

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FAALC – FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO
CURSO DE ARTES VISUAIS BACHARELADO**

Juno Caires da Rocha

**VIDEOPERFORMANCE: DIÁLOGOS COM AS IDENTIDADES
TRANSGÊNERO E A SOCIEDADE**

Campo Grande/MS
2025

Juno Caires da Rocha

VIDEOPERFORMANCE: DIÁLOGOS COM AS IDENTIDADES TRANSGÊNERO E A SOCIEDADE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
curso de Artes Visuais - Bacharelado, da
Faculdade de Artes, Letras e Comunicação –
FAALC, Universidade Federal de Mato Grosso
do Sul

Orientadora: Prof^a. Dr^a Venise Paschoal de Melo

Campo Grande/MS
2025

AGRADECIMENTOS

Começo agradecendo aquele que tornou tudo isso possível, meu pai, Cacildo Rocha, que me apoiou desde o início, a me mudar para Campo Grande, a permanecer aqui por esses quatro anos e por todo o carinho e compreensão.

Agradeço a minha Amiga Rafaela Vitalino por poder dividir a experiência de ser trans, o que torna tudo mais fácil e por se manter perto mesmo estando longe, sabendo que posso contar com você sempre e pela ajuda na parte sonora dos trabalhos, você é minha irmã.

Agradeço às minhas amigas Amanda Zaparoli, Anna Luiza Cruz, Fernanda Flôres, Melissa Bento e Nathália Duarte por serem a família que eu escolhi, por dividir momentos leves em meio ao caos acadêmico, pelas risadas, fofocas e pastéis.

Agradeço ao meu namorado Nicolas Martins, por todo o amor e carinho, por todo o apoio, pela compreensão, pelas conversas profundas, pelos sorrisos, por me ensinar que o amor é leve e que ser amada é parte importante da vida, eu te amo, meu príncipe brilhante.

Agradeço às minhas amigas do grupo de pesquisa, Rafaela Lazzari e Ágatha Scaff por toda a parceria, por produzir eventos juntas, pela loucura gostosa da MADi e por tornarem tudo tão leve.

Agradeço ao meu gato querido Twist, por me fazer companhia e nunca deixar que eu me sinta só, por me fazer rir das suas fofuras, por me acordar de madrugada e por dormir no meu colo, meu frajolinha.

Por fim, agradeço à pessoa que tornou este trabalho no que ele é, por me dar a oportunidade e liberdade de escrevê-lo, muito obrigada Venise Melo por ser minha professora, orientadora e muito mais do que isso, pela parceria, pelo carinho, pelas trocas, por todo o aprendizado e por me guiar academicamente e artisticamente, você é a minha referência.

RESUMO

A proposta dessa pesquisa foi entender como se dá a desconstrução das linguagens do vídeo na videoperformance, porque pretendeu-se descobrir como ela pode servir para abordar questões relacionadas às identidades de pessoas transgênero, além de compreender de qual maneira essa linguagem artística pode cumprir um papel de mediação entre o tema e o público. Para isso foram utilizadas teorias sobre as linguagens do vídeo de Arlindo Machado (2010), Christine Mello (2008) e Patrícia Silveirinha (1979); a relação entre vídeo e corpo de Regilene Sarzi (2019) e as teorias de gênero de Márcia Tiburi (2023), Teresa de Lauretis (1994) e Paul Preciado (2022), que defende a dissolução das estruturas binárias de gênero e sexualidade, dentre outras autoras e autores. Para colaborar com o processo criativo da produção aqui desenvolvida, foi realizada breve observação das propostas artísticas de Alice Yura e Uýra Sodoma, mulheres transgênero que atuam nas linguagens da performance e suas hibridações. A partir deste referencial, visamos a produção de videoperformances, portanto através da escrita de si, que aborda os sentimentos e as vivências de uma pessoa transgênero; pretendeu-se explorar também o campo do som experimental, gerando assim uma experiência sensorial para a fruição do público.

PALAVRAS-CHAVE: Desconstrução; Videoperformance; Identidades transgênero; mediação.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Marcel Duchamp, A Fonte, 1917.....	10
Figura 2 – Nam June Paik , TV Buddha, 1974.....	14
Figura 3 – Nam June Paik , Good Morning Mr. Orwell, 1984.....	15
Figura 4 – Alice Yura, Contos de Fada, 2019.....	22
Figura 5 – Alice Yura, Restos de Carnaval - 11:54:22 12:29:17, 2021.....	22
Figura 6 – Uýra Sodoma, Série Elementar “Lama”, 2017.....	24
Figura 7 – Uýra Sodoma, Série Mil Quase Mortos “Boiúna”, 2019.....	25
Figura 8 – Uýra Sodoma, Quintal, 2021.....	26
Figura 9 – Uýra Sodoma, Manaus, uma Cidade na Aldeia, 2020.....	27
Figura 10 – Uýra Sodoma, Manaus, uma Cidade na Aldeia, 2020.....	28
Figura 11 – Juno Caires, Sem Título, 2020.....	30
Figura 12 – Juno Caires, Uma Bela Monstruosidade, 2020.....	31
Figura 13 – Juno Caires, Sem Título, 2023.....	32
Figura 14 – Juno Caires, Sem Título, 2023.....	32
Figura 15 – Juno Caires, A Última Chance, 2024.....	33
Figura 16 – Juno Caires, Série “Ctônica”, 2025.....	33
Figura 17 – Juno Caires, Série “Ctônica”, 2025.....	34
Figura 18 – Juno Caires, Série “Ctônica”, 2025.....	34
Figura 19 – Juno Caires, Série “Lugar Obscuro”,2022.....	35
Figura 20 – Juno Caires, Série “Lugar obscuro”, 2022.....	36
Figura 21 – Juno Caires, Alô?, 2022.....	36
Figura 22 – Juno Caires, Qual é a sensação de saber sua forma final?, 2024.....	37
Figura 23 – Juno Caires, Psilocina, 2024.....	37
Figura 24 – Juno Caires, Sem Título , 2025.....	39
Figura 25 – Juno Caires, Sem Título , 2025.....	39
Figura 26 – Juno Caires, Sem Título , 2025.....	39
Figura 27 – Juno Caires, Sem Título , 2025.....	39
Figura 28 – Interface do aplicativo Vaporgram.....	41

Figura 29 – Interface do software Shotcut.....	42
Figura 30 – John Cage, Water Walk, 1960.....	43
Figura 31 – Interface do software BandLab.....	44
Figura 32 – Juno Caires, Nascimento I , 2025.....	45
Figura 33 – Juno Caires, Nascimento II , 2025.....	45
Figura 34 – Juno Caires, Nascimento III , 2025.....	46
Figura 35 – Juno Caires, Confusão I , 2025.....	46
Figura 36 – Juno Caires, Confusão II , 2025.....	47
Figura 37 – Juno Caires, Videoinstalação “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.....	49
Figura 38 – Juno Caires, Videoinstalação “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.....	49
Figura 39 – Juno Caires, Videoinstalação “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.....	50
Figura 40 – Juno Caires, Videoinstalação “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.....	51
Figura 41 – Juno Caires, Videoinstalação “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.....	51
Figura 42 – Interface do software Resolume Arena.....	53
Figura 43 – Juno Caires, Performance “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.....	53
Figura 44 – Juno Caires, Performance “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.....	54
Figura 45 – Juno Caires, Performance “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.....	54
Figura 46 – Juno Caires, Performance “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.....	55

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1 ARTE CONTEMPORÂNEA E OS DIÁLOGOS COM O PÚBLICO.....	9
1.1 Arte e a subversão das tecnologias.....	11
2 DESCONSTRUÇÃO E HIBRIDIZAÇÃO DO VÍDEO.....	13
2.1 Videoarte e Glitch Arte - Explorando as falhas.....	16
2.2 Videoperformance e as questões de gênero.....	18
2.2.1 Artistas em Transição.....	21
3 PROPOSIÇÃO E PESQUISA ARTÍSTICA.....	29
3.1 Primeiras experimentações.....	38
3.2 Videoperformance: autorretrato em movimento.....	40
3.2.1 Arte total.....	47
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	56
REFERÊNCIAS.....	58

VIDEOPERFORMANCE: DIÁLOGOS COM AS IDENTIDADES TRANSGÊNERO E A SOCIEDADE

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa surge de diversas experimentações realizadas durante as disciplinas do curso, especialmente as de Arte e Tecnologias Contemporâneas, em que as produções de videoarte e videoperformance foram impulsionadoras a partir de um desejo de explorar o potencial artístico do vídeo, em junção com experimentos de autorretrato desenvolvidos para outras disciplinas; estes dois lugares se tornaram então os meios pelos quais eu encontrei para dizer tudo aquilo que sentia necessidade, sobre algo que foi se tornando cada vez mais importante para mim e que sentia falta no contexto artístico: as narrativas transgênero.

Desta forma, este trabalho pretende realizar um estudo sobre videoperformance, bem como as linguagens do vídeo e sua desconstrução; isso para compreender seu potencial em produzir diálogos sobre temas sociais com a sociedade, buscando entender como a arte pode desempenhar um papel mediador; com recorte em vivências de pessoas transgênero através de teorias feministas, analisando trabalhos de uma artista que coloca essas questões em evidência, como é o caso de Uýra Sodoma e Alice Yura; além de, por se tratar de uma pesquisa em arte, perceber como esses assuntos podem ser articulados em um trabalho autoral, com finalidade da fruição do público.

A estrutura desta pesquisa se apresenta dividida em três capítulos. No primeiro capítulo abordamos os primórdios da Arte Contemporânea e suas características de acordo com Anne Cauquelin (2005); assim como o conceito de Arte Relacional de Nicolas Bourriaud (2009); e introduzimos o campo da Arte e Tecnologia e sua subversão segundo Arlindo Machado (2010).

No segundo capítulo nos aprofundamos mais nas linguagens e desconstrução do vídeo utilizando as teorias de Patrícia Silveirinha (1979), Christine Mello (2008) e Regilene Sarzi (2019); observamos alguns trabalhos do artista Nam June Paik; definimos Glitch Art e suas categorias embasadas em Gisele Delatorre (2022), Iman Moradi (2004) e Cleber Gazana (2014); também discutiremos sobre as teorias feministas e de gênero segundo Márcia Tiburi (2023), Teresa de Lauretis

(1994) e Paul B. Preciado (2022); em seguida analisamos alguns trabalhos das artistas inseridas nestes campos como Alice Yura e Uýra Sodoma.

O terceiro capítulo aborda a pesquisa prática, com a análise do processo criativo da série de videoperformances “Para Nunca Mais Voltar” de Juno Caires, assim como seus desdobramentos; Filomena Sobral e Daniela Oliveira (2023) são a base para discutir sobre autorretrato e comentamos sobre a teoria de mediação de Jesús Martín- Barbero (2008).

1 ARTE CONTEMPORÂNEA E OS DIÁLOGOS COM O PÚBLICO

Neste capítulo abordaremos conceitos introdutórios sobre arte contemporânea e seus embreantes¹ de acordo com Anne Cauquelin (2005); apresentando também o conceito de Arte Relacional de Nicolas Bourriaud (2009); além de comentar sobre o início da arte e tecnologia e a subversão da mesma na visão de Arlindo Machado (2010).

