



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

INSCRIÇÃO	00706
INSTITUIÇÃO	Universidade Católica de Pernambuco
CAMPUS	Recife
CIDADE	Recife
UF	PE
CATEGORIA	CA
MODALIDADE	CA07
TÍTULO	A Experimentação do Corpo Feminino na Natureza
ESTUDANTE-LÍDER	Raquel Valentim de Carvalho
CURSO ESTUDANTE-LÍDER	Fotografia
COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:	Filipe Tavares Falcão Maciel (Universidade Católica de Pernambuco)

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

Título: A Experimentação do Corpo Feminino na Natureza Autora: Raquel Valentim de Carvalho (Universidade Católica de Pernambuco) O trabalho realizado pretende abordar a experimentação do corpo feminino na natureza, utilizando o vídeo como potencializador da intervenção artística. Tendo as cores como marco na linguagem fotográfica, inserindo-as ao ambiente natural, gerando uma interconexão entre a natureza, o corpo feminino e as cores. O videoarte foi realizado durante a cadeira de Captura de Vídeo em HDSLR e Edição do Curso de Fotografia na Universidade Católica de Pernambuco. Palavras chave: corpo; natureza; videoarte; feminino, cores. O objetivo de "A Experimentação do Corpo Feminino na Natureza" é abordar a questão do feminismo através de uma poética audiovisual. Sendo muito importante nos dias atuais, pois traz à tona a relevância do corpo feminino enquanto lugar de debate, de expressão artística e de problematização cultural. O trabalho também tem como objetivo mostrar uma busca pelo Sagrado Feminino: O empoderamento através de instintos, ciclos e conexões. O problema delimitado como enfoque do projeto foi escolhido por contemplar questões que estão em constante acionamento pela sociedade contemporânea, que são: o feminismo e a natureza. O dispositivo utilizado para tal expressão em convergência dessas problemáticas foi o audiovisual, por contemplar dois sentidos dos mais prestigiados entre a maioria dos seres humanos que é a visão e a audição. A imagem acaba sendo objeto de apreciação e de experiência constante entre todos e a escuta também aciona subjetividades e abstrações que complementa essa interação tão forte que acontece nas realizações audiovisuais. A estética da videoarte traz liberdade ao fazer audiovisual, sem necessidade de seguir uma linha narrativa tradicional linear, mas sim em busca experimental por conexões não cronológicas do tempo e dimensionando também o espaço sem correlações geográficas precisas. O que atrai o projeto é essa fluidez do pensamento que a videoarte consegue traduzir em linguagem fílmica.

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

O audiovisual teve como soberano o cinema durante quase todo o século XX, mas antes da virada para os anos 2000, outras linguagens audiovisuais surgiram e ampliaram a experiência estética. Nesse ambiente de troca e de convergência que aparece a videoarte, como agente potencializador das fusões sem restrições e das performances audiovisuais. Surgiu na década de 1970, no meio artístico, em um contexto no qual os realizadores procuravam uma arte contrária ao cinema comercial e industrializado. A videoarte abre espaço para enredos audiovisuais sem linearidade e sem comprometimento com a construção de tramas narrativas. Também faz parte de todo o processo inicial da realização audiovisual que foi saindo das salas de cinema para ocupar museus, espaços alternativos e para os espaços públicos – no que podemos chamar atualmente de produções de arte vida. Estando muito mais próximo de uma instalação ou de uma performance do que uma ficção ou um documentário. Por essa permeabilidade, a linguagem videográfica não distingue alta arte de baixa arte, arte popular de arte erudita, ou mesmo de arte artesanal de arte industrial. Toda e qualquer realização e linguagem audiovisual pode ser matéria de expressão dos videoartistas. Segundo Arlindo Machado no livro Pré-cinema & Pós-cinema(Editora Papirus, 1997, p. 190), "O vídeo é um sistema híbrido; ele opera com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, parte importados do teatro, da literatura, do rádio e, mais modernamente, da computação gráfica, aos quais acrescenta alguns recursos expressivos específicos, alguns modos de formar ideias ou sensações que lhe são exclusivos, mas que não são suficientes, por si sós, para construir a estrutura inteira de uma obra." Esse projeto de pesquisa faz uso da linguagem videográfica no intuito de imprimir uma realização audiovisual que está na fronteira entre a fotografia e a performance. Em uma busca pela interação entre o corpo feminino, as cores e o ambiente da natureza. O principal método usado nesse projeto foi o qualitativo, mas com procedimentos também exploratórios e descritivo sobre o processo de realização audiovisual empreendido na prática da produção de uma obra de videoarte. Houve uma explanação bibliográfica sobre a temática abordada a fim de dar coerência e embasamento teórico ao que foi desenvolvido no projeto.

