



## XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste

UFMA - São Luís-MA  
De 30 de Maio a 01 de Junho de 2019.



### EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

<b>INSCRIÇÃO</b>	00570
<b>INSTITUIÇÃO</b>	Universidade do Estado da Bahia
<b>CAMPUS</b>	Departamento de Ciências Humanas - DCH III
<b>CIDADE</b>	Juazeiro
<b>UF</b>	BA
<b>CATEGORIA</b>	CA
<b>MODALIDADE</b>	CA05
<b>TÍTULO</b>	ReconnectAr
<b>ESTUDANTE-LÍDER</b>	Marília Durães de Souza
<b>CURSO ESTUDANTE-LÍDER</b>	Comunicação Social - Jornalismo em Multimeios
<b>COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:</b>	Cássio Felipe de Lima Silva Viana (Universidade do Estado da Bahia (UNEB)); Andressa Caroline Bezerra da Silva (Universidade do Estado da Bahia (UNEB)); Lucas Ferreira Cordeiro (Universidade do Estado da Bahia); Fabíola Moura Reis Santos (Universidade do Estado da Bahia (UNEB))

### DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

Este trabalho descreve o processo de construção do roteiro do curta metragem ReconnectAr, projeto experimental criado no primeiro semestre de 2018 como proposta de atividade da disciplina Tópicos Especiais em Comunicação II, do curso de Comunicação Social - Jornalismo em Multimeios da Universidade do Estado da Bahia - campus III, em Juazeiro-BA, de caráter prático, com a finalidade de possibilitar aos estudantes um espaço de experimentação em cinema e outras linguagens que extrapolam as formas tradicionais das práticas jornalísticas. "ReconnectAr" é um convite à retomada de consciência da nossa presença enquanto natureza. Em meio ao ritmo imposto pelo tempo produtivo do capital e pelas suas armadilhas de dominação, a relação do homem com a natureza foi fragmentada pela Modernidade a tal ponto que, por vezes, não nos reconhecemos mais nela, a violentamos ao invés de agradecer e zelAr por ela, por nós. Experimentamos, em "ReconnectAr", instantes de reencontro com um corpo não cotidiano, descondicionado e instintivo através da videoperformance. Pretendemos, de forma poética, através do curta metragem, provocar reflexões acerca das relações tecidas entre natureza, cidade e políticas públicas. Além disso, contribuir com o processo de fortalecimento da identidade ribeirinha da população do Vale do São Francisco através desse debate orientado para a sensibilização e tomada de consciência da população, uma vez que a identidade do povo ribeirinho e da vida das comunidades são-franciscanas está intrinsecamente ligada à vida do rio. Para isso, utilizamos a videoperformance, em que uma atriz performa a própria natureza na figura humana, dançando tanto o prazer de estar em harmonia com a natureza, quanto sua degradação e todos os problemas causados pela produção de lixo cotidiano pela população, pelo uso exploratório da água por parte das empresas do agronegócio e pelo silenciamento do poder público, que não possui nenhum interesse em desenvolver e efetivar políticas públicas de revitalização do rio São Francisco. A criação do curta se deu pela inquietação dos componentes da equipe de trabalho em abordar o tema da violência que cometemos contra à natureza e, mais especificamente, contra o rio São Francisco, compreendendo, também, que essa realidade extrapola o local onde vivemos, ocorrendo de forma generalizada e sintomática no mundo. Dessa forma, optamos por um modelo de escrita em que lidamos diretamente com a linguagem cinematográfica, onde tudo precisa ser previsto – ainda que tenha que lidar com o imprevisto –, estruturando as cenas a partir do roteiro, mas também lidamos com o campo da performance, em que há "uma acentuação muito maior do instante presente, do momento da ação (o que acontece no tempo real)" (SAMPAIO, Sérgio, 2012, p. 42), gerando outro tempo diferente do cronológico, o tempo do rito. Também é possível perceber esse tempo na linguagem da videoperformance. Samara Azevedo de Souza (2017) nos chama atenção para uma característica distinta dessa linguagem elaborada por Oscar Leone: o registro de uma ação "reclama a sua existência" (LEONE, Oscar apud SOUZA, Samara, p.5, 2017) num tempo que já passou. "É um vídeo assistido agora, feito para o tempo presente, de uma performance que já aconteceu em um momento histórico passado, e que foi registrada" (SOUZA, Samara, p.5, 2017). Logo, segundo a autora, o termo videoperformance "enquadra processos onde o corpo é o suporte da elaboração de um vídeo, onde este é o protagonista" (SOUZA, Samara, p. 6, 2017). Portanto, o trabalho é uma oportunidade de promover reflexão sobre quem somos nós e como nos relacionamos enquanto natureza humana e ambiental. E por nascermos e concebermos a natureza como parte do mundo, e não como gênese, nos acostumamos com a vida urbana e a cultura do capitalismo, gerando conflitos que resultam na degradação do meio ambiente. O curta surge, não apenas no sentido de documentar ou expor problemas naturais, mas a fim de sensibilizar quem o assiste.

### DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

Para a elaboração do roteiro de ReconnectAr realizamos um percurso metodológico que consistiu no levantamento bibliográfico acerca do processo de roteirização para cinema, dos conceitos de videoarte, performance e videoperformance com a finalidade de fazer uma revisão de literatura sobre a linguagem que nos propomos experimentar (videoperformance) e fundamentar nosso discurso. Assim,

realizamos leituras, fichamentos e discussões no grupo de trabalho sobre os seguintes textos: "Roteirização em Suso Cecchi D'Amico: do Neorealismo Italiano a Contemporaneidade", de Denise Camillo Duarte (2012); "A videoarte no Brasil: uma perspectiva histórica - o festival videobrasil e a trajetória de Eder Santos como estudos de caso", de Thamara Venâncio de Almeida (2017); "Rompendo a horizontal: 109 corpo político em videoperformance, na obra AguaCero de Oscar Leone", de Samara Azevedo de Souza (2017); "Compreendendo o ensino/aprendizagem da videoperformance - relato de uma experiência", de Renato Sergio Sampaio (2012) e "O corpo no vídeo e o corpo do vídeo: diálogos estéticos, arte eletrônica", de Regilene Sarzi-Ribeiro (2014). Para fundamentar o nosso discurso acerca da fragmentação entre homem versus natureza e natureza versus cultura, nos referenciamos no livro "Da foz à nascente - o recado do rio", onde Nancy Mangabeira Unger (2001) propõe uma maneira de ver a filosofia, com uma forma de estar no mundo sem querer sobrepor outras formas. Nesse caminho, a autora põe em diálogo a sensibilidade para a poesia da natureza encontrada na tradição sertaneja com os pensamentos de filósofos como Heidegger e Eckhart. Além dessa revisão de literatura, juntamos ao nosso percurso metodológico, a observação participante do local (e das pessoas que o frequentam) em que escolhemos como locação do curta, a Ilha do Fogo, localizada entre as cidades de Juazeiro-BA e Petrolina- PE e a técnica de entrevistas semiabertas, com o objetivo de criar as cenas, conhecendo as demandas técnicas para realizá-las e, posteriormente escrever o roteiro preliminar. Optamos por defender "ReconnectAr" não apenas como registro ou documentação de uma expressão artística, no nosso caso, uma performance, mas enquanto um curta que utiliza a videoarte e, mais especificamente a videoperformance, com a intenção de explorar sua linguagem e sua estética. De acordo com Costa (2009, p.28 apud ALMEIDA, Thamara, 2017, p.5), para se produzir uma obra que se encaixe na vertente da videoarte, é necessário que as ideias plásticas e os problemas conceituais elaborados se sobressaiam à necessidade de registro da expressão artística, uma vez que o mais importante é expor "o processo do pensamento artístico que se desdobra no tempo e não uma obra que se conforma a um meio físico" ( COSTA, 2009, p.28 apud ALMEIDA, Thamara, 2017, p. 6). Ao atender essa exigência, "tais trabalhos refletem os meios, os sujeitos e os contextos envolvidos, revelando a presença crítica do corpo" (MELLO, 2008 apud ALMEIDA, Thamara, 2017, p. 6), "que dialoga com a linguagem do vídeo, gerando uma síntese, ou a chamada videoperformance" ( MELLO, 2008, p. 144 apud ALMEIDA, Thamara, 2017, p.5). Tais trabalhos refletem os meios, os sujeitos e os contextos envolvidos, revelando a presença crítica do corpo, que está vigente na maior parte dos trabalhos dos artistas pioneiros da videoarte no Brasil (MELLO, 2008).

### DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

O processo de produção do roteiro do curta metragem ReconnectAr aconteceu de maneira coletiva, cujos participantes do grupo interferiram na proposição das cenas, bem como na direção de arte e fotografia. Para isso, realizamos várias reuniões de pauta e de roteirização para compartilhamento das pesquisas teóricas e práticas. Consentimos fazer um roteiro preliminar, em que proporíamos algumas ações a serem realizadas pela performer, mas que ele não determinaria obrigatoriamente as ações da artista, dando espaço para que ela exercesse autonomia nas suas ações a partir do tema proposto por nós. A performance, que não tem a obrigação de obedecer a uma dramaturgia cronológica cartesiana (início, meio e fim), é representada neste curta através da interação entre as cenas interpretadas pela atriz e as demais. Por essa razão, deixamos a performer livre para a sua atuação, mas o resultado foi de uma cena longa, sendo necessário assistir e reassistir algumas vezes, para eliminar alguns momentos e remontar a atuação dela, de modo que transmitisse a mensagem e o vídeo não ficasse muito extenso. Bem como a escolha de inserir uma performance, adotamos uma estrutura de roteiro diferente das convencionais, similar ao que Suso (DUARTE, Denise, 2012) defendia, como "trabalho de artesão, não de um poeta". Aplicamos esse conhecimento escrevendo não de forma literária (embora seja uma das características do vídeo), mas de modo que "o escritor precisa achar as palavras capazes de descrever o que imagina". Nesse processo, o roteiro inicial fora feito pelo diretor do filme, mas foi reescrito coletivamente ao assistirmos às imagens e percebermos que algumas coisas antes não pensadas apareceram e outras já previstas foram modificadas, necessitando ajustes. Momento em que empregamos o que a autora também defendia que "o roteirista é um inventor de imagens" (DUARTE, Denise, p.3, 2012); imagens essas que, nesse caso, não só foram concebidas, mas reinventadas por nós. Isso fez com que o processo de finalização do roteiro definitivo acontecesse paralelamente ao processo de montagem do curta. Seguiu, pois, regras próprias de construção, rompendo as convenções narrativas hollywoodianas cujos roteiros devem ser estruturados em três atos. Adotamos a metodologia de Suso Cecchi d'Amico (apud DUARTE, Denise, 2012) em que cada cena é composta por três elementos: "o momento crucial de uma situação (o que hoje convencionamos denominar clímax), seu final e o início de uma nova situação (gancho)" (apud DUARTE, Denise, p.3, 2012). E estabelecemos a imagem do arquétipo do andarilho, sob a ótica da Psicologia Analítica de Carl Gustav Jung, em que construiu um provável perfil do andarilho, também conhecido como buscador, aventureiro, iconoclasta, andarilho, individualista, peregrino, descobridor, anti-herói e rebelde. Assim, o roteiro sugeriu um caminho para a performer, que percorreu todos os espaços da Ilha do Fogo, até chegar no alto de uma rocha. Presentificando a imagem poética do andarilho enquanto acontecimento energético no seu corpo, provocava estranhamento no local escolhido como locação do curta, perfurando a normalidade daquele espaço e daqueles corpos que também se faziam presentes no local naquele dia, convidando-os a uma experiência de auto reconhecimento enquanto natureza. Ainda tratando da videoperformance, pelo viés da produção de significados para quem o assiste, utilizamos do conceito do corpo no vídeo e o vídeo no corpo. De acordo com Regilene Sarzi-Ribeiro (2014), "a construção de sentido nestes textos performáticos e audiovisuais se dá no momento em que a obra acontece mediada pelo corpo no vídeo. O corpo no vídeo torna-se o corpo do vídeo" (RIBEIRO, p.3, 2014). Portanto, a performance da atriz passa de uma mera apresentação, para uma parte do vídeo, em que ela também é natureza, é quem sofre com a degradação, é quem induz e cria a ideia de alerta para que as pessoas que assistirem ao vídeo se reconheçam nela mesma.