

Corpos monstruosos e virtualidade: o inquietante feminista em Vitória Cribb

Monstrous Bodies and Virtuality: The Feminist Uncanny in Vitória Cribb

PAULA TRUSZ ARRUDA

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS – Brasil

RESUMO

Este artigo argumenta que a criação de imagens de corpos disformes e monstruosos na virtualidade nos impele a estabelecer outras relações e conexões com a humanidade. No caso dos corpos de mulheres, essas novas relações ganham sentidos inquietantes, visto que esses corpos são continuamente cooptados pela dominação dos modos patriarcais de ver e de imaginar. A partir dessa perspectiva, o trabalho investiga e analisa duas séries de vídeos da artista Vitória Cribb (Brasil, 1996), *Cherith Experiments: Surreal Chaos* (2025) e *Hybrid Series* (2026). A pesquisa articula os conceitos de: imagem e aparelhos tecnológicos, de Vilém Flusser; *glamour*, de Serge Margel; *unheimlich*, de Sigmund Freud e inquietante feminista, de Alexandra Kokoli. Como resultado, evidencia-se que a produção de Cribb mobiliza o inquietante feminista como estratégia estética e política, tensionando o *glamour* e instaurando formas de resistência às normativas de gênero no contexto das virtualidades.

PALAVRAS-CHAVE

Vitória Cribb, Virtualidade, Inquietante feminista, Glamour, Monstruosidade.

ABSTRACT

This article argues that the creation of images of disfigured and monstrous bodies in virtual environments compels us to establish new relationships and connections with humanity. In the case of women's bodies, these relationships take on unsettling meanings, as such bodies are continuously co-opted by patriarchal modes of seeing and imagining. From this perspective, the study investigates and analyzes two video series by the artist Vitória Cribb (Brazil, 1996), *Cherith Experiments: Surreal Chaos* (2025) and *Hybrid Series* (2026). The research draws on the concepts of image and technological apparatuses, by Vilém Flusser; *glamour*, by Serge Margel; the *unheimlich*, by Sigmund Freud; and the feminist uncanny, by Alexandra Kokoli. As a result, it demonstrates that Cribb's work mobilizes the feminist uncanny as both an aesthetic and political strategy, challenging glamour and establishing forms of resistance to gender norms within virtual environments.

KEYWORDS

Vitória Cribb, Virtuality, Feminist *unheimlich*, Glamour, Monstrosity.

Introdução

Na escala temporal da existência humana, as relações estabelecidas com as virtualidades tecnológicas, em especial aquelas advindas dos aparelhos de comunicação contemporâneos, são muito recentes. Durante a última década, por exemplo, vivemos e experienciamos a consolidação da noção de rede social e suas lógicas algorítmicas, o que transformou muito nossos modos de vivenciar e habitar o mundo. Este artigo investigará algumas especificidades dessas transformações, ligadas aos modos de representação de corpos de mulheres. Para isso, terá como

recorte a análise de parte da produção artística de Vitória Cribb (Brasil, 1996), em especial, duas séries do conjunto Cherith World¹ (2025-): Cherith Experiments: Surreal Chaos (2025) e Hybrid Series (2026).

Espaço e imagem: o mundo carit

O projeto Cherith World, da artista brasileira Vitória Cribb, é formado por várias séries: *Cherith World*, *Surreal Ads*, *Surreal Chaos* e *Hybrid Species*, as quais focam em diferentes aspectos das noções de transformação, beleza e narrativas surreais². Ao analisar o nome do conjunto, torna-se necessário fazer um breve aprofundamento sobre a palavra *Cherith*, que é usada pela artista em sua forma inglesa. Em português, é traduzida como Carit, Querite ou Corate, e deriva do hebraico *Chorath* ou *Kerith* (כְּרִית), com raiz em *Karath* (כָּרַת)³, que significa cortar ou fazer aliança. No Primeiro Livro de Reis da Bíblia, Carit diz respeito a um córrego temporário oriundo do Rio Jordão, no qual o profeta Elias ficou abrigado a pedido de Javé (*Yahweh*, יְהוָה), durante um longo período de seca:

A palavra de Javé veio a Elias nestes termos: “Saia daqui, tome a direção do oriente e esconda-se junto ao córrego Carit, que fica a leste do Jordão. Você poderá beber água do córrego. Vou dar ordem aos corvos para que lhe levem comida”. Elias partiu e fez como Javé tinha mandado: foi morar junto ao córrego Carit, a leste do Jordão. Os corvos lhe levavam pão e carne de manhã e pão e carne à tarde. Ele bebia água do córrego (Bíblia, 2018, p.390).

O período em que Elias se mantém abrigado às margens do Carit costuma ser interpretado como um momento de separação com o mundo, já que, estando ali, o profeta foi protegido das mazelas da seca que afligiram a região pelo intervalo de um ano. Além disso, durante este período, Elias foi preparado para um desafio futuro, quando teria que enfrentar a divindade Baal. É possível entender essa passagem, dessa forma, como a estada em um local escolhido pela providência divina, para que esta protegesse e fizesse a preparação de determinado sujeito para os desafios por vir.

