

# O vídeo como prática cultural e a performatividade videográfica na obra *Janelas Afetivas* do Coletivo COM.6

Regilene Aparecida Sarzi-Ribeiro

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP)

## Resumo

O artigo trata do vídeo como prática cultural e tecnológica e propõe um estudo da performatividade videográfica. Para tanto analisa a obra *Janelas Afetivas*, de 2020, do coletivo artístico COM.6, composta por uma videochamada exibida ao vivo pelo YouTube. O objetivo é descrever as estruturas relacionais e os aspectos estéticos do vídeo a partir de uma aproximação com os fundamentos teóricos de Andrew Feenberg e Don Ihde. A metodologia partiu de um mapeamento de vídeos produzidos no espaço em rede, on-line, durante os anos 2020 e 2021 e da escolha de obras para análise, dentre elas *Janelas Afetivas*. Os resultados apontam para uma ocupação do espaço on-line por distintas manifestações em vídeo ao vivo que exploram uma forma contaminada da linguagem audiovisual, que atua constantemente no campo social e cultural para se perpetuar como linguagem e comportamento tecnológico, e disso resulta a competência e a performatividade videográfica.

**Palavras-chave:** vídeo; cultura e tecnologia; performatividade videográfica; *Janelas Afetivas*; COM.6.

## 1. Introdução

Já se passaram três anos desde que a pandemia da covid-19 provocou a manifestação de uma série de expressões audiovisuais em rede. Durante os anos de 2020 e 2021, em meio à pandemia, observou-se um aumento significativo e compreensivo do uso dos dispositivos audiovisuais em todas as atividades humanas em função do isolamento social. Nas artes visuais não foi diferente e o que se viu foi um retorno massivo da linguagem do vídeo explorada para expressão em distintos projetos poéticos e artísticos. Tal observação levou ao questionamento acerca do que se nomeou nesta pesquisa como performatividade videográfica, que surge do pressuposto de que as práticas culturais decorrentes da incorporação das audiovisualidades em rede no cotidiano são um reflexo do ato performativo da linguagem do vídeo que, em sua atuação social, contamina a expressão e a comunicação audiovisual observadas no contexto pandêmico. Da arte para o cotidiano e vice-versa, a performatividade

do vídeo é marcada pela capacidade do mesmo de modular comportamentos humanos que resultam em comportamentos audiovisuais e ao mesmo tempo define uma competência da linguagem e dos aspectos estéticos do vídeo que atua na manutenção de sua presença nas mais variadas formas de expressão, da videoarte, videoperformance, videodança, videoclipe, videoteatro, videopostal e videopoesia até as videochamadas, videoaulas e os vídeos do *TikTok*, e agora no Metaverso.

Este artigo apresenta parte dos resultados de uma pesquisa realizada para um estágio de pós-doutoramento cujo tema foi o vídeo como prática cultural e artística entre os anos de 2020 e 2021. O recorte temporal da pesquisa reportou-se a época em que se viveu mundialmente o isolamento social provocado pela pandemia da covid-19 e o objetivo foi mapear expressões artísticas realizadas em vídeo no âmbito da internet, de forma *on-line*, visando descrever o fenômeno da performatividade videográfica a partir da análise da continuidade e ou ruptura das estruturas basilares da linguagem audiovisual na prática videográfica de um conjunto de três obras, escolhidas como *corpus* para o estudo.

A pesquisa de natureza exploratória e netnográfica buscou uma abordagem qualitativa do objeto de estudo que abarcasse a complexidade do fenômeno, além de um levantamento bibliográfico e uma coleta de dados primários que resultou em um arquivo de vídeos presentes em mostras e festivais realizados durante os anos de 2020 e 2021. A interpretação crítica e reflexiva foi baseada no referencial teórico de base que permitiu mapear, contextualizar, classificar e identificar obras, artistas, eventos e mostras dentro do recorte proposto. Para tanto, para referencial teórico de base optou-se pela aproximação e diálogo entre dois importantes pensadores contemporâneos, Andrew Feenberg e a filosofia da tecnologia e Don Ihde e a pós-fenomenologia.

Andrew Feenberg (Nova York, 1943), filósofo norte-americano integrante da Cátedra Canadense de Pesquisa em Filosofia da Tecnologia, da Escola de Comunicação da Universidade Simon Fraser, Vancouver no Canadá. Na primeira década dos anos 2000, Feenberg publicou uma série de trabalhos que se tornaram referência para a filosofia da tecnologia, dentre os quais *Questioning technology* (1999), *Transforming technology* (2002) e *Heidegger and Marcuse* (2004). Em *Questioning technology*, o referido autor defende que o desenho tecnológico é central para as estruturas sociopolíticas democráticas, descrevendo em que medida a tecnologia se transforma nas diferentes esferas da vida cotidiana nas quais ela está presente.

Entre as questões levantadas pelo filósofo norte-americano Don Ihde, professor emérito da State University of New York at Stony Brook, sobre a relação humano-tecnologia, interessa saber se “as tecnologias afetam a forma como agimos, percebemos e entendemos o mundo” (Ihde, 2017, p. 20) e, por extensão, observar a cultura tecnológica para situar criticamente a performatividade videográfica neste contexto. Em seu livro *Tecnologia e o Mundo da Vida*

(2017), Ihde trata das várias correntes de debate sobre a tecnologia e busca expandir o campo da filosofia da tecnologia. Don Ihde inaugurou as bases da pós-fenomenologia, cuja metodologia de abordagem da tecnologia foi aplicada como uma das possíveis interpretações do fenômeno do vídeo e sua performatividade.

A pesquisa defendeu a hipótese de que um dos traços da performatividade videográfica é comportar-se como um vírus ou um agente que contagia todas as formas de comunicação humana e expressão artística na contemporaneidade. O vídeo transmite seus traços linguísticos toda vez que se projeta culturalmente e como resultado se perpetua através das diferentes plataformas e ambientes digitais. Nota-se duas frentes de atuação que marcam a performatividade videográfica, a primeira é o contágio na medida em que contamina as ações humanas e provoca comportamentos audiovisuais resultantes da prática cultural da linguagem vídeo e a segunda, a competência do vídeo em se manter como veículo – áudio – visual – mutante a cada nova plataforma ou ambiente digital a partir do qual ele interage socialmente e se perpetua como imagem-som.

Como se sabe, as práticas audiovisuais – comunicacionais ou artísticas – resultam da temporalidade em fluxo e é a partir da temporalidade que o sujeito habita a linguagem vídeo e se apropria das audiovisualidades em plataformas ou ambientes digitais, cada vez mais conectado e integrado a um ser e estar vídeo. Essas audiovisualidades experienciadas em constantes devires e sucessivas conexões, transformam a percepção e o ser humano age como um sujeito audiovisual, condicionado por essa experiência do vídeo, incorporado e vivido culturalmente, cotidianamente.

Nesse cenário, o vídeo passa a ser uma ação vídeo, a ponto de se perceber como os corpos agem frente as câmeras corrigindo comportamentos, reagindo a situações nas quais a linguagem do vídeo exige outras posturas e costumes. Como exemplo, basta observar como se apreende e se incorpora distintas ações videográficas tais como enquadrar, corrigir o foco, compor figura e fundo, usar filtros e ajustes de luz e som, acertar a distância da câmera para mais perto ou mais longe, a velocidade da fala e o volume ou ruídos sonoros. E no caso dos aparelhos móveis, fica claro como se integra a verticalidade das telas para a gravação dos vídeos e sua veiculação nas redes sociais ou ainda como se atende a uma videochamada caminhando e andando por um ambiente, enquanto se fala ao telefone, com o outro lado. Tudo isso sem falar dos ajustes estéticos e criativos de composição e criação de imagens e toda uma gama de outras soluções estéticas (fragmentações, sobreposições, recortes, mixagens, fusões, expansões de imagens, simultaneidade de sons e outros elementos que a linguagem permite explorar) para produção e criação em vídeo encontradas em qualquer dispositivo digital.

Este estudo integra parte dos resultados gerados a partir de um mapeamento de 48 eventos compostos de mostras, exposições e festivais *on-line*, sendo 20 deles realizados no

ano de 2020 e 28, em 2021. Esse número, que não se esgota com a pesquisa, revelou uma diversidade de manifestações em vídeo durante a pandemia da covid-19, as quais fortaleceram as práticas artísticas colaborativas e a ocupação artística dos espaços *on-line* com a finalidade de tornar a internet o lugar privilegiado da expressão artística videográfica.

Três obras, participantes dos eventos mapeados, foram escolhidas para análise na pesquisa de pós-doutorado concluída em 2022, a saber, a performance audiovisual *Janelas Afetivas* (2020) do Coletivo COM.6, participante da mostra EmMeio#12.0; a videoarte *Câmera* (2021) do trio Yara Ktaish, Panosaprahamian e Cadu Tenório, participante da mostra OUTROS Festival de Arte, e a videodança *Votum* (2021) de Eva Prediger e Ivana Santaella, integrante do 5º. Festival Videodance. Neste artigo, é apresentada a análise da obra *Janelas Afetivas* (2020) do Coletivo COM.6.

## 2. Performatividade videográfica – *Janelas Afetivas* (2020) do Coletivo COM.6

A obra *Janelas Afetivas* é uma performance audiovisual realizada ao vivo em 2020 pelo Coletivo COM.6, durante a mostra EmMeio#12.0, que compôs a programação do evento organizado pelo Medialab/UNB, Brasília. A mostra EmMeio#12 contou com a curadoria de Artur Cabral, tendo integrado:

[...] a web-exposição interativa “Prospeções Afetivas: Em tempos de pandemia”. A exposição incorpora noções na perspectiva da Obra Aberta de Umberto Eco no contexto de isolamento e pandemia. Em parceria com o laboratório Medilab/UnB e com o apoio do projeto Ações em Arte do Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília, a exposição internacional conta com mais de 15 obras interativas e generativas suportada através de uma plataforma web (Cabral, 2020).

A mostra EmMeio#12 Entrelaçamentos foi composta por performances audiovisuais ao vivo e *on-line*, realizadas em outubro de 2020 no canal do MediaLab UNB no YouTube e buscaram repercutir como a arte computacional se posiciona frente aos desafios da arte, mercado de arte, questões de cooperação e apropriação das tecnologias no cenário cultural e econômico pós-pandemia.

