

(DES) ÁGUA EM NÓS: A BRICOLAGEM COMO PROCEDIMENTO METODOLÓGICO DE CRIAÇÃO

Gisela Reis Biancalana (Universidade Federal de Santa Maria – UFSM)¹
Jaqueline Donida Molossi (Universidade Federal de Santa Maria – UFSM)²

RESUMO

Este trabalho foi uma criação que buscou amalgamar conceitos de videoperformance, ecologia, ativismo e bricolagem. O trabalho foi realizado durante o período de pandemia da Covid19 e, por este motivo, foi desenvolvido por meio de uma videoperformance interativa. A pesquisa teve como objetivos investigar como a captação de imagens se torna uma videoperformance; abordar a arte de cunho político enfocando a poluição das águas. A metodologia utilizada foi a bricolagem, a qual possibilitou percorrer caminhos que se tornaram transdisciplinares. O trabalho resultante intitulou-se *(Des) Água em Nós*.

PALAVRAS-CHAVE

Performance; bricolagem; política; ativismo; videoarte.

ABSTRACT

The work was a creation focused on bringing together concepts of videoperformance, ecology, activism and *bricolage*. The work was carried out during the Covid19 pandemic period and for this reason, it was developed as an interactive videoperformance. The research aimed to investigate what makes the images captured become a videoperformance; approach the political art focusing on water pollution. The methodology used was *bricolage*, which made it possible to go through paths that have become transdisciplinary. The resultant work was titled *(Des) Água em Nós*.

KEYWORDS

Performance; bricolage; policy; activism; videoart.

¹Professora Associada na UFSM, Artes Cênicas (1996-2014) e Dança (2014-). Membro permanente no PPGART com pesquisas transversais em performance. Pesquisadora em Artes Performativas de cunho sociocultural e político. Mestre (2001) e Doutora (2010) em Artes/UNICAMP. Pós doutorado na De Montfort University, UK. É líder do grupo Performances: arte e cultura/CNPQ e coordena o LAPARC.

²Graduada em Dança pela UFSM, é membro do grupo de pesquisas Performances: arte e cultura no qual investiga relações entre arte e ecologia com foco na Performance. Atua como performer, bailarina e professora.

A Performance tem sido uma manifestação recorrente no campo das Artes e das Humanidades desde meados do século XX. Em parte, o encanto com essa forma de fazer arte acontece tanto por seu caráter transversal, desafiador de estéticas enrijecidas quanto por sua aproximação frequente com questões socioculturais e de cunho político. Aqui, a reflexão escrita sobre o trabalho que se apresenta, buscou assumir o caráter engajado da Performance Arte, ao atuar no limiar entre arte e ativismo político na defesa pela preservação do planeta Terra.

O debate político e sociocultural apontado aqui é a ecologia e sua necessidade urgente de mudança de hábitos no planeta. Não se trata de pensar apenas na ingênua tentativa de educaraqueles que não teriam conhecimento sobre os possíveis, e talvez irreversíveis, danos à vida. Muitos daqueles que promovem tais danos têm consciência daquilo que fazem, mas colocam o capital acima de outros valores. Trata-se de pensar, em forma de arte, nos atravessamentos de outros níveis de discussão tais como: o desenvolvimento tecnológico, a globalização, o capitalismo, bem como as históricas relações de poder transitórias no mundo contemporâneo, entre outros fatores que afetam os comportamentos em relação ao ambiente e impactam a vida.

Sendo assim, este trabalho de pesquisa e criação em arte teve o objetivo de realizar uma criação por meio da elaboração de uma videoperformance pautada em questões político-ecológicas a fim de proporcionar reflexões sobre o meio ambiente em colapso. Para tal, o texto discute, antes de tudo, a Performance como manifestação artística escolhida em suas aproximações com questões políticas em suas tênues fronteiras com o ativismo. Este momento foi amparado por autores como Glusberg (2005), Melim (2008), Bordin (2015) e Chaia (2007), entre outros. Em seguida, são abordadas as questões ecológicas em foco na perspectiva de autores que se debruçam sobre elas tais como Felix Guattari (1990), Cardoso (2010), Dutra (2010). Desse modo, foi necessário delimitar um recorte no foco, uma vez que são muitos os desafios ambientais que merecem dedicação. O trabalho *(Des) Água em Nós* recaí sobre a degradação da natureza pela poluição das águas. Finalmente, as escolhas da criação em videoperformance são levantadas dado o período de isolamento social causado pelo Coronavírus19. No que se refere à videoperformance, o trabalho baseou-se em Neves (2013) e Codevilla (2011). O percurso processual foi realizado com base na metodologia da bricolagem sustentada por Aversa (2020) e Nunes (2014).