¹ Vídeos disponíveis no site da artista: <https://www.vitoriacribb.com>. Acesso em: 18 mar. 2026.

² *A mythic-tech series exploring transformation, beauty, and surreal storytelling*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sD2mG1rmDZQ>. Acesso em: 23 mar. 2026.

³ Disponível em: https://biblehub-com.translate.google/hebrew/3772.htm?x_tr_sl=en&x_tr_tl=pt&x_tr_hl=pt&x_tr_pto=tc. Acesso em: 20 mar. 2026.

Voltando então ao título do conjunto de Cribb, pode-se interpretar, dessa forma, que a nomeação de *Cherith World* permite uma leitura a partir das referências etimológicas e bíblicas. Nos vídeos, a artista realiza a criação de espaços virtuais em que se fazem presentes objetos e figuras humanoides que se transformam constantemente. Os corpos se metamorfoseiam, ou recebendo o acréscimo de massas disformes — ao mesmo tempo em que executam movimentos contra-normativos e com gestualidades não-humanas —; ou hibridizando seus membros com o de animais e/ou seres mitológicos. Nesse sentido, o espaço virtual criado por Cribb pode fazer as vezes do Carit, quando esses corpos são moldados ao mundo por vir, como se em preparação para as transformações dos modos de ser e estar contemporâneas em suas relações com a virtualidade.

Enquanto que o Carit, dentro da tradição bíblica, é um local criado e indicado por Javé, os espaços de *Cherith World* são produzidos por Cribb através de *softwares* e inteligências artificiais. A totalidade desses espaços são o seu mundo Carit virtualizado, e em cada vídeo vemos transformações diferentes. A série *Hybrid Series* (2026), por exemplo, é formada por quatro (04) vídeos: *Angel Mutation* (1'51"), *Snake Transformation* (1'32"), *Mantis Mutation* (1'32") e *Octopus Transformation* (1'32"). No título dos vídeos observa-se o caráter de metamorfose típico de *Cherith World*, pois a artista mantém por padrão intitular seus trabalhos com dois substantivos: o primeiro indicando um ser (anjo, cobra, louva-a-deus e polvo), e o segundo seu aspecto de transfiguração (mutação e transformação).

O vídeo *Octopus Transformation*, apresentado aqui a partir de *frames* (Figura 1), inicia mostrando uma mulher em plano médio. Ela sorri para a câmera enquanto realiza gestos ditos femininos e sedutores, ao ritmo de uma música instrumental provocativa, a qual também é produzida através de inteligência artificial. A mulher veste um conjunto branco e curto, que deixa boa parte de seu corpo à mostra, e possui asas que lembram aquelas que tipicamente aparecem nas representações de fadas. Conforme o tempo vai passando, mudanças em seu corpo começam a acontecer, como quando seus braços se multiplicam e depois se transformam em pernas de polvo. A seguir, as asas, primeiramente feéricas, passam a se assemelhar às de um demônio. A mulher, então, volta a se hibridizar em polvo, dessa vez incluindo a cabeça, e, finalmente, dissolve-se em uma poça iridescente.

O espaço em que as ações acontecem assemelha-se a um cômodo em perspectiva, com superfícies recobertas por uma espécie de pelúcia branca. Esse

espaço que Cribb cria não existe na materialidade, sendo um ambiente virtual, proporcionado por aparelhos tecnológicos. Vê-se com isso, que as tecnologias de comunicação recentes possibilitam a criação de espaços de existência que vão além da materialidade e da interioridade dos sujeitos. A noção de heterotopia, desenvolvida por Michel Foucault, ressoa nas possibilidades de espaços proporcionados pelo complexo internético, como, por exemplo, pela ideia de acúmulo — de alocações, lugares e tempos (Foucault, 2013) — característica dos ambientes virtuais e dos trânsitos que se dão através das redes sociais. O espaço virtual, portanto, é entendido em seu caráter híbrido, que através de seu espelhamento com a realidade matérica condensa múltiplas alocações e possibilidades de mundo.



Figura 1 – Vitoria Cribb. Octopus Transformation. 2026. 1'32". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mGCXOmY7uRA&list=PL2i9rR7ZG4bh5HtwMdWwqNeqeNeimUqkA&index=4>>. Acesso em: 27 mar. 2026.

Isso possibilita que, na virtualidade, dada a sua proximidade com as imagens técnicas, trabalhe-se com a construção da imaginação. Conforme desenvolvido por Vilém Flusser (Praga/1920-1991) em seu livro *Filosofia da caixa preta: ensaios para*

uma futura filosofia da fotografia (2011 [1983]), a imaginação é uma capacidade de “codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos e planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Assim, a imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens” (Flusser, 2011, p. 21). No caso de Cribb, os fenômenos codificados possuem referência nas quatro dimensões, mas também dizem respeito a visualidades construídas a partir daquelas possibilitadas pelos aparelhos tecnológicos contemporâneos.