O Coletivo COM.6, criado em 2017, é composto pelos artistas Agda Carvalho, Clayton Policarpo, Daniel Malva, Miguel Alonso e Sergio Venancio e Edilson Ferraria (*in memoriam*) e para a performance *Janelas Afetivas* contou com a presença do artista multimídia e professor Dr. Cleomar Rocha, MediaLab/UFG, como convidado. O nome do coletivo advém da sigla de Corporalidade, Oralidade e Matéria = COM.6. Segundo a descrição encontrada no canal de vídeo YouTube, a obra pode ser definida como:

Um encontro sem roteiro e sem falas, uma experimentação de edições de vídeos, o encontro é simultaneamente traduzido em um mundo paralelo que se desdobra em tempo real, mixada, trazendo elementos de outros conteúdos da internet e

somente a vontade de estar junto, um compartilhamento de mundos íntimos (EmMeio#12.0, 2020).

O vídeo usado pela pesquisa para estudo foi gerado pelo registro da performance audiovisual ao vivo realizada por uma videochamada *on-line*. Ou seja, trata-se de um registro da videochamada que aconteceu em um dia e horário determinado e que é única, pois aconteceu naquela ocasião em 2020. Segundo Malva *et al.*,

Janelas Afetivas surge como uma proposta de reapropriação de tecnologias em rede para realização de experimentações audiovisuais em tempo real que, ao mesmo tempo que proporcionam diálogos não-verbais entre os integrantes do coletivo COM.6, são transmitidas ao vivo para o público via YouTube. Partimos da observação da confluência de rotinas diárias para as telas dos dispositivos, em plataformas de videoconferência (Google Meet, Microsoft Teams, Zoom) que ordenam os participantes em uma disposição de pequenas janelas. Tais interfaces lembram tabuleiros – nelas vemos os nomes dos participantes, seus rostos e os cenários de suas intimidades – e instauram um novo paradigma de sociabilização para o ano de 2020. Em um exercício de desconstrução dos limites rígidos desse enquadramento imposto reside o projeto Janelas Afetivas (Malva *et al.*, 2020, p. 194).

A obra começa com a tela do vídeo fragmentada e composta por diferentes janelas ou telas divididas pela presença de vários rostos, ao todo sete figuras diferentes, seis homens e uma mulher. Pode-se identificar os rostos em função do enquadramento em primeiro plano, a partir do qual se vê de frente e do tórax para cima, ombros e pescoço, tendo o corpo registrado pela câmera na posição frontal (figura 1).

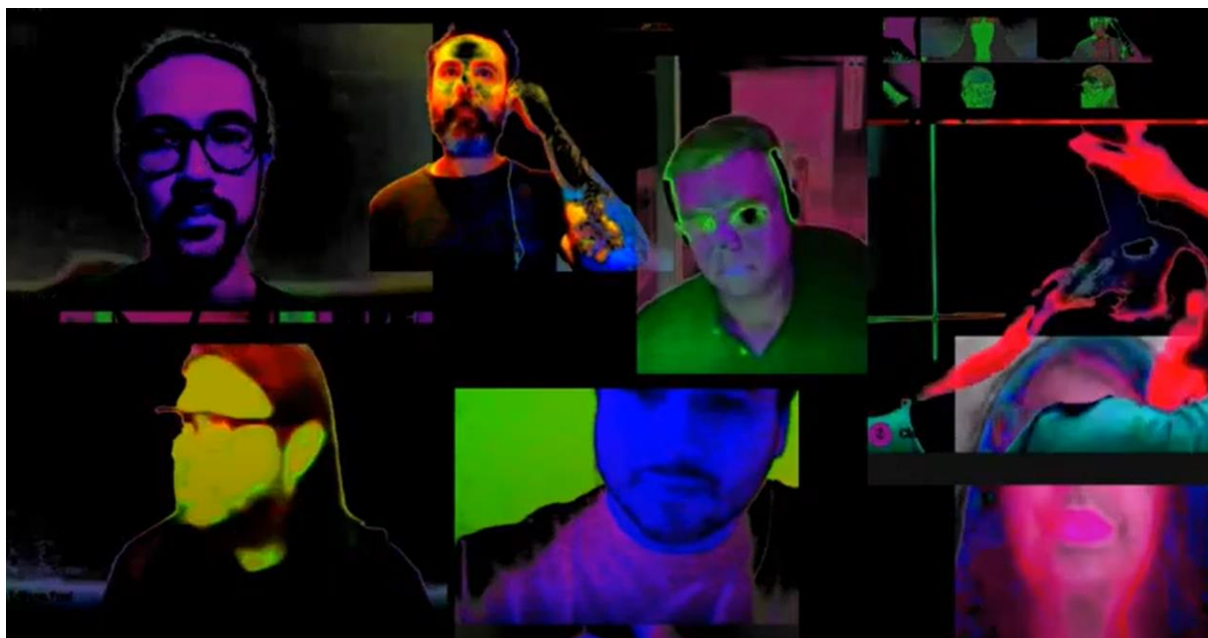


Figura 1. Mostra EmMeio#12. Frame do vídeo *Janelas Afetivas*, 2021.  
Fonte das imagens: [https://www.youtube.com/watch?v=sbF6BUwCzA4\\_](https://www.youtube.com/watch?v=sbF6BUwCzA4_)

Os artistas estão dispostos no quadro de tal forma que no lado esquerdo da tela nota-se alguns rostos masculinos de frente, são rostos masculinos e do rosto da mulher, se vê apenas um detalhe, a boca, e bem abaixo e ao centro da tela, de um dos rostos masculinos, também só se observa a boca. Do outro lado, à direita da tela, duas figuras, uma de perfil e outra de frente, reiteram as posições e o enquadramento. Ainda do sétimo performer, de perfil, nota-se o pescoço e as mãos que em um gesto, reúne e prende o cabelo.

Os integrantes do coletivo, cada qual a partir do seu equipamento e de forma democrática, colaborativa, performatizam ao vivo usando diferentes recursos de edição de vídeo e a “[...] transmissão para o público via YouTube, com o auxílio do software open source OBS (Open Broadcaster Software) é realizada por Miguel Alonso” (Malva *et al.*, 2020, p. 195). A performance audiovisual ao vivo torna-se possível porque o equipamento de videoconferência permite que as imagens sejam editadas e veiculadas na medida em que os artistas colocam os elementos basilares do vídeo em ação, exploram os filtros cromáticos, os cortes e enquadramentos fragmentados, as sobreposições de telas e a sonoridade provocada pela ação de objetos e ruídos. A obra acontece ao vivo, enquanto a videochamada e os artistas presentes nela interagem produzindo diferentes imagens, cada um a partir de sua tela e edição, aplicando filtros de cor, abrindo seus microfones para que sons sejam compartilhados, em espaços múltiplos, em rede.

Esta situação de espaços múltiplos e simultâneos, a indeterminação do tempo, que agora é flexível e a potencialização da vivência do compartilhamento remoto são questionamentos que fundamentam a ação performática on-line *Janelas Afetivas*, já que a tecnologia reverbera no meio em que se insere, ao tempo que desencadeia novos hábitos e rotinas no sujeito (Malva *et al.*, 2020, p. 191).

Segundo Ana Carvalho, pode-se designar a performance audiovisual ao vivo como um “[...] um conjunto de práticas contemporâneas efêmeras que tomam forma nas limitações de um tempo e de um espaço definidos (Carvalho, 2012, p. 232). Ou ainda de forma genérica, trata-se de

[...] um conjunto de práticas artísticas interdisciplinares com pontos de cruzamento comuns; é um conjunto de práticas performativas, contextualizado como pertencendo a um outro conjunto, mais abrangente, que também compreende as práticas de expressão corporal ou de ação, que implicam a presença de um ou mais artistas e de espectadores; é um conjunto que recorre das características que definem um evento ao vivo, pois embora muitas vezes existam bases de dados e possivelmente uma pauta de composição, tal como um concerto de música, cada apresentação é um momento impossível de repetir; por último, é um conjunto de práticas que são essencialmente constituídas por estímulos sensoriais áudio e visual (Carvalho, 2012, p. 233).

Entre os autores dos estudos de campo sobre o audiovisual ao vivo e as práticas contemporâneas, entre as quais pode-se situar a performance audiovisual ao vivo *Janelas*

*Afetivas* do Coletivo COM.6, encontram-se Marcus Bastos e Patrícia Moran, que advertem: “são complexos e tênues os contornos do audiovisual ao vivo. Os especialistas no assunto cobrem desde práticas dos primórdios do cinema aos formatos mais recentes, possíveis com tecnologias de captura e manipulação de dados em tempo real (Bastos; Moran, 2020, p. 11).

Cabe considerar que na obra *Janelas Afetivas* o conceito de presencialidade, fundamental nos estudos sobre a arte da performance, encontra-se associado à mediação tecnológica e ao efeito de presença que o dispositivo midiático permite experienciar como na telepresença ou em videoconferências, a partir da transmissão simultânea e compartilhamento de sons e imagens por meio da videochamada realizada entre os artistas, exibida para o público ao vivo no YouTube.

A performatividade videográfica se remete ao desempenho do dispositivo e competência linguística do vídeo tal como um canal imperativo de comunicação audiovisual que contamina e contagia a cultura e a arte digital, diretamente provocada pela operacionalização estética e poética da linguagem pelos artistas que ao vivo compartilham sons e imagens para compor a obra em tempo real, além da interação que acontece entre os artistas provocados pela conexão com o dispositivo e seus recursos poéticos. Na obra em questão, o público apenas observa as imagens pois não há interação ou participação na produção ou compartilhamento de sons e imagens entre público e artistas, mas somente entre os artistas.

Neste contexto, cabe esclarecer que por performatividade entende-se a definição de John L. Austin (1962) que propõe o termo performativo para caracterizar as frases performativas compostas da realização de uma ação. Para Austin uma frase performativa é aquela na qual a ação se dá na própria frase e não apenas na descrição da ação, mas no ato de dizer como se está fazendo a ação. Por isso a escolha do conceito de performatividade se relaciona neste estudo com a ideia de performatividade do vídeo a qual pressupõe que ao mesmo tempo em que é feita a ação ao vivo, é escrita a audiovisualidade operada pelo dispositivo e sua linguagem.

