

Sarzi-Ribeiro, Regilene Aparecida.

Facultad de Arquitectura, Artes, Comunicación y Diseño - UNESP - Brasil

Rocha, Cleomar de Sousa.

Facultad de Artes Visuales - Universidad Federal de Goiás - Brasil

La performatividad videográfica y la ocupación del espacio en línea: OUTROS Art Festival

Videographic performativity and the occupation of online space: OUTROS Art Festival

PALABRAS CLAVE

Videarte, performatividad videográfica, OUTROS Festival de Arte, Pandemia de COVID-19.

KEY WORDS

Video art, videographic performativity, OUTROS Art Festival, COVID-19 pandemic.

RESUMEN

El tema de esta investigación es la performatividad videográfica y surgió de la observación de la competencia del lenguaje video para interactuar con diferentes sujetos y entornos virtuales, actuando como agente transmisor de rasgos propios del lenguaje audiovisual, que resultan en la incorporación del video como práctica cultural. La estética electrónica asociada a la poética experimental provoca mutaciones en las estructuras básicas del vídeo, dando lugar a otras audiovisuales, fruto de la performatividad videográfica. Para este trabajo, nosotros presentamos la descripción y la lectura crítica de un conjunto de obras de video que participan en el evento en línea OUTROS Festival de Arte (2021), una muestra con el objetivo de apoderarse del espacio de la red, en línea, teniendo lo virtual como locus de composiciones videográficas mostradas en vivo. En la metodología propuesta, el video es considerado una práctica cultural en la que la performatividad videográfica –técnica y poética– es la clave para entender el video como un fenómeno cultural, desde el cual hemos habitado el mundo. Habitar, vivir, ocupar, son verbos que se traducen en acciones y formas de presencia, de estar y estar en el mundo, dándole la configuración, un diseño que es el resultado del lenguaje audiovisual y su comportamiento viral que contamina y se convierte en acción. Y está más claro que nunca que hemos habitado el mundo videográficamente, ocupando audiovisualmente espacios, lugares, territorios. Los resultados muestran que un aspecto de la performatividad videográfica emergente de los tiempos de la pandemia del COVID-19 es la expansión de las prácticas videográficas colectivas y el crecimiento exponencial de las manifestaciones audiovisuales generadas por el sentimiento de que la telepresencia no reemplaza la realidad, sino que condiciona y moldea nuestro comportamiento cultural en la medida en que ocupamos poéticamente el espacio virtual y lo hacemos videográficamente.

ABSTRACT

The theme of this research is videographic performativity and it arose from the observation of the competence of video language to interact with different subjects and virtual environments, acting as a transmitting agent of characteristics of audiovisual language, which result in the incorporation of video as a cultural practice. The electronic aesthetics associated with experimental poetics causes mutations in the basic structures of video, giving rise to other audiovisual forms, the result of videographic performativity. For this work, we present the description and critical reading of a set of video works that participate in the online event OUTROS Art Festival (2021), an exhibition with the aim of taking over the space of the network, online, having the virtual as the locus of video compositions shown live. In the proposed methodology, video is considered a cultural practice in which videographic performativity –technical and poetic– is the key to understanding video as a cultural phenomenon, from which we have inhabited the world. Inhabit, live, occupy, are verbs that translate into actions and forms of presence, of being and being in the world, giving it the configuration, a design that is the result of audiovisual language and its viral behavior that contaminates and turns into action. And it is clearer than ever that we have inhabited

the world videographically, occupying spaces, places, territories audiovisually. The results show that one aspect of the emerging videographic performativity of the times of the COVID-19 pandemic is the expansion of collective videographic practices and the exponential growth of audiovisual manifestations generated by the feeling that telepresence does not replace reality. rather, it conditions and shapes our cultural behavior to the extent that we occupy virtual space poetically and do so videographically.

INTRODUCCIÓN

El video siempre ha sido y será el lenguaje que provoca la convergencia mediática y tecnológica, incrustándose en las prácticas sociales contemporáneas hasta el punto de que, en 2019, alrededor del 82% de las comunicaciones e interacciones humanas fueron mediadas por video (Maggessi, 2019). Con la pandemia del COVID-19, esta interacción o hiperconexión se amplió y las observaciones previas realizadas para la redacción de esta propuesta de investigación apuntan a un aumento significativo de las manifestaciones artísticas que involucran el video.