Os jogos de codificação e decodificação de mundo operados pela artista são elaborados através de imagens criadas por CGI (*Computer-Generated Imagery*) e inteligência artificial. Esse mundo codificado e decodificado por ela não se refere mais, dessa forma, apenas ao mundo matérico, como o que a fotografia estava ligada em seus primórdios, mas a essa mescla com a virtualidade. As imagens criadas pela artista relacionam-se com o mundo, mas é a própria noção de mundo que agora está alargada, ela própria se hibridizando entre matéria e virtualidade. Nesse sentido, podemos ainda pensar com Flusser quando ele diz que

Imagens são códigos que traduzem eventos em situações, processos em cenas. Não que as imagens *eternalizem* eventos; elas substituem eventos por cenas. E tal poder mágico, inerente à estruturação plana da imagem, domina a dialética interna da imagem, própria a toda mediação, e nela se manifesta de forma incomparável (Flusser, 2011, p.23).

Pois é possível pensar que a criação de imagens feita por Cribb traduz eventos em situações e processos em cenas, já que propõe uma construção cênica com início, meio e fim. Nesse sentido, as imagens ainda são mediações entre a humanidade e o mundo, pois servem como acesso ao que não é atingível imediatamente através da representação (Flusser, 2011, p.23). Flusser, que escreveu pensando uma imagem técnica aquém dos processos de produção contemporâneos, dirigia-se aos meios imagéticos referentes até os anos 1980 do século XX, que ainda engatinhavam em suas relações com a tecnologia computacional. No entanto, o filósofo é bastante crítico aos modos com que a humanidade passa a viver em função das imagens, afirmando que ela não se serve das imagens em função do mundo, e sim o contrário. Como quando diz que

[a humanidade] não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai ser vivenciado como conjunto de cenas. Tal inversão da função das imagens é idolatria. Para o idólatra — o homem que vive magicamente —, a realidade reflete imagens (Flusser, 2011, p.23).

Dessa forma, se a humanidade passa a viver em função das imagens, as imagens criadas a partir dos recursos tecnológicos contemporâneos produzem possibilidades de mundos e existências para além da realidade vivida apenas na materialidade. Ou seja, a humanidade passa a crer nessas imagens enquanto realidade (de mundo): “as imagens técnicas, longe de serem janelas, são *imagens*, superfícies que transcodificam processos em cenas. Como toda imagem, é também mágica e seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo” (Flusser, 2011, p.32). Assim, a artista Vitória Cribb, em *Cherith World*, joga com a crença (do Carit) e com a magia (das imagens), propondo espaços e corpos a partir da criação de imagens virtualizadas. Os seres formados, nesse contexto, se preparam para outros mundos, imagéticos e virtuais. Em sua produção artística aqui analisada, Cribb cria espaços de habitação para uma humanidade mutante, disformemente volátil, virtualizada e monstrificada.