Ao se entender ainda que os artistas do Coletivo Com.6 estão compartilhando experiências expressas em dados enviados pela videochamada e editados pelo *software* ao vivo e que a performance audiovisual não está somente atrelada a presença física dos corpos em ação, inclusive por não estarem no mesmo lugar fisicamente, embora encontrem-se temporalmente no mesmo espaço *on-line*, talvez possa se conceber *Janelas Afetivas* como um trabalho não presencial que reverbera seu efeito de presença a partir da performatividade videográfica, através do desempenho do dispositivo midiático de telepresença que se dá como um evento, com lugar e hora marcados e definidos. Evento este, é fato, que não seria o mesmo se fosse novamente colocado em ação e que guarda aspectos da efemeridade da *performance art*, mas que amplia a noção estereotipada de performance conforme defende Melin “[...] que associa a noção de performance a um único formato – tendo o corpo como

núcleo de expressão e investigação, análogo à body-art – por um viés bem mais estendido” (Melin, 2008, p. 8). E ainda analisa a obra *Janelas Afetivas* independente do registro em vídeo com o qual temos contato posterior à obra realizada ao vivo, uma vez que é preciso ressaltar que neste estudo não interessa estudar a obra como registro de performance, mas como resultado da performatividade do vídeo no contexto de obras realizadas ao vivo e *on-line* durante a pandemia da covid-19.

O vídeo é a linguagem da ação e reação. Sempre que um dos artistas provoca um efeito, o outro reage e assim se constitui a obra. A performatividade do vídeo se dá na temporalidade da ação e na espacialidade alterada a cada novo enquadramento ou colorização intensa dos quadros fragmentados como em um mosaico. Sobre o tempo alterado pela experiência das telas, Malva *et al.*, afirmam que:

O tempo é impreciso em uma proposta como *Janelas Afetivas*. O tempo da ação não é o mesmo da recepção, pois é o tempo contaminado das transmissões, das perdas e falhas da movimentação de dados, das limitações de processadores e memórias. É preciso lidar com as assincronias que encurtam e dilatam as narrativas: cada membro provoca e espera, escuta, vê, imagina, e finalmente reage às ações dos outros. Tal mistura performática gera derivações de nós mesmos em ressonância ao tempo dos outros e das máquinas (Malva *et al.*, 2020, p. 196).

Os efeitos visuais e sonoros observados na obra em questão, decorrentes das edições de vídeo ao vivo, podem ser associados a intervenção ou ação humana que opera a tecnologia rompendo com o determinismo ou o substantivismo, consideradas por Andrew Feenberg, teorias reducionistas. De igual forma, e como se verá mais adiante relacionado ao conceito de incorporação do Don Ihde.

Não é possível falar sobre a filosofia da tecnologia de Feenberg e as bases consideradas para esta breve análise da obra *Janelas Afetivas*, sem falar das questões que o autor levanta a partir de questionamentos de outros pensadores como Martin Heidegger, Jacques Ellul, Karl Marx e Herbert Marcuse. Em síntese Feenberg, defende a teoria crítica para tratar da tecnologia em oposição ao determinismo e ao substantivismo. Para Feenberg o determinismo se resume a explicações do porquê as coisas são como são e acrescenta:

Você pode criar qualquer estória que quiser para mostrar porque as coisas têm que ser do modo como se tornaram. O determinismo é somente uma estória feita para mostrar porque as coisas têm que ser como são. Na realidade, há sempre escolhas e alternativas (Marinconda; Molina, 2009, p. 168).

Em entrevista para Marinconda e Molina, Feenberg afirma que para o substantivismo a tecnologia domina tudo e não há espaço para ação humana e ao se opor a essas correntes, reitera:

Há um lugar para a agência humana que as teorias deterministas e substantivistas eliminam. Elas fazem parecer que a tecnologia tem sua própria lógica de desen-



volvimento, mas nós descobrimos que podemos agir e mudar a tecnologia, portanto essas teorias não podem ser verdadeiras (Marinconda; Molina, 2009, p. 168).

A visão de Feenberg com relação a tecnologia é positiva sem deixar de ser crítica, sobretudo se comparado aos filósofos anteriores a ele que também trataram da tecnologia como Ellul e Heidegger. Para estes, as vidas humanas são afetadas pelas tecnologias, mas na maioria das vezes o homem não tem controle sobre os processos ou sistemas que envolvem a tecnologia.

No entanto, o que se presencia na obra *Janelas Afetivas* é a ação humana que reelabora o dispositivo programado da videochamada para buscar uma interação estética e uma identificação entre os artistas e a tecnologia e também para com o público que assistia a performance e suas narrativas *on-line*. Nota-se que os artistas lançam mão de ações que embora possa ter espaço para experimentação do dispositivo de videochamada, fazendo dele seu suporte visual, o controle sobre os processos que envolvem a imagem e a sonoridade se dá na medida em que os artistas passam a compor a performance audiovisual como em uma peça de *jazz* e o acaso é incorporado ao processo criativo. Ou seja, o controle é criativo, consciente e reflete a dinâmica da interação homem-máquina, articulada a prática artística coletiva, colaborativa e em rede, *on-line*, realizada ao vivo no ciberespaço.

Uma vez amalgamados pelos diálogos não-verbais e intimidades compartilhadas, o eco imagético dos encontros proporciona a diluição das janelas conformadas em videoconferência. Através de distorções de cores, recortes e sobreposições, criam-se colagens audiovisuais que permitem combinações ativas e fusões entre os vídeos transmitidos pelos artistas, de forma a romper com a estética estéril das plataformas de reuniões, subvertendo algumas das convenções que se estabeleceram para os encontros remotos desse período pandêmico (Malva *et al.*, 2020, p. 196).

De igual forma, o processo criativo coletivo também resulta da capacidade de acesso dos artistas participantes da performance audiovisual aos recursos tecnológicos usados e da *expertise* de cada um deles para performar usando um dispositivo midiático como uma videochamada realizada *on-line* e veiculada pela Internet. É preciso frisar que cada artista uma vez na frente da tela de seu computador não apenas acessou a rede ou se conectou aos demais artistas, mas também modelou e forjou a linguagem videográfica provocando a expressão da performatividade videográfica em cena, ao vivo, a partir da presença e interatividade tanto com os recursos tecnológicos, quanto com o coletivo de artistas.

Como se sabe, embora a videoconferência e a telepresença explorem interfaces tecnológicas necessárias para os diferentes graus de conexão, interatividade e imersão que cada uma delas proporciona no campo da comunicação, elas não podem ser confundidas. Como o objetivo deste artigo não é conceituar estes dois recursos tecnológicos, cabe distingui-los muito brevemente. Enquanto a telepresença ou presença remota se caracteriza

por um espaço de participação ou encontro virtual que usa a tecnologia de realidade virtual (RV) para associar duas ou mais localizações diferentes em um único lugar, a videoconferência é mais simples e embora promova o encontro entre diferentes sujeitos é realizada através dos softwares de videochamadas, como Google Meets, Zoom ou Microsoft Teams, como foi usado para obra *Janelas Afetivas*. Neste contexto, as videoconferências permitem que pessoas se encontrem usando a conexão da Internet ou uma rede para transmitir dados de vídeo e áudio, e essas pessoas podem se ver e se comunicar de forma remota por meio da tela de seus computadores ou aparelhos móveis.

Mas o fato é que tanto a telepresença quanto a videoconferência, que tem como base a videochamada, simulam uma comunicação presencial e geram a ilusão de que um grupo de pessoas está presente em uma mesma sala ou lugar. Mesmo a telepresença sendo, pode-se dizer, uma videoconferência tecnologicamente mais avançada que envolve robótica e redes telemáticas, são inúmeras as experiências que envolvem a telepresença, embora no dia a dia o mais popular sejam as experiências por videochamadas usando os softwares citados acima.

Cabe, a partir do próprio relato dos artistas sobre sua obra, refletir sobre a democratização desse espaço, espaço *on-line*, ocupado pelos artistas. Usando uma videochamada (sistema de videoconferência por softwares) e com o propósito de um encontro virtual marcado por provocações estéticas mediadas por imagens e sons editados ao vivo e transmitidos via uma rede, os artistas tiveram como meta a presentidade, ou seja, o estar aqui e agora para atuar visando a desconstrução do espaço frio e calculado das videochamadas, como elemento poético essencial e exercício da ocupação desse lugar *on-line*, que se habita mais a cada dia que passa seja na internet, nas redes sociais e ou no Metaverso.

A obra *Janelas Afetivas* (2021) é criada e fruída na medida em que os artistas do Coletivo COM.6 e o público, respectivamente, se encontraram mediados por dispositivos midiáticos de telepresença e ou videoconferência que surgiram com os computadores e com a robótica cuja experiência de comunicação à distância foi acentuada nos anos de 1970 pelas redes telemáticas (telecomunicação + informática), que definem diferentes sistemas de transmissão de dados (texto, imagem ou som) pela rede.

O termo telepresença aparece pela primeira vez na literatura científica em junho de 1980, quando o cientista cognitivo norte-americano Marvin Minsky (1927-2016) citou o conto de ficção científica *Waldo* (1942), escrito por Robert A. Heilein, como sendo o primeiro exemplo de desenvolvimento da ideia de telepresença. Heilein, segundo Minsky (1980), propõe um sistema de telepresença primitivo capaz de manipular e mediar as relações entre sujeitos. Neste contexto, pode-se definir telepresença como um conjunto de tecnologias que permitem que uma pessoa possa sentir como se estivesse presente em um lugar sem estar fisicamente no lugar, pois encontra-se mediada pela tecnologia que torna sua presença uma

aparência ou um efeito de estar presente através dos recursos de telerobótica, configurando-se em uma presença num local diferente daquele que é a sua verdadeira localização. Para Ivana Bentes,

Minsky, que lançou as bases científicas da modelização matemática da informação, da robótica e da inteligência artificial, estende a noção de telepresença – o transporte eletrônico de imagens captadas em diferentes lugares e experimentadas num espaço virtual em que interagem entre si (teleconferência) ou agem à distância (microcirurgias, reparos em estações espaciais utilizando-se luvas de dados) – ao próprio funcionamento cerebral (Bentes, 2005, p. 2).

Cabe observar que telepresença pode ser considerada uma condição diferente da presença virtual, embora ambas são dependentes de interfaces que permitem a interação entre usuário e ambiente digital. Enquanto na presença virtual, a impressão do usuário é de estar em um ambiente simulado, na telepresença, o usuário pode interagir com um outro lugar real e ao vivo (Kac, 1998), estando o mesmo usuário presente e mediado pela tecnologia da videochamada como no caso da performance audiovisual do Coletivo COM.6.

