



# Metamorphosis

Yasmin Nogueira



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA  
CENTRO DE ARTES HUMANIDADES E LETRAS  
CURSO DE BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

YASMIN DE FREITAS NOGUEIRA

METAMORPHOSIS

Cachoeira – BA

2014

YASMIN DE FREITAS NOGUEIRA

## METAMORPHOSIS

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia.

Orientador: Prof. Ms. Fernando Luiz Ferreira Rabelo.

Co-Orientadora: Profa. Dra. Valécia Ribeiro.

Cachoeira – BA

2014

YASMIN DE FREITAS NOGUEIRA

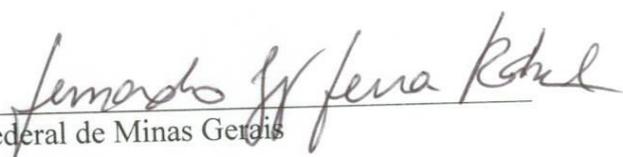
**METAMORPHOSIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Colegiado do Bacharelado em Artes Visuais, Centro de