Começaremos então abordando primeiramente uma breve compreensão sobre arte contemporânea, nos pautando no que Anne Cauquelin (2005) aponta sobre suas características. A autora afirma que com o avanço da sociedade capitalista, a arte foi afetada pelas tecnologias de comunicação: os computadores e celulares, a fotografia e o vídeo, bem como os softwares de edição dessas imagens, gerando uma modificação na maneira como as obras e os artistas são vistos e apresentados.

A autora nos indica como um dos embreantes da arte contemporânea, Marcel Duchamp, o “antiartista”, como o próprio se denominava; por não se encaixar exatamente na arte moderna, visto como uma ponta extrema da mesma.

Sobre o mencionado artista, Cauquelin afirma:

Essa ruptura não é uma oposição, que estaria ligada à sua antítese seguindo uma cadeia causal, mas, sim, um deslocamento de domínio. A arte não é mais para ele uma questão de conteúdos (formas, cores, visões, interpretações da realidade, maneira ou estilo), mas de continente². (Cauquelin, 2005, p. 92).

Duchamp prova, ao colocar um urinol em uma exposição, que o valor da obra de arte mudou do objeto para o espaço e o tempo; ao se apropriar de um objeto “pronto” (*ready-made*), proveniente do meio industrial, como a “Fonte” (figura 1) estar presente em um lugar expositivo, é o suficiente para validar um objeto do cotidiano como um objeto artístico; dessa forma, os artistas passam a ser aqueles que inserem conceitos e novos contextos a esses objetos e fazem a sua validação no ato de exposição dos mesmos.

¹ Por embreantes, Anne Cauquelin (2005) se refere à um termo da linguística para definir unidades que tem dupla função, remetendo ao enunciado e o enunciador, aqui a autora ressignificou esse termo para citar artistas que foram responsáveis por, de certa forma, dar início ao que conhecemos como arte contemporânea.

² Por continente, a supracitada autora, Anne Cauquelin (2005) se refere aos locais, tais como galerias, museus, textos, jornais, entre outros, que no lugar de exposição, produzem sentido aos *ready-mades* de Duchamp. Em outras palavras, o valor não se localiza mais na obra, mas no ato de exposição da mesma.

Figura 1 – Marcel Duchamp, A Fonte, 1917.



Fonte: Site da Folha de São Paulo.

As contribuições de Duchamp e de outros artistas impulsionaram o que viria a caracterizar a arte contemporânea; tal como a participação do público, aspecto que Nicolas Bourriaud (2009) define como estética relacional: aquela que tem como centro as relações humanas, seus diferentes contextos sociais, bem como as interações entre obra e público.

O autor argumenta que na arte relacional há uma mudança de função e modo de apresentação das obras, pois não se baseia mais apenas no ato de contemplação e percorrer um espaço, mas também envolve uma duração que deve ser experimentada; isso muda completamente a maneira de estabelecer relações com o objeto artístico, abrindo espaço para discussões mais complexas à medida que opera em um ritmo diferente àquele da vida cotidiana, favorecendo as trocas entre as pessoas.

Nicolas Bourriaud (2009) estabelece uma relação de proximidade ao apontar que as obras de arte são da mesma materialidade dos contatos sociais, por isso é possível essa abertura ao diálogo, o que segundo ele, está além de qualquer valor de mercado que a arte possa vir a ter, habitando uma outra esfera no âmbito da sociedade, a esfera relacional.

Para o mencionado autor:

A obra de arte apresenta-se como um interstício social no qual são possíveis essas experiências e essas novas “possibilidades de vida”: parece mais urgente inventar relações possíveis com os vizinhos de hoje do que entoar loas ao amanhã. É só, mas é muito. [...] (Bourriaud, 2009, p. 62).

A arte relacional possui a interação como ponto de partida e também de chegada, que ocorrem em espaços-tempo relacionais, produzidos a partir dessas interações e que se propõe a quebrar com a lógica da comunicação de massa, permitindo um lugar e um momento para desacelerar do cotidiano e pensar a arte e seus significados, que possuem potencial transformador.

1.1 Arte e a subversão das tecnologias

Como vimos até aqui, a Arte Contemporânea se distingue por operar de maneira diferente do que se fazia anteriormente, no pensamento tradicional, se preocupando com questões mais questionadoras e subvertendo as lógicas do que era considerado arte; isso vai se expandir também para o momento em que os artistas começam a utilizar as tecnologias contemporâneas para produzir.

Dessa forma, esse estudo se volta para a área específica das linguagens em Arte e Tecnologias, que segundo Arlindo Machado (2010) é mais do que apenas usar os aparelhos tecnológicos na arte, que não foram feitos com essa finalidade, mas é a subversão de suas funções para produção artística.

Tais aparelhos foram inicialmente concebidos em uma lógica industrial, para automatizar a produção em larga escala e substituir um trabalho humano que demandava mais tempo e dinheiro; esse é o caso de dispositivos como a fotografia, o vídeo e o computador, e seus softwares, que replicam essa demanda que valoriza mais a quantidade do que a qualidade. Entretanto, Arlindo Machado exemplifica de quais maneiras os artistas começaram a subverter as lógicas de funcionamento dos aparelhos tecnológicos:

Quando Nam June Paik, com a ajuda de ímãs poderosos, desvia o fluxo dos elétrons no interior do tubo iconoscópico da televisão para corroer a lógica figurativa de suas imagens; quando fotógrafos como Frederic Fontenoy e Andrew Davidhazy modificam o mecanismo do obturador da câmera fotográfica para obter não o congelamento de um instante, mas um fulminante processo de desintegração das figuras resultante da anotação do tempo no quadro fotográfico;

quando William Gibson, em seu romance digital *Agrippa* (1992), coloca na tela um texto que se embaralha e se destrói graças a uma espécie de vírus de computador capaz de detonar os conflitos de memória do aparelho-então não se pode mais, em nenhum desses exemplos, dizer que os artistas estão operando dentro das possibilidades programadas e previsíveis dos meios invocados (Machado, 2010, p. 13-14).

O autor ainda aponta que o verdadeiro papel das e dos artistas é justamente esse, o de constantemente subverter o uso das tecnologias e ir no sentido contrário de suas intenções de produção; a arte não cabe apenas em uma maneira normatizada de comunicação e é verdadeiramente potente quando muda por completo as relações de produção e consumo.

2 DESCONSTRUÇÃO E HIBRIDIZAÇÃO DO VÍDEO

Neste capítulo nos aprofundaremos mais nos conceitos e teorias do vídeo de Patrícia Silveirinha (1979), Christine Mello (2008) e Regilene Sarzi (2019); definiremos Glitch Art e suas categorias embasadas em Gisele Delatorre (2022), Iman Moradi (2004) e Cleber Gazana (2014); também discorreremos sobre as teorias feministas e de gênero de Márcia Tiburi (2023), Teresa de Lauretis (1994) e Paul B. Preciado (2022); por último analisaremos como estas questões se aplicam em alguns trabalhos das artistas Alice Yura e Uýra Sodoma.

O entendimento do pensamento subversivo na arte e tecnologia, conforme visto anteriormente, serão de extrema importância para esta pesquisa, compreendendo que essa insubordinação a um sistema se expandiu para os meios digitais e para os *softwares*, encontrando um lugar importante, em especial, na videoarte desde seus primórdios, na década de 1960, explorando cada vez mais a desconstrução desses modelos.

Patrícia Silveirinha (1979) vai se aprofundar nestas questões, argumentando que essas práticas abrem novos horizontes de produção, com as possibilidades de manipulação total e infinita das imagens de maneira experimental. A autora se debruça sobre a linguagem do vídeo, para questionar os limites da representação das imagens, partindo em direção da abstração, sem se preocupar com modelos preexistentes.

A autora aponta o artista sul-coreano Nam June Paik, como o pioneiro da união entre arte e vídeo, cujos trabalhos que exibem televisões em uma relação escultórica, leva sua construção simbólica em uma outra direção. Este é um exemplo do que a autora conceitualiza como vocação anti-televisiva do vídeo e que apesar de vídeo e televisão partilharem da mesma tecnologia, logo sendo híbridos, os artistas levam o vídeo para caminhos distintos daqueles presentes na estrutura de produção fílmica para televisão, tanto na maneira como exibe informações para as massas, quanto na maneira de manipular as imagens.

A obra “TV Buddha” (figura 2) de Nam June Paik nos faz questionar a relação do público com a televisão, ao colocar dois mundos aparentemente díspares em contato: o do budismo, tradição em vários países asiáticos há séculos, e o das novas tecnologias, dos programas de televisão, causando um choque cultural; além disso, a estátua do Buda contemplando sua própria imagem no monitor gravada em

tempo real faz um paralelo aos espectadores, que apenas consomem passivamente os conteúdos exibidos na TV.

Figura 2 – Nam June Paik , TV Buddha, 1974.



Fonte: Site da Arte que Acontece.

A manipulação das imagens é aspecto fundamental da videoarte , que visa a sua exploração sem medo de evidenciar o que a televisão considera como erros e falhas: “granulosidade, hipercoloração, deformação da relação espacial entre as linhas, ausência de imagem, procedimentos de aceleração e desaceleração de imagens, sobreposição” (Silveirinha, 1979, p. 5). Essas características podem ser observadas nos trabalhos dos artistas dessa linguagem desde os primórdios, assim como o trabalho de June Paik “Good Morning Mr. Orwell” (figura 3), e até os dias atuais vem cada vez mais sendo exploradas.

Figura 3 – Nam June Paik , Good Morning Mr. Orwell, 1984.



Fonte: Site da Arte que Acontece.

A transmissão televisiva “Good Morning Mr. Orwell” estreou em 1º de janeiro 1984 e faz referência ao livro “1984” de George Orwell, uma ficção de futuro distópico em que os instrumentos midiáticos são utilizados como ferramentas de controle. Paik coloca essas questões em evidência enquanto exibe imagens com efeitos distorcidos e sobreposições, para explorar os limites das imagens televisivas e mídias na época.

A desconstrução é a experimentação central deste trabalho, particularmente das linguagens do vídeo, meio que, de acordo com Christine Mello (2008), é capaz de reconstruir outros significados. O vídeo é híbrido por natureza, pois se encontra em contato com a sociedade, com a política e outros circuitos, amplificando seu potencial crítico, sendo assim mutante, isso quer dizer, é inacabado e está em constante movimento.

A autora nos apresenta ao conceito de extremidades do vídeo, que olha menos para as especificidades da linguagem e mais sobre como ela se expande nas estéticas contemporâneas, visto que há um diálogo constante com outros campos: o design, a TV digital, a realidade virtual, os videogames, as inteligências artificiais, mas também com aquelas que parecem mais distantes, como o teatro, a dança e a música (Mello, 2008, p.26).