En 2020, el incremento en la producción, transmisión y consumo de mensajes, información y video comunicaciones que ya se venía observando, se incrementó debido al aislamiento social impuesto por la pandemia del COVID-19, cuando comenzamos a realizar todas las actividades de comunicación y desde el teletrabajo hasta el entretenimiento, mediado por tecnología de video, ya sea en vivo (sincrónico) o través de archivos y registros (asincrónico). Con el aislamiento social, nos vimos obligados a comunicarnos, crear y expresarnos aún más a través del video y todo un campo de reflexión sobre los aspectos temporales y espaciales, que definen el lenguaje del video, volvió a la discusión. Sarzi-Ribeiro (2021) dice

Mientras el video se caracteriza como uno entre medios y comienza a habitar los intersticios de lo audiovisual, el lenguaje videográfico es hoy matriz de diversos tratamientos de la imagen, como montajes, mezclas, superposiciones y efectos de sonido e imagen que modelan otras experiencias espaciotemporales (p.14).

Integrados al video, nos reconocemos como seres audiovisuales cuyo lenguaje ha sido incorporado al punto de alterar nuestra corporeidad y nuestra fisicalidad a un estado de video. Hoy, gran parte de nuestras acciones diarias están ligadas a nuestra capacidad de actuar en videos y el video está constantemente actuando en la sociedad tecnológica, traduciendo comportamientos culturales.

METODOLOGÍA

La metodología de investigación consistió en recopilar datos sitiográficos en catálogos y plataformas digitales con el objetivo de tener una base de datos de trabajos de video producidos para espectáculos y festivales que tuvieron lugar entre 2020 y 2021, en línea. La investigación cualitativa se caracterizó a través de un estudio exploratorio realizado en tres etapas. En la primera, buscamos contextualizar el estado del arte a través de la constitución de un banco de obras de video producidas durante el período de pandemia de COVID-19. La segunda, resultó en el mapeo de un conjunto de prácticas de video para describir el comportamiento videográfico en la cultura digital. La tercera consistió en la descripción de un conjunto de obras artísticas en video para una discusión sobre la performatividad del video. Buscando la aprehensión de la obra en estudio de manera holística, la metodología de investigación prevé una descripción de la obra sumada a la exposición de posibles intersecciones entre sus elementos estructurales para revelar rasgos que caracterizan el comportamiento videográfico, la versatilidad y la performatividad de la obra del video.

El procedimiento metodológico aplicado buscó nombrar mecanismos que revelen cómo las estructuras básicas del audiovisual se reiteran en video tales como encuadres, superposición de imágenes, opacidades, transparencias, imágenes fantasmas, imágenes en bucle, filtros e inversiones cromáticas, ventanas múltiples, tonalidades y colores, fragmentos e imágenes mosaico, *zoom in* y *zoom out*, *off-screen* y sonido para trazar puntos de inflexión entre las características del videoarte y su identidad experimental como definiciones de la performatividad videográfica.

DESARROLLO

Curado por Ruy Filho y Pat Cividanes, directores de Antro Positivo Plataforma de Arte, OUTROS FESTIVAL DE ARTE se compuso de ocupaciones que tuvieron lugar en un entorno virtual, en marzo de 2021. Outros Festival de Arte presentó obras en video, “pensadas como dípticos y trípticos inéditos y exclusivos, creados durante el aislamiento social” (OUTROS, 2021). El objetivo del evento fue reunir a artistas del teatro, la danza, la performance, la música y las artes visuales, buscando un movimiento de acercamiento entre artistas y diferentes lenguajes. Segundo Outros (2021), se trata de producciones colaborativas desarrolladas en parejas o tríos de artistas, con el objetivo de asumir el espacio de la red, en línea, virtual como locus de composiciones videográficas mostradas en vivo, siempre a las 19 horas, en los días siguientes al festival, entre el 15 de marzo y el 28 de febrero de 2021.

Según el texto de presentación, el Festival es una propuesta para crear espacio para nuevos discursos e investigaciones de la realidad y propone discutir la alteridad y el diálogo con el otro. Por Outro (2021) “cuanto más plural, diversa, distinta, mayor la capacidad de revelar la realidad desde la Alteridad Significativa capaz de encontrar lo común en la diferencia [...] seamos la materialidad de nuevas cualidades discursivas no iguales a las productivas expectativas de que se apropien de cuerpos y presencias para determinar identidades controlables”.

Al festival asistieron los dúos de artistas Eduardo Fukushima y Augusto Severin, Elisa Ohtake y Carolina Bianchi, Juliana França y Celina Portella, Laura Vinci y Joana Porto, Leonarda Glück e Igor Augustho, Mirella Brandi y Muep Etemo, Sandra-X y Edu Marins y el trío Yara Ktaish, Panosaprahamian y Cadu Tenório.

