

# Vídeo-performance: um corpo plugado num artefato de mídia-arte digital artista

Video performance: a plugged body into an activist digital media-art artifact

RUBEN FERREIRA

Universidade do Algarve - Faro, Portugal

## RESUMO

Este artigo tem como objeto de estudo um artefato de mídia-arte digital intitulado por "Dão água aos mortos que já não têm sede", que combina a vídeo-performance com uma instalação multissensorial para se refletir sobre a atual crise climática. O processo de criação do artefato abraçou a metodologia a/r/cográfica (Veiga, 2021), acompanhado por um Diário Digital de Bordo onde foram registadas todas as etapas do processo criativo. Neste estudo, o espectro do artefato expande-se para as múltiplas realidades do corpo, conforme descritas por Santaella (2003), pensando o corpo do performer, nesta vídeo-performance emoldurada na instalação, como um corpo plugado integrado numa narrativa visual e sonora. A instalação é realçada pela transição de paisagens naturais para a desolação ambiental em sete ecrãs que intensificam a carga emocional da obra. A componente física do artefato, que contém materiais como plástico e palha, envolve os espectadores numa experiência visual, tátil e olfativa, reforçando a conexão humana com a tecnológica na abordagem de temas ambientais. Este projeto artístico funciona como uma manifestação artista e desafia as percepções do público sobre a relação entre o humano e o meio ambiente, sublinhando a urgência de ações sustentáveis.

## PALAVRAS-CHAVE

Artefato de mídia-arte digital, vídeo-performance, pós-humanismo, ativismo, crise climática.

## ABSTRACT

This paper focuses on a digital media-art artifact titled "Dão água aos mortos que já não têm sede", which combines video performance with a multisensory installation to reflect on the current climate crisis. The creation process of the artifact followed the a/r/cographic methodology (Veiga, 2021), accompanied by a Digital Logbook where all stages of the creative process were recorded. In this study, the scope of the artifact expands to encompass the multiple realities of the body, as described by Santaella (2003), envisioning the performer's body in this video performance framed within the installation as a plugged body integrated into a visual and sound narrative. The installation is highlighted by the transition from natural landscapes to environmental desolation across seven screens, intensifying the emotional impact of the work. The physical component of the artifact, which contains materials such as plastic and straw, engages viewers in a visual, tactile, and olfactory experience, reinforcing the connection between humans and technology in addressing environmental themes. This artistic project functions as a form of activism, challenging public perceptions about the relationship between humans and the environment, while underscoring the urgency of sustainable actions.

## KEYWORDS

Digital media-art artifact, video performance, posthumanism, activism, climate crisis

## 1.Introdução

Na era digital contemporânea, a arte transcendeu as suas formas tradicionais para abraçar a interatividade e a imersão tecnológica híbrida, redefinindo o papel do corpo humano no contexto artístico digital. A interseção entre o vídeo e a performance emergiram para campos férteis onde essa redefinição se materializa, como é o caso do objeto de estudo deste artigo, um complexo artefato de mídia-arte digital que, numa

perspectiva pós-humanista, se apresenta como um "corpo plugado" (Santaella, 2003), explorando questões relacionadas com a corporeidade digital. Esta dinâmica questiona e expande as noções convencionais de identidade, espaço e interação, oferecendo um prisma permissor entre as relações entre o humano e a tecnologia. Ao integrar o corpo humano em dispositivos digitais, a arte contemporânea cria um ambiente em que os limites entre o físico e o digital se confundem, impulsionando-nos a reconsiderar a nossa percepção de realidade e presença.

"Dão água aos mortos que já não têm sede" reflete a interação humana com o meio ambiente, explorando a urgência e as consequências das alterações climáticas. Fisicamente, apresenta-se como uma instalação multissensorial que integra uma vídeo-performance que se desdobra e complementa em sete ecrãs. O corpo do performer serve como veículo de expressão, simbolizando a transição de paisagens vibrantes para a desolação, intensificado por uma paisagem sonora evocativa, composta por sons de vento e lamentos humanos, promovidos apenas pela voz do performer. Para além da experiência visual e auditiva, o público é convidado a interagir com a instalação através do toque, sentindo as texturas de elementos, como a palha e o plástico, incorporados no artefato. Esta interatividade física reforça a conexão do espectador com a temática ambiental abordada, oferecendo uma experiência sensorial completa que transcende a simples observação, provocando reflexões profundas sobre a crise climática e a necessidade urgente de ações sustentáveis.