Assim como as práticas videográficas têm suas margens expandidas, Christine Mello argumenta que as teorias e as análises também devem ser descentralizadas, constituindo o conceito de vídeo nas extremidades:

Tal perspectiva de análise tem a capacidade de refletir o seu alto grau de retroalimentação entre os mais variados procedimentos e linguagens, e o vídeo, híbrido por natureza, passa a ter a habilidade de recodificar tais experiências e transitar no âmbito das mais diversas manifestações criativas (Mello, 2008, p.27).

Dessa forma, a estética contemporânea nos permite uma leitura mais aberta do vídeo, encarando-o como um organismo complexo e que pode conectar diferentes tipos de linguagens, artísticas ou não; se dando então a contaminação do vídeo no circuito da arte contemporânea, que envolve as performances de vídeo em tempo real, as relações do corpo dos artistas em frente às câmeras, as videoinstalações, entre outras.

Tal contaminação e difusão do vídeo acarretam na descentralização da linguagem, visto que o vídeo está inserido na cultura e presente no cotidiano das pessoas, desde a televisão até a internet, de forma profissional e amadora, com câmeras de celulares. “É nesse contexto que chamam a atenção as misturas, as conexões estabelecidas entre o vídeo e seu entorno criativo, o que o transforma numa interface sónica, ou num mecanismo relacional nas práticas criativas” (Mello, 2008, p.35).

Levando esse contexto em consideração, o estado da arte do vídeo não está apenas na imagem eletrônica, mas no que a autora aponta como falhas, fissuras e fendas, que são justamente essas redes de conexões entre as práticas artísticas, que acabam sendo potencializadas pela presença e utilização do vídeo, o que é indicado como fator de amadurecimento da linguagem.

2.1 Videoarte e Glitch Arte - Explorando as falhas

Para nos aprofundarmos nessas falhas é preciso trazer o que Gisele Delatorre (2022) propõe como discussão, a criação de uma nova categoria de Glitch Arte. Glitch Arte pode ser entendida como a arte do erro, cujo acontece em máquinas e equipamentos como computadores, câmeras, entre outros; existem dois tipos de *glitch*, definidos por Imam Moradi (2004): o *glitch* puro e o *glitch-alike*, o

primeiro é acidental e espontâneo, causado por um mau funcionamento desses aparelhos; já o segundo é intencionalmente provocado, como forçar a leitura de uma imagem por um *software* de som, por exemplo.

O uso da Glitch Arte atualmente se expandiu para fora do campo das artes visuais, alcançando a cultura pop e o *mainstream*; fenômeno que a autora aponta como causa do seu uso em filmes e séries, mas a sua popularização é devido aos aplicativos de edição de imagem, e é com eles que entra sua proposição:

[...] busco no decorrer deste estudo discorrer sobre a possibilidade da existência de uma terceira e nova categoria da Glitch Art, que já não se baseia nem mais no erro acidental (Pure Glitch), tampouco no erro propositalmente incitado (Glitch-alike), mas sim no erro que se torna um simulacro do erro, uma vez que foi transformado em um efeito, em um filtro que será acionado na superfície da imagem [...] (Delatorre, 2022, p.21).

Surge então o glitch de superfície, que não é resultado de uma projeção de algo interno das máquinas, mas sim como uma camada que é colada acima das imagens, simulando os efeitos dos erros quase ou muitas vezes idênticos aos outros já estabelecidos; e que são aplicados com apenas alguns cliques. Se pararmos para analisar, o já mencionado Nam June Paik se apropriou da estética semelhante à Glitch Arte quando distorceu as imagens em “Good Morning Mr. Orwell”, nos primórdios da videoarte.

Com isto posto, é necessário discorrer sobre o potencial da estética *glitch*, para Cleber Gazana (2014), quando aponta que a Glitch Arte é essencialmente a rejeição de regras, abraçando o que é comumente apontado como erro, seja por acaso, provocado ou simulado. Para o autor estes erros devem ser vistos como ferramentas ou recursos que são deixados acontecer livremente, sem conotação negativa, sendo assim uma estética. Para a Glitch Arte não existe compromisso em relacionar conteúdo e significado, sendo uma estética aberta, possuindo os fins no próprio uso, sendo assim, os glitches vão ser, muitas vezes usados como recursos em um estilo visual.

Moradi (2004) define quatro características visuais da Glitch Arte: a fragmentação, que é a decomposição da imagem em partes individuais, mas que se relacionam; a segunda é a repetição, a capacidade de replicar partes das imagens; a linearidade, o modo como os softwares e equipamentos fazem a leitura destas imagens e geram linhas sobre elas; por fim a complexidade, um fenômeno de

dissolução das imagens num nível individual das partes, mas também do todo, resultando muitas vezes em formas abstratas.

Explorar essas fissuras é o que move os artistas, na capacidade de ressignificar o vídeo em seus processos criativos, é o que mantém a linguagem viva, o que contribui ainda mais para os processos de descentralização. Tais aspectos, que para Christine Mello (2008) devem ser levados também para a experiência no circuito de arte, visto que nem todos os lugares expositivos possuem capacidade de ofertar os equipamentos necessários; o vídeo então acaba circulando em espaços não-tradicionais da arte, que valorizam os processos e não o produto final.

Uma forma de produção de vídeo, também inserida no olhar de Silveirinha (1979) é a possibilidade da criação de imagens a partir do relato de si e a videoperformance, como um tipo de videoarte pode estar inserida neste contexto.

2.2 Videoperformance e as questões de gênero

É articulando as questões acerca da Arte e Tecnologia e a hibridização do vídeo com outras linguagens que surge a videoperformance, que é o cerne desta pesquisa; a junção de corpo e vídeo resultam neste tipo de videoarte, que como veremos possui questões tão próprias que é incapaz de se desvincular desses dois elementos, completamente contaminados e híbridos.

A videoperformance na visão de Regilene Sarzi (2019), é muito mais do que a documentação de uma performance, porque a arte faz com que o vídeo ultrapasse sua condição de registro, se tornando um dispositivo performático ao se contaminar e hibridizar com o corpo de uma maneira inseparável.

É nesse contato que esta linguagem interessa nesta pesquisa e será explorada, visando de que maneira a videoperformance é capaz de discutir temas sociais, mais precisamente a respeito das identidades de pessoas transgênero. Para isso é necessário abordar as teorias de gênero feministas. Seguimos o pensamento de Márcia Tiburi quando afirma (2023) que o machismo da sociedade patriarcal não afeta apenas as mulheres cisgênero, mas as transgênero, todas as outras pessoas trans e até mesmo homens cis.

Tiburi (2023) define o feminismo como um desejo por democracia e luta por direitos daqueles que sofrem injustiças armadas pelo patriarcado, por isso ela acredita que o feminismo é uma luta de todas as pessoas, incluindo os homens, que

foram abandonados e também sofrem as pressões deste sistema. Sobre se reconhecer enquanto mulher e feminista a autora afirma:

Só depois de perceber que a condição feminina não precisava ser a da subjugação é que eu me reconciliei com o signo “mulher”. Mesmo assim, hoje em dia, eu falo que sou mulher apenas em nome da luta feminista. Constantemente, digo que sou feminista e que isso vem antes de eu ser mulher. Em termos simples, assumir “ser mulher” é, para mim, assumir um signo construído no patriarcado - que eu, com as feministas, posso também ressignificar. Não posso ressignificar esse termo sozinha, tampouco esquecer as outras tentativas de ressignificação (Tiburi, 2023, p. 21).

Esse movimento que Márcia Tiburi comenta se tornou necessário para a luta de todas aquelas pessoas consideradas “minorias”, que são a apropriação e a ressignificação, ou seja, tomar nas nossas mãos o lugar de mulheres e a partir daí, lutar pelos nossos direitos com propriedade, isso se torna ainda mais significativo quando falamos de mulheres transgênero, em que o processo de se afirmar enquanto mulher é ao mesmo tempo corajoso, libertador e assustador a sua própria maneira; para Tiburi (2023, p. 22): “As mulheres trans, nesse sentido, têm todo o direito de se dizerem mulheres, do mesmo modo que qualquer pessoa que se identifique com esse signo”.

Teresa de Lauretis (1994) também nos auxilia nestas reflexões ao discorrer sobre o conceito de gênero, explicitando como a diferença sexual é limitante. Neste sentido, sugere que é preciso uma definição que considere aspectos culturais e sociais, sendo assim, gênero é uma construção. A autora afirma que a nossa sociedade é tão pautada na dinâmica de gênero, que o patriarcado criou espaços para que pudessem marcar a diferenciação entre homens e mulheres, ou melhor, a diferença das mulheres em relação aos homens, como por exemplo, a maternidade, a feminilidade, a literatura feminina, entre outras concepções.

A autora argumenta que é necessário criar um outro conceito de gênero que não seja tão pautado no sexo, já que é um sistema e não uma característica préexistente nos seres humanos. Neste pensamento, o sistema existente, baseado na binaridade de gênero, pode ser entendido como uma tecnologia que foi inventada e sistematicamente imposta pelo patriarcado; sobre isso Lauretis discorre:

As concepções culturais de masculino e feminino como duas categorias complementares, mas que se excluem mutuamente, nas quais todos os seres humanos são classificados formam, dentro de cada cultura, um sistema de gênero, um sistema simbólico ou um sistema de significações que relaciona o sexo a conteúdos culturais

de acordo com valores e hierarquias sociais. Embora os significados possam variar de uma cultura para outra, qualquer sistema de sexo-gênero está sempre intimamente interligado a fatores políticos e econômicos em cada sociedade. (Lauretis, 1994, p. 211).

Muito disso se vale também na visão de Paul Preciado (2022), cujo apresenta o gênero como um produto de um contrato social: o autor propõe a substituição deste contrato pelo contrassexual, que visa criticar e desconstruir esse sistema. Dessa maneira o feminismo passa a ser uma pauta coletiva e comum que atravessa a sociedade como um todo e é a partir disso que o podemos pensá-lo como uma ferramenta de transformação social, em conjunto até mesmo com a arte.

O autor afirma que pessoas transgênero e de sexualidade dissidente tiveram que renunciar os benefícios sociais de ser cisgênero, ou seja, abrir mão de privilégios dos quais a sociedade prevê para pessoas que não vão contra as normas, e é desta forma que Preciado (2022) se posiciona, apresentando pessoas LGBTQIAPN+ como indivíduos que adotam uma certa “contradisciplina sexual” como forma de resistência.

Assim como Lauretis, Preciado enxerga o sexo, o gênero e a sexualidade como tecnologias, e vai além, diz que a história da humanidade poderia ser considerada como história das tecnologias, visto que são muitas que foram inventadas com fim de controle dos corpos. O autor coloca como objeto de estudo as transformações tecnológicas dos corpos, que enquanto pessoas trans, uma grande questão a ser compreendida é a ressignificação do próprio corpo, um processo de desaprender o que foi imposto pelo sistema:

A (hetero)sexualidade, longe de surgir espontaneamente de cada corpo recém-nascido, deve se reinscrever ou se reinstruir através de operações constantes de repetição e de recitação dos códigos (masculino e feminino) socialmente investidos como naturais (Preciado, 2022, p. 26).

