. **Anais eletrônicos**. São Paulo, 2007.

Disponível em: <https://extremidades.art/x/christinemello/wp-content/uploads/sites/3/2021/06/VIDEO-NO-BRASIL-EXPERIENCIAS-DOS-ANOS-1970-E-1980.pdf>.

Acesso em: 16 out. 2024.

MULVEY, Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. **Screen**, Oxford Academic, v. 16, n. 3, 1975, p. 6-18. Disponível em: https://web.english.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Mulvey_%20Visual%20Pleasure.pdf. Acesso em: 3 out. 2024.

OSTHOFF, Simone. De musas a autoras: mulheres, arte e tecnologia no Brasil. **ARS**, São Paulo, v. 8, n. 15, p. 74-91, nov. 2010. Disponível em: scielo.br/j/ars/a/669XR56wmpPSkCbpPVBKybR/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 10 jun. 2024.

PHELAN, Peggy. **Unmarked**: The Politics of Performance. New York: Routledge, 1993.

RIBEIRO, Regilene Aparecida Sarzi. **Regimes de visibilidade do corpo fragmentado e construção de sentido e interação na vídeoarte brasileira**. 2012. 384 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/handle/handle/4379/>. Acesso em: 16 out. 2024.

SCOVINO, Felipe. Rosto em suspenso: marcos iniciais da vídeoarte no Brasil. **Arte e Ensaios**, Rio de Janeiro, PPGAV-UFRJ, v. 26, n. 39, p. 27-37, jan./jun. 2020. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/0000-0003-3308-9382>. Acesso em: 10 ago. 2024.

SOUZA, Letícia Luiz Moreno de. **Work in progress**: processo e desenho nos trabalhos de vídeoarte de Anna Bella Geiger e Regina Silveira. 2019. 64 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História da Arte) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/11377?locale=pt_BR. Acesso em: 13 set. 2024.

THE Museum of Modern Art. **Pipilotti Rist creates a monumental site-specific installation using video, sound, and sculptural elements**. Disponível em: https://assets.moma.org/documents/moma_press-release_387162.pdf Acesso em: 2 set. 2024.

TRILES, Beatriz Nascimento. Corpos femininos na performance: por uma subversão. **Arte & Ensaios**, Rio de Janeiro, PPGAV-UFRJ, v. 27, n. 41, p. 127-140, jan.-jun. 2021. Disponível em: <http://revistas.ufrj.br/index.php/ae>. Acesso em: 6 de set. 2024.

VILHENA, Junua de; MEDEIROS, Sergio; NOVAES, Joana de Vilhena. A violência da imagem: estética, feminino e contemporaneidade. **Revista mal-estar e subjetividade**, Fortaleza, v. 5. n. 1, p. 109-144, mar. 2005. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482005000100006. Acesso em: 12 ago. 2024.

ZKM Center of Art and Media Karlsruhe. **I'm not the girl who misses much**. Disponível em: <https://zkm.de/en/artwork/im-not-the-girl-who-misses-much-0> Acesso em: 1 set. 2024

IMAGENS

ACCONCI, Vito. **Pryings**, 1971. Disponível em: https://www.vdb.org/sites/default/files/clip_images/PRYINGS.jpg. Acesso em: 28 jan. 2025.

ANDRADE, Sônia. **A morte do horror**, 1981. Disponível em: https://artlogic-res.cloudinary.com/w_2400,h_2400,c_limit,f_auto,fl_lossy,q_auto/artlogicstorage/galeriaathena/images/view/87f923bd3c24df137829b273fb992927p/galeriaathena-sonia-andrade-a-morte-do-horror-1981.png. Acesso em: 28 jan. 2025.

DOUGHERTY, Cecilia. **Grapefruit**, 1989. Disponível em: https://www.ceciliadougherty.com/reviews-interviews/grapefruit_still/. Acesso em: 28 jan. 2025.

DOUGHERTY, Cecilia. **Coal Miner's Granddaughter**, 1991. Disponível em: https://www.vdb.org/sites/default/files/clip_images/COALMINERS.jpg. Acesso em: 28 jan. 2025.

DOUGHERTY, Cecilia. **The Drama of the Gifted Child**, 1992. Disponível em: <https://film-makerscoop.com/public/upload/works/thumb/5b5b624f6a9ee.jpg>. Acesso em: 28 jan. 2025.

GALINDO, Regina José. **Recorte por la linea**, 2005. Disponível em: <https://www.reginajosegalindo.com/recorte-por-la-linea/>. Acesso em: 28 jan. 2025.

GEIGER, Anna Bella. **Mapas elementares**, 1967-1977. Disponível em: <https://site.videobrasil.org.br/pt/acervo/obras/obra/2242918>. Acesso em: 28 jan. 2025.

GEIGER, Anna Bella. **Passagens**, 1974. Disponível em: https://www.moma.org/d/assets/W1siZiIsIjIwMjMvMDgvMTgvOWF4dTZ2aTFtNF80MTguMTk5MV9HZWlnZXJfdnc4X0Z1bGxfc2I6ZV9KUEVHLmpwZyJdLFsicCIslmNvbnZlcnQiLCItcXVhbGl0eSA5MCAtcMvZaXplIDlwMDB4MjAwMFE1MDAzZSJdXQ/418.1991_Geiger_vw8-Full%20size%20JPEG.jpg?sha=0eccf3dd47152457. Acesso em: 28 jan. 2025.

KOGUT, Sandra. **Parabolic People**, 1991. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vd9Rp3vKeoE>. Acesso em: 28 jan. 2025.

NAUMAN, Bruce. **Stamping in the studio**, 1968. Disponível em: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRO72Hx3WnRWhI9_sYVQMKjAsfocp145i0mLQ&s. Acesso em: 28 jan. 2025.

PAIK, Nam June. **Global Groove**, 1973. Disponível em: <https://buffaloakg.org/artworks/20211314-global-groove>. Acesso em: 28 jan. 2025.

PAIK, Nam June. **Good Morning Mr Orwell**, 1984. Disponível em: <https://www.moma.org/d/assets/W1siZiIsIjIwMjMvMDMvMjgvMmQxb2VzdG93NV8zNmZhYTFiNTc3ZmYyNzgZMmZkMDVmYmEzMmlzZTlhYV8xXy5qcGciXSxbInAiLCJjb252ZXJ0IiwilXf1YWxpdHkgOTAgLXJlc2I6ZSAyMDAwEwMDEwMDBeI1ncmF2aXR5IENlbnRlciAtY3JvcCAyMDAwEwMDArMCswll1d/36faa1b577ff27832fd05fba32b3e9aa%20%281%29.jpg?sha=d734c263b0ab835e>. Acesso em: 28 jan. 2025.

PARENTE, Letícia. **Tarefa 1**, 1975. Disponível em: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQMzH9U96R6DDa_fEQul0s97MpX_1oZdkCDVw&s. Acesso em: 28 jan. 2025.

PARENTE, Letícia. **Marca registrada**, 1975. Disponível em: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQvqFTtdqK6_oJnmS_cyl9iNUt_vhk67Zij6A&s. Acesso em: 28 jan. 2025.

PARENTE, Letícia. **Preparação**, 1975. Disponível em: https://d2u3kfwd92fzu7.cloudfront.net/catalog/artwork/gallery/4051/1975_PREPA_RACAO_I_2-2.jpg. Acesso em: 28 jan. 2025.

TAPE, Gay. **Butch and Femme**, 1985. Disponível em: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTkX_fMd3Zhvsz-3xNFy7Vt0XaFNMK36AsJ8w&s. Acesso em: 28 jan. 2025.

RIST, Pipilotti. **I'm not the girl who misses much**, 1986. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/rist-im-not-the-girl-who-misses-much-t07972>. Acesso em: 28 jan. 2025.

RIST, Pipilotti. **Sip My Ocean**, 1996. Disponível em: <https://mcachicago.org/exhibitions/1996/pipilotti-rist-sip-my-ocean>. Acesso em: 28 jan. 2025.

RIST, Pipilotti. **Ever is over all**, 1997. Disponível em: https://media.newyorker.com/photos/5f50035b14d18b63b8f65078/master/w_1600,c_limit/200914_r36647.jpg. Acesso em: 28 jan. 2025.

RIST, Pipilotti. **Pickelporno**, 1992. Disponível em: <https://www.artsy.net/artwork/pipilotti-rist-pickelporno-pimple-porno-still>. Acesso em: 28 jan. 2025.

REFERÊNCIAS CONSULTADAS

APOLIDORO. *A Biblioteca*. Tradução de Aldo Dinucci. São Paulo: Odysseus, 2006.

DETIENNE, Marcel. *Os Mestres da Verdade na Grécia Arcaica*. São Paulo: Edusp, 1998.

GANTZ, Timothy. *Early Greek Myth: A Guide to Literary and Artistic Sources*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1993.

HESÍODO. *Os Trabalhos e os Dias*. Tradução e comentário de Mário da Gama Kury. São Paulo: Iluminuras, 1999.

HOMERO. *Ilíada*. Tradução de Frederico Lourenço. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

NAGY, Gregory. *The Ancient Greek Hero in 24 Hours*. Cambridge: Harvard University Press, 2013.

VERDENI, Márcia. **Pandora e o princípio feminino: um estudo sobre a cultura grega arcaica.** São Paulo: Annablume, 2012.

VERNANT, Jean-Pierre. *Mito e Pensamento entre os Gregos.* Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.