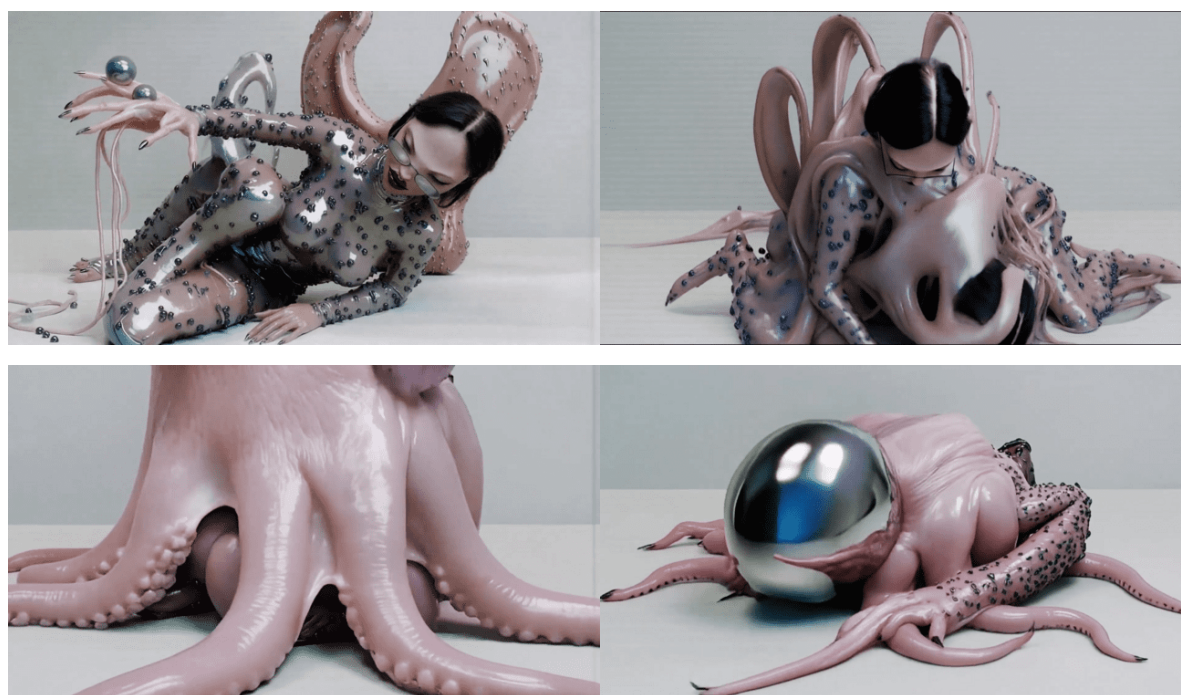


Figura 2 – Capturas de tela do vídeo *Surreal Chaos n.01* (2025), de Vitória Cribb.

A série *Cherith Experiments: Surreal Chaos* (2025), por exemplo, é formada por quatro (04) vídeos: *Surreal Chaos n.01* (2'45''); *Surreal Chaos n.02* (2'33''); *Surreal Chaos n.03* (2'40''); e *Surreal Chaos n.04* (2'55''). Os vídeos são, conforme descrição da artista, experimentos em CGI e animação assistida por IA explorando processos de geração de imagens através de softwares como KREA AI e FLORA FAUNA AI. Nessa série, as figuras de mulheres também apresentam gestos de

sensualidade, mas os corpos se liquefazem, moldando outras anatomias, mais extraterrestres que humanas (Figura 2).

Flusser diz que os “Instrumentos são prolongações de órgãos do corpo” (Flusser, 2011, p. 39), o que permite inferir que a instrumentalização utilizada para a construção de *Cherith World* são prolongações de órgãos de corpos contemporâneos, que não apenas existem na realidade matérica, mas também na virtualizada, em espaços heterotópicos. Esses prolongamentos corporais tornam-se, assim, possibilidades de existência na virtualidade. Ou seja, “o universo fotográfico, no estágio atual, é realização casual de algumas das virtualidades programadas em aparelhos” (Flusser, 2011, p.92), e a imaginação fotográfica da atualidade passa a ser cada vez mais apoiada na criação e na visualização de imagens derivadas de inteligências artificiais e aplicativos de modificações corporais.

Virtualidade, *glamour* e monstrosidades

A renomada artista Cindy Sherman (Glen Ridge/EUA, 1954), bastante conhecida por seus *Untitled Film Stills*, vem realizando experimentos em um horizonte de interesse semelhante aos de Cribb. Em julho de 2017, a artista tornou público o seu perfil na rede social Instagram, revelando, com isso, que vinha explorando algumas alterações corporais com o uso de filtros e aplicativos de edição de imagem, como o *Facetune*, *Perfect365* e *YouCam Makeup*. Desde então, a artista vem publicando em seu perfil⁴ diversas imagens alteradas, e se inicialmente dizia que suas experimentações não possuíam relação com o seu trabalho artístico⁵, atualmente Sherman mudou de ideia⁶. O fato de Sherman iniciar investigação artística junto a

⁴ Até recentemente a artista mantinha seu perfil no Instagram ativo e público, mas em janeiro de 2026 seu perfil foi desativado. O mesmo já aconteceu em outras ocasiões, desde 2017.

⁵ No original: *All these Instagram images are, for me, just playing around,” she says. “I don’t think it at all competes with my serious work. They’re just fun, like a little distraction.” But while she says that these “silly sketches” have not yet influenced her art directly, she does seem to be enjoying the ease with which these programs function. “I’m not such a perfectionist with using the apps. If you can erase the background and add another background, I don’t really care if the edges are all clean, and if it looks kind of funky, or if things overlap in a not-so-perfect way. It’s kind of freeing me up a little bit and maybe making me more open to experimentation.* Disponível em: <<https://www.wmagazine.com/story/cindy-sherman-instagram-selfie>>. Acesso em: 29 mar. 2026.

⁶ Uma das séries de obras originadas através dessas experiências resultou na exposição *Tapeçarias*, em 2020, na Galeria Sprüth Magers. As imagens editadas e publicadas no Instagram foram transformadas em tapeçarias, uma escolha da artista em função da baixa resolução das imagens produzidas via smartphone e editadas nos aplicativos citados anteriormente.

esses meios tecnológicos contemporâneos pode ter acelerado uma aceitação do sistema das artes ao uso artístico destes. Junto a isso, pode-se pensar que, visto que Sherman é uma artista conhecida por tratar de estereótipos de representações de mulheres através da fotografia, suas investigações recentes acerca do uso exagerado de filtros e edições de imagem acompanha as especificidades dos aparelhos tecnológicos contemporâneos em relação a essas temáticas. Suas últimas postagens no Instagram, por exemplo, utilizavam de inteligência artificial para modificar e gerar imagens, como possível observar nas imagens abaixo (Figuras 3, 4, 5, 6 e 7).