Este aspecto se mostra muito na prática, pois desde que somos crianças, há certos comportamentos que são endossados para que desempenhamos, como brincar com bonecas como “coisa de menina” e com carrinhos como “coisas de menino”; se estendendo por toda a nossa vida, como o fato de que homens possuem receio de usar a cor rosa por medo de serem considerados “menos

homens”; e as pessoas que vão contra este sistema são tidas como erradas e devem ser corrigidas.

2.2.1 Artistas em Transição

Adentrando o campo artístico, vamos abordar duas artistas transgênero que se inserem neste contexto, da abordagem em seus trabalhos as temáticas de corpo, gênero e performatividade. A primeira delas é a sul-mato-grossense Alice Yura, nascida em Aparecida do Taboado e de origem nipo-caipira, graduada em Artes Visuais pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul em Campo Grande. Seus trabalhos estão nos campos da fotografia e da performance, unindo arte e vida, desta forma os dados biográficos são abordados como pontos de partida na construção de sua poética, não apenas como pano de fundo em seus trabalhos, mas como temas centrais.

O primeiro trabalho observado da artista é a performance “Contos de Fada” (figura 4), em que ela se posiciona sentada no chão, utilizando um vestido longo que se espalha pelo mesmo, de costas para o público, e convida as pessoas para que penteiem seus cabelos com uma escova. À primeira vista, este gesto pode parecer banal, mas tem um propósito muito mais profundo: a intenção da artista é de se colocar à mercê da interação e do toque do público, para que as pessoas tenham um contato afetuoso e aproximado com uma pessoa trans, o que é raro ainda nos dias atuais, visto a marginalização que pessoas transgênero enfrentam. Esta performance faz um movimento de nos colocar, enquanto pessoas transgênero, no centro da ação e da narrativa, desconstruindo concepções distorcidas sobre nossos corpos e nossas vidas, com um simples ato de pentear os cabelos.

Figura 4 – Alice Yura, Contos de Fada, 2019.



Fonte: Frame da performance disponível no canal do Youtube paravc Yura. Disponível em:
[Performance Contos de Fada](#)

Outro trabalho da artista, inserida no campo da videoperformance, é “Restos de Carnaval - 11:54:22 12:29:17” (figura 5), aqui intercala vários planos e cenas fora de ordem em que pinta suas unhas, arruma o cabelo e se maquia. A presença do corpo é o foco, por meio da relação corpo-vídeo, mostra recortes de intimidade, sem pudor. Neste trabalho, novamente a temática de gênero se faz presente, pois ao se apresentar realizando atividades do cotidiano do universo feminino, enquanto uma pessoa trans, é um ato de afirmação. A proposição possibilita a artista se posicionar diante daquilo que lhe é negado: a tentativa do sistema em afastar de tudo que é feminino, como se expressar feminilidade fosse completamente errado; o que a artista gera, neste processo fílmico, é um movimento de retomar as narrativas em suas próprias mãos, demonstrando que podemos pertencer a qualquer lugar que quisermos, independente do que pensa a sociedade.

Figura 5 – Alice Yura, Restos de Carnaval - 11:54:22 12:29:17, 2021.



Fonte: Frame da videoperformance disponível no canal do Youtube paravc Yura. Disponível em: [Restos de Carnaval - 11:54:22 12:29:17](#)

Ainda, para pensarmos na atuação de artistas que produzem videoperformance com o propósito da discussão a respeito de questões de gênero, observamos algumas obras de Uýra Sodoma, que é transgênero e indígena, nascida no Pará e mora em Manaus desde os cinco anos de idade, se formou em biologia e é mestra em ecologia pelo Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia (INPA) atua como arte-educadora e artista de performance e videoperformance. Em seus trabalhos aborda questões relacionadas à Amazônia, as florestas e o descaso humano à natureza.

A artista em sua série “Lama” (figura 6) apresenta fotoperformances em que ela e outras artistas encarnam representações da natureza, cobrindo seus corpos com lama, terra, folhas, galhos e outros elementos naturais, enquanto performam em meio às matas, margens de rios e praias, buscando gerar uma reconexão com a natureza, entendendo que nós, humanos, somos parte da terra.

Figura 6 – Uýra Sodoma, Série Elementar “Lama”, 2017.



Fonte: Site do Prêmio PIPA, foto de Keila Sankofa.

Ela assume personagens com figurinos e visualidades que remetem à estética indígena e ao fantástico, se aproveitando da linguagem performática da Drag Queen, símbolo de resistência LGBTQIAPN+. Juntamente a isso é importante pontuar que por ser uma pessoa trans, ao colocar a presença de seu corpo em seus trabalhos, levanta todas as questões que vem junto consigo, e faz questionar sobre a presença da transgeneridade na arte e produzindo arte, bem como essas questões atravessam o público.

A artista sempre estabelece contato com o público, seja de maneira indireta, como em suas exposições, que enxerga como espaços que abrem as portas para o diálogo; seja de maneira direta, servindo como provocação durante suas performances ao vivo, como as que faz nos igarapés da cidade de Manaus. Uýra Sodoma se coloca como uma ponte entre os conhecimentos científicos e acadêmicos com as pessoas, visando democratizá-los, juntamente com os temas que defende, ela os articula através da arte como uma maneira de incentivar a sociedade a refletir.

Na série de fotoperformance “Boiúna” (figura 7), Uýra Sodoma se cobre de lama e com a metade inferior de seu corpo coberto de folhas que formam algo que remete a um rabo de cobra, referenciando a lenda da cobra gigante amazonense “Boiúna”; ela performa em um dos igarapés de Manaus, rodeada de lixo, a artista

chama a atenção ao descaso com a natureza em meio a cidade, mas que também alude a posição em que pessoas LGBTQIAPN+, especialmente as transgênero ocupam na sociedade, na obra literalmente jogada às margens, junto ao lixo, ambos cuja a sociedade convive, porém decide ignorar.

Figura 7 – Uýra Sodoma, Série Mil Quase Mortos “Boiúna”, 2019.



Fonte: Site do Prêmio PIPA, foto de Matheus Belém.

O trabalho de Uýra Sodoma ganha outras nuances quando se move em direção à videoperformance, em “Quintal” (figura 8), a artista se apresenta com pintura corporal e facial, folhas, maquiagem e cílios postiços em meio a um quintal, ela lava e costura uma folha de espadas-de-lansã, ao som de cigarras e tambores, uma metáfora para nascer, crescer, morrer e renascer, se nutrindo e conectando com a natureza.

Figura 8 – Uýra Sodoma, Quintal, 2021.



Fonte: Frame da Videoperformance disponível no canal do Youtube do Festival Multiplicidade. Disponível em: [Uýra Sodoma - Festival Multiplicidade 2021](#)

Aqui a artista cria uma relação fundamental com o vídeo, utilizando de cortes, enquadramentos aproximados, foco de câmera e a preocupação de o que gravar e de qual maneira, além de todas as questões da performance: agir de um determinado jeito diante da câmera, saindo de um lugar apenas performático por si e adentrando a Arte e Tecnologia ao se hibridizar com o vídeo, o tornando parte fundamental desse trabalho.

Outra videoperformance de Uýra Sodoma que explora essas relações é “Manaus, uma Cidade na Aldeia” (figura 9), que mostra a artista em várias localidades da cidade de Manaus, vestida com um capuz bordado e seu corpo pintado, o que causa uma certa estranheza nas pessoas à volta e desloca a artista das mesmas. Representando que a identidade híbrida de Uýra está em um lugar de incômodo à sociedade, que faz com que pessoas como ela não se sintam pertencentes às cidades, habitando espaços marginalizados e ignorados.

Figura 9 – Uýra Sodoma, Manaus, uma Cidade na Aldeia, 2020.



Fonte: Frame da Videoperformance disponível no canal do Youtube do Festival Multiplicidade. Disponível em: [Uýra Sodoma - Festival Multiplicidade 2021](#)

Adentrando no discurso sobre cidades, na videoperformance, Uýra Sodoma fala sobre Manaus, desde sua criação, seus limites com a natureza e a relação com os povos indígenas, que apesar de ser uma cidade em meio a floresta amazônica e ter uma grande população de pessoas indígenas, há um descaso com ambos; a presença da artista nas ruas de Manaus, vestida desta maneira, é um ato de resistência, mostrando que pessoas como nós existem e têm direito à cidade, ao território, que como ela diz: sempre foi indígena.

Um ponto interessante e que vale ser ressaltado, é a presença do *glitch* nesta videoperformance (figura 10), não em sua integridade, mas em momentos pontuais, o que acaba acentuando a sensação de estranheza e evoca todas as questões das falhas, porque o que está sendo discutido aqui é uma relação com uma sociedade que nos enxerga como tais.

Figura 10 – Uýra Sodoma, Manaus, uma Cidade na Aldeia, 2020.



Fonte: Frame da Videoperformance disponível no canal do Youtube do Festival Multiplicidade. Disponível em: [Uýra Sodoma - Festival Multiplicidade 2021](#)

Com isso tudo apresentado, podemos perceber que a Arte e Tecnologia sempre buscou caminhos não convencionais de produção, se apropriando de falhas dos equipamentos e até mesmo as provocando e simulando; vimos também de que maneira a tecnologia que conhecemos por gênero se aplica na nossa sociedade, bem como o impacto direto que a imposição desses papéis tem em pessoas transgênero.

Todas estas questões se amarram quando analisamos o que artistas transgênero estão produzindo sobre o tema e nestas linguagens. Alice Yura possui um forte aspecto de se posicionar em suas performances, enxergando seu próprio corpo como objeto artístico. Com Uýra Sodoma não é diferente, ela usa de seu corpo e sua presença como catalisadores de sua identidade, as vinculando com a natureza e ancestralidade; os trabalhos de ambas ganham ainda outras camadas quando entram no campo da videoperformance, devido às escolhas de qual forma elas escolhem mostrar o corpo, aqui o jogo entre câmera e o corpo das artistas é o foco, reforçando o carácter híbrido da videoperformance.

3 PROPOSIÇÃO E PESQUISA ARTÍSTICA

Neste capítulo abordaremos a pesquisa prática, primeiramente discutindo sobre autorretrato embasado em Filomena Sobral e Daniela Oliveira (2023); em seguida relatando sobre meu processo artístico antes e durante o curso de Artes Visuais, após esta parte falaremos do processo criativo, em primeiro lugar de algumas experimentações e depois da produção de uma série de videoperformances, assim como a apresentação destas em uma videoinstalação e performance.

Tendo observado de que maneira as questões do vídeo e as temáticas de gênero se apresentam nos trabalhos de Alice Yura e Uýra Sodoma, podemos adentrar a minha produção autoral, visto que as artistas serviram de grande inspiração no que tange a colocação de si em seus próprios trabalhos; é o momento de tomar as nossas narrativas em nossas próprias mãos, para isso é importante discutirmos sobre autorrepresentação.