A realização deste trabalho reside, primeiramente, nas escolhas pela arte contemporânea de cunho político desenvolvidas no interior de um laboratório de pesquisas que acolhe um grupo vinculado ao CNPQ. No laboratório, as transformações, reivindicações, expansão, transversalidade das abordagens artísticas esbarram, entre tantas proposições multifacetadas, na Performance Arte. A Performance foi entendida, neste trabalho, como ação do corpo em estado de arte, lugar no qual muitas das recentes reivindicações da arte encontram amparo para refletir sobre seu *modus operandi*. O corpo em estado de arte, com sua presença física ou mediada, instaura a arte pela potência da presença. A presença do corpo-arte provoca processos de identificação ao colocar-se como a própria arte, corporificada, contribuindo com a requisitada aproximação entre arte e vida. O percurso criador está aqui descrito pelo olhar conjunto da orientadora e da performer da pesquisa de criação em Performance

No que se refere a arte contemporânea, a partir do século XX até os dias atuais, entre tantas outras formas de denúncia sociocultural neste campo de conhecimento, a Performance, em meio a suas várias proposições transversais, situa-se, também e não apenas, como um lugar de insurgências diversas, de discussão e debate. Por esse motivo, encontramos, na Performance, um dos lugares em que a arte e as ações políticas podem se fundir. Assim, esta pesquisa prático-teórica de criação veio ao encontro das inquietações que se situam no lugar do debate sobre questões ecológicas beirando uma atitude que vem sendo denominada de ativismo. Durante o processo, foram realizados laboratórios de criação para que surgissem as ações a serem captadas em vídeo e editadas para concebemos a videoperformance.

No que se refere ao campo das artes, as tantas reflexões em curso acolhem o espaço instituído, as autorias, as possibilidades advindas do desenvolvimento tecnológico, as transversalidades e diálogos interdisciplinares, enfim, há um grande leque de discussões sobre o rumo da arte nos dias atuais. Entre tantas questões operantes, reside este tênue limiar entre arte e política que nos interessa. Ao absorver algumas das questões que trabalhamos corpo como instaurador da obra, conseqüentemente, as aproximações entre arte e vida e o diálogo transdisciplinar com questões de cunho sociocultural e político se propagam como perspectivas fundantes desta criação em videoperformance. Assim, o entendimento da Performance em sua amplitude de abordagens, sua inclinação política e o recorte ativista fundamentado no conceito de ativismo foram fundamentais para construir o arcabouço prático-teórico do percurso criador.

A tentativa de realizar mudanças nos modos de ser-estar-pensar-agir-sentir no mundo não é um processo fácil, mas necessário quando se busca incitar transformações de hábitos. As tradições, convenções e hábitos cristalizados tendem a sustentar certa resistência às mudanças, principalmente as quais não parecem ter um impacto imediato na vida. Sendo assim, as ações performativas de cunho político podem contribuir para chacoalhar os modos estagnados de agir no mundo. Ao provocar o cotidiano, as ações performativas podem atentar para olhares expandidos, diversificados e reflexivos buscando incitar o pensamento crítico sobre a inércia comportamental. O impacto gerado, muitas vezes, é justamente porque, conforme Glusberg (2005, p. 72), “as performances realizam uma crítica às situações de vida”.

As ações performativas engajadas, muitas vezes, proporcionam um choque de realidade. Pela via do ativismo, o público se depara com realidades escancaradas, às vezes metaforizadas, outras pelo uso de elementos simbólicos em releituras bizarras que possam promover a desnaturalização de entendimentos de mundo cristalizados. As ações performativas que instauram a presença física do corpo em estado de arte são intensas. Isso acontece devido à identificação com o corpo semelhante do outro que é simultânea ao estranhamento da ação. O que se vê é um igual agindo estranhamente. De algum modo é possível que a experiência da ação artística, mesmo que ela seja apenas visual, sem participação ou interação, fique ressoando e reverbere politicamente suas intenções. Cardoso (2010, p. 33) sustenta que “a arte como uma atividade que procura explorar e refletir sobre a realidade pode ser de grande interesse ao conceito de desenvolvimento sustentável”. Longe de trazer à tona a discussão sobre arte com função social ou arte pura, a pesquisa tem apenas a intenção de se colocar como ação performativa artista.

Atualmente, diversos grupos humanos parecem não se preocupar muito com as consequências de suas ações na natureza, em especial aqueles assolados pela ânsia capitalista. Isso impacta diretamente o meio ambiente. A tentação dos confortos e a vontade de consumir despreocupadamente geram cada vez mais impactos destrutivos na natureza. Por consequência, se torna cada vez mais difícil de se reverter os danos já causados gerando dificuldades na continuidade da vida na Terra. Como artistas do corpo, os estudos sobre ecologia e meio ambiente fornecem as bases para um trabalho de criação em Performance que pretende denunciar a exploração, desperdício, desprezo para com os recursos naturais do planeta sem medir as suas consequências.