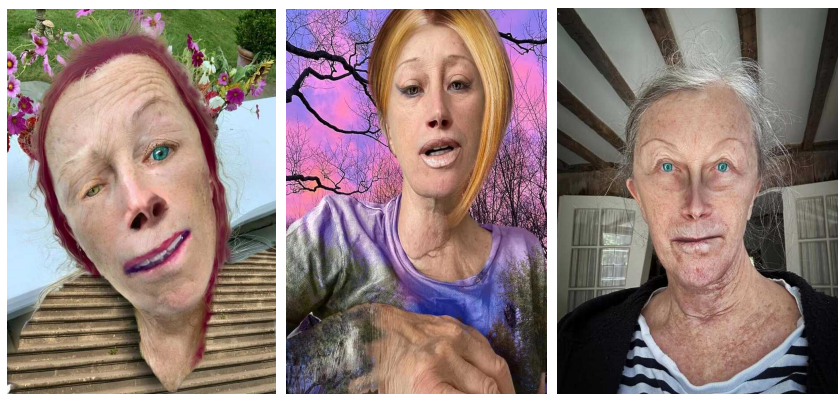


Figura 3 – (esq.) Cindy Sherman. *Hello fall*. Instagram (@cindysherman). Data da postagem: 03 out. 2017. *Screenshot* realizado em: 22 nov. 2025.

Figura 4 – (centro) Cindy Sherman. *Ready for the weekend*. Data da postagem: 28 mai. 2021. *Screenshot* realizado em: 22 nov. 2025.

Figura 5 – (dir.) Cindy Sherman. *I'm back*. Data da postagem: 11 out. 2021. *Screenshot* realizado em 22.11.2025.



Figura 6 – (esq.) Cindy Sherman. *Untitled #632*. 2010/2023. *Gelatin silver print and chromogenic color print*. 50,8 × 33,7 cm.

Figura 7 – (dir.) Cindy Sherman. *Untitled #639*. 2010/2023. *Gelatin silver print*. 50,8 × 35,5 cm.

Há algo em comum entre a produção artística recente de Cindy Sherman e a de Vitória Cribb, já que ambas aproximam questões ligadas às representações de mulheres a alterações físicas que quebram com a expectativa de um corpo sedutor, relacionando-as a algo que é da ordem do monstruoso. O filósofo Serge Margel (Suíça/1962), no texto *Corpo de estrela e sex machine: sobre a estética do glamour*

(2012), diz que os processos de objetificação e fetichização dos corpos das mulheres se dão através do *glamour*:

O glamour é o corpo-máquina da estrela, o corpo que maquina e engana, urde e trama, trata, entrança e combina um segredo de morte, para soberanamente lançar um feitiço, para enfeitiçar, como enredar, ou enganar os olhos do espectador (Margel, 2013, p.169).

Margel diz que o *glamour* possui relação intrínseca com as estrelas: atrizes e artistas do cinema, que capturam os olhos do espectador, enfeitiçando-os. A ação de enfeitiçar, assim, seria um estratagema do corpo-máquina da estrela. No entanto, haveria um jogo de dominação entre aquele que vê e aquela que é vista, já que se cria a expectativa de que essa relação sirva como atenuante ao medo da castração do homem. A feitiçaria, assim, viria da imagem ou da ilusão: “O gozo masculino nunca se contentará com a realidade da natureza, mas sempre procurará a imagem ou a ilusão” (Margel, 2013, p.169). Ou seja, o objetivo do espectador não seria o corpo físico em si, mas sim o corpo enfeitiçado, ilusório e imagético da mulher glamourizada: “Essa é a ‘versão perfeita’ da mulher: uma ilusão, o tratamento de uma superfície” (Margel, 2013, p.169). A partir disso, vê-se que a produção de Cribb em *Cherith World* não é alheia ao *glamour*, mas sim se utiliza desse feitiço para gerar uma expectativa àquele que observa, apenas para quebrá-la em seguida.

Esse tipo de estratégia pode se relacionar com o sentimento do inquietante (*unheimlich*) freudiano. No texto O inquietante (*Das Unheimliche*) (1919), Sigmund Freud (Áustria/1856-1939) faz uma análise do conto O Homem de Areia [*Der Sandmann*], manuscrito em 1815 pelo escritor romântico E.T.A. Hoffmann (Alemanha/1776-1822), no sentido de destrinchar um sentimento específico, o inquietante. Após sua análise do conto e de sua análise etimológica da palavra, o psicanalista conclui que *Unheimlich* seria tudo o que “deveria permanecer secreto, oculto, mas apareceu” (Freud, 2010, p. 254). Ao desenvolver sua tese a respeito do inquietante, Freud tem em mente a angústia e a ameaça existente na possibilidade da castração, e em sua derivação via perda dos olhos — já que a ameaça ocasionada pelo Homem de Areia (*Sandman*) reside na remoção dos olhos das crianças malcriadas. De acordo com ele, a relação entre a castração e a perda dos olhos

leva em conta a relação substitutiva entre olho e membro viril, manifestada em sonhos, fantasias e mitos, e não se pode contrariar a impressão de que um sentimento bastante forte e obscuro dirige-se precisamente contra a ameaça de perder o membro sexual, e de que apenas esse sentimento confere ressonância à ideia da perda de outros órgãos (Freud, 2010, p.262).