Também é importante frisar que *Janelas Afetivas* (2021) subverte uma aplicação popular entre os sistemas de telepresença que são as videoconferências, traduzindo em experiência artística uma experiência muito comum hoje em dia que são ligações feitas por videochamadas pelo WhatsApp. Por isso, tem se observado que a telepresença por meio do vídeo resulta em maior fidelidade visual e sonora e têm avançado tecnicamente em recursos, como os encontrados em dispositivos móveis e portáteis, que amplificam a comunicação e tornam a linguagem audiovisual imperativa na cultura contemporânea, reiterada por traços como a ubiquidade, o hibridismo, a mutação e o nomadismo (Santaella, 2004).

Um dos primeiros artistas a definir a arte da telepresença e a desenvolvê-la tanto conceitualmente quanto poeticamente foi Eduardo Kac que, em 1998, a descreveu da seguinte forma:

A arte da telepresença se configura na ação conjunta da robótica e das telecomunicações como nova forma de experiência comunicativa, que habilita o participante a projetar sua presença, com mobilidade livre e sem fios, em um lugar fisicamente remoto. O termo "telepresença" se refere à experiência de ter uma sensação de sua própria presença em um espaço remoto (e não a sensação da presença remota de alguém como é comum no telefone). A arte da telepresença é dificilmente concebível sem o uso do vídeo ao vivo, mas claramente diferente da videoarte, ela não coloca ênfase na imagem do vídeo propriamente e sim no ponto de vista definido pelo olhar e pela ação intermediados (Kac, 1998, p. 9).

Em "A arte da telepresença na internet", publicado em 1997, no livro *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*, organizado por Diana Domingues, Eduardo Kac antecipa a realidade tecnológica dos últimos vinte anos e a onipresença do vídeo ao afirmar que

É claro que telefonemas e mensagens de correio eletrônico jamais serão os mesmos quando o vídeo de 30fps ocupar linhas telefônicas ou quando a Internet for acessada via cabo coaxial de fibra ótica. Novos esquemas de compressão e de grande largura de banda transformarão diálogos ordinários em experiências multimídia e eventos de telepresença tornar-se-ão comuns (Kac, 1997, p. 317).

Pode-se considerar que um dos motivos que levou os artistas a criarem a arte da telepresença foi a capacidade da mesma de criar nas pessoas a sensação de estarem fisicamente em tempo real em um espaço diferente daquele onde elas realmente se encontram. Na obra *Janelas Afetivas*, o público assistiu à performance audiovisual ao vivo e conectado à Internet, mas não interagiam ou participavam da criação da obra como pressupõe parte do conceito que define a arte da telepresença. Como nos trabalhos de Eduardo Kac que, segundo Nunes, envolviam a Internet através da qual o visitante distante fisicamente realizava:

[...] modificações em um ambiente remoto, por meio de dispositivos em tempo real e *web cams*. A rede será muitas vezes um canal de telepresença. A arte da telepresença será desenvolvida por Kac a partir de 1986, na mostra "Brasil High Tech", no Rio de Janeiro, onde os participantes interagiam com um robô controlado por controle remoto. Em 1989 – ano da sua mudança para os Estados Unidos – começa a desenvolver, junto com Ed Burnett, "Ornitórrinco", em que, segundo o artista, unem-se três campos do conhecimento até então trabalhados separadamente na arte: a robótica, as telecomunicações e a interatividade. Esse trabalho consistia em um robô controlado por anônimos via Internet (Nunes, 2006).

Conforme apontado anteriormente, na arte da telepresença, concebida por artistas como Eduardo Kac, a participação do público é parte integrante e essencial da experiência estética e comunicacional que pode ser promovida pela arte tecnológica, gerada pela robótica, sobretudo, a partir da arte telemática.

De igual forma durante a pandemia da covid-19, as manifestações artísticas que se apropriaram de dispositivos midiáticos como videochamadas retomaram experiências mediadas pelo vídeo de forma remota, como em *Janelas Afetivas* (2021) e se caracterizaram como formas de resistência e manutenção da prática artística que participa da democratização de recursos e usos da tecnologia por artistas. Estes exploram de forma colaborativa e criativa um recurso criado para a função econômica ou comercial de comunicação interpessoal ou empresarial, como é o caso das videochamadas ou videoconferências e subvertem poeticamente tais sistemas.

Em *Tecnologia, Modernidade e Democracia* (2018), Feenberg elabora seu pensamento sobre as relações entre tecnologia e sociedade, democracia e política. De igual forma discute as relações entre tecnologia e formas de poder, economia, mas sobretudo a relação entre tecnologia e democracia, acesso à tecnologia e processos de democratização de recursos e usos da tecnologia, constituindo uma referência para a vertente da filosofia da tecnologia e teoria crítica da tecnologia. Feenberg adverte: "Tal como os mercados, os dispositivos servem a todos igualmente, mas no seu projeto acomodam melhor os interesses

e visões de certos atores específicos, por vezes à custa de outros atores com menos poder” (Feenberg, 2018, p. 62).

Como se afirmou anteriormente, o autor citado elabora sua crítica da tecnologia e modernidade baseado nos principais autores e correntes da teoria crítica da tecnologia, como a crítica ontológica de Heidegger, a Hermenêutica da tecnologia e a nova democracia e fecha o livro, também citado acima, com uma importante contribuição no capítulo intitulado “Os dez paradoxos da tecnologia”. Dentro dos dez paradoxos da tecnologia cabe destacar o paradoxo da ação, a partir do qual Feenberg propõe uma reflexão sobre a ilusão gerada pela tecnologia com relação a lei de Newton de ação e reação. Feenberg observa que é comum o foco recair sobre a ação quando se trata do campo da tecnologia, deixando a reação em segundo plano. Isso leva a crer que somente a criação existe no âmbito das tecnologias, quando na realidade ao se agir sobre um meio, se age indiretamente sobre si mesmo. Por isso a frase de Feenberg é significativa no contexto desta pesquisa “Ao agir nos tornamos o objeto de ação” (Feenberg, 2010, p. 8).

Esse pensamento interessa na medida em que se observa que o vídeo está tão incorporado as inúmeras atividades humanas e também nas artes visuais, que já não se questiona as práticas culturais em vídeo ou o reflexo da presença do vídeo no cotidiano e se interage com a linguagem videográfica como algo natural sem mencionar a contribuição do vídeo na modulação do comportamento frente ao audiovisual. Sobre a racionalidade e a abordagem crítica da tecnologia, Feenberg declara:

[...] a racionalidade formal do sistema se adapta ao seu enviesamento social [...] uma das grandes questões do nosso tempo diz respeito a saber até onde é que o sistema tecnológico pode evoluir para uma configuração mais democrática, à medida que esse enviesamento é desafiado a partir de baixo (Feenberg, 2018, p. 67).

E pode-se acrescentar, é desafiado a partir da arte e da apropriação que a arte faz da tecnologia para fins estéticos e poéticos. Mas ao contrário de seus antecessores, Feenberg defende que a sociedade e a tecnologia se influenciam mutuamente e seu principal argumento é a transformação democrática da tecnologia. De igual forma, a base da teoria crítica de Feenberg é o conceito de racionalidade tecnológica dialética da tecnologia para a qual ele deu o nome de teoria da instrumentalização. A teoria da instrumentalização é uma associação à crítica social da tecnologia que surge com a filosofia da tecnologia, a partir de Marx, Marcuse, Heidegger e Ellul. Feenberg somou as leituras desses pensadores aos estudos que realizou no campo da ciência e tecnologia. Em *La tecnología en cuestión*, Feenberg, comenta sobre Heidegger, ao tratar do determinismo tecnológico:

[...] es el defensor más prominente de esta postura, la cual formuló en términos ontológicos. Según Heidegger, encontramos nuestro mundo en acción como un todo concreto, revelado y ordenado de una manera definida que pertenece a nuestra

época. La tecnología es ese modo de revelar, una manera en la que lo que es aparece. Como modo de revelación de nuestra época, la tecnología no es un simple instrumento. Forma una cultura de control universal. Nada escapa a ella, ni siquiera sus creadores humanos (Feenberg, 2016, p. 21).

Ainda repercutindo o diálogo com outros pensadores, Feenberg aproxima-se da teoria dos meios e tece reflexões sobre a visão instrumentalista, a tecnificação e o mundo vivido em Habermas,

La teoría de los medios permite a Habermas ofrecer una explicación mucho más clara de la tecnocracia [...] distingue entre sistema, instituciones racionales reguladas por los medios, como los mercados y el gobierno, y el *mundo vivido*, la esfera de las interacciones comunicativas cotidianas en donde se desarrollan funciones comunicativas cotidianas [...] la patología central de las sociedades modernas es la colonización del mundo vivido por parte del sistema. [...] el mundo vivido se contrae a medida que el sistema se expande en él y deslinguifica los planos de la vida social que deberían ser mediados por el lenguaje (Feenberg, 2016, p. 196).

Feenberg, de forma exemplar e à maneira filosófica, se contrapõe à visão legitimada pela filosofia e defende sua posição contra uma visão essencialista e instrumentalista da tecnologia sobretudo ao que ele descreve como uma hegemonia radical de concepção do objeto técnico como instrumento de controle técnico associado ao capitalismo,

[...] e esta racionalidad técnica capitalista la que se refleja involuntariamente en el esencialismo de Heidegger y Habermas. Precisamente porque caracterizan la tecnología como tal en términos de la modernidad capitalista, no son capaces de desarrollar una concepción social e históricamente concreta de su esencia y una alternativa a ella (Feenberg, 2016, p. 256).

Mas é o mesmo Feenberg que adverte que as visões essencialistas sobre as relações entre tecnologia e sociedade não dão conta da complexidade do fenômeno e propõe uma visão tecnocrática.

[...] nuestros modelos deben ser cosas tales como el trabajo reprofesionalizado, prácticas médicas que respeten a la persona, diseños arquitectónicos y urbanos que creen espacios para la vida humana, diseños de computadora que medien nuevas formas sociales (Feenberg, 2016, p. 229).

A afirmação acima destacada do pensamento de Feenberg remete-se a pergunta: em que medida a obra *Janelas Afetivas* (2020) mediam novas formas sociais e culturais de uso do vídeo e vice-versa, como o vídeo provoca outras formas de atuação audiovisual? Ou novas formas de expressão social e cultural do vídeo?