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

A câmera utilizada para o desenvolvimento do videoarte foi uma Canon 70D com uma lente Zoom 18.135mm. O projeto não possui uma narrativa tradicional e linear, por isso existe uma busca pela experimentação na captura, na decupagem e na montagem do material. O programa utilizado no processo de edição foi o Adobe Premiere Pro CS6, que contempla todos os recursos necessários para tal execução. Na fase de pré-produção foram definidas questões referentes às localidades e à escolha de elenco, que contou com uma mulher. A personagem feminina foi escolhida levando em conta a disponibilidade e a intimidade em relação à mim, Carolina Ikeda, que não é nem modelo nem profissional na área das artes cênicas, mas que atendeu bem à proposta do projeto. As filmagens foram feitas em ambientes naturais diversos, sempre com a luz natural. Foram eles: Condomínio em Aldeia-PE, que possui uma mata nativa extensa. O outro ambiente de realização de capturas, foi na Lagoa Azul, localizada no Município de Jaboatão dos Guararapes. Na captura fica claro o objetivo do projeto, que é mostrar a figura feminina, a natureza, e a intervenção da cor, todos em interação. Em um lago foram feitas imagens de apoio, seguidas da captação em uma vegetação local, que pertenciam ao mesmo ambiente. O intuito era agregar na edição do material audiovisual. Na Lagoa Azul, o foco visual foi voltado para a interação da mulher com a água. A intervenção da cor, nesse ambiente, entra através de um tecido vermelho sobre a água. Imagens de apoio foram realizadas, e, outras capturas incluindo o uso de tinta. Na etapa de pós-produção, a proposta estética assumiu a linguagem da videoarte enquanto perspectiva audiovisual em que os cortes sugerem mais ideias do que uma continuidade cronológica ou mesmo coerente com uma trama. Para tal, foram escolhidos planos sequências estáticos em que há uma supressão do tempo e do espaço na tentativa de realizar conexões oníricas emotivas em vez de um enredo racional. E para reforçar essa montagem narrativa próxima das estruturas mentais e do sonho, a trilha sonora elaborada fez uso de sons ambientes com efeitos e também sons de sintetizadores para mesclar o natural com sons eletrônicos futuristas. A realização audiovisual empreendida atingiu as metas almejadas por mim, no que diz respeito a proposta estética de videoarte acionada. As imagens realizadas foram satisfatórias, dentro do que foi compactuado com a minha amiga, que foi personagem do vídeo. Além do plano imagético, o sonoro também contribuiu para a experiência audiovisual alcançar o que foi projetado no intuito de experimentar o corpo feminino, com as cores e a natureza através de uma proposta poética da linguagem audiovisual, que é a videoarte e a permeabilidade dessa corrente fílmica. Mesmo tendo alcançado o propósito intencionado pela realização, o projeto pode se desdobrar em vários outros, como: uma instalação de Arte Sonora ou uma performance, além de poder expandir em busca de imagens de outras configurações de meio ambiente, de outros biotipos femininos e de outras possibilidades de uso da cor. O que demonstra a relevância da temática e da linguagem empregadas, que podem ser exploradas de modos diversos. Outro ponto muito importante que precisa ser citado, foi o feedback da personagem do vídeo: Carolina Ikeda, que estava passando por um processo difícil de depressão, ela afirmou que se sentiu muito bem em ter estado em contato intenso com a natureza. Comentou que foi uma experiência que melhorou a autoestima e o estado emocional em que ela se encontrava, frizando o quanto foi incrível estar com os pés em contato com a terra, abraçar as árvores e se despir sem medo. Pode-se perceber que foi um projeto idealizado como uma performance externa, mas que mexeu com uma questão de autoconhecimento e um empoderamento interno da personagem.