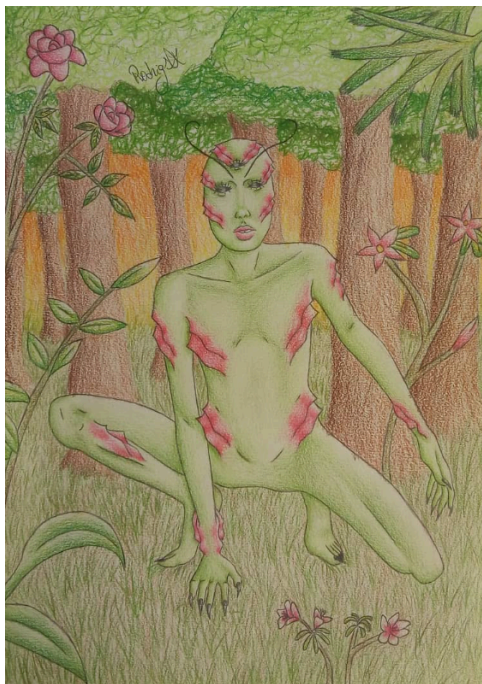
O autorretrato, como discorrem Filomena Sobral e Daniela Oliveira (2023), é uma linguagem que tem como ponto de partida o autoconhecimento, a expressão crítica e a subjetividade, trazidos para a arte como forma de autobiografia visual, que cumpre um papel de exteriorizar pensamentos, experiências, desejos, inquietações, provocações, entre outros sentimentos.

A autorrepresentação se revela de maneira que a artista quer ser vista, não se preocupando com a fisicalidade, mas explorando características próprias únicas, de modo a construir uma persona performática, como dizem as autoras:

Observamos, portanto, que o autorretrato propõe diversas formas de representação para dar voz ao universo íntimo do artista, abrangendo dimensões de autorreflexão e auto-experimentação. Dialogam com inquietudes e projetam o introspectivo, promovendo considerações acerca do mundo e da arte e posicionando-se criticamente no contexto social (Sobral e Oliveira, 2023, p. 281).

O autorretrato sempre fez parte da minha poética, até mesmo antes de ingressar no curso de Artes Visuais, era e ainda é, a minha forma de interpretar um mundo interno, mundo esse que não é preto no branco e que ainda está em construção; de tal maneira que as produções práticas das disciplinas cursadas sempre se voltavam para isso de alguma forma. Acredito ser impossível não deixar algo de nós transpassar para a arte, e neste aspecto, acabei tateando um lugar que

Figura 12 – Juno Caires, Uma Bela Monstruosidade, 2020.

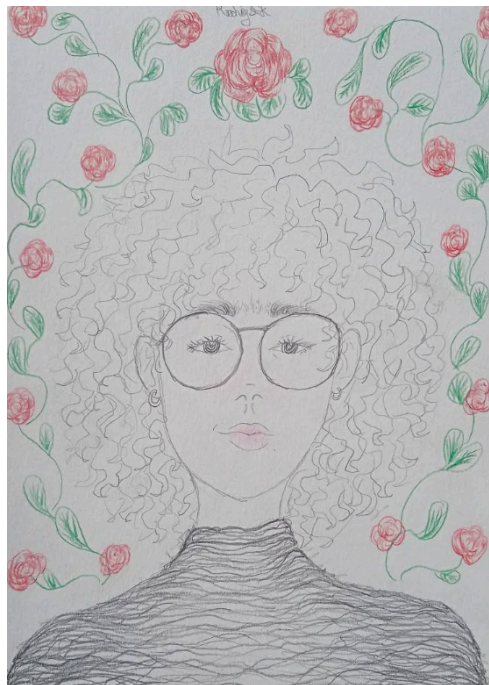


Fonte: Foto de autoria própria.

Ao ingressar no curso de Artes Visuais, fui aprendendo então a como organizar o que me motivava a produzir, e foi nas disciplinas de Desenho (figuras 13 e 14), Pintura (figuras 15, 16, 17 e 18) e Arte e Tecnologias Contemporâneas que o autorretrato se mostrou como o catalisador de todas as minhas questões e visões. Ora se eu estava produzindo a partir da minha perspectiva, a minha própria imagem era o que eu tinha de mais íntimo para expressar, e foi a partir desse ponto que o corpo foi tomando mais importância como o meio e assunto para a minha poética.

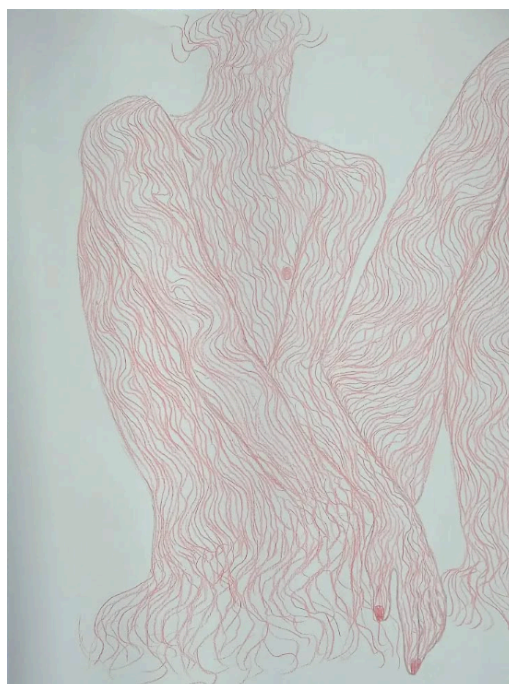
Abaixo alguns trabalhos desenvolvidos na disciplina de desenho:

Figura 13 – Juno Caires, Sem Título, 2023.



Fonte: Foto de autoria própria.

Figura 14 – Juno Caires, Sem Título, 2023.



Fonte: Foto de autoria própria.

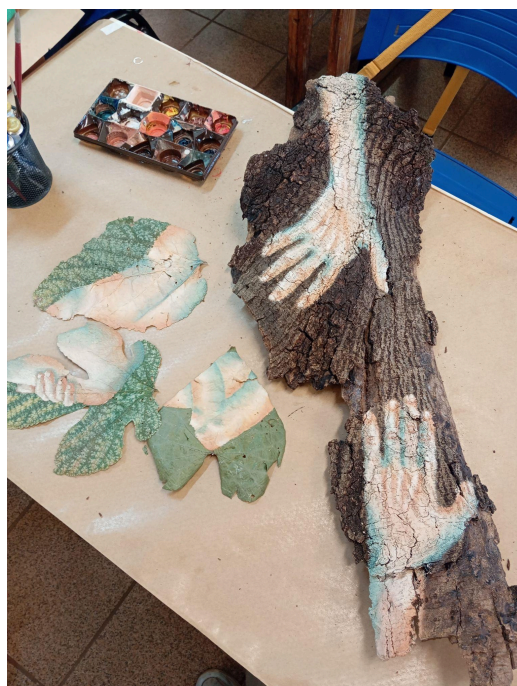
Abaixo alguns trabalhos desenvolvidos nas disciplinas de pintura:

Figura 15 – Juno Caires, A Última Chance, 2024.



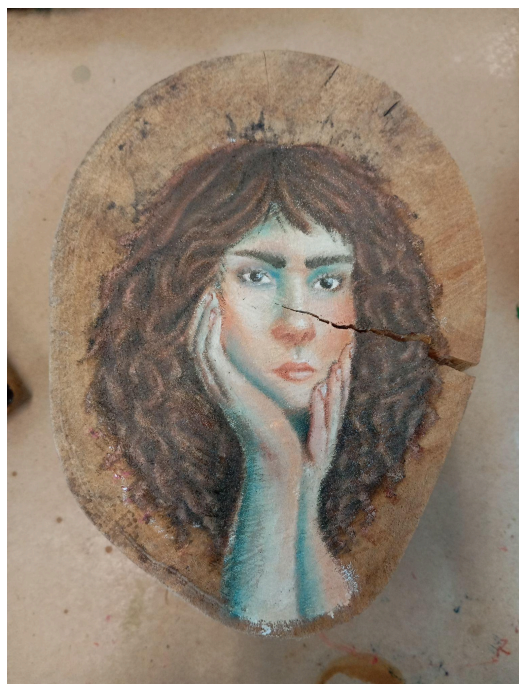
Fonte: Foto de autoria própria.

Figura 16 – Juno Caires, Série “Ctônica”, 2025.



Fonte: Foto de autoria própria.

Figura 17 – Juno Caires, Série “Ctônica”, 2025.



Fonte: Foto de autoria própria

Figura 18 – Juno Caires, Série “Ctônica”, 2025.



Fonte: Foto de autoria própria

Outro ponto fundamental deste processo é o encantamento com as possibilidades das tecnologias digitais na arte (figuras 19, 20, 21, 22 e 23),

principalmente o vídeo e o glitch. Eu nunca havia enxergado a arte sendo possível desta maneira, já havia utilizado editores de vídeo antes, mas não com a proposta de questionar e subverter a maneira que o vídeo está estabelecido; em especial, na produção de glitch art, foi transformador, pois o potencial discursivo de se apropriar das falhas foi muito interessante pra mim. Além de gostar muito da visualidade desta estética; essa lógica questionadora e o seu lugar enquanto linguagem não convencional da arte e tecnologia, ressoou em mim com muitas questões e serviu de combustível para essa pesquisa, por querer mostrar o seu potencial e por acreditar que por meio dela eu conseguiria expressar o que estava marinando nos meus anseios artísticos mais profundos.

Abaixo alguns trabalhos desenvolvidos nas disciplinas de Arte e Tecnologias Contemporâneas:

Figura 19 – Juno Caires, Série “Lugar Obscuro”, 2022.



Fonte: Foto de autoria própria.

Figura 20 – Juno Caires, Série “Lugar obscuro”, 2022.



Fonte: Foto de autoria própria.

Figura 21 – Juno Caires, Alô?, 2022.



Fonte: Frame da Videoperformance de autoria própria.

Figura 22 – Juno Caires, Qual é a sensação de saber sua forma final?, 2024.



Fonte: Foto de autoria própria.

Figura 23 – Juno Caires, Psilocina, 2024.



Fonte: Foto de autoria própria.

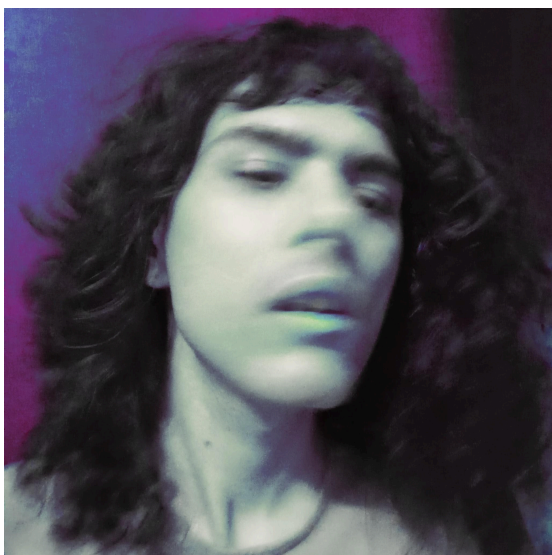
Foi a partir destes atravessamentos pessoais, que levantamos os questionamentos sobre qual maneira a videoperformance pode servir de mediação

entre as demandas de pessoas transgênero e a sociedade. Para Jesús Martín-Barbero (2008) com a chegada das novas tecnologias e técnicas na arte, o público pôde se aproximar de uma maneira que antes não conseguia; isso permite que enxerguemos o mundo a partir de outras perspectivas, mas sem desconsiderar a experiência e cultura de quem observa e experiencia um trabalho em vídeo, por exemplo.

Por isso, em conjunto, foram produzidas videoperformances como pesquisa. O planejamento inicial foi de desenvolver três filmes, com em média cinco minutos cada, que partem da visão de uma pessoa transgênero, da colocação do próprio corpo, ou seja, da escrita de si e divididas em atos: (1) Nascimento, (2) Confusão e (3) Aceitação, usando a metáfora de um ser que nasce e se transforma, um mutante. Para a produção do áudio, pretendeu-se mergulhar no campo do som experimental: Por fim, se pretendeu exibir as videoperformances publicamente, observando como as pessoas iriam experienciar esses trabalhos.

3.1 Primeiras experimentações

Dessa maneira, foi pensado em focar no primeiro ato (Nascimento) no momento inicial de produção; para isso foi necessário estabelecer uma visualidade prévia, e por isso foi produzido alguns trabalhos na linguagem da fotoperformance; quando diversas fotografias foram registradas sem muita preocupação com enquadramento e foco da câmera, a partir de um celular. Em um segundo momento, essas fotos foram manipuladas pelo aplicativo Glitch Lab, que permite aplicar e manipular diversos efeitos de Glitch Art, aqui foi utilizado um filtro que substitui os canais de cor RGB, gerando manchas coloridas nas imagens (figuras 24, 25, 26 e 27).

Figura 24 – Juno Caires, Sem Título , 2025.

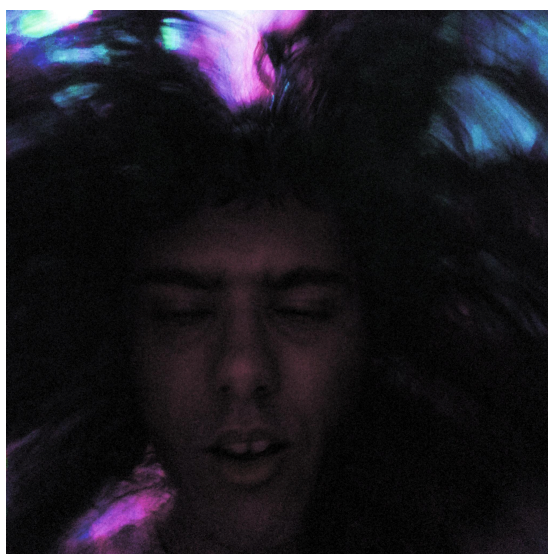
Fonte: Foto de autoria própria.

Figura 25 – Juno Caires, Sem Título , 2025.

Fonte: Foto de autoria própria.

Figura 26 – Juno Caires, Sem Título , 2025.

Fonte: Foto de autoria própria.

Figura 27 – Juno Caires, Sem Título , 2025.

Fonte: Foto de autoria própria.

Com a obtenção desses resultados, ficou evidente que os efeitos e o discurso da Glitch Art deveriam fazer parte da pesquisa, não somente pelo seu potencial desconstrutor das imagens, mas também por se relacionar simbolicamente ao tema proposto. Glitch é a estética do erro, o que permite abordar temas como as identidades de pessoas transgênero, por questionar o que é considerado falha, o

que nos leva perguntar também o porquê da sociedade considerar pessoas trans erradas, como se tivéssemos algo em nós que precisasse ser consertado. Portanto, foi realizada uma busca por aplicativos que desempenham funções semelhantes ao Glitch Lab, mas para vídeos, e foi encontrado então o Vaporgram, que disponibiliza uma grande gama de efeitos e filtros.

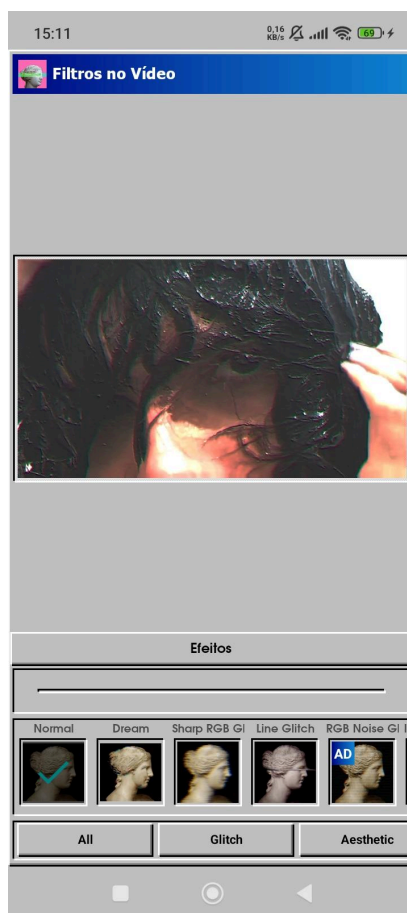
3.2 Videoperformance: autorretrato em movimento

Com a visualidade previamente elaborada nessas experimentações anteriores, foi chegada a hora de levar todas as questões abordadas anteriormente para a prática do vídeo, procurando atingir os objetivos levantados, mas ao mesmo tempo mantendo uma abertura para o acaso e a transformação do trabalho à medida que ele se desenvolve.

O próximo passo foi a gravação de fato das primeiras cenas para o ato de “Nascimento”, elas foram gravadas com um enquadramento bem fechado em partes do corpo como rosto, nuca e costas, enquanto água cai e passo as mãos pelo meu cabelo, como se tentasse retirá-lo da frente sem sucesso. Com as cenas gravadas partimos então para a aplicação dos efeitos glitch, que foram diferentes para cada cena e sobrepostos, como meio de experimentar até que ponto seria possível obter de desconstrução das imagens. Neste processo, alguns efeitos distorceram as imagens, mudaram a cor, espelharam e até mesmo simularam falhas semelhantes a de televisões antigas.

Segue abaixo a interface gráfica do aplicativo utilizado (figura 28):

Figura 28 – Interface do aplicativo Vaporgram.

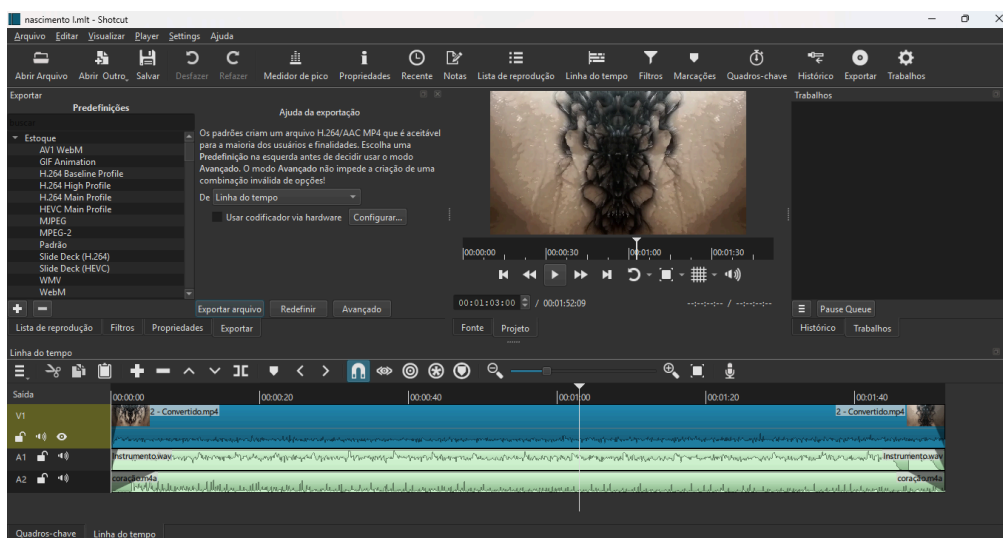


Fonte: Captura de tela de autoria própria.

Na sequência de produção, começou-se o processo de tentar de alguma maneira organizar essas imagens em um único vídeo, editado no editor de vídeos Shotcut que acabou se estendendo por sete minutos com cortes que trocavam de cena à medida que o som mudava de nota.

Segue abaixo a interface gráfica do aplicativo utilizado (figura 29):

Figura 29 – Interface do software Shotcut.



Fonte: Captura de tela de autoria própria.

Para a produção sonora, compreendida no entendimento experimental da paisagem sonora, foi produzida por meio do *software online* BandLab, que permite simular diversos instrumentos e aplicar efeitos sonoros. Neste processo, foi produzida uma faixa de áudio com sintetizadores simulados. A ideia aqui foi criar a partir das ferramentas musicais digitais, um som experimental que juntamente com o som da água caindo, retirada dos vídeos gravados, gerasse uma sensação de flutuação, etérea.

Adentrando neste campo sonoro, as experimentações sonoras não podem ser desconsideradas na arte contemporânea, uma vez que as produções deixam de ser apenas visuais e se hibridizam com outras linguagens, assim como o som se torna parte fundamental das videoartes e videoperformances.

Esta prática pode ser vista nas produções do grupo Fluxus, nas décadas de 1960 e 1970, formado por artistas de diversas áreas, alguns deles são: o já mencionado Nam June Paik, Yoko Ono e John Cage (figura 30). Este último merece destaque nesta parte por suas contribuições e pesquisas no campo da música eletroacústica, um tipo de hibridismo, juntando sons de instrumentos reais com sons produzidos e alterados eletronicamente através de equipamentos e softwares. Uma reflexão que podemos abrir aqui é a questão da *Glitch Art*, já abordada anteriormente, e que seus conceitos podem se aplicar nesta etapa de produção sonora também, pois se o *glitch* é se apropriar do erro, do imprevisto, logo quando

falamos de uma manifestação sonora que busca romper com os padrões estabelecidos e que enxerga valor na falha e no acaso, estamos falando de uma espécie de *glitch* sonoro.

Figura 30 – John Cage, Water Walk, 1960.



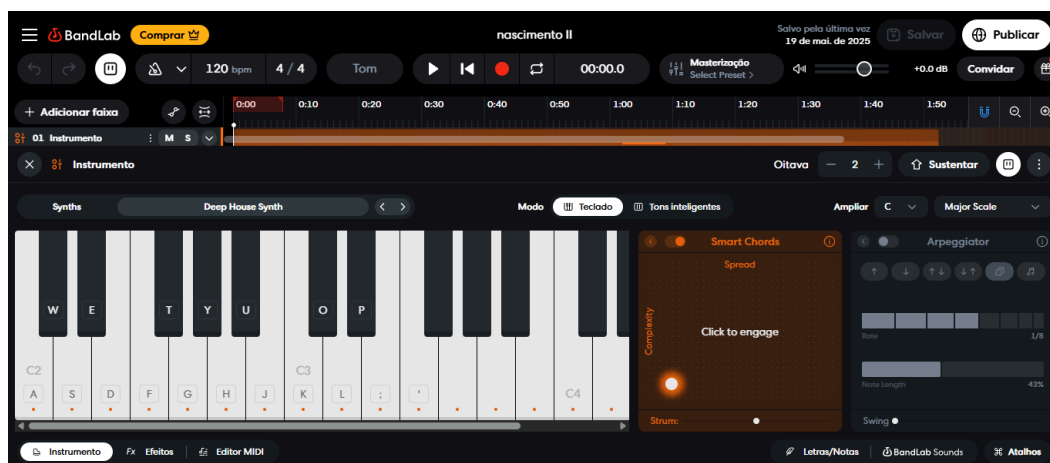
Fonte: Site História Arte.

A influência do grupo Fluxus contribui para outro importante aspecto: do conceito de Arte Total, que é exatamente a hibridização das linguagens artísticas como parte de um todo, ou seja, o desenho, a pintura, a escultura, a performance, o vídeo, a dança, a música e muitas outras formas de arte não se apresentam mais isoladamente, vistas como partes individuais e distantes que os artistas devem escolher, mas sim híbridas, concomitantes, coexistindo em um único trabalho, que se tornam muitos, amplificando a simbologia e a poética uns dos outros.

Foi pensando neste contexto, que realizei a produção das faixas sonoras para esta série, não apenas como experimentação, mas como parte essencial dos trabalhos, como um todo, e que se apoia nos mesmos conceitos. O *glitch* sonoro que apresento aqui é proveniente de minhas experimentações no *BandLab* (figura 31), que foram escolhidas as oitavas, os instrumentos e os acordes, mas o ritmo e a forma como esses sons se apresentam foram frutos do improviso, um processo de não temer o eventual erro e não se preocupar com uma sonoridade que precisasse

estar de acordo com o que imaginamos da música, eu queria passar sensações e a melhor maneira é deixar que elas fluam em tempo real.

Figura 31 – Interface do software BandLab.



Fonte: Captura de tela de autoria própria.

Após esse momento, foi percebido que as cenas funcionariam melhor isoladas, valorizando cada efeito alcançado individualmente, dividindo o que antes era um vídeo longo em três menores, sendo variações do mesmo ato, Nascimento I, II e III (figuras 32, 33 e 34). Logo o som precisava ser retrabalhado, aproveitando a base anteriormente construída, alterando o tom e os acordes para cada vídeo. com as faixas introduzidas, ainda faltava algo para atingir a sensação da metáfora do nascimento de um ser, então foram gravados e incluídos sons da fisiologia do corpo humano; para o primeiro foi o som das batidas do coração; para o segundo, a fricção de fios de cabelo; já para o terceiro, a respiração; os três provenientes do meu próprio corpo.

Figura 32 – Juno Caires, Nascimento I , 2025.



Fonte: Frame da Videoperformance de autoria própria. Disponível em:

 nascimento I.mp4

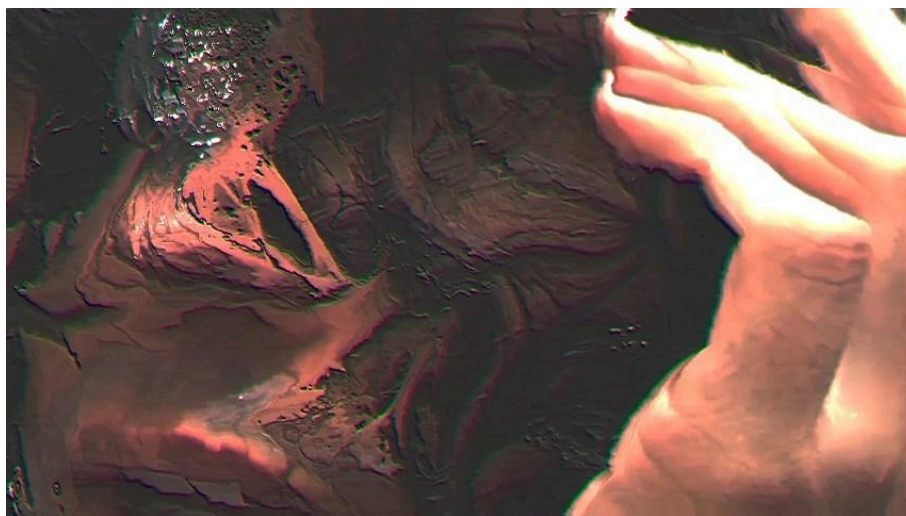
Figura 33 – Juno Caires, Nascimento II , 2025.



Fonte: Frame da Videoperformance de autoria própria. Disponível em:

 nascimento II.mp4

Figura 34 – Juno Caires, Nascimento III , 2025.



Fonte: Frame da Videoperformance de autoria própria. Disponível em:

 nascimento III.mp4

Figura 35 – Juno Caires, Confusão I , 2025.



Fonte: Frame da Videoperformance de autoria própria. Disponível em:  confusão I.mp4

Com o primeiro ato concluído, chegou o momento de iniciar o segundo: “Confusão”, aqui a intenção é representar este termo como metáfora para os momentos mais complexos e de incerteza ao navegar pela própria identidade. Surgiu então a ideia para o primeiro vídeo (figura 35) , duas versões minhas sobrepostas se balançam e jogam o cabelo de costas, enquanto se mesclam e desaparecem, como ecos, devido aos filtros de glitch usados que causam essa sensação de mistura, de confusão.

O som também foi pensado para gerar a mesma sensação, foi feita então uma composição com sintetizadores bem graves no *Bandlab*, juntamente com um ruído agudo e constante, criado a partir do mesmo sintetizador, mas amplificando seu tom, o resultado é uma trilha pesada e desconcertante, assim como é esta parte do processo que é o foco deste ato.

Figura 36 – Juno Caires, Confusão II , 2025.



Fonte: Frame da Videoperformance de autoria própria. Disponível em: [📺 confusão II.mp4](#)

O segundo vídeo deste ato (figura 36) foi elaborado com a ideia de câmera na mão, que percorre o meu corpo em um enquadramento fechado, desta forma não é possível apontar com clareza qual parte do corpo está sendo mostrada, salvo em alguns momentos, como quando é possível identificar um sutiã, símbolo de auto afirmação importante para mim, a sensação é de confusão e incerteza, temas deste ato, que são reforçados pelos efeitos de *glitch* utilizados, que distorcem a imagem e tornam mais abstrata.

3.2.1 Arte total

Nesta etapa da produção foi feito o convite de apresentar o trabalho na sétima edição da MADi, a Mostra de Arte Digital, que aconteceu no Centro Cultural Casarão Thomé, com a proposta de ocupar uma sala do espaço. Foi então preciso pensar a maneira em que os vídeos seriam expostos, chegando em uma ideia de uma videoinstalação e uma performance, produzida a partir da realização dos vídeos e do som em tempo real. O intuito de tornar o trabalho em uma

videoinstalação foi traduzir a poética, que é tão íntima e pessoal em uma materialidade, num espaço que convida o público a experienciar os vídeos de uma outra maneira, mais convidativa e aproximada.

Na semana que antecedeu a MADi foi realizada a montagem, para esta levei objetos meus que são representativos para mim e que se amarram ao tema do trabalho, sendo estes: um tapete, almofadas, um filtro dos sonhos, pedras, um espelho com fotos minhas, pinturas e desenhos recentes e antigos, além disso também fizeram parte da instalação meu documento de identidade antigo e o meu contendo novo nome, e os remédios que uso para terapia hormonal.

A coletividade também fez parte do processo desta etapa do trabalho, porque além dos meus objetos, mencionados acima, objetos de outras pessoas, amigas e colegas, integraram a instalação, como uma mesa para a televisão, plantas em vasos, fios desencapados de aparelhos eletrônicos, galhos e flores da planta primavera, além dos móveis que compõem o casarão.

O próximo passo, uma vez que os objetos estavam reunidos, foi o momento de montagem da instalação, que também se realizou coletivamente com colegas que fazem parte da organização da MADi. Os móveis e objetos foram dispostos de uma maneira que respeitassem a estrutura do espaço, assumindo a estética da casa; dessa forma foram aproveitadas do local duas poltronas, um sofá, uma mesa de canto e uma mesa grande de centro.

Na mesa maior que ficou no centro da sala, foram dispostas as pinturas desenvolvidas na disciplina de pintura, as plantas, as pedras, os fios emaranhados nestes objetos e a ficha técnica.

Figura 37 – Juno Caires, Videoinstalação “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.



Fonte: Foto de Ágatha Scaff.

À frente da mesa, foi posicionado o tapete no chão e mais a frente outra mesa menor onde ficou a televisão que passava os vídeos;

Figura 38 – Juno Caires, Videoinstalação “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.



Fonte: Foto de Ágatha Scaff.

Ao lado esquerdo desta mesa, no canto estava outra mesa com o espelho, as fotos, os documentos de identidade e os remédios.

Figura 39 – Juno Caires, Videoinstalação “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.



Fonte: Foto de Ágatha Scaff.

Na parede próxima, dois desenhos antigos. O sofá e as poltronas ficaram opostos para a televisão; acima das poltronas havia um trilho de luz, onde foram pendurados os fios, os ramos de primavera e o filtro dos sonhos, o mesmo processo foi feito numa barra que ficava acima da outra entrada da sala.

Figura 40 – Juno Caires, Videoinstalação “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.



Fonte: Foto de Ágatha Scaff.

Figura 41 – Juno Caires, Videoinstalação “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.



Fonte: Foto de Ágatha Scaff.

Com isto posto, se faz necessário explicar sobre o conceito e a poética por trás da videoinstalação: primeiramente como pôde ser visto anteriormente, meus trabalhos em outras linguagens sempre se atrelaram à natureza, plantas e flores, já que elas possuem uma simbologia muito forte de mudança e crescimento, o que faz sentido para falar sobre identidade e gênero.

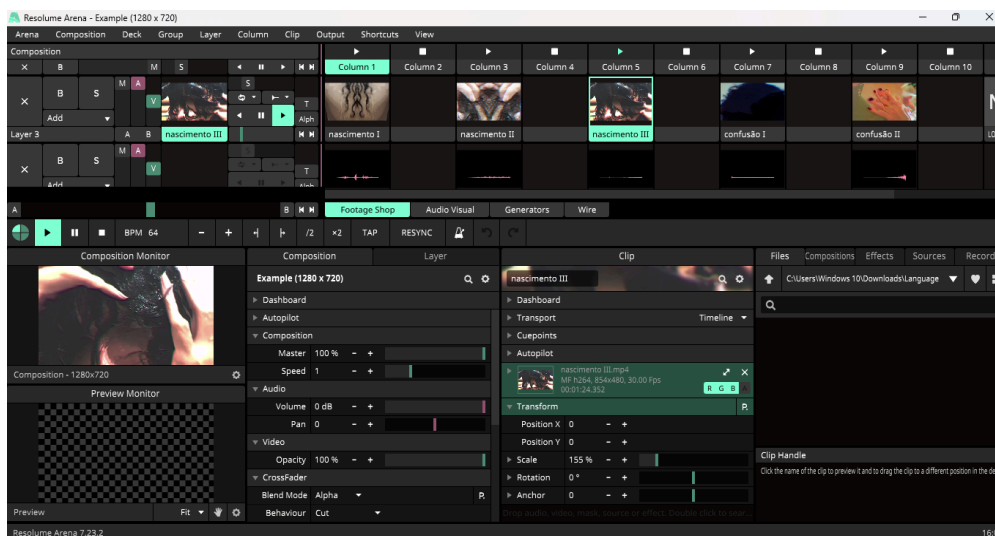
A natureza já seria parte dos vídeos para o terceiro ato deste trabalho, com tema de aceitação, mas quando o convite para expor na MADi foi feito a produção ainda não estava neste estágio, o que gerou a oportunidade de fazer com que o terceiro ato saísse do campo do vídeo e se materializasse em uma instalação e performance, que falarei sobre mais a frente.