O artefato de mídia-arte digital abordado neste artigo não se limita a ilustrar conceitos ecológicos já estabelecidos, muito pelo contrário. O artefato foi arquitetado a partir da metodologia *a/r/cográfica*, desenvolvida por Pedro Alves da Veiga (2021), criando poéticas que desafiam as percepções e estimulam questionamentos sobre a relação da arte com a natureza, consagrando um prisma inovador sobre a relação entre o humano e a tecnologia. Portanto, "Dão água aos mortos que já não têm sede", de forte cariz ativista, tornou-se numa obra que, embora contemplativa, promove uma experiência multissensorial, exigindo aos espectadores uma resposta emocional e intelectual.

### **3. O corpo do performer em habitat digital**

A performance artística, como forma de expressão, deve ser analisada à luz dos movimentos artísticos emergentes nas décadas de 1960 e 1970, com a pop arte, o minimalismo e a arte conceitual que redefiniram o panorama artístico da época. Dentro do âmbito da arte contemporânea, questionam-se os paradigmas sociais e artísticos estabelecidos pelo modernismo, favorecendo a emergência de experiências culturais diversificadas. Neste contexto, as instalações, *happenings* e performances ganharam proeminência, refletindo a inclinação da arte contemporânea para interagir com elementos do cotidiano, com a natureza e o ambiente urbano. As obras contemporâneas tenderam a incorporar diversas formas de arte, incluindo dança, música, pintura, teatro, escultura e literatura, desafiando as categorizações convencionais e questionando a própria definição de arte. Essa abordagem encontra ressonância nas práticas surrealistas e, notadamente, dadaístas.

No âmbito do grupo Fluxus, movimento artístico ativo entre a década de 60 e 70 caracterizado pela hibridização de diferentes artes, essencialmente as artes visuais, a música e a literatura, e que se declarava contra o objeto artístico como mercadoria, proclamando-se como antiarte, foram experimentadas diversas performances e variações artísticas significativas (Goldberg, 2012). Por exemplo, as exposições organizadas por Georges Maciunas entre 1961 e 1963, fundador deste grupo de vanguarda, conferiram uma visibilidade sem precedentes a esta nova expressão artística. Também, os trabalhos de Nam June Paik, como “Eletronic Superhighway: Continental U.S., Alasca, Hawaii”, em 1995, e de John Cage, como o “Theather Piece No. 1”, em 1952, que integram performance, música, vídeo e televisão, engajaram-se na exploração de sons e ruídos do dia a dia, evidenciando o empenho do grupo Fluxus em transcender as barreiras tradicionais entre arte e não-arte.

A performance, como expressão artística corporal, afigura-se com abordagens mistas, tanto na sua criação, como exibição. A vídeo-performance, que evoluiu de mera documentação para se estabelecer como uma peça artística autônoma, questiona as ideias convencionais sobre efemeridade. Wayner Tristao Gonçalves (2018) examinou a videoarte e, particularmente, a vídeo-performance e o seu impacto na arte contemporânea, salientando a interação inovadora entre o performer e o vídeo. A combinação do vídeo com a performance permite aos artistas manipular o tempo e o espaço de forma inédita em relação às performances ao vivo. Essa manipulação traz uma nova camada à experiência artística, onde a noção de tempo e espaço é maleável, abrindo caminho para explorações criativas de diversas narrativas e temas.

Gonçalves (2018), no seu trabalho, identificou as interações entre vídeo e performance, incluindo: (1) o vídeo como arte autônoma; (2) a sua capacidade de recriar ou reinterpretar performances; (3) o uso do vídeo para eliminar linhas entre realidade e ficção; (4) a vídeo-performance que serve tanto como registo, como obra de arte em si.

Neste campo de performance trazido para a discussão, Gabriela Monteiro (2018) fala-nos de um corpo expandido que se pode considerar como um corpo influenciado por imagens digitais ou construído com tecnologias digitais com ferramentas criativas. A introdução de novos dispositivos tecnológicos e relações intermédias e processos neurais de percepção são elementos da criação artística contemporânea e que afetam diretamente a maneira como obras são concebidas. Neste sentido, em performances intermédias, o corpo físico do performer transforma-se num corpo digital que interage com imagens projetadas que se transformam por meio dessa interação num corpo híbrido de si mesmo. Esse corpo não só serve como suporte para a imagem digital, mas também interage e modifica essa imagem num processo dinâmico e interativo, expandindo as noções tradicionais de espaço cênico e alterando a percepção de espaço, tempo e corpo, tanto para artistas performativos, como para os espetadores.

### **3. Metodologia de diagnóstico do corpo do performer no artefato: pós-humanismo e as múltiplas realidades do corpo de Lucia Santaella**

Segundo Lígia Bernardino, Marinela Freiras e Ricardo Gil Soeiro (2020), o pós-humanismo foi um termo introduzido no ensaio de Ihab Hassan, em 1977, intitulado “Prometheus as Performer: Towards a Posthumanist Culture?”. O pós-humanismo relacionava-se inicialmente com reflexões sobre imaginação e ciência, mitologia e tecnologia, bem como a relação entre a terra e o cosmos. Com a chegada dos anos 80 e com o advento da tecnologia dos computadores pessoais, *walkmans* e telemóveis, começou-se a pensar na tecnologia como uma extensão do corpo humano. O movimento *ciberpunk*, que emergiu em 1983, mistura elementos urbanos com a cibernética, fazendo-se representar como uma subcultura tecnologicamente avançada. O *ciberpunk* influenciou fortemente a arte, especialmente o cinema, através das visões evolutivas pós-humanistas, como por exemplo, os filmes “O Exterminador Implacável”, de 1984, e o “Matrix”, de 1999.

Numa entrevista a Laymert G. Santos, o sociólogo destacou as diferentes interpretações do pós-humanismo nas diversas áreas e viu o pós-humano como a visão de superação e evolução do humano, onde o corpo é visto como *hardware* obsoleto. Segundo Laymert G. Santos, na biotecnologia, o pós-humanismo refere-se à transformação humana através da evolução e modificação genética; na tecnociência e capitalismo, a discussão incide sobre a máquina humana associada à biopolítica e ao poder; e em contextos religiosos, o destaque está na preservação da essência humana, com foco na técnica em vez da mecanização (Diaz-Isenrath et al., 2005). Estas múltiplas abordagens ao pós-humano desenham um quadro complexo e multifacetado sobre o futuro da condição humana, indicando um campo rico de debates e reflexões acerca do impacto das tecnologias na essência do ser humano e, neste caso, na arte da performance.

O corpo humano tem-se tornado um foco primordial em diversas áreas, particularmente na ciência e na arte digital, quando integrado com a tecnologia. A tecnologia fornece ferramentas para examinar, reconstruir e alterar a estrutura corporal, bem como desenvolver métodos inovadores para a criação de novas formas de vida digital e de novas formas de representação do corpo através de técnicas tecnológicas e artificiais. Lucia Santaella (2008, p. 200) detalha as múltiplas realidades do corpo, relativas à "descorporificação, recorporificação e novas expansões não-carnais da mente":

1. "Corpo remodelado": esteticamente, refere-se às técnicas para melhorar a aparência física, incluindo atividades como ginástica e musculação, utilizando equipamentos avançados para modelar o corpo, bem como cirurgias como implantes e reconstruções;
2. "Corpo protético": refere-se aos corpos que passam por transformações através da inserção de partes artificiais que substituem as naturais, criando um corpo híbrido, ciborgue, corrigido e expandido;
3. "Corpo esquadrinhado": refere-se ao corpo examinado e vigiado por aparelhos médicos e diagnósticos, tais como tomografias e ressonâncias magnéticas;
4. "Corpo plugado": "aqui se encontram os ciborgues interfacetados no ciberespaço" (Santaella, 2003, p. 202). Este corpo relaciona-se com as interações humanas com computadores, seja para atividades simples como assistir a filmes ou ouvir música, ou para tarefas mais complexas, como a assunção de novas identidades em ambientes virtuais;

5. “Corpo simulado”: refere-se à utilização de tecnologias digitais e de simulação para criar representações virtuais do corpo humano. Este corpo experimenta a imersão em ambientes virtuais onde é recriado em 3D, por exemplo, projetando-se no espaço digital;
6. “Corpo digitalizado”: relaciona-se com o projeto “The Visible Human”, da Biblioteca Nacional de Medicina dos EUA. No projeto, corpos doados foram digitalizados para análise detalhada de todas as suas partes, com o objetivo de criar representações tridimensionais completas;
7. “Corpo molecular”: une técnicas de bioengenharia e engenharia genética na criação de material genético, desde a alteração do dna para experiências transgênicas e de clonagem.

O termo pós-humanismo tem ganhado destaque e tem-se expandido amplamente nos debates recentes, resultando numa interpretação bastante ampla, até na arte contemporânea. Na essência, o prefixo "pós" no pós-humanismo alude às críticas ao humanismo clássico, especialmente oriundas do pós-modernismo e de outras correntes. Estas críticas enfatizam a ideia de que a concepção de humanidade como uma categoria natural e universal está desatualizada ou, talvez, nunca tenha sido completamente válida. Anthony W. Lee (2019, p. 1). questiona: "What is posthumanism?" invocando James Cochran, que define o pós-humano como "um corpo no qual o humano e o não humano — seja na forma do animal, da máquina, do artificial ou do tecnológico — se encontram"

No presente artigo, interessa-nos, para além de demonstrar como um artefato de mídia-arte digital pode ser um veículo de sensibilização para questões relacionadas com a natureza, discutir, através de uma visão pós-humanista e a partir de Santaella (2003), em que realidade do corpo se pode enquadrar o corpo virtualizado (corpo do performer) da vídeo-performance do artefato de mídia-arte digital, “Dão água aos mortos que já não têm sede”. Para este diagnóstico, é fundamental reconhecer que este corpo está encaixado na componente física do objeto, ou seja, na instalação, conforme representado no esboço do artefato (Figura 1).

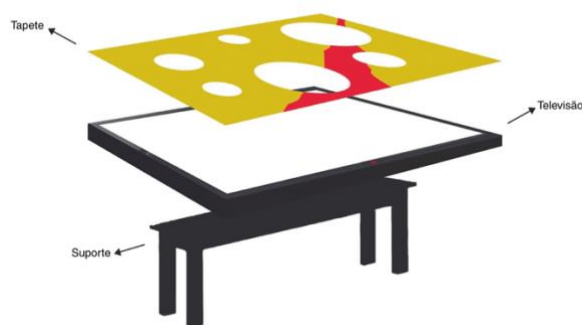


Figura 1. – FERREIRA, esboço digital do artefato de mídia-arte digital “Dão água aos mortos que já não têm sede”, 2024. Crédito da imagem: Desenho do autor.

Neste contexto, é necessário entender que o corpo humano é o elemento primordial da performance transformado num corpo digital e tecnológico na vídeo-performance. Este entendimento leva-nos a pensar na transumanização do corpo para um objeto artístico híbrido, compreendido apenas na sua totalidade pela combinação dos signos digitais e físicos.

#### 4. Artefacto de mídia-arte digital: “Dão água aos mortos que já não têm sede”

“Dão Água aos mortos que já não têm sede” (Figura 2) explora de forma inovadora e multissensorial a crise climática, empregando a vídeo-performance numa instalação e propõe uma reflexão crítica sobre o impacto das ações humanas no meio ambiente. Através de uma combinação de estímulos visuais, auditivos, táteis e olfativos, a performance expande os seus limites e propõe uma experiência multissensorial imersiva.



Figura 2. – FERREIRA, exposição do artefato de mídia-arte digital “Dão água aos mortos que já não têm sede”, 2024. Crédito da imagem: do autor.

O processo criativo do artefato de mídia-arte digital seguiu a metodologia a/r/cográfica (Figura 3), desenvolvida por Pedro Alves da Veiga (2021), que se foca na experimentação artística como forma de investigação.

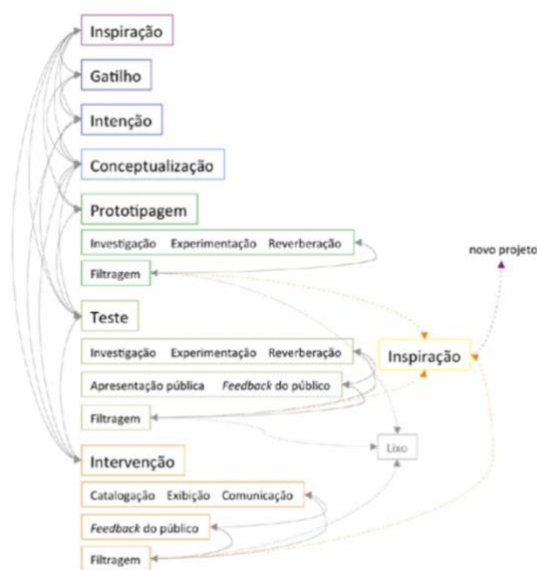


Figura 3. – extraído de VEIGA, Pedro Alves da. Etapas do método a/r/cográfico, 2021, p. 18. Revista Rotura, n.2, 2021. Disponível em: <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/47/16>.

O desenvolvimento da obra passou pelas sete etapas propostas por Veiga (2021), com uma sequência não linear, e foram documentadas num Diário Digital de Bordo<sup>1</sup>. Serviu como inspiração para a criação deste artefato as obras de mídia-arte digital “Lebensraum/Living Space”, de Sven Windszus, e “Shadows from the Walls of Death”, de Adam Brown. Ambas as obras, com forte teor ativista ambiental, inspiraram a construção visual e conceitual. Desde a fase inicial do processo de criação deste artefato, a intenção foi apresentar uma resposta crítica à crise ambiental, enfatizando a urgência de ações sustentáveis.

O conceito de ecosofia também esteve presente, pois une as esferas da ecologia ambiental, mental e social, e serviu de base para a estrutura temática da obra cuja função é estimular o espectador a refletir sobre sua relação com o meio ambiente e os efeitos das suas ações.

O artefato combina a vídeo-performance (plano digital) com instalação (plano físico), criando um artefato que se destaca pela sua estética visual e pelos materiais utilizados, como a palha e o plástico. A produção desta obra envolveu um trabalho detalhado de prototipagem e de integração da performance no espaço digital da instalação. Essa fusão entre o físico e o digital resultou num corpo híbrido expandido que reflete a transição de paisagens naturais para paisagens desoladas, simbolizando a degradação ambiental. O corpo do performer funciona, portanto, como um veículo

<sup>1</sup> Disponível em: <https://rmffruben.wixsite.com/diariodebordo>



de expressão e transformação, explorando questões de corporeidade digital e pós-humanismo. Este corpo digitalizado provoca os limites entre o físico e o digital, confundindo estes dois planos.

No campo visual, a obra utiliza uma sequência de imagens refletem o impacto destrutivo das ações humanas sobre o meio ambiente. Este percurso visual é intensificado por excertos textuais da música de José Mário Branco, “Cantiga do fogo e da guerra”, e por uma paleta de cores que varia entre tonalidades sóbrias e luminosidade intensa, criando um contraste que simula tanto a beleza, como a fragilidade do mundo natural (Figura 4). A vídeo-performance na instalação permite que o corpo humano se transforme também em paisagem, integrando-se no cenário, que serve como metáfora para a destruição ecológica. A camada auditiva, promovida pelo performer, amplificou a experiência emocional da obra, invocando sons de vento, suspiros e gemidos, construindo um ambiente sonoro que provoca uma sensação de lamento e perda, obrigando o espectador a mergulhar nas consequências devastadoras da crise climática.



Figura 4. – FERREIRA, vista de cima do artefato de mídia-arte digital “Dão água aos mortos que já não têm sede”, 2024. Crédito da imagem: Autor.

A incorporação da dimensão tátil na experiência do espectador permite que o público interaja fisicamente com os materiais da obra, tocando em materiais como a palha e o plástico, como apresentado na figura (Figura 4). Essa experiência tátil, para além de simbólica, representa o contraste entre os recursos naturais e os materiais artificiais que impactam o meio ambiente. A palha remete para a fragilidade da natureza, enquanto o plástico evoca os problemas da poluição e a interferência humana na natureza. Ao proporcionar esta interação física com do espectador, a instalação reforça a importância de uma resposta mais ativa e consciente face à crise ambiental.

Para além da experiência tátil, a obra também sugere uma experiência olfativa. A presença da palha na instalação evoca um cheiro que reforça a conexão com o ambiente natural. Embora esta dimensão olfativa não seja o foco principal da obra, ela adiciona mais uma camada de profundidade sensorial que contribui para a imersão total dos espectadores.

A instalação cria uma oportunidade para que os espectadores interajam diretamente com a obra, rompendo com noções de impedimento. Essa interação vai além da simples observação passiva, transformando o público em participante ativo que, ao interagir com a instalação, torna-se parte integral da obra. Esta dinâmica altera profundamente a relação entre o público e a arte, uma vez que os espectadores deixam de ser meros observadores para se tornarem cocriadores, questionando as noções de identidade e corporalidade dentro das tecnologias digitais.

O artefato aqui estudado transcende o papel tradicional da arte visual, e até mesmo da performance, propondo uma fusão entre um plano físico e um plano digital que desafia as noções convencionais de corpo, espaço e interação. A obra atua, não apenas como um espaço de contemplação, mas também como um veículo de sensibilização. Ao envolver os sentidos de forma integrada — visão, audição, tato e até mesmo olfato —, o artefato oferece uma experiência imersiva que mobiliza o indivíduo a circular ao redor da obra. Em última análise, este artefato de mídia-arte digital é um exemplo como a arte contemporânea digital pode funcionar como uma plataforma para o “ativismo saudável” (ativismo), desafiando o público a repensar suas percepções e responsabilidades em relação ao mundo.

#### **4.1. O corpo plugado da vídeo-performance do artefacto**

“Dão água aos mortos que já não têm sede”, ao incorporar uma vídeo-performance, apresenta-se como um exemplo notável de como a arte contemporânea pode explorar questões filosóficas e tecnológicas, especialmente no âmbito do pós-humanismo. Este movimento, que busca repensar o papel do ser humano na relação com a tecnologia e o ambiente, como vimos anteriormente, é fundamental para compreender esta obra. O artefato desafia as fronteiras convencionais entre o humano e a máquina, entre o corpo e a tecnologia, e entre a realidade física e digital, promovendo uma reflexão crítica sobre essas mesmas relações.

A ideia de "corpo plugado", conforme proposta por Santaella (2003), reflete a fusão entre o ser humano e a tecnologia. No artefato, esta fusão é manifestada através da incorporação do corpo do performer na vídeo-performance e da interação do mesmo com a componente física da instalação. O corpo físico do performer torna-se parte de um sistema maior, onde o corpo digitalizado expandido interage com o ambiente digital e físico de maneira simultânea, ecoando a ideia de que não há uma distinção clara entre o humano e a tecnologia. Este processo não só reflete o pensamento pós-humanista, mas também exemplifica a maneira como a arte contemporânea explora essas interações de maneira criativa e crítica. Além disso, a obra coloca em evidência a questão da manipulação de tempo e espaço, destacada por Gonçalves (2018). A vídeo-performance, ao evoluir de uma simples documentação para uma peça artística autônoma, abre novas possibilidades criativas para os artistas manipularem e redefinirem o tempo e o espaço em que as performances ocorrem. Essa flexibilidade é evidente no artefato, onde o vídeo permite que o tempo e o espaço sejam moldados de maneiras que desafiam as experiências tradicionais de performances ao vivo. O público é imerso numa realidade onde o tempo parece se dilatar e o espaço se transforma constantemente, questionando assim as suas percepções do que é real e o que é fictício.

A manipulação do tempo e do espaço cria um campo fértil para explorações narrativas que envolvem uma fusão de realidade e ficção. No contexto do artefato, essa fusão é fundamental para transmitir a mensagem crítica sobre a degradação ambiental e a crise climática. O tempo, no qual a desolação do ambiente é apresentada, é ao mesmo tempo acelerado e comprimido, criando uma sensação de urgência e inevitabilidade. O espaço, por sua vez, é transformado numa paisagem que combina os planos físico e o digital, espelhando paisagens naturais devastadas pela ação humana. A vídeo-performance, portanto, atua como uma ferramenta poderosa para quebrar as barreiras entre o real e o imaginário, destacando a importância de uma resposta ativa à crise climática.

Neste quadro de pensamento, torna-se ponto essencial a ser discutido o conceito de corpo expandido (Monteiro, 2018), que é particularmente relevante para a compreensão da interação entre o performer e as tecnologias digitais no artefato. Monteiro (2018) argumenta que o corpo do performer, ao interagir com imagens digitais e tecnologias, transforma-se num corpo híbrido, uma entidade que já não é puramente biológica, mas que incorpora elementos tecnológicos para expandir suas

capacidades. Esta expansão do corpo físico para o corpo virtual é claramente demonstrada no artefato, onde o corpo do performer interage com os ecrãs e as projeções digitais no seu próprio corpo de maneira dinâmica e fluida.

A introdução de dispositivos tecnológicos e processos intermídia afeta diretamente a maneira como o público percebe o corpo e o espaço. Em "Dão água aos mortos que já não têm sede" o corpo do performer não é apenas um suporte para a imagem digital, mas também um agente ativo que modifica essa imagem, criando uma relação simbiótica entre o corpo físico e o espaço digital. Este processo de interação contínua e mutável entre o corpo do performer e os elementos digitais e resulta numa experiência imersiva que vai além da observação estética, promovendo uma interação profunda entre o humano e o digital.

No contexto de performances intermídia, a fusão entre o corpo físico e o corpo virtual é uma característica central do pós-humanismo e o artefato exemplifica isso de forma clara. A imersão híbrida que Santaella (2003) descreve como a fusão entre mundos presenciais e virtuais, é aqui explorada de forma a ampliar as fronteiras do que consideramos ser o "corpo". O performer tornou-se um corpo duplo: físico e virtual e orgânico e digital que interage simultaneamente com dois mundos que coabitam no espaço da instalação. Portanto, esta obra de mídia-arte digital enquadra-se no que Santaella (2003) refere em relação ao corpo plugado. Sobre este corpo, a autora alude:

Aqui encontram os *ciborgs* interfaceados no ciberespaço. São os usuários que se movem no ciberespaço enquanto os seus corpos ficam plugados no computador para entrada e saída de fluxos. Quando os corpos estão plugados, eles sempre apresentam algum nível de imersão (Santaella, 2003, p. 204).

A autora aponta ainda que os níveis de interfaces variam no corpo plugado, consoante: (1) imersão por conexão; (2) imersão através de avatares; (3) imersão híbrida; (4) telepresença; e (5) ambientes virtuais. Nesta subdivisão de graus de intensidade de imersão, este artefato localiza-se no que refere Santaella (2003) sobre a imersão híbrida:

Aquela que vem sendo intencionalmente explorada nas performances e danças performáticas, quando os movimentos do(a) dançarino(a) encontram-se com *designs* de interface, sistemas interativos, visualizações em 3D ou ambientes imersivos, mundos virtuais ou outros sistemas generativos de *design*. A imersão híbrida também se aplica aos casos de mistura de paisagens geográficas com ciberpaisagens, mistura entre campos presenciais e campos virtuais (Santaella, 2003, p. 203).

O artefato descrito, no contexto artístico, permitiu que novas formas de expressão fossem exploradas, rompendo as barreiras tradicionais entre o corpo físico e o espaço digital. A fusão entre o biológico e o tecnológico, que ocorre nas vídeo-performances ou ciberperformances, desafia as percepções convencionais de corpo, tempo e espaço, resultando em experiências interativas que não apenas envolvem o espectador, mas também redefinem o papel do corpo no mundo digital. Assim, o artefato que se situa no contexto de imersão híbrida, é reflexo das múltiplas realidades do corpo de Santaella (2003).

### **Considerações finais**

A experiência multissensorial oferecida pelo artefato reforça a capacidade de se provocar uma reflexão crítica sobre a relação entre o humano, a tecnologia e o ambiente. A dimensão tátil, onde os espectadores são convidados a tocar em materiais como palha e plástico, cria uma conexão física com os temas explorados pela obra, permitindo uma interação tangível com os elementos da instalação. Essa dimensão sensorial adiciona uma camada de profundidade à experiência, transformando o artefato numa plataforma para a sensibilização ambiental que envolve não apenas o intelecto, mas também o corpo.

"Dão água aos mortos que já não têm sede" exemplifica os princípios pós-humanistas ao questionar as fronteiras entre o humano e a tecnologia, arte e espectador, realidade e virtualidade. Ao integrar os conceitos de corpo expandido, corpo plugado e manipulação de tempo e espaço, o artefato oferece uma reflexão profunda sobre a criação artística performativa na era digital.

### **Referências**

BERNARDINO, L.; FREITAS, M.; SOEIRO, G. Pós-humano. Que futuro? Antologia de textos teóricos. V. N. Famalicão: Húmus, 2020.

CAROLINA, F. Os desafios da performance na contemporaneidade. DAT Journal, v. 3, n. 1, p. 65–79, 12 jun. 2018.

DIAZ-ISENRATH, C.; FREIRE, E.; CINTRA, L; BARRETO, M.; KANASHIRO, M.; RAMÍREZ-GÁLVEZ, M; LÓPEZ-RUIZ, O; FERREIRA, P. Demasiadamente pós-

humano: entrevista com Laymert Garcia dos Santos. *Novos Estudos - CEBRAP*, n. 72, p. 161–175, jul. 2005.

GOLDBERG, R. *A ARTE DA PERFORMANCE*. Lisboa: Orfeu Negro, 2012.

GONÇALVES, W. T. O design atuando como imagem autômata na vídeo performance *Actas de Diseño*, v. 16, n. 35, 13 fev. 2021.

LEE, A. W. Posthumanist Swift: Cyborgs and “A BEAUTIFUL YOUNG NYMPH GOING TO BED”. *The Explicator*, v. 77, n. 2, p. 57–62, 3 abr. 2019.

MONTEIRO, G. L. G. O corpo expandido e os efeitos de presença em performances intermediais. *Revista VIS: Revista do Programa de Pós-Graduação em Arte*, v. 17, n. 2, p. 103–120, 1 out. 2018.

SANTAELLA, L.; VALDIR J. C. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

VEIGA, P. A. Método e registo: uma proposta de utilização da a/r/cografia e dos diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital. *Rotura – Revista de Comunicação Cultura e Artes*, n. 2, p. 16-24, 2021.

#### **Sobre o autor**

Ruben Ferreira é artista e investigador focado nas interseções entre a mídia-arte digital e o teatro. Fez o Curso de Especialização Tecnológica em Fotografia (2012), na Escola Universitária das Artes de Coimbra, é licenciado em Estudos Artísticos – Minor em Artes e Património (2018), pela Universidade Aberta, é mestre em Artes Cénicas (2021), pela Faculdade de Ciências sociais e Humanas da Universidade Nova e é doutorando em Mídia-Arte Digital na Universidade do Algarve, em parceria com a Universidade Aberta. Trabalhou em várias companhias de teatro como ator, cenógrafo e especialista em comunicação cultural e labora no Núcleo de Programação Cultural e Ligação à Sociedade da Universidade de Lisboa. Recentemente, concluiu o Curso Livre de Escola de Verão em Genética Teatral na Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade do Algarve e participou na I Conferência Internacional Processos de Criação do Centro de Investigação em Artes e Comunicação.

[rmff.ruben@gmail.com](mailto:rmff.ruben@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-7962-3126>

#### **Como citar**

FERREIRA, Ruben. Vídeo-performance: um corpo plugado num artefato de mídia-arte digital artista. *Revista Estado da Arte, Uberlândia*, v. 6 n. 1, *n.p.*. 1º Semestre de 2025. [Doi 10.14393/EdA-v5-n2-2024-74156](https://doi.org/10.14393/EdA-v5-n2-2024-74156) (versão ahead of print)



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