Para este ensayo y entre las obras participantes en el Festival de Arte OUTROS en 2021, elegimos describir la obra *Câmara* قَمَرَة de los artistas Yara Ktaish, Panosaprahamian y Cadu Tenório, con el objetivo, sobre todo, de explorar la diversidad de resultados encontrados en una sola trabajo para subrayar la performatividad del video, es decir, cómo el video incorpora distintas estéticas y arreglos de lenguaje y también, a través de cuántos modos distintos se proyecta el video dentro de un mismo proceso constructivo, dando forma a los más variados resultados estéticos.

1. La obra *Câmara* قَمَرَة

El texto de presentación de la obra *Câmara* (Outros, 2021) afirma que el video transcurre dentro de un apartamento y personas aisladas por una pandemia mundial al final de la segunda década, obliga a las personas a una inactividad física, tiempo o dificultad para afrontar la es el elemento que da ritmo a la cotidianidad, al trabajo digital ya los cuerpos remodelados por los filtros de Instagram. La percepción del espacio, del lugar lleva a la reflexión de que el afuera está más afuera que nunca.

Silencio, imágenes en blanco y negro aparecen superpuestas como marcos. Las escenas interiores de una casa se convierten en imágenes translúcidas, muy finales desde las que se pueden ver otras imágenes debajo. Los marcos de colores se superponen a marcos en blanco y negro, los filtros de coloración invierten los colores y un enorme mosaico se revela gradualmente en diferentes escenas dentro de un mismo marco, capas y capas de imágenes sobre un fondo transparente en blanco y negro. Muy lentamente se observa a la gente entrando en el encuadre y cambiando de lugar casi imperceptiblemente. Collage electrónico. Las imágenes se superponen como superficies translúcidas, huecas, que, en medio de una u otra opacidad, se suman a las transparencias fusionadas, creando una tercera, cuarta, quinta e incluso sumando una sexta, séptima imagen, compuesta por todas las anteriores, imagen fusionada y compuesta por los vacíos de las imágenes dentro de la imagen. Capas y capas, el paisaje es el resultado de fragmentos opacos que desaparecen bajo la superposición de formas y colores y texturas de dormitorios, salas, jardines, baño y la fachada que se ve a través de la ventana. El cuerpo presente en las imágenes multifacéticas por la disposición informe de la imagen videográfica se mezcla con las formas, los colores, la naturaleza, las ramas de los árboles, y al igual que en los fotogramas, los objetos se transmutan en diseños abstractos, huecos transparentes y meros fragmentos cromáticos, puro deleite estético. Recortes de luz organizados por otra plasticidad, que no encuentra límites para las mutaciones, realizadas por el lenguaje del video desde sus contaminaciones.

El aspecto temporal del video se caracteriza por un movimiento lento, casi imperceptible y la ausencia de sonido que hace que la percepción del movimiento sea aún más lenta. La experiencia temporal tiene lugar a través del paso del tiempo marcado por la entrada y salida de la escena de dos cuerpos diferentes y aún en diferentes posiciones en los encuadres dentro del encuadre. Ellas, presencias corporales en la escena, atraviesan el lienzo a veces muy rápidamente y permanecen en el encuadre realizando gestos muy lentamente, en lugares que alteran el paisaje en la medida en que estas presencias son fragmentos de otras partes ausentes que generan capas y nuevas capas de imágenes. No hay sonido y por unos instantes reina el silencio. El tiempo está dado por los pequeños gestos de estas presencias corporales y sus gestos como el movimiento de los pies, la cabeza de lado a lado, las piernas en el sofá, o los rápidos pasajes frente a la cámara. En ciertos momentos se puede escuchar el sonido de la lluvia, el agua corriendo, brotando mientras los fragmentos de cuerpos se mueven lentamente en diferentes partes dentro de las diferentes escenas del mosaico. Hay campanas, ruidos metálicos y fragmentos sonoros de viento que conforman un sonido íntimo. Lo sonido aparece en forma de melodía continua y creciente a medida que las escenas vuelven a estar compuestas por imágenes en blanco y negro, nuevamente como fotogramas que nos revelan cómo la luz es central en la construcción de esas imágenes. La luz es un elemento moldeador del espacio cromático, pero también un elemento estructurador formal que garantiza al campo de la imagen una sinergia con el sonido, incorporando la experiencia de la luz a la cadencia sonora. El sonido se encarga de integrar la luz en el entorno cromático de las escenas, llevando la experiencia del video a su totalidad audiovisual.

En un momento dado del video, los fragmentos de los cuerpos están presentes en menor cantidad y las superposiciones de colores de otros momentos ya vividos por esos mismos cuerpos, “Figura 1”, en los mismos ambientes regresan, cómo un *déjà vu*. Aparecen objetos

significativos, como un reloj sobre varios libros, un televisor sobre una alfombra en el suelo, una lámpara encendida. La TV muestra imágenes que se proyectan en las paredes, sofás, cama, y como un acuario, sobre un colchón hay el cuerpo de una mujer cubierto con una tela color rojo oscuro. Sobre la imagen de la fachada de un edificio, una tormenta de nieve, fría, en tonos blancos y grises y estas imágenes se proyectan sobre el cuerpo de la mujer recostada sobre el colchón. El conjunto se traduce en una verticalidad reducida a la horizontalidad de la escena en la extensión del encuadre para conectar figura y fondo a través de un encuadre que prescindir de los ejes vertical y horizontal de la estructura arquitectónica para centrarse en la relación entre el cuerpo y el hielo, nieve fría que cubre, sobre todo, el fondo que intenta calentar sin éxito. Esta construcción de sentido es tejida a través de diferentes recursos visuales como la topología gráfica en sinergia con una efímera visual que no se fija en un solo aspecto de la imagen, sino en su mutabilidad, evoca un diálogo narrativo como lo fugaz que se va plásticamente deconstruido por una estética de fusión, una estética de mezcla. Las fusiones resultan de variadas operaciones que condicionan las imágenes en blanco y negro de una oficina, un ambiente de trabajo a la figura vista frente al cuadro, y escenas de un acuario como paisajes de fondo, a veces en tonos verdes, ocres, y suaves rosas compuestas de guijarros, algas y agua. Los cuerpos y objetos en blanco y negro generan contrastes en el espacio topológico de las escenas que nos remiten a las sombras, al margen, de ese paisaje que se destaca al fondo, el acuario.



Figura 1. Cámara قَمَرَة

Yara Ktaish, Panosaprahamian y Cadu Tenório. 2021. Fotograma del vídeo.
OUTROS Festival de Arte. Fuente: <https://www.outros.art/camara>



Figura 2. Cámara قَمَرَة

Yara Ktaish, Panosaprahamian y Cadu Tenório. 2021. Fotograma del vídeo.
OUTROS Festival de Arte. Fuente: <https://www.outros.art/camara>

Es entonces cuando notas una enorme tortuga, “Figura 2”, que se mueve lentamente, peces, pequeños cardúmenes y fragmentos de estos animales, como patas y aletas, que destacan en verdes y azules cristalinos. Aparecen voces masculinas que se suman a los sonidos del agua y un zumbido que provoca malestar. Asociadas a las emociones y la energía del agua y que cuando está sana es señal de que todo el ecosistema donde vive el animal también lo está. Es curioso observar que en ese paisaje árido y sin vida, un animal símbolo de sanación y renacimiento es una presencia vivificada por el elemento color, tonalidades de verde y amarillo verdoso, “Figura 3”. La velocidad de las imágenes asociadas a los sonidos de los ruidos metálicos, nos trasladan inmediatamente a las vías del tren y nos lanzamos a un viaje por paisajes fríos y sin vida que atraviesa frenéticamente el encuadre.



Figura 3. Cámara قَمَرَة

Yara Ktaish, Panosaprahamian y Cadu Tenório. 2021. Fotograma del vídeo.
OUTROS Festival de Arte. Fuente: <https://www.outros.art/camara>



Figura 4. Cámara قَمَرَة

Yara Ktaish, Panosaprahamian y Cadu Tenório. 2021. Fotograma del vídeo.
OUTROS Festival de Arte. Fuente: <https://www.outros.art/camara>

Tales luces de ciudad en el fondo se vuelven de un rojo intenso que tiñe la noche oscura y lúgubre y la imagen se convierte en un tejido en la oscuridad teñido de rojo, rojo sangre. El quiebre tonal y cromático es intenso. En la secuencia aparecen imágenes de un paisaje natural seco y árido, sin vida, en tonos grises superpuestos a la escena de un animal, una salamandra verde transparente, de la que vemos los órganos internos. La simbología de este animal puede aludir al renacimiento, la curación y la limpieza. El animal desaparece y domina el paisaje árido, brumoso. La imagen gris da espacio a un marco rosa intenso justo en el centro de la pantalla y lo que vemos es lo que encuadra una cámara en el techo de una habitación y desde arriba podemos ver un espacio cerrado por los límites del marco en

que una persona, una mujer, está acostada sobre una alfombra y parece aburrida. Las escenas, ahora de ciudades y luces nocturnas, siguen desfilando por el encuadre a una velocidad frenética confirmando que el tren continúa su viaje sin dejar de dictar el ritmo temporal. El cuerpo de la mujer dentro de ese marco de color rosa intenso todavía está atrapado allí y muestra signos de inquietud. Surgen diferentes voces, pero no puedes entender lo que dicen y la música se vuelve dramática. La mujer del marco rosa mira hacia arriba y mira a la cámara, "Figura 4", su cuerpo ahora gigantesco por la proximidad al lente definitivamente hace eco del encarcelamiento y el video termina con escenas de ciudad y oscuridad total.

En definitiva, de la descripción realizada para el estudio de la cámara de vídeo se desprende que reitera las estructuras básicas del lenguaje audiovisual. Sin embargo, el video y su esencia cambiante provoca rupturas experimentales dentro del propio lenguaje, revelando la performatividad del video que actúa en la generación de imágenes contaminadas por la incorporación de operaciones poéticas como fusiones y mezclas que exploran todo tipo de experimentalismos, tanto a través de fragmentación, así como la reconstitución de todo el signo anclado por el sonido.

CONCLUSIONES

Para cerrar este artículo, vale reiterar que el lema de OUTROS Festival de Arte fue provocar y promover acciones denominadas ocupaciones en la *web*, en línea, articulando expresiones y manifestaciones, a veces asociadas a diferentes movimientos vinculados al activismo digital y al arte y la política, arte y video comprometidos, que se convierte en el lenguaje por excelencia de las experiencias poéticas, que encuentran en el video la forma y plasticidad para la expresión del contenido y la visión del escenario de la pandemia.

Al describir y analizar la obra *Câmara 5,6,7* participante en OTROS Festival de Arte (2021), se observa que esta, al igual que otras participantes del festival, legitiman el campo del audiovisual experimental, intimista, activista, dotado de una poderosa capacidad de comunicación y expresión, pero también la construcción de otros nexos, otros diálogos y miradas circunstanciadas por la temporalidad videográfica y el territorio digital, marcando posición y acción social. El término ocupación adquiere un sentido de posesión, de invasión, de actitud política y consciente cuya presencia se da a medida que las acciones en video, en tiempo real, configuran un territorio ampliamente democrático y accesible delimitado por las redes sociales como YouTube, Vimeo, Instagram o Facebook.

Finalmente, cabe aclarar que a menudo nos encontramos con investigaciones sobre arte electrónico y/o arte y tecnología que revelan la dificultad de entender el video como un evento, fruto de la cultura, por lo que empezamos a asociar comparativamente el comportamiento del video con aspectos humanos integrados en el giro epistemológico que estamos tratando de describir para señalar un paradigma diferente para los estudios del video como una práctica social que se difunde y penetra en diferentes entornos, penetrando en diferentes esferas sociales.

En la metodología aquí aplicada, el video se considera una práctica cultural en la que la performatividad videográfica – técnica y poética – es la clave para entender el video como un fenómeno cultural, desde el cual hemos habitado el mundo. Habitar, vivir, ocupar, son verbos que se traducen en acciones y formas de presencia, de presentificación, de estar y estar en el mundo, habitarlo y darle la configuración, la forma, un diseño resultante de un comportamiento, una manera de ser. presente. Y está más claro que nunca que hemos habitado el mundo en video, espacios, lugares, territorios ocupados audiovisualmente.

En este contexto, un aspecto de la performatividad videográfica emergente de los tiempos de la pandemia del COVID-19 es la expansión de prácticas videográficas colectivas y manifestaciones audiovisuales creadas de manera colaborativa, cuyo trabajo por parte de colectivos de artistas y actores sociales quizás ni siquiera sea novedoso, pero gana nuevo sentido y sentido, se amplifica cuando se aísla, porque sentimos que la presencia es algo insustituible y que necesitamos ocupar ritualista y poéticamente el espacio virtual, y así lo hacemos videográficamente.

FUENTES REFERENCIALES

Maggesi, L. (2019). *A segunda revolução em vídeo já começou*. Meio & Mensagem. Opinião.

<https://www.meioemensagem.com.br/home/opiniao/2019/05/27/a-segunda-revolucao-em-video-ja-comecou.html>

Outros Festival de Arte. (2021). *Sobre*. <https://www.outros.art/sobreofestival>

Sarzi-Ribeiro, R. A. (2021). Videographic experiences in times of pandemic. En: *10th International Conference on Digital and Interactive Arts (ARTECH 2021)*. (pp 13–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/3483529.3483698>