Haveria então uma relação entre os olhos, o inquietante e o medo da castração, sendo o monstro (Homem de Areia) aquele que executaria a ação temida. No entanto, a noção freudiana do inquietante se basearia em uma angústia típica de pessoas que possuem pênis, e que sofreriam, por isso, com a ameaça da castração.

É de supor, assim, que linhas teóricas psicanalíticas com base freudiana pensem questões psíquicas das mulheres apenas como um “outro” em relação ao homem, centralizando uma leitura de suas vivências dentro de uma perspectiva falocêntrica. Alexandra Kokoli, professora da Middlesex University, em Londres, no livro *The feminist uncanny in theory and art practice* (2016), realiza um estudo sobre o conceito do inquietante à luz de teorias feministas, analisando suas implicações em práticas artísticas contemporâneas. Kokoli desenvolve o conceito de “*feminist uncanny*” (inquietante feminista) nas convergências entre feminismo, psicanálise e arte, pensando-o a partir de como o feminino se constitui como lugar de inquietação, ameaça e desestabilização de normatividades. A autora diz que

A estranheza particular do *unheimlich* feminista decorre das margens do cânone do *unheimlich*: resulta em trazer de volta – com raiva – o sistematicamente irrepresentável à posição de um sujeito culturalmente produtivo. Não é simplesmente desfamiliarizante, mas profundamente inquietante, pois expõe a presumida familiaridade do campo da cultura como uma fraude e, pior, um crime de violência simbólica. No *unheimlich*, o retorno do recaiado não é horripilante devido ao que foi reprimido, mas devido à descoberta do evento da repressão (Kokoli, 2016, p.39) (tradução nossa)⁷.

Nesse sentido, Kokoli propõe que uma análise do *unheimlich* a partir de perspectiva feminista não partiria da castração, mas sim do retorno do recaiado, como aquilo que foi suprimido às mulheres, mas que torna a aparecer. Freud leva o retorno do recaiado em consideração ao tratar sobre o inquietante, mas não com um recorte de gênero. A angústia, nessa perspectiva, viria não pelo medo da castração, mas da repressão infligida às mulheres, que Kokoli marca como um crime de violência simbólica. Assim, a autora pensa o retorno do recaiado enquanto retorno do feminino recaiado:

O retorno do feminino carrega a marca de seu exílio imposto, do qual se libertou; suas cicatrizes são o que há de estranho, e seu retorno, contra todas as probabilidades, é terrível. O inquietante feminista [*feminist uncanny*] está,

⁷ No original: *The particular uncanniness of the feminist uncanny stems from the margins of the uncanny canon: it results from hauling back – in anger – the systemically unrepresentable into the position of a culturally productive subject. It is not simply defamiliarizing but deeply unsettling, as it exposes the presumed familiarity of the field of culture as a fraud and, worse, a crime of symbolic violence. In the uncanny, the return of the repressed is not horrifying due to what has been repressed but due to the unearthing of the event of repression* (Kokoli, 2016, p.39).

portanto, perpetuamente suspenso entre a revisão e a vingança (Kokoli, 2016, p.39) (tradução nossa)⁸.

Kokoli identifica no inquietante uma possibilidade estratégica para produções contraculturais subversivas, que reivindicam a presença de cânones representativos, como o feitiço do *glamour*, para desestabilizá-los a partir de dentro, para, assim, revelar a estranheza daquilo que é conhecido (Kokoli, 2016). É nesse sentido que os vídeos de *Cherith World* trabalham a noção de inquietante.