Desta forma, como arte e vida são inseparáveis neste trabalho e muitos outros que já produzi, me apeguei ao conceito de arte total e por isso trouxe trabalhos em outras linguagens, todos de autorretrato e ligados a natureza, a intenção era que tudo na sala fosse uma representação minha e do meu processo de aceitação, trazendo objetos meus, como os documentos que mostram quem eu tentava ser, mas que nunca fui e quem eu verdadeiramente sou, postos lado a lado; junto deles os meus remédios de terapia hormonal, que são demarcadores fortes da minha transição de gênero; o espelho também traz um dado sobre nós, é através dele que vemos nossa própria imagem, que nos enxergamos e refletimos sobre quem nós somos.

Outra parte fundamental deste ato que também se atrela ao conceito de arte total foi a performance, nela além do elemento performático em si, há a presença do disparo em tempo real dos vídeos, câmera em tempo real e música experimental realizada ao vivo. Foi a junção de todos estes elementos e a própria instalação que produziram sentido e materializaram este terceiro ato, para além do vídeo, a performance é tão importante para este trabalho que ela faz a hibridação do campo do digital com o real.

A performance consistiu então de disparos em tempo real dos vídeos que fazem parte da série, através do *software Resolume Arena* (figura 42), enquanto eu ficava ao lado improvisando com os instrumentos sonoros digitais, que usei para cada vídeo, no total foram quatro: sintetizadores para o primeiro ato, outro sintetizador mais grave para o primeiro vídeo do segundo ato, uma guitarra para o segundo e para o terceiro utilizei um piano melódico. A performance sonora durou em torno de nove minutos.

Figura 42 – Interface do software Resolume Arena.



Fonte: Captura de tela de autoria própria.

Figura 43 – Juno Caires, Performance “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.



Fonte: Foto de Ágatha Scaff.

A performance ainda contou com uma parte final, em que me levantei, me posicionei no meio da sala, e disse as seguintes frases: “O meu nome é Juno, esta sou eu e eu vim para nunca mais voltar”, logo após eu distribuí ramos de primavera para as pessoas presentes.

Figura 44 – Juno Caires, Performance “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.



Fonte: Foto de Ágatha Scaff.

Figura 45 – Juno Caires, Performance “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.



Fonte: Foto de Ágatha Scaff.

A simbologia desta performance e deste ato, como um todo, é a aceitação de que esta sou eu, de que é possível viver confortavelmente na minha pele e ser feliz, portanto, serve como uma afirmação diante de tudo que me foi negado e de que eu neguei a mim mesma.

Realizar a performance sonora ao vivo, enquanto os vídeos eram executados em tempo real naquela sala, foi mostrar pequenos pedaços meus para as pessoas, externalizando um mundo que antes só vivia internamente. , Entregar ramos de flores, foi como compartilhar um pouco disso tudo com as pessoas, para que se lembrem de mim como eu sou,.E proferir as frases “O meu nome é Juno, esta sou eu e eu vim para nunca mais voltar”, foi uma libertação e a anúncio do título desta série: Para Nunca Mais Voltar, porque precisei me locomover fisicamente da cidade em que morava para poder estudar e junto com isso, para poder ser quem eu verdadeiramente sou, e eu nunca mais vou voltar, tanto para Três Lagoas, que apesar de ter pessoas queridas para mim, nunca me coube, tanto para esta antiga vida que nunca me comportou.

Figura 46 – Juno Caires, Performance “Para Nunca Mais Voltar”, 2025.



Fonte: Vídeos de Adman Aratani, Laís Rocha e Tayná Lazzari. Disponível em: [pnmv.mp4](#)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dessa maneira, podemos perceber que a videoperformance encontrou terreno fértil em meio as linguagens da arte contemporânea, sendo mais aberta e hibridizando com outros campos, isso devido à inserção das tecnologias digitais na arte de acordo com Anne Cauquelin (2005). O conceito de Arte Relacional de Nicolas Bourriaud (2009) também é importante aqui, pois reforça a mudança nas relações da Arte Contemporânea com o público, ao mesmo tempo que subverte as tecnologias que utiliza, trazendo novas possibilidades, como vimos com Arlindo Machado (2010) e Patrícia Silveirinha (1979).

Entender as linguagens do vídeo também foi de suma importância para este trabalho, assim como seu caráter híbrido como apontam Christine Mello (2008) e Regilene Sarzi (2019), algo presente desde os primórdios com o artista Nam June Paik. Também abordamos a Glitch Arte de acordo com Gisele Delatorre (2022), Iman Moradi (2004) e Cleber Gazana (2014), que logo se tornou parte fundamental das produções ao se vincular com a temática.

Vimos também que vários conceitos acerca das teorias de gênero de acordo com Márcia Tiburi (2023), Teresa de Lauretis (1994) e Paul B. Preciado (2022) são importantes para abordar a transgeneridade nessa linguagem, como é o caso das artistas Uýra Sodoma e Alice Yura, que trabalham a temática de maneira poética, sensível e com propriedade, se colocando em contato direto com o público, que pode estabelecer relações e enxergá-lo através de outros olhares, além de ganharem potência ao utilizarem as características da tecnologia do vídeo que vimos anteriormente.

Tudo isso foi de suma importância para a produção prática desta pesquisa, que é um grande autorretrato, como vimos com Filomena Sobral e Daniela Oliveira (2023), visto que a intenção foi pensar em como produzir trabalhos na linguagem da videoperformance que dialogassem com as temáticas sobre ser uma pessoa transgênero com a sociedade.

Quando olho para trás, percebo que todas as teorias estão presentes em minha produção, desde a desconstrução do vídeo; a estética e a poética da Glitch Arte; todas as questões levantadas envolvendo gênero, de uma maneira que a temática conversasse com a linguagem; e os conceitos de Arte Relacional e Arte

Total, principalmente quando os trabalhos se transformaram na videoinstalação e na performance.

Não posso deixar de citar também quando observo esta pesquisa, que tudo se amarra com o conceito de ciborgue de Donna Haraway (1985). Li o Manifesto ciborgue porque faço parte do grupo de pesquisa “Entre Nós” e de certa forma, os conceitos apresentados no livro de tecnologia e humanidade se entrelaçam com o que desenvolvi aqui.

Por fim, é necessário ressaltar a relevância pessoal, acadêmica e artística que esta pesquisa tem, pessoal porque o tema parte de uma vivência minha e escrever este trabalho me mudou profundamente; acadêmica porque acredito que o que foi pesquisado aqui precisa ser mais discutido para que possamos pelo menos plantar sementes de mudança no mundo; e artística porque tudo que produzi faz parte do caminho que desejo trilhar e novamente acredito que precisamos de mais artistas transgênero tomando a narrativa em nossas próprias mãos. No mais desejo continuar pesquisando a temática, a Arte e Tecnologia e produzindo e explorando as linguagens artísticas.

REFERÊNCIAS

- “A Fonte”, obra de arte com urinol, não é de Marcel Duchamp, diz historiador. **Folha de São Paulo**, 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2023/10/historiador-lanca-duvidas-sobre-a-autoria-de-a-fonte-obra-de-marcel-duchamp.shtml>. Acesso em: 02 de maio de 2025.
- ALICE Yura. **Prêmio PIPA**, 2025. Disponível em : <https://www.premiopipa.com/alice-yura/>. Acesso em: 26 de setembro de 2025.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. São Paulo: Martins, 2009.
- CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- DELATORRE, Gisele. **Glitch de Superfície**. 2022. 142 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2022.
- DE LAURETIS, Teresa. **A tecnologia do gênero**. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de. (Org.) *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- GAZANA, Cleber. **Glitch: a arte do erro digital**. Poéticas Visuais, Bauru, v 5, n. 1, 2014.
- LAMPKIN, Fulwood. Water walk: Música de vanguardia em la TV. **HA!**, 2021. Disponível em: <https://historia-arte.com/obras/water-walk>. Acesso em: 5 de novembro de 2025.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.
- MAM RIO. **SUPERNOVA | UÝRA - AQUI ESTAMOS (Montagem da exposição)**. Youtube. 14 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=C-k9ZT5ucMs>. Acesso em: 27 de abril de 2025.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2008.
- NAM June Paik: unindo tradição e tecnologia. **ARTE QUE ACONTECE**, 2020. Disponível em: <https://artequeacontece.com.br/nam-june-paik-unindo-tradicao-e-tecnologia/>. Acesso em: 09 de maio de 2025.
- MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. Senac, 2008.
- MORADI, Iman. **GLITCH AESTHETICS**. BA (Hons) Dissertation. Huddersfield/UK: The University of Huddersfield, 2004.
- MULTIPLICIDADE. **Uýra Sodoma - Festival Multiplicidade 2021**. Youtube. 31 de março de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z3ctKG4puLQ>. Acesso em: 29 de maio de 2025.

PARAVC YURA. **Restos de Carnaval - 11:54:22 12:29:17**. Youtube. 16 de junho de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jSlwPIN8-Cc>. Acesso em: 10 de setembro de 2025.

PARAVC YURA. **Performance Contos de Fada**. Youtube. 1 de fevereiro de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=t2SL0MTV3qw>. Acesso em: 10 de setembro de 2025.

PRECIADO, Paul B. **Manifesto contrassexual**: práticas subversivas de identidade sexual. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2022.

SARZI, Regilene. **Arte, TV e a Ubiquidade do Corpo e do Vídeo na Experiência Estética Contemporânea**. Arte e narrativas emergentes. Aveiro: RIA Editorial, p. 12-37, 2019.

SILVEIRINHA, Patrícia. **A arte vídeo**: Processos de abstracção e domínio da sensorialidade nas novas linguagens visuais tecnológicas. Universidade Nova de Lisboa, 1979.

SOBRAL, Filomena Antunes; OLIVEIRA, Daniela Morgado. **Vídeo experimental e autorretrato**. AVANCA| CINEMA, 2023.

TIBURI, Marcia. **Feminismo em comum**: para todas, todes e todos. Rosa dos tempos, 2023.

UÝRA. **Prêmio PIPA**, 2024. Disponível em: <https://www.premiopipa.com/uyra/> . Acesso em: 25 de abril de 2025.