Dutra (2010) aponta que é “preciso encarar a questão ecológica como algo além da militância em prol da conservação do meio ambiente, mas também sob uma perspectiva cultural, identitária e, sobretudo, humana” (p. 45-46). Se uma atitude impacta na outra, conseqüentemente as relações estabelecidas pelas sociedades diversas vão gerar impacto na natureza. Assim, é preciso ativar a sensibilidade de olhar ao redor e perceber que o mundo é composto por seres vivos, organismos que não vivem sozinhos e que cada um é parte de um todo formado por engrenagens ecossistêmicas que necessitam de condições mínimas para a sobrevivência. Isso não se resume a cuidar do meio ambiente, mas de cuidar as relações humanas com o mundo. Além disso, perceber as relações de poder nas sociedades e o que as pessoas fazem com elas é fundamental para compreender os mecanismos que as impulsionam à degradação da natureza em detrimento de sua preservação. A busca pelo lucro e o enriquecimento às custas das populações mais pobres vem depauperando recursos naturais sem escrúpulos.

A video performance desenvolvida neste trabalho conclama a arte como meio de acionar processos de conscientização, pois a arte tem infinitas possibilidades de tocar e sensibilizar seu público. Chaia (2007) diz que o “artista ativista se situa no interior de uma relação social, isto é, engendra uma esfera relacional fundada no desejo de luta” (p.10). Bordin, por sua vez, explica que a ação política ativista feita artisticamente “começa a partir da sua própria mudança enquanto ser humano, optar pela arte para realizá-la é o diferencial do ativista” (BORDIN, 2015, p.133). Então, o performer ativista circunscreve suas ações artísticas no contexto de uma conscientização daqueles que tiverem acesso a sua obra. Sendo assim, o intuito dessa ação é de uma luta constante pela percepção da realidade, pela mudança, por um lugar digno de existência humana e dos ecossistemas que as compõe.

O planeta urge por mudanças comportamentais, portanto, a video performance criada pretendeu estimular uma reflexão naqueles que tiveram acesso a ela. Considera-se, então, que abordar a mudança nas atitudes humanas com relação a degradação da natureza é um dos fatores que motiva a realização dessa ação performativa, sensibiliza e desloca o lugar de conforto do público atingido. Isso proporciona a reflexão das próprias atitudes enquanto proponentes do trabalho, e provoca a reflexão. Peroni e Hernández (2011) falam sobre a importância de um equilíbrio entre sociedade e ecossistema quando dizem que na

natureza, os indivíduos e as populações de espécies não sobrevivem isoladamente. Eles são sempre parte de grupos de populações de

espécies diferentes que ocorrem juntas no espaço e no tempo e que estão conectados uns aos outros por suas relações ecológicas, formando um complexo chamado de comunidade (p.16).

Nas sociedades contemporâneas, uma generosa porção das existências comunitárias se complexificaram e se encontram, em grande parte, rendidas ao sistema capitalista que oferece opções mais rápidas e de fácil acesso. Desse modo, elas não têm interesse em incentivar a preservação do ambiente à medida que essa atitude pode prejudicar seu conforto, comodidade e o giro do capital globalizado.

A partir de uma percepção de realidade social, Guattari (1990) aborda a ecologia a partir de três pontos de contato que são a ecologia social, a ecologia mental e a ecologia ambiental. As três devem estar interconectadas para que se possa, talvez, sair ou mesmo minimizar a atual crise ecológica. Em sua teia crítico-reflexiva, ele afirma que

se não houver uma rearticulação dos três registros fundamentais da ecologia, podemos infelizmente pressagiar a escalada de todos os perigos: o do racismo, do fanatismo religioso, dos discursos nacionalitários caindo em fechamentos reacionários, os da exploração do trabalho das crianças, da opressão das mulheres (p.16-17).

Como pontuado no início do texto, o recorte escolhido para o desenvolvimento da poética em videoperformance na abrangente gama de possíveis incursões ecológicas foi a poluição das águas. Este elemento forma uma conexão existencial entre os seres vivos e os ambientes, por isso, é de extrema importância social e ecossistêmica reforçando a necessidade de uma abordagem crítica sobre seus usos.

O interesse voltado pela Performance Arte, por sua vez, esbarrou nas possibilidades de criação em vídeo diante dos desafios propostos pelo isolamento social causado pelo Coronavírus19. Assim, foram necessários alguns estudos sobre as suas origens e tentar compreender as possibilidades de filmagem e edições uma vez que a primeira intenção era realização de Performances presenciais. Sendo assim, Capelatto e Mesquita (2014, p. 13) asseguram que o vídeo

é criado em um processo constituído pelo momento presente da captura, mas também por momentos posteriores de refinamento (edição de imagens), resultando em um produto final de caráter permanente, que pode ser visto e revisto diversas vezes, em diferentes situações de Tempo e Espaço, sem a necessidade da presença física de seus primeiros agentes criadores.

Passa-se, então, do vídeo para a videoarte que engloba vários subtipos como:

vídeo-instalação, vídeo-interação, vídeo-performance, vídeo-dança, videotexto, videoclipe, vídeos criados a partir de computação (gráfica e organizacional da imagem), documentários cuja sintaxe supere a narrativa, enfim, tudo que fuja da convencional televisão, documentação e jornalismo (SOUZA, 1994, p. 41).

As fronteiras que delimitam o espaço de um e outro são quase sempre enevoadas, por isso foi fundamental esclarecer o que queríamos realizar, pois o intuito do artista nessa névoa é o que ajuda a delimitar esse espaço. Souza (1994) ainda afirma que “não basta ser uma performance com vídeo para se caracterizar a videoperformance” (p.42). O registro de uma performance presencial não é uma videoperformance. Esta última é elaborada para o vídeo, não se trata de registro daquilo que foi.

As Performances em vídeos surgiram primeiro como forma de registro de presença e se transformaram em uma produção da ação artística performativa específica para os objetos tecnológicos. A ação performativa pode ser filmada e fotografada como um registro de que existiu, para contribuir futuramente com estudos e pesquisas. Entretanto, uma videoperformance terá suas ações a partir de imagens capturadas feitas para uma câmera. Posteriormente, as edições das imagens capturadas farão as mixagens com outros elementos disponibilizados pelos dispositivos tecnológicos de acordo com as escolhas da poética em elaboração.

Nesse sentido, Melim (2008, p. 49) defende que uma “das características presentes tanto nesses vídeos quanto nas fotografias é o aspecto performativo que eles engendram, através das ações empreendidas pelo artista diante da câmera, instaurando seu próprio corpo como matéria artística”. Além dessa especificidade, o que torna a ação uma videoperformance é o intuito do artista. Segundo Neves (2013, p. 51), é nesse “processo que se instaura a videoperformance, a ação performática requer necessariamente o vídeo para a sua existência estético-técnica. Se a performance que a configura pode vir a acontecer sem o vídeo, este trabalho não pode ser caracterizado como videoperformance”.

Além do processo corporal do performer capturado em imagens, a criação da videoperformance está, de fato, na edição das ações captadas. Para Codevilla (2011, p.23), em relação aos procedimentos da videoperformance, “basta observar que a maior parte do processo é feito digitalmente por meio de algum dos numerosos softwares de edição de imagens”.

Além da captura das imagens e das edições, a videoperformance (*Des*) *Água em Nós* estará disponível a interação do público. O trabalho baseou-se em uma plataforma de *streaming* que produz séries e filmes com esse tipo de interatividade. O diferente nesse trabalho foi o tipo de programação utilizada, que será abordado mais adiante. Esse tipo de interação surge sempre de duas escolhas de cenas, cada uma leva a um lugar diferente. Essas duas vão gerar mais duas opções e cada uma resulta em quatro cenas diferentes. Cada uma das quatro desdobra-se em mais duas opções de escolhas e assim por diante.

Um ponto fundamental de alcance de uma videoperformance é sua possibilidade de disponibilizá-la em sites e/ou redes sociais multiplicadoras para que ela possa ser acessada virtualmente. Assim, a denúncia do descaso sociocultural enraizado pode multiplicar-se pelos acessos expandidos. Aqui a arte reforça o compromisso com a vida e com os ecossistemas podendo ampliar-se pela abordagem ativista. As performances artísticas, nesse contexto, podem contribuir com a propagação de uma consciência mais apurada dos desafios que se apresentam no sentido de cuidar da vida no planeta.

No que se refere aos procedimentos da criação, os laboratórios corporais e a articulação de imagens serão abordados para referendar a escolha metodológica foco principal do texto: a bricolagem. Este procedimento tão questionado que tem um viés interdisciplinar e possibilita, entre outras coisas, o agrupamento de vários saberes em um único trabalho. Assim, a bricolagem abre caminho para uma organização diferenciada do trabalho. Segundo Nunes (2014, p. 30-41) pelos pressupostos desenvolvidos pela metodologia da bricolagem, as escolhas tomadas pelo *bricoleur* durante esse caminho são incertas. Elas se movimentam incessantemente durante o percurso. São as necessidades que o trabalho vai solicitando que a fluidificam. Portanto, trata-se de algo vivo, em movimento e não estático, possibilitando que interferências aconteçam.

Essa metodologia se caracteriza por um “arranjo de elementos heterogêneos, a princípio díspares, que podem ser encontrados ao acaso, construindo algo novo é uma estratégia de bricolagem” (AVERSA, 2011 p.1046). Esse não modelo a torna transdisciplinar, permitindo amalgamar dança, performance, tecnologia, ecologia e ativismo. Este procedimento busca misturar, ao acaso, esses campos tocados para a concepção da videoperformance em questão. Aversa coloca que:

podemos dizer que o *bricoleur* é aquele que começa (uma obra, uma pesquisa) contando com o acaso e com os recursos que possuem, sem

projetos pré-definidos e fechados. Inventa as maneiras de fazer, a partir de materiais colhidos ou achados e os dispõem conforme a sua necessidade expressiva e com liberdade de criação. (AVERSA, p.1047).

O *bricoleur* acolhe, durante o processo, as interversões que nele acontecem, sejam elas quais forem. Aqui o processo de abraçar o trabalho começou, antes de tudo, em aceitar que, realizar uma performance presencial no meio de uma pandemia não seria coerente nem correto comigo nem com o (s) outro (s) envolvidos (s). Deparamo-nos, então, com a possibilidade de trabalhar usando os aportes tecnológicos disponíveis. Depois da entrada dos dispositivos tecnológicos como recurso e como ferramenta, com o tempo, chegamos à conclusão de que também seria o produto final. Assim, muitas movimentações e partituras criadas inicialmente em laboratório eram transformadas em cenas para vídeo, misturando-se com os acontecimentos de cada momento do processo, assim como da escrita. São esses acontecimentos que fazem a obra ser o que é. Nunes destaca que:

por outro lado, convém retomar uma questão: embora não estejamos falando de um planejamento fechado é importante levarmos em conta a necessidade de algum tipo de organização ou de planejamento prévio, ainda que seja concebido como ensaio e trabalhado desde uma postura de flexibilidade. (NUNES, 2014, p.33).

Sendo assim, as interferências durante o processo e outros acontecimentos são importantes. No entanto ter um planejamento foi fundamental para saber de onde estamos começando o trabalho e onde queremos chegar. A autora supracitada também fala sobre “a necessidade de um pesquisador que se mantenha aberto, flexível e perceba que, em certos momentos, suas iniciativas de pesquisa devem ser repensadas, revistas, adaptadas” (NUNES, 2014, p.33).

Os procedimentos de criação tiveram como etapa inicial as leituras de estudos prévios e bibliografias da área. O levantamento de autores auxiliou a encontrar referências para fundamentar a criação e aprimorar a escrita. Simultaneamente às leituras, o momento seguinte foi desenvolvido com a realização dos procedimentos de criação individualmente em laboratórios. Os laboratórios de criação são entendidos aqui não em sua maneira tradicional como estúdios, pois estes estavam inacessíveis. Os laboratórios, aqui, foram espaços experimentais improvisados para encontrar caminhos e maneiras de abordar o assunto corporalmente. Estes eram realizados dentro da residência da performer, nos arredores da casa e em seu quarto. Posteriormente, foram captadas as imagens por meio de dispositivos tecnológicos. Foram utilizados um celular

Redmi Note 8, android com 48megapixels, e uma câmera Nikon semiprofissional coolpix P510 com 16 megapixels.

O momento pós captação inicia o processo de articulação das imagens para a montagem da videoperformance, pela exploração do material levantado em possibilidades de edição. O programa utilizado para as edições foi o Adobe Premiere Pro e o editor é desenvolvedor de software, com foco em desenvolvimento web. A opção foi pela realização de um jogo interativo com escolhas a partir de uma programação feita no computador. Primeiramente, são amalgamados todos os vídeos curtos em um único vídeo. Nesse vídeo longo é adicionada a programação que é carregada para o site. Na programação, por sua vez, se estabeleceu onde iria começar a interação, ou seja, uma opção das escolhas como será explicitado a frente. Desse modo, dependendo de que escolha for tomada, a programação pula para um determinado trecho do vídeo, tornando possível um percurso diferente de roteiro que parte da escolha do público. Caso ele opte por não interagir com a obra, foi programada uma linha de sequência dos vídeos e, nesse caso, então, se não houver a interação o vídeo fará sempre o mesmo percurso.

O processo de criação teve seu início no momento em que foi escolhido trazer questões do meio ambiente e abordar a ecologia em um trabalho performativo para colocar em ação a ideia. Com a pandemia, surgiu a necessidade de adaptar o projeto para o trabalho com videoperformance. Tal intenção surge com o intuito de ser um vídeo que permitisse que o público diverso - pois a performance será lançada em redes sociais - não fique estático assistindo, ou seja, que não fosse um trabalho contemplativo, mas que ele conseguisse se envolver ativamente na apresentação. Por isso, foi escolhida uma forma interativa para ser elaborada nessa videoperformance.

Desse modo, cada cena foi elaborada pensando em um tipo de poluição da água ou consequências delas. As cenas iniciais com movimentações rotineiras foram elaboradas não só para gerar uma aproximação com o público, mas também porque as consequências dos atos humanos, como as poluições, tornam o futuro um lugar incerto onde não se sabe como será. Então, cenas como acordar e ir escovar os dentes ou tomar um café da manhã, podem não ser corriqueiras no futuro. Isso se dará pelas atitudes que são tomadas hoje e pelas decisões para ajudar o ecossistema.

As ideias de cada *take* de filmagem foram surgindo aos poucos, dando tempo para que fossem bem estruturadas. Isso aconteceu, por exemplo, nas cenas que envolvem o lixo, em que foram necessárias mais de cinco semanas para acumular toda a

quantidade de material reciclável, proveniente dos consumos gerados no dia-a-dia. Esses materiais foram escolhidos e separados especificamente para serem utilizados com água, e que, ao final das filmagens, eles pudessem ser destinados corretamente, não interferindo no processo de sua reciclagem.

A intenção das cenas com o lixo era de ter uma quantidade bem superior, para conseguir encher a piscina de plástico utilizada para o trabalho (Figura 1). No entanto, algumas embalagens que eram consumidas e poderiam ir para as filmagens foram descartadas por não ser possível realizar a devida higienização e ficassem armazenadas dentro de casa. Isso atrairia roedores e insetos para a residência durante o período de armazenamento, tornando o ambiente insalubre. Durante esta parte do processo, refletimos sobre a quantidade de lixo que chega aos lixões e/ou pavilhões de reciclagem sem serem lavadas e devidamente separadas, dificultando o processo de reaproveitamento.

As filmagens na piscina foram as primeiras a serem feitas. O intuito era só utilizar as filmagens desse dia, porém quando observado o conteúdo, percebeu-se a necessidade de várias outras para dar conta do total de poluições que a artista queria abordar. No total, foram seis dias de gravações diferentes para conseguir dar conta do roteiro planejado. Toda vez que era filmada alguma das cenas, a performer avaliava o roteiro e anotava as lacunas que deveriam ser preenchidas em outro dia de gravação.



Figura 1 – (Des) Água em Nós
Fonte: arquivo do laboratório

Vale notar que durante o processo de concepção e filmagem da obra, a performer optou pela retirada de todos os tipos de carne de seu cardápio, já que um quilo de carne bovina necessita de aproximadamente 15.000 litros de água em todo seu processo de preparo. Dentre as atitudes cotidianas que aparecem ou não na videoperformance, existem outras atitudes comumente repetidas nas sociedades contemporâneas não listadas e que colaboram para o desperdício de água limpa. Entre elas estão o lavar automóveis e calçadas com mangueiras, deixar a torneira ligada ou pingando sem necessidade, limitar o uso da máquina de lavar, acumulando as roupas para a lavagem, ensaboando a louça de uma única vez para depois enxaguá-la. Além disso, é possível reaproveitar a água utilizada na máquina de lavar roupa para descargas do vaso sanitário, lavagem de calçadas e automóveis, assim como organizar um mecanismo para captação da água da chuva.

Os processos em laboratórios de criação, para cada cena foram separados, mas têm a mesma estrutura. Antes de tudo, foram investigados os variados tipos de poluições da água, o que causam, como causam e, assim, foram selecionadas palavras-chave consideradas importantes para cada uma das cenas. Também foram acrescentadas palavras referentes à sociedade e ao capitalismo que estimula o consumo exagerado e despreocupado. As palavras misturadas em ordem aleatória começaram a ser investigadas em laboratório de criação por meio de movimentações que trouxessem o tema à tona. Esse processo com as palavras foi utilizado para a concepção de todas as cenas da videoperformance. Porém, elas tinham sempre algum elemento extra que não se encontrava no momento do laboratório como quando se experimentava areia, água, terra, lixo, redes ou a própria vegetação. Em alguns casos, questões climáticas também determinavam o processo, pois as cenas foram, em sua maioria, gravadas fora de casa.

O processo de gravar a si mesmo também foi algo novo e incomum para a performer que foi pega de repente, como todo mundo, na situação de isolamento desviando a ideia primeira de performance presencial. Assim como em performances presenciais, que nunca são como em seus laboratórios, a própria metodologia da bricolagem se propõe a ser imprevisível e assumir o acaso, os riscos, as surpresas. Para a maioria das cenas, foi necessário um trabalho de preparo físico nos laboratórios de criação. No entanto, no ato da filmagem, o corpo sofria das interferências causadas pelos materiais e objetos com os quais interagia.

Na cena com a areia e com a terra, o granulado dessas matérias causava sensações na artista. Essas sensações acrescentaram valor às movimentações realizadas durante a ação performativa. Esses grãos, assim como a água de algumas cenas, são muito móveis, conforme o corpo da performer se movimentava, causava uma reação a esses elementos, que por sua vez influenciava na ação pré-concebida transformando a cena em algo novo.

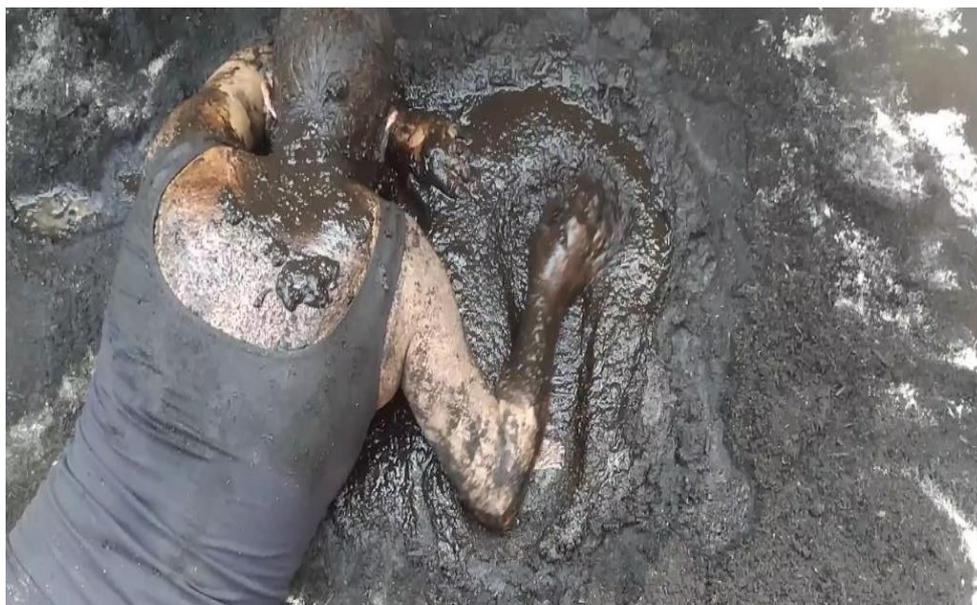


Figura 1 – (Des) Água em Nós
Fonte: arquivo do laboratório

Nos *takes* de filmagem dentro da piscina de plástico adquirida para experimentação laboratorial, o líquido escuro foi composto por um suco de folhas verdes do próprio quintal. Após as filmagens, esse líquido foi despejado na horta da casa. Sendo assim, a água utilizada foi reaproveitada para regar a terra. Em outras filmagens, onde aparecem areia e terra, os produtos também foram utilizados para a jardinagem na própria residência. Durante todas as filmagens, não foram utilizados produtos nocivos ao meio ambiente; todos foram devidamente reaproveitados. Sendo assim, não foram adquiridos materiais de utilidade única para a obra exceto os pigmentos de maquiagem prata, dourado e preto. O líquido que a performer utiliza no rosto e na boca trata-se de um corante alimentício. O lixo e redes foram encaminhados para a reciclagem através da coleta seletiva realizada pelo município.

A respiração também fez parte da pesquisa. Em todas as cenas, é realizada uma preparação, pois ela facilitava a conexão com o espaço e, ainda, pelo fato dela estar

relacionada a vida humana assim como sua dependência de água. A ventilação de ar pelo corpo torna a ação performativa facilitada. Durante o tempo de pesquisa, a artista acabou entrando em contato com o vírus sars-covid19 e isso impactou profundamente na relação com a pesquisa, pois além de ficar mais de dois meses sem entrar em contato com o trabalho e a obra, a relação com a respiração não era a mesma, pois a capacidade pulmonar foi afetada. Isso afetou, conseqüentemente, a movimentação que usava a respiração como elemento propulsor. A respiração se tornou mais curta e trazia a sensação de que ela não seria suficiente para levar oxigênio para cada musculatura envolvida nas cenas. Era necessário parar a movimentação, concentrar-se somente na respiração, para encontrar estabilização novamente para voltar a movimentação.

A ideia inicial do trabalho surgiu quando a performer assistiu o filme *Black Mirror: Bandersnatch*, na plataforma de *streaming* da Netflix. Nele, em determinado momento, aparece na tela duas opções e o espectador deve escolher entre uma delas. Caso não o faça em um determinado tempo a plataforma escolhe uma das opções a qual foi programada. No momento que é feita uma escolha, o filme segue. Porém, aquela escolha vai impactar na narrativa das cenas subsequentes. Após isso, a plataforma oferece mais duas opções de escolhas e a dinâmica vai se repetindo até chegar em um final. Foi possível perceber, aqui, que todas essas escolhas com cenas diferentes, geram conseqüentemente outros finais com suas edições específicas em cada ramificação e com tempo diferente de cada cena. Cada ramificação que provém dessas escolhas tece uma trama de ideias, cenas, edições e roteiro complexo que demandaram tempo e planejamento em cada detalhe escolhido.

Durante o processo de edição da videoperformance apresentada neste trabalho, além de cortes e inserção de trilha sonora, foram acrescentadas filmagens em preto e branco; cenas com o tempo invertido, ou seja, de trás para frente; chuviscos de televisores, entre outros efeitos. Cada ação, no momento da edição, foi executada para que a obra pudesse ter seus 24 finais de forma que eles conversassem entre si, mas também fossem bem distantes um do outro, tudo como efeito das atitudes que são tomadas como escolhas. A opção das escolhas foi para aproximar o público e evidenciar o quanto as atitudes de cada um importam ao meio ambiente. Porém, a escolha de clicar em um botão ou no outro fica incerta sobre o destino que será tomado, pois não está descrito que tipo de escolha na cena será tomada. Essa proposta também pode gerar uma falsa percepção de que o espectador pode interferir e participar da obra, quando, na realidade, ele pode participar apenas escolhendo entre duas opções que estão sempre

programadas para gerar aqueles resultados. Então eles não têm, de fato, grande poder de escolha.

Durante o processo de criação da interatividade para deixar a obra disponível na internet, surgiram diversos problemas. Em sua maioria, eles aconteceram por questões desse tipo de interatividade não serem muito acessíveis pela necessidade de equipamentos modernos. Devido ao fato dos armazenamentos *online* terem limitações de espaço, para suprir essa necessidade e ampliar o acesso, foi reduzida a qualidade dos vídeos. Com isso, é importante destacar que, além de vários mecanismos tecnológicos não colaborarem com questões de sustentabilidade, ainda tornam a informação e possibilidade de acesso restritas a quem pode pagar mais.

Ao final deste trabalho, acreditamos na compreensão de que as linhas que separam um conceito de outro, neste percurso criador, são muito tênues. Por esse motivo, a bricolagem como procedimento metodológico foi uma escolha pertinente. Nesse sentido, a bricolagem possibilitou o entrelaçamento entre os temas que a performer queria trabalhar, compreendendo que intervenções acontecem no meio do percurso. Deixa-las atravessar o corpo e o trabalho traz riqueza de possibilidades inusitadas e sensações que transformam o processo da criação. Ao mesmo tempo, manter corpo-mente focados onde se quer chegar com a obra, saber qual é o ponto que se almeja, realizando passeios em busca de suportes teóricos e práticos para amalgamá-los, faz parte do processo até chegar ao momento da publicação.

Performar para a câmera e ainda continuar performando na edição e criação de roteiros, de como eles se organizam nas escolhas propostas, vislumbrando como estar presente ou não em cena com o vídeo, foi um processo desafiador. Não somente por se tratar de algo novo, mas também pelo momento que se impôs, a pandemia do Covid19. Certamente este momento perturbou e mudou a maneira como muitas pessoas se relacionam com as tecnologias, com o corpo, tempo, rotinas e a maneira de enxergar a própria existência. Ter concluído uma videoperformance interativa foi uma superação, principalmente ao considerar o tempo que a infecção tomou o corpo da performer absorvendo grande parte de suas energias.

Ao trazer um trabalho de cunho político artivista como este abrem-se portas a transversalidade como opção de mesclar arte, pesquisa e posicionamento político. A arte pode tratar de questões latentes do mundo e, com ela, é possível revolver hábitos cristalizados quando estes que trazem destruição ao planeta. Reiteramos que ao defender o meio ambiente não buscamos retomar o debate que remete a arte com função social ou

arte pura. Trata-se apenas de situar o trabalho nas tênues fronteiras entre arte e ativismo político ecológico. Portanto, a performance artista não é apenas uma ação desenvolvida por artistas engajados. Ela faz parte de escolhas que aproximam arte-vida imbricadas no fazer prático-teórico.

REFERÊNCIAS CITADAS

AVERSA, Paula Carpinetti. **Bricolagem – procedimento artístico e metodológico**. ANPAP, p. 1038-1050, set/out. 2011. Disponível em: http://anpap.org.br/anais/2011/pdf/ceav/paula_carpinetti_aversa.pdf. Acesso em: 15 dez. 2020.

BORDIN, Vanessa Benites. Artivismo: borrando fronteiras entre vida e arte. **Zona de Impacto**, Rondônia, v. 17, p. 126-135, mar. 2015. Disponível em: <http://www.revistazonadeimpacto.unir.br/sobre.html>. Acesso em: 20 ago. 2020.

CAPELATTO, Igor; MESQUITA, Kamilla. **Vídeodança**. Guarapuava: Unicentro, 2014.

CARDOSO, Juliana. Arte e sustentabilidade: uma reflexão sobre os problemas ambientais e sociais por meio da arte. **Espaço Acadêmico**, Maringá, v. 112, p. 31-39, set. 2010. Mensal.

CHAIA, Miguel. Artivismo - Política e Arte Hoje. **Aurora**, São Paulo, p. 9-11, dez. 2007. Trimestral.

CODEVILLA, Fernando Franco. **Vídeo + Performance: processos com o audiovisual em tempo real**. 2011. 139 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Visuais, Centro de Artes e Letras, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2011.

DUTRA, Lidiane Fonseca. Diálogo entre arte e ecologia através das obras de Tarsila do Amaral e Frans Krajcberg. **Didática Sistemática**, Rio Grande, v. 12, p. 44-54, 2010.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. Trad. Renato Cohen. São Paulo: Perspectiva, 2005.

GUATTARI, Félix. **As três ecologias**. Trad. Maria Cristina Bittencourt. 11. ed. Campinas: Papirus Editora, 1990. 55 p..

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

NEVES, Daniele Quiroga. **Performance e registro: a produção performática de Claudia Paim**. 2013. 144 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Visuais, Centro de Artes e Letras, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2013.

NUNES, Aline. Sobre a pesquisa enquanto bricolagem, reflexões sobre o pesquisador como bricoleur. **Revista Digital do Laboratório de Artes Visuais**. Santa Maria, v. 7, n.2, p. 30-41, 2014.

PERONI, Nivaldo; HERNÁNDEZ, Malva Isabel Medina. **Ecologia de Populações e Comunidades**. Florianópolis: Ccc/ead/ufsc, 2011.

SOUZA, Isabel Carvalho de. Especificidades da Videodança: o hibridismo, experiência tecnestésica e individualidade no trabalho de jovens criadores brasileiros. **E-Com**, Belo Horizonte, v. 2, p. 1-9, 2008.