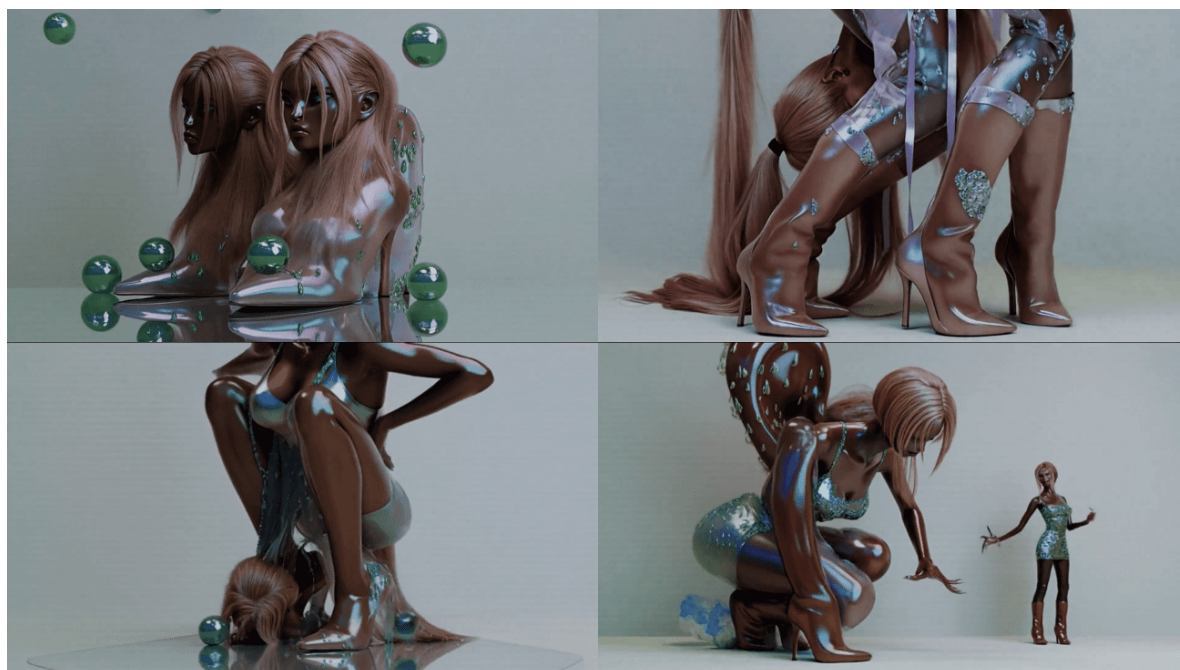


Figura 8 – Capturas de tela do vídeo *Surreal Chaos n.02* (2025), de Vitória Cribb.

⁸ No original: *The return of the feminine bears the mark of its imposed exile, from which it broke free; its scars are what is uncanny and its return against the odds is terrible. The feminist uncanny is thus perpetually suspended between revision and revenge* (Kokoli, 2016, p.39).



Figura 9 – Capturas de tela do vídeo *Mantis Mutation* (2025), de Vitória Cribb.

O enquadramento de cena que Cribb constrói nas duas séries aqui citadas deixa ver apenas a figura central, dando margem para que seja criada uma sensação de privacidade entre quem vê e aquela que se mostra, como um tipo de *peep show*. É como se as mulheres que protagonizam cada vídeo fizessem um *show* íntimo ao espectador *voyeur*, o que é corroborado pela trilha sonora, mas também pelas poses, gestos e vestimentas. Em *Hybrid Series* (2026), em especial, a protagonista de cada vídeo mantém contato visual com o espectador, proporcionando, com isso, a criação de um espaço de intimidade entre quem vê e quem se deixa ver. Ela oferece sensualmente sua imagem à captura do olhar do outro: reclina seu corpo no banco com pelúcia e deixa grande parte do seu corpo à mostra. Seus gestos são aqueles já tantas vezes realizados pelas atrizes e artistas glamourizadas. Porém, no caso de *Hybrid Series*, a glamourização é plenamente atingida, pois não está fundada em

alguma mulher existente no mundo enquanto matéria, mas é o corpo ilusório por excelência.

O primeiro indício de que algo não corresponde à expectativa é a transformação das asas da protagonista. Assim como em *Octopus Transformation*, as asas de fada são, durante breve período, substituídas pelas de um demônio. Enquanto que, na cultura popular, as fadas costumam ser entendidas como seres mágicos neutros ou dotados de bondade — como a fada madrinha, a fada do dente, as fadas protetoras da natureza etc. —; os demônios são vistos como entidades geralmente malévolas e lideradas por Lúcifer, o anjo expulso do céu cristão. Cribb, assim, ao trocar o tipo de asas de fada a demônio e, por fim, fada novamente, utiliza o recurso do inquietante para trazer à tona algo que estava oculto: o fato que a figura mostrada não é plenamente aquilo que demonstra ser. O tempo em que as asas de demônio se mantêm visíveis não dura mais que poucos segundos, tempo talvez insuficiente para que o espectador seduzido se dê conta da revelação ocorrida. A seguir, a transformação da protagonista em louva-a-deus inicia, com o acréscimo de patas e, por fim, do rosto. O inquietante, neste segundo momento, pode estar mais associado ao retorno do recalcado feminino, pois a transformação se completa com o híbrido mulher-inseto. O louva-a-deus é uma espécie de animal conhecida pela prática de canibalismo sexual, quando a fêmea, após a cópula, devora a cabeça do parceiro. Ou seja, se o vídeo começa com a promessa da sedução glamourizada, finaliza com a ameaça de violência àquele que assiste.

Os corpos mostrados não são feitos para proporcionar o feitiço do *glamour* como alívio à ameaça da castração, mas sim como uma isca à captura do olhar. Uma vez que a presa foi conquistada, revela-se a natureza monstruosa dos corpos. Em *Cherith Experiments: Surreal Chaos* (Figura 8) é através de seus órgãos disformes e distorções corporais, já em *Hybrid Series* (Figura 9), são as metamorfoses e transformações das mulheres em seres híbridos e ameaçadores. Aqui, o inquietante feminista desperta o retorno do recalcado enquanto uma promessa de violência, ameaçando a passividade glamourizada e normatizada. O Carit proposto por Cribb prepara essas figuras para a batalha por vir, instigando a resistência às representações falocêntricas e objetificadoras.