Basta notar que a obra *Janelas Afetivas* ressignifica o encontro, o diálogo e a presença diante das telas reelaborando novos sentidos audiovisuais. A presença ou ação promovida pela videochamada promove uma experiência outra e distinta com o vídeo que no período da pandemia da covid-19 foi usado de forma tão intensa e por várias horas seguidas que era

preciso ter consciência e cuidado para não perder a humanidade ou mesmo para não perder o contato e a presença diante das telas. Cabe lembrar as inúmeras manifestações da dificuldade de algumas pessoas de abrirem suas câmeras durante uma videochamada ou mesmo aquelas que faziam questão da sua presença e para isso abriam as câmeras andando dentro de casa, saindo do trabalho ou dirigindo o carro, um comportamento por vezes arriscado de exposição diante das telas.

No vídeo *Janelas Afetivas*, registro da obra em estudo, não há figuras de costas e o tratamento pictórico, resultado de um cromatismo intenso, destaca-se logo no início, levando à percepção de efeitos de pós-produção como aplicação de filtros de colorização, saturados por um alto grau de crominância. Os rostos em primeiro plano têm coloridos intensos gerados pelo uso de filtros de colorização fluorescentes ou neon cuja característica mais marcante é o alto grau de luminescência (capacidade de emitir luz), interpretado pelo olho humano como cor. A saturação cromática provoca um estranhamento e o deslocamento da identidade dos sujeitos ali presentes. Tudo se torna muito colorido e os rostos se deformam, perdem brilho e se tornam seres pictóricos cuja plasticidade pode ser experienciada na tela do vídeo ante a pregnância dos arranjos cromáticos e pela topologia saturada pela cor fluorescente.

Dentre as cores fluorescentes mais conhecidas e populares estão o verde OVNI, o rosa plástico e o roxo próton. Segundo os colaboradores da Shutterstock (2019), no ano de 2019 essas cores despontaram e foram as mais usadas por áreas como *design web*, fotografia e impressão. O uso das cores neon é adotado em *design* ou peças gráficas para associar traços psicológicos como paz e tranquilidade encontradas no azul fluorescente, por exemplo, mas o verde neon foi sempre associado ao digital e aos filmes de ficção científica nos quais a tecnologia e o mundo das máquinas é o mote, como em *Matrix* (diretoras: Lana Wachowski e Lilly Wachowski, 1999). De igual forma, as cores fluorescentes são usadas para gerar uma atmosfera urbana e noturna. Por isso, acredita-se que a escolha dos filtros de cor neon gera curiosidade e pode ser sinônimo de exuberância e excesso, mas também pode ser usado para evocar ambientes noturnos e urbanos, associados a festas, encontros e ou baladas eletrônicas ou tecnológicas, sobretudo combinadas com cores como preto e azul-escuro, como no vídeo em estudo.

A partir das relações descritas entre as estruturas cromáticas e uma reflexão sobre o título da obra *Janelas Afetivas*, propõe-se a compreensão do significado da opção estética do coletivo COM.6 para ambientar um encontro entre amigos, artistas e criadores que marcam um encontro *on-line* e ao vivo e tingem esse momento através de uma estética digital visualmente hiper colorida, *hi-tech*, futurista, aos moldes dos anos 1980. Ainda quanto a imagem, defronta-se com a sobreposição de telas, enquadramentos e cortes que geram um dentro e um fora da tela. Os rostos ora surgem em *big-closes* ou *close-up*, dos ombros

para cima, ora em detalhes que extrapolam a percepção do sujeito gerando visualizações de fragmentos bastante expressivos. Outro elemento constituinte da imagem que merece destaque é a relação entre a transparência e a opacidade dos rostos que no início eram em sete e conforme a ação se dá, os rostos se multiplicam e tornam-se muitos outros e se sobrepõem e perdem os contornos, as definições, mas revelam transparências como veladuras cromáticas ou opacidades de partes das imagens que chegam, em alguns casos, ao enquadramento em plano detalhe. Ao ver a performance imediatamente ocorre uma identificação com as telas, sabe-se que é algo vivenciado coletivamente, compartilhado, mas ao mesmo tempo é distinto, singular pois rompe esteticamente com todo tipo de configuração de uma videochamada tradicional para revelar-se a partir de um campo de síntese sonoro-visual. A estética das edições de fato altera plasticamente e videograficamente a videochamada, pois amplifica a sobreposição das janelas, a transparência cromática, o jogo entre enquadramento e multiplicidade gráfica, elementos basilares da linguagem do vídeo.

Ao analisar a cor, observa-se o predomínio do verde e do vermelho fluorescente e quanto à forma, não é possível definir os objetos pois as formas ou os contornos são muito disformes. Os rostos voltam a chamar a atenção e observa-se que estes são a base para as mutações estéticas da imagem que se sobrepõem umas sobre as outras, ora revelando o predomínio das cores rosa, branco e azul, ora voltando ao verde e vermelho (figura 2).



Figura 2. Mostra EmMeio#12. Frame do vídeo *Janelas Afetivas*, 2021.

Do verde e vermelho, alguns rostos também passam ao predomínio da cor amarelo e violeta quando surgem sons de teclado que provocam a percepção de que alguém do



outro lado parece digitar ou manipular as teclas, gerando um som característico com o qual já se está bastante habituado, dada a rotina diária em frente aos computadores no dia a dia digital.

Alguns rostos, embora muito disformes, ganham destaque mesmo quando fragmentados e passam a ser enquadrados em grandes *closes* que tornam os detalhes abstratos e muito maiores, ressaltados pelos filtros de colorização. Um rosto azul e depois um furta-cor e outro em tom de laranja e rosa, revezam a deformação dos *big closes*. Nota-se a presença do corpo como um elemento estrutural que provoca o sonoro. O corpo interage com o som e ao mesmo tempo rompe com uma possível sinergia para gerar um espaço sonoro disruptivo, no qual o som e imagem tornam a videochamada um dispositivo performático, conforme defende Sarzi-Ribeiro:

o vídeo ultrapassa a condição de dispositivo de registro e documentação da ação performática para se tornar, a partir de uma relação de sinergia com o corpo, um dispositivo performático – máquina para fazer ver e sentir a ação performática, prótese máquina que resulta em um híbrido videocorpo (Sarzi-Ribeiro, 2018, p. 103).

Quando em 2020 foi preciso fazer isolamento social, as pessoas se viram privadas do contato presencial, não tinham outra escolha a não ser se encontrar de forma remota e fazer grande parte das atividades cotidianas por vídeo. No entanto, cabe destacar que antes mesmo da pandemia da covid-19, a sociedade há tempos já estava totalmente integrada à comunicação audiovisual e tinha o vídeo como meio ou veículo por excelência. Basta observar os inúmeros canais de circulação de produção audiovisual utilizados tanto pelo mercado audiovisual, quanto pelas pessoas comuns.

Mas é exatamente esse cotidiano incorporado que leva a negligência quanto ao fenômeno e sua reflexão crítica e foi o que motivou esta pesquisa, a necessidade de um debate a partir da filosofia da tecnologia do que se nomeia neste estudo de performatividade videográfica. Afinal, conforme afirma Don Ihde,

Tudo isto é familiar, incluindo a variedade e extensão às quais nossas atividades diárias estão envolvidas com tecnologias. E é por esta familiaridade que podemos simplesmente negligenciar tanto a necessidade de uma reflexão crítica sobre os resultados a serem atingidos quanto os impactos em nossas vidas dentro deste sistema tecnologicamente entrelaçado (Ihde, 2017, p. 18).

A contribuição de Ihde para a filosofia da tecnologia é indiscutível na medida em que este pensador buscou traçar um paradigma para compreensão das relações humanas e a tecnologia, propondo a pós-fenomenologia que se pode associar a outro ponto considerado por Ihde que é o corpo, conforme comenta Cupani em *Filosofia da Tecnologia: um convite* (2011):

[...] a Fenomenologia procura não esquecer o caráter en-carnado (embodied) do ser humano. O corpo aqui mencionado é, certamente, o “corpo-sujeito” (Merleau-Ponty), a vivência da corporeidade; a experiência humana é sempre a de um ser-encarnado-no-mundo. Por último, a Fenomenologia frisa, junto com a corporeidade, o caráter ativo da relação com o mundo. Existimos agindo constantemente no mundo mediante o nosso corpo. A pesquisa fenomenológica (aqui, na sua versão hermenêutica) visa identificar as estruturas dessa experiência, ou seja, aqueles traços permanentes nas muito variadas formas que ela adota (Cupani, 2011, p. 122).

A percepção corporal e a experiência humana de um-ser-encarnado-no-mundo concebidas pela fenomenologia constituem contribuições significativas para esta pesquisa. Ihde irá repercutir ambos os pontos relacionando com as questões que envolvem a mediação tecnológica na cultura tecnológica.

O contato de percepção corporal direto com o ambiente conta, por um lado, com a experiência humana mediada não tecnologicamente/tecnologicamente que cria o foco para a entrada na análise das relações humano-tecnologia. [...] As formas de vida culturais, ou melhor, tecnologicamente culturais, as quais circunscrevem todas as nossas sociedades empíricas humanas, são também contextuais em termos de formas gerais. Virtualmente todas as atividades humanas implicam cultura material e, por sua vez, isto forma o contexto para nossas percepções mais amplas (Ihde, 2017, p. 38).

A partir dessa dimensão contextual sobre a qual Ihde nos alerta, e antes de adentrar os elementos da metodologia da pós-fenomenologia, cabe destacar a dimensão estrutural descrita pelo autor que retoma as noções sobre o tema na filosofia em Edmund Husserl em diálogo com Martin Heidegger, na Fenomenologia. A partir do exame de um conjunto de relações, Ihde propõe a descrição e a compreensão das estruturas que edificam as relações humano-tecnologia. O estudo da dimensão estrutural do fenômeno vídeo foi um dos objetivos desta pesquisa, que metodologicamente buscou descrever tanto as relações culturais das práticas em vídeo quanto as estruturas basilares do vídeo nas diferentes manifestações da arte do vídeo na contemporaneidade, que se mantêm ou se transformam em suas diferentes manifestações durante os anos 2020 e 2021, e ainda, a percepção corpórea em conexão com estas estruturas relacionais.

[...] o que se busca é uma descrição, uma compreensão das estruturas de tais relações. Este será o objetivo mesmo: que as estruturas se mostrem simples e unidimensionais ou complexas e multidimensionais. Tal exame deve revelar igualmente os aspectos variáveis e invariáveis de tais estruturas. [...] Qual é a dinâmica da atividade corpórea-perceptiva na práxis ativa a ser combinada com a elucidação de tais estruturas relacionais? (Ihde, 2017, p. 50).

Muito embora os objetos e dispositivos tecnológicos sejam eficazes na mediação entre o sujeito e o mundo, cabe considerar que o corpo humano é o responsável por integrar a materialidade cultural da tecnologia constituindo-se através das estruturas relacionais, uma vez que experiência o mundo muito além da sua capacidade ou habilidade perceptiva. O corpo

incorpora a experiência do vivido integrando a práxis humana ao contexto no qual ela acontece, incide. Não se trata de observar apenas a forma a partir da qual a manifestação do fenômeno se dá, mas a incorporação da experiência do fenômeno tecnológico vivido, tornado parte integrante da materialidade cultural do sujeito. Trata-se do corpo do vídeo e do corpo no vídeo, conforme assinala Sarzi-Ribeiro:

Para além do confronto entre corpo e máquina, têm-se a presença de corpos que se tornam íntimos no compartilhar de suas ações na presença do outro. Essas exposições da intimidade do corpo, de si mesmo e do outro, podem ser interpretadas como investigações sobre o seu lugar nas artes visuais, que resultam em proposições artísticas que migram paulatinamente da pintura para se tornarem presenças definitivas no vídeo (Sarzi-Ribeiro, 2016, p. 73).

Dessa forma, as descrições dos aspectos formais do vídeo *Janelas Afetivas* buscam a compreensão dessas estruturas como integradoras da experiência vídeo e o modo como o vídeo, através dos recursos de edição, performatiza som e imagem ao vivo, numa relação de sinergia entre a imagem e o corpo dos artistas na videochamada.

A percepção corpórea, ainda em *lhde*, pode ser compreendida por meio do seu conceito de incorporação cuja experiência vivida pelo corpo é causadora da percepção, que atua como interface materialmente expandida. A partir da ação e reação, mediadas em parte pela percepção, a tecnologia é incorporada a prática cultural, resultante da vivência das tecnologias cotidianamente. Pode-se propor, como defende-se aqui, que este seria o caso do vídeo. O corpo do sujeito incorpora o mundo vivido audiovisualmente. O vídeo atua na relação corpo-cultura ou sujeito-cultura agindo diretamente na percepção corpórea do sujeito que integra a materialidade cultural do vídeo, na expressão da linguagem híbrida imagem-som-movimento sintetizada pela relação corpo-vídeo-mundo e na sequência, associando tais inter-relações à cultura, tem-se a relação corpo-vídeo-cultura.

De igual forma, na obra *Janelas Afetivas* como se nota nas descrições para análise da obra, a videochamada e suas configurações de edições, que tem os elementos do vídeo incorporado à tecnologia, sobretudo o ao vivo, atuou em conjunto com os artistas, em sinergia. Dessa forma interessa conhecer a performatividade do vídeo que atua sobre os corpos dos sujeitos transformando-os em sujeitos audiovisuais para traduzir a cultura tecnológica em materialidade audiovisual percebida e vivida. As ações em cena, da referida obra, são acompanhadas de objetos que algumas das figuras portam e que chamam a atenção como um aparelho estetoscópio, um par de óculos de natação, um rádio com antena e o objeto que mais atrai a atenção: um espremedor de frutas na cor verde, em contraste com tons de laranja avermelhado (figura 3).

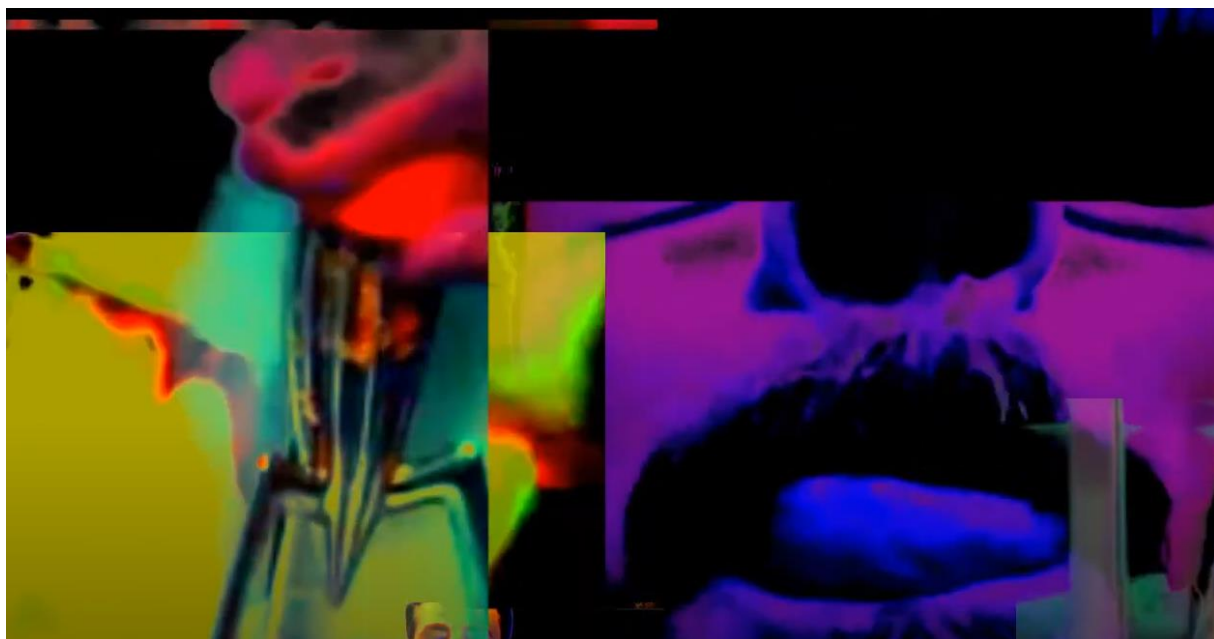


Figura 3. Mostra EmMeio#12. Frame do vídeo *Janelas Afetivas*, 2021.

Numa primeira leitura do sonoro nota-se a presença de sons como zumbidos que lembram insetos, teclados e som das teclas durante a digitação, sons metálicos e contínuo, em *looping*, sons de um aparelho eletrodoméstico como um espremedor de frutas. Há também a presença de uma música instrumental bastante intimista que acompanha os sons criados por outras presenças tanto sonoras quanto visuais, como objetos manipulados em cena que geram tais sons. Na tela, vê-se, ao meio e à esquerda, restos do sumo da fruta, em vermelho, que sai do espremedor após a sua ação em cena, e à direita, um rosto, azul e rosa, do qual se vê parte da armação dos óculos de grau, os bigodes e a boca fazendo gestos com a língua, passando-a pelos lábios. A fruta volta a ser espremida pelo aparelho, cujo design é um clássico, um *Juicy Salif citrus-squeezer*, criado pelo designer norte-americano Philippe Starck, em 1990 e considerado um ícone do design industrial. Esta cena atrai a atenção, sobretudo considerando que o espremedor é conhecido por sua forma inusitada que retrata um limão siciliano e a partir dela revela a sua função. O vermelho da fruta (laranja ou limão) contamina o rosto (figura 4).

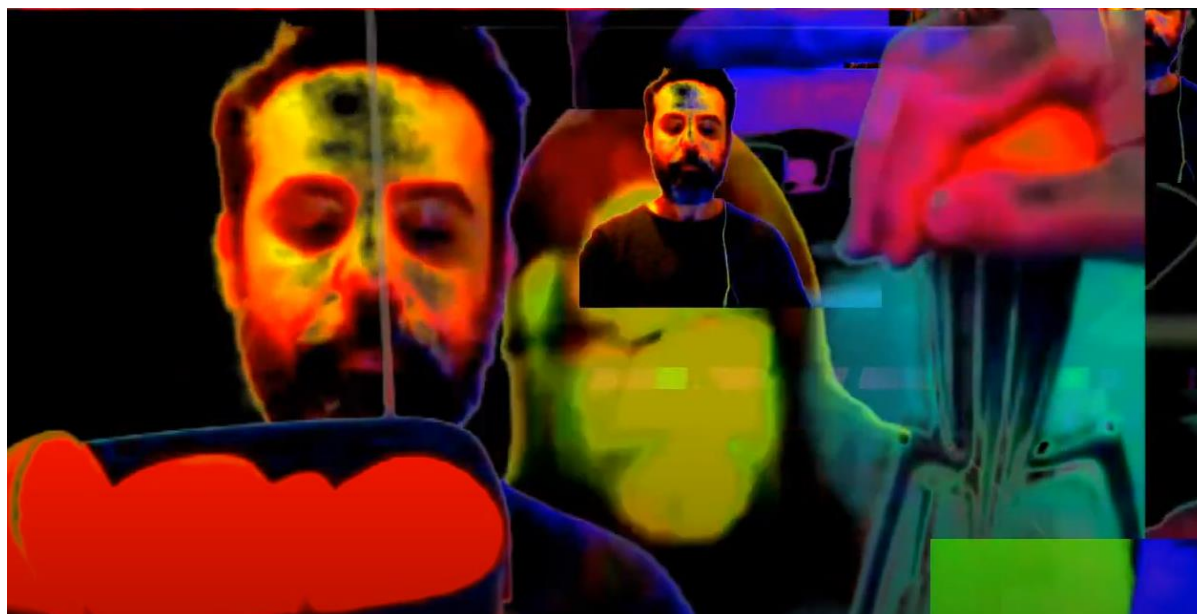


Figura 4. Mostra EmMeio#12. Frame do vídeo *Janelas Afetivas* (2021).

Os objetos em cena são metáforas de um cotidiano vivido, mas também reflexos imagéticos que são postos na performance como marcadores temporais. O gesto da boca também pode se remeter à metáfora do prazer de beber algo, uma bebida ou consumir um alimento e ao mesmo tempo associar à sensualidade, ao prazer sensual, ou para deixar o outro com “água-na-boca”, com vontade, para aguçar o desejo. A tela se horizontaliza e vê-se algumas faixas sem imagens nas quais prevalecem a cor preta que geram vazios e ao mesmo tempo contraste para as cores fluorescentes como rosa, azul, verde e vermelho, laranja e amarelo. Surgem novos arranjos topográficos que ampliam as aplicações dos filtros de solarização com cores fluorescentes que como se viu acima, e marcam a estética do vídeo com banhos de luz compostos de alta crominância. O quadro volta a ser composto por quatro partes e agora nota-se uma complexidade maior nas sobreposições que também se somam a pequenos filtros de cor vermelho na horizontal e azul, na vertical. Mas não se consegue detectar se são de fato sobreposições ou traços da fragmentação intensa de cenas anteriores que ainda restam como resquícios, ou vestígios, deixados por outras imagens anteriormente sobrepostas.

O efeito é sinônimo de uma sinfonia dissonante, talvez uma alegoria do caos. O sonoro impõe-se ao visual. Surge um outro aparelho de espremer frutas, agora um elétrico, maior e com design convencional, com motor elétrico e jarra com tampas, outro modelo mais comum, mas neste o que chama a atenção não é a forma e sim, o som, o barulho, gerado pelo espremedor. O aparelho continua a espremer frutas, mas agora o som torna-se intenso e uma presença que impõe uma reflexão sobre esse ato, sobre o motivo de espremer frutas durante uma performance e que nos impele a buscar relações para tentar desvendar essa ação. E de

forma inusitada, surge na mente a frase “se a vida te der um limão, faça uma limonada”, ou seja, não se deixe abater pelas dificuldades ou procure superar as dificuldades e os momentos de crise da vida, promovendo um encontro, compartilhando experiências.

A estética retrô, *vintage*, somada a estética *hi-tech*, futurista, remete-se a um exercício experimental iconográfico que ao mesmo tempo revisita uma época e atualiza a experiência tecnológica na contemporaneidade. Tanto que em alguns trechos do vídeo, os artistas exploram a edição das imagens ao vivo até levar os rostos à abstração, considerando o alto grau de intervenção na imagem, reafirmando a performatividade do vídeo sobretudo, quando o assunto é a metamorfose da imagem fragmento, que desconstrói, desfigura e transforma imagetivamente todo e qualquer traço ou desenho através da audiovisualidades. Sim, porque o som, a sonoridade, tem papel central nessa abstração, ele condiciona a visualidade para além da percepção provocando sinestésias e sensações múltiplas (figura 5).

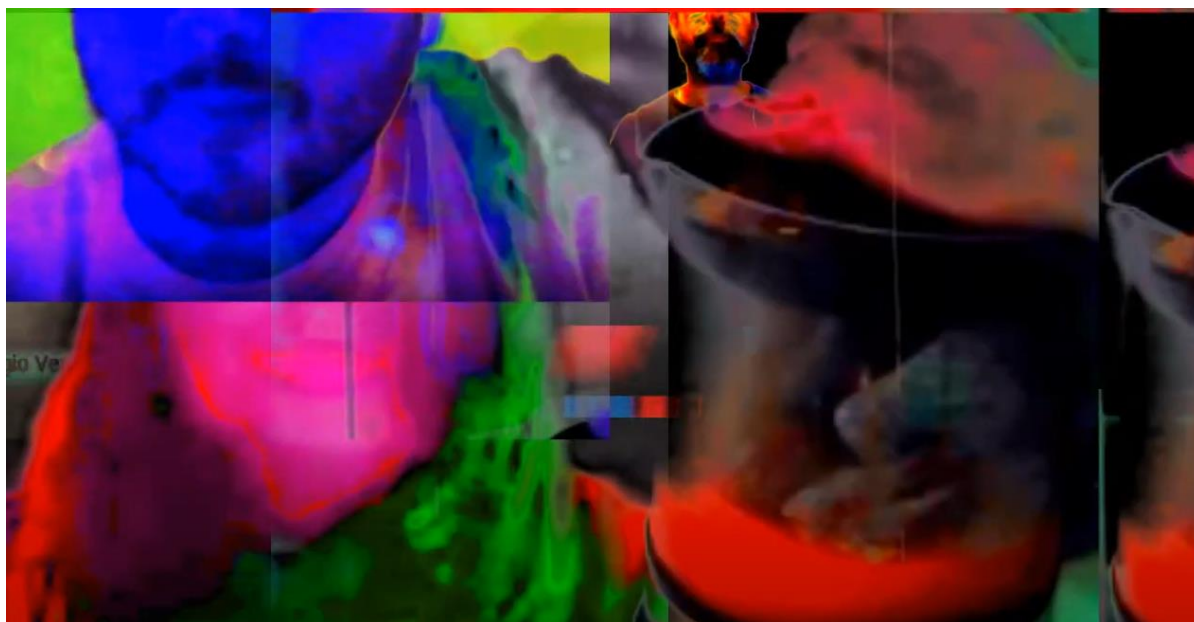


Figura 5. Mostra EmMeio#12. Frame do vídeo *Janelas Afetivas* (2021).

Apropria-se da estética da década de 80, conhecida como a década neon e pela moda *new-wave*, para provocar uma experiência no tempo presente em 2020, tendo como referência as bases da arte e do design, como o espremedor de frutas criado em 1990 por Philippe Starck, ícone do design industrial e ainda as cores fluorescentes resultantes das tintas luminescentes inventadas por Bob Switzer, nos anos 1930.

De igual forma, ao se considerar que quando a performance foi realizada as pessoas estavam em plena pandemia da covid-19 e os artistas ansiosos por canais de expressão e pela criação de novas soluções para compartilhar processos criativos, para manter ativa as atividades dos coletivos artísticos, é possível entender a metáfora do ato de espremer uma

fruta: com um limão, faça uma limonada, e por analogia, com a ferramenta do *Google Meet* faça uma performance audiovisual – uma experimentação de edição de vídeo ao vivo, *on-line*, estendendo a ocupação para o ciberespaço, para o espaço virtual.

Usando a metáfora do encontro, reúna um grupo de artistas, um coletivo, no caso o COM.6 e experimente distintas funcionalidades para edição de vídeo produzidas ao vivo, aqui e agora, e imprima sua estética, provoque experiências videográficas para além das funções daquele dispositivo. Basta observar que em diferentes momentos nota-se que o ícone do microfone de alguns dos performers está fechado e outros abertos, os quais sinalizam a presença não apenas visual, mas sonora. Após o som marcante do espremedor de frutas, surge um som de pipoca estourando ou seria ainda o teclado de alguém digitando? Os sons se misturam e se sobrepõem enquanto observa-se nas telas, alguns dos rostos sorrindo. Termina o vídeo.

Após a descrição das estruturas compositivas do vídeo da performance audiovisual *Janelas Afetivas*, do coletivo COM.6, pode-se tecer algumas aproximações com a pós-fenomenologia a partir das relações de incorporação, hermenêutica, alteridade e de base ou plano de fundo (ontológica) de Don Ihde (2017).

Conforme afirma Ihde, o corpo tem papel central na relação de incorporação. Trata-se de uma habilidade corporal que atribui à tecnologia ou instrumentos, objetos e aparatos tecnológicos, sobretudo aqueles que se projetam por meio de linguagem e a partir de diferentes níveis de relações, um papel de extensão ou ampliação das capacidades do corpo.

A incorporação da praxe através das tecnologias é em última instância uma relação existencial com o mundo [...]. Incorporar, enquanto é uma atividade, também possui uma ambiguidade. Ela precisa ser aprendida ou, em termos fenomenológicos, constituída (Ihde, 2017, p. 105-107).

Ihde afirma que as relações de incorporação agem em um duplo sentido (IHDE, 2017, p. 108), primeiro a tecnologia vai moldar o seu uso por meio de uma programação para a qual ela foi designada, a tecnologia segue enquadrando a incorporação a partir de contextos específicos de uso. Depois em um segundo momento observa-se o desejo de transformação que a tecnologia proporciona:

[...] o outro lado é o desejo de ter poder, a transformação que a tecnologia torna disponível. Apenas ao usar a tecnologia é que o meu poder corporal é aprimorado e ampliado pela velocidade, através da distância ou por qualquer uma das outras formas nas quais a tecnologia muda minhas capacidades. Tais capacidades são sempre *diferentes* das minhas capacidades nuas. O desejo é, no mínimo, contraditório. Eu desejo a transformação que a tecnologia proporciona, mas eu a quero em certo sentido que eu possa basicamente não sentir sua presença. Eu a quero de uma forma que ela se torne eu. Tal desejo, da mesma forma que secretamente *rejeita* o que as tecnologias são, omite os efeitos transformadores que são necessariamente ligados às relações humanos-tecnologias (Ihde, 2017, p. 109).

Mas isso ocorre não em função da mediação e sim por conta da transformação reflexiva que a percepção e os sentidos físicos sofrem quando o corpo vivencia o mundo a partir daquela tecnologia, ou seja, a tecnologia age, atua em meu corpo e antes que eu experiencie o mundo via aquela tecnologia ela me transformou, estabelecendo uma apreensão pela minha ação, o processo se dá em dupla via – ao me apropriar da tecnologia eu me transformo e a tecnologia se apropria de mim, de meu corpo, para incorporar-se ao mundo pela materialidade cultural, pela prática relacional. Mas Ihde ressalta que “as relações de incorporação constituem uma forma existencial de todo o conjunto do campo do humano-tecnologia” (Ihde, 2017, p. 115).

O corpo assimila o funcionamento e os processos operativos da tecnologia e altera a corporeidade do sujeito que se alia àquela tecnologia e passa a agir no mundo não mais mediado, mas incorporado àquela tecnologia e a tecnologia incorporada as práticas culturais do ser, fazer e estar no mundo. Como no vídeo quando modulado pelo dispositivo, o sujeito passa a se expressar e a se comunicar via imagem-movimento, mas também incorpora cotidianamente aspectos da linguagem audiovisual que alteram a sua percepção e comportamento, revelando modos de ser e estar diante das telas e o gestual do corpo, a sonoridade que precisa ser elaborada, a visualidade fragmentada (Sarzi-Ribeiro, 2016) e parcial, enfim a cada novo uso o vídeo é incorporado aos hábitos do dia a dia e o sujeito passa a atuar como ser audiovisual e isso é decorrente da performance da linguagem videográfica que opera para além da sua funcionalidade, expandindo as relações humano-audiovisual, impactando a relação homem-máquina.

### 3. Considerações finais

No vídeo *Janelas Afetivas* nota-se como cada corpo se comporta diante da tela e enquanto atua, observa a performance do outro, articulando a sua escolha por esta ou aquela visualidade e ou áudio às escolhas de cada performer e suas audiovisualidades, geradas e fruídas ao vivo. Isso resulta da incorporação não apenas das possibilidades estéticas da linguagem do vídeo, mas também das reações que se seguem às suas ações, reforçando que a edição de vídeos ao vivo é um dos traços de maior potência estética e poética do vídeo que revelam a sua performatividade.

Para este estudo sobre o vídeo, cabe reiterar que Andrew Feenberg representa uma importante referência, primeiro porque revisita filósofos de base que desenvolveram pensamento crítico com relação a tecnologia e sociedade e segundo porque aplica essa revisão propondo uma visão democrática quanto a tecnologia, sociedade e cultura a qual pode-se associar aos inúmeros experimentos de apropriação e uso do vídeo que se defende como resultantes da performatividade videográfica.

É fato conhecido, com discussões e pesquisas bastante contundentes na atualidade, que a grande maioria das atividades cotidianas são mediadas pela tecnologia e envolvem



diferentes interações humano-tecnologia, mas a tônica dos estudos sempre incide sobre o caráter instrumentalista do uso das tecnologias e o seu papel de mediação, meio ou suporte ou ainda como as tecnologias programam o homem para seu uso. No entanto, a proposta desta pesquisa é uma reflexão crítica sobre o papel da tecnologia e ou da linguagem tecnológica na construção de práticas culturais em vídeo que vão além da sua funcionalidade, pois atuam sobre padrões de comportamentos sociais e culturais. Uma vez que as atividades realizadas com vídeo são interconectadas com as tecnologias, naturalmente se termina questionando sobre os diversos aspectos que envolvem essa hiperconexão, sobretudo quando se está tratando de um tecnossistema, como é o caso do sistema videográfico.

Segundo as leituras realizadas fica claro que a proposta da pós-fenomenologia é combinar diferentes abordagens ancoradas na fenomenologia que possam abarcar a multiplicidade e a heterogeneidade do contexto tecnológico sem perder a complexidade que envolve as relações entre homem, mundo e tecnologia. A pós-fenomenologia propõe que o fenômeno das relações humano-tecnologia fale por si, ou seja, que o fenômeno seja concebido e analisado independente do contexto cultural onde ocorra ou do tipo de tecnologia, adotando uma metodologia de estudo das relações entre humano e tecnologia que tem um referencial teórico bem estruturado para revelar, aos moldes da ciência, como aquelas ocorrem no cotidiano de forma prática.

O criador da pós-fenomenologia Don Ihde classifica a forma como o humano interage com as tecnologias, tendo como base o diagrama homem-interação-mundo da fenomenologia clássica, e as ressignifica em quatro modalidades: incorporação, hermenêutica, alteridade e base (ou ontológica). O método pós-fenomenológico de análise do fenômeno está ancorado nas práticas relacionais e sua aplicação deve resultar na descrição do fenômeno, como buscou-se empreender neste artigo.

Partindo da Fenomenologia de Edmund Husserl, Martin Heidegger e Maurice Merleau-Ponty e do Pragmatismo, de Charles Sanders Peirce e do grupo *Metaphysical Club*, o filósofo Don Ihde articula conceitos e formas de análise para refletir sobre a tecnologia para além da sua função ou papel de mediação, buscando nas práticas relacionais, a ontologia das relações homem-tecnologia. Observa-se que, calcado na descrição das práticas relacionais, Ihde desenvolve uma metodologia de estudo da tecnologia como ontologia do sujeito contemporâneo, metodologia esta que interessa aplicar para estudo e descrição das dinâmicas que envolvem a performatividade videográfica.

Na relação de alteridade, a tecnologia assume o lugar de um outro e passa a interagir com o homem. A incorporação de características humanas aos dispositivos é muito frequente como nos videogames, a exemplo, quando se transfere aspectos de comportamento e capacidades humanas a personagens dos jogos. Ainda sobre os videogames, Don Ihde afirma que no uso atual dessa linguagem as dimensões de incorporação e hermenêuticas encontram-

se presentes, mas a interface que conecta o jogador ao cenário virtual também incorpora habilidades motoras e a tela traduz visualmente o campo apresentado pela narrativa do jogo.

A relação ontológica, também denominada por Ihde como relações de base ou segundo plano, são aquelas nas quais a tecnologia não se encontra explícita, mas o seu uso ocorre de forma espontânea, programada pelo dispositivo, que passa a operar automaticamente no corpo social. As tecnologias de segundo plano transformam a experiência humana embora atuem como presenças ausentes e de forma indireta, sutil. O uso cotidiano ocorre tendo a plena atenção do sujeito, mas suas ações mantêm-se fixas no fazer operacional dos aparatos e dispositivos, sem despertar a expressão experimental das tecnologias. Com isso a tecnologia passa a atuar integralmente via a sua programação e os corpos passam a ter relações de segundo plano com tais tecnologias.

Nas relações hermenêuticas, o processo é de leitura e interpretação via tecnologia que vai além da incorporação. Destaque para as tecnologias de tradução que buscam de forma análoga ao funcionamento do corpo humano, traduzir a informação em imagens, por exemplo, para tornar aquilo que não é visível em uma imagem. A relação hermenêutica designa o campo de leitura e interpretação das relações humano-tecnologia resultando em uma representação do mundo pelos processos tecnológicos. A interpretação do mundo ocorre através da tecnologia, mas não se trata da incorporação e sim da elaboração de uma relação que assume um caráter representacional, de leitura. Cabe lembrar que algumas estruturas ou tecidos biológicos, vegetais ou animais, por exemplo, não são visíveis a olho nu e que só foi possível o homem ver quando a tecnologia traduziu tais estruturas em imagem, seja ampliando ou colorizando, enfim assim se pode conhecer e ver o mundo a partir de uma representação criada tecnologicamente.

A escrita é uma linguagem fruto de processos de interpretação baseados na incorporação tecnológica. Considerando que escrever é uma forma de tecnologia incorporada como já é sabido, quando se estuda a história do vídeo também se percebe que este transformou-se em uma onipresença cuja prática é incorporada a cada inovação no cenário audiovisual. Desde a criação da televisão e do audiovisual ao vivo, e depois dos aprimoramentos do vídeo que permitiram o arquivo e a exibição após o registro, se acompanha um longo processo de fusão com outras linguagens e práticas comunicacionais e expressivas que tornaram a linguagem videográfica uma presença que se impõe como um hábito, basta observar as ligações via telefone móvel que em sua grande maioria ocorrem por videochamada.

Como se sabe, da pintura ao cinema passando pela fotografia a imagem é moldada pelo enquadramento e pela janela que recorta o mundo e centraliza a visão através da perspectiva, mas o vídeo modula o olhar e permite múltiplas visões, por vezes distintas e simultâneas, rompendo com o ponto de fuga para dar espaço a visão mosaificada e multifacetada. Para além

dessa ruptura o vídeo na contemporaneidade legitimou-se como uma forma contaminada da linguagem audiovisual, uma tecnologia disruptiva, que atua constantemente no campo social e cultural para se perpetuar como linguagem e comportamento tecnológico, e disso resulta a competência e a performatividade videográfica.

## Referências

- AUSTIN, J. L. *How to do things with words*. Oxford Press, London, 1962.
- BASTOS, Marcus; MORAN, Patrícia. *Audiovisual ao vivo: tendências e conceitos*. São Paulo: Intermeios, 2020.
- BENTES, Ivana. Midia-Arte: Estéticas da Comunicação e Modelos Teóricos. In: *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. UERJ, 2005. p. 1-15.
- CABRAL, Arthur. *Prospecções afetivas: em tempos de pandemia*. Brasília: MediaLab/UNB, 2020. Disponível em: <http://medialab.unb.br/index.php/component/content/category/19-eventos?Itemid=101>. Acesso em: 12 abr. 2023.
- CARVALHO, Ana. Experiências e fruição nas práticas da performance audiovisual ao vivo. *Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, n. 6, p. 232-244, jan-jun 2012. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52889/34702> Acesso em: 11 jan. 2024.
- CUPANI, Alberto. *Filosofia da Tecnologia: um convite*. Florianópolis: UFSC, 2011.
- EMMEIO#12.0. *Janelas Afetivas*. Brasília: MediaLab/UnB, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLxklqMJsWqUY0zljqVVt2kD4KPeWiyng>. Acesso em: 12 abr. 2023.
- FEENBERG, Andrew. *Critical Theory of Technology*. New York: Oxford University Press. 1991.
- FEENBERG, Andrew. *Heidegger and Marcuse: The Catastrophe and Redemption of History*. Routledge, 2004.
- FEENBERG, Andrew. *La Tecnología en cuestión*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2016.
- FEENBERG, Andrew. *Questioning technology*. Routledge;1999.
- FEENBERG, Andrew. *Tecnologia, Modernidade e Democracia*. [Portugal]: Inovatec, 2018.
- FEENBERG, Andrew. Ten Paradoxes of Technology. *Techné: Research in Philosophy and Technology*, v. 1, n. 14, p. 3-15, 2010.
- FEENBERG, Andrew. *Transforming Technology: A Critical Theory Revisited*. Oxford University Press, 2002.
- IHDE, Don. *Postphenomenology and Technoscience*. The Peking University Lectures. Suny Press, 2009.
- IHDE, Don. *Tecnologia e o Mundo da Vida: do Jardim à Terra*. Chapecó: UFFS Editora, 2017.
- KAC, Eduardo. A arte da Telepresença na Internet. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997. p. 315-324.
- KAC, Eduardo. Origem e Desenvolvimento da Arte Robótica. *Cadernos da Pós-Graduação*, Instituto de Artes, Unicamp, v. 2, n. 2, p. 18-28, 1998.
- MALVA, Daniel et al. Janelas Afetivas: espaços de compartilhamento. In: ROCHA, Cleomar et al. (org.). *Anais do VII Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas*. HUB Eventos 2020. São Paulo: MediaLab/BR; PUC-SP, 2020. p. 189-198.

MARINCONDA, Pablo Rubén; MOLINA, Fernando Tula. Entrevista com Andrew Feenberg. *Scientiae Studia*. v. 7, n. 1, p. 165-171, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1678-31662009000100009>

MELIN, Regina. *Performance nas artes visuais*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

MINSKY, Marvin. Telepresence. *Omini*, p. 44-52, June, 1980. Disponível em: <https://web.media.mit.edu/~minsky/papers/Telepresence.html>. Acesso em: 9 jan.2024.

NUNES, Fábio Oliveira. Gênese: Arte transgênica via Internet. *Studium*, Universidade de Campinas, São Paulo, n. 23, 2006. Disponível em: <https://www.ekac.org/studium23.html>. Acesso em: 9 jun. 2024.

SANTELLA, Lucia. *Corpo e comunicação: sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus, 2004. 161 p.

SARZI-RIBEIRO, Regilene A. *Corpo e videoarte no Brasil: desejos da parte e presenças do todo*. Bauru, SP: Canal 6, 1996.

SARZI-RIBEIRO, Regilene A. O dispositivo videográfico e as narrativas de si mesmo e do outro: videocorpo. *Revista Palíndromo*, v. 10, n. 21, p. 101-115, jul. 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/2175234610212018101>.