Considerações finais

No livro *Mandíbula* (2018), da escritora Mónica Ojeda (Equador/1988), as relações entre as mulheres e a monstrosidade se dão por vários vieses. Na história, acompanhamos o cruzamento narrativo de várias personagens: uma professora que sequestra uma aluna, uma irmã que possivelmente participou da morte do irmão mais novo, duas amigas que realizam jogos de poder com as pessoas ao seu redor. Em certo ponto do livro, a narradora diz que

a natureza das filhas, dizia o credo, era saltar na língua materna de mãos dadas com firmeza; sobreviver à mandíbula para se converter na mandíbula, tomar o lugar do monstro, isto é, da mãe-Deus que dava início ao mundo do desejo (Ojeda, 2022, p.160).

Ojeda, a partir dessa citação, repensa o que deveria ser típico das filhas, convocando-as a tomar o lugar do monstro. Para habitar o mundo do desejo, é preciso monstrificar-se. As obras de Vitória Cribb aqui analisadas dialogam com o trazido por Ojeda, construindo espaços imaginários para a ocupação de corpos que resistem a ser apenas glamourificados. O conceito de inquietante reinterpretado por perspectivas feministas se faz perceber como uma ferramenta estética e política de questionamento e desestabilização de normas representativas. Na arte, se torna uma estratégia para revelar as violências simbólicas que fundamentam normatizações de gênero, ao mesmo tempo em que convoca o que foi silenciado, invisibilizado e/ou excluído. A inquietação provocada pela produção artística de Vitória Cribb vem imbuída do retorno do feminino recalcado, que surge para desafiar o representável. Nesse sentido, conclui-se que as imagens produzidas pela artista não apenas tensionam regimes de representação, mas também operam como dispositivos de fabulação de outras possibilidades de existência, nas quais o corpo monstruoso emerge como agente ativo de ruptura e reconfiguração simbólica na cultura visual contemporânea.

Referências

Bible Hub. Disponível em: <<https://biblehub-com>>. Acesso em: mar. 2026.

BÍBLIA. A.T., *Reis, 17: 2 a 6*. In: BÍBLIA. Português. **Nova Bíblia Pastoral**: Antigo e Novo Testamentos. Tradução de: Luiz José Dietrich, José Ademar Kaefer, Maria Antônia Marques, Rafael Rodrigues e Shigeyuki Nakanose. 22ª ed. São Paulo: Paulus, 2018.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Apresentação de: Norval Baitello junior. São Paulo: Annablume, 2011.

FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico, as heterotopias**. Tradução de: Salma Tannus Muchaill. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

FREUD, Sigmund. O inquietante. *In*: FREUD, Sigmund. **História de uma neurose infantil (“O homem dos lobos”, Além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920))**. Obras Completas, Volume 14. Tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

KOKOLI, Alexandra. **The feminist uncanny in theory and art practice**. London: Bloomsbury Academic, 2016.

MARGEL, Serge. Corpo de estrela e sex machine – sobre a estética do glamour. *In*: **O Mutum** – Revista de literatura e pensamento. Brasília, UnB, n.1 jan-jul. 2013.

OJEDA, Mónica. **Mandíbula**. Tradução de: Silvia Massimini Felix. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica Contemporânea, 2022.

Perfil da artista Vitória Cribb no YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/@vitoria_cribb>. Acesso em: mar. 2026.

Site da artista Vitória Cribb. Disponível em: <<https://www.vitoriacribb.com>>. Acesso em: mar. 2026.

Site da Galeria Hauser&Wirth. Disponível em: <<https://www.hauserwirth.com>>. Acesso em: mar. 2026.

Sobre a autora

Paula Trusz Arruda é mestre em História, Teoria e Crítica de Arte junto ao PPGAV-IA/UFRGS, possui licenciatura (2022) e bacharelado (2011) em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Graduanda de Museologia na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Pesquisa atualmente representações de corpos femininos junto aos aparelhos tecnológicos contemporâneos e em ambientes virtuais. É professora de educação básica desde 2016 e editora de arte da Revista PHILIA | Filosofia, Literatura & Arte.

paulatrusz@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/3371014595553489>

<https://orcid.org/0000-0002-5700-1245>

Nota editorial: Este artigo é uma contribuição convidada. Em conformidade com a política editorial da revista, foi avaliado e aprovado pelos editores, sem submissão ao processo regular de revisão por pares.

Como citar

ARRUDA, Paula Trusz. Corpos monstruosos e virtualidade: o inquietante feminista em Vitória Cribb. Revista Estado da Arte, Uberlândia, v. 7 n. 1, p.324 – 338, jan. – jul. 2026. <https://doi.org/10.14393/EdA-v7-n1-2026-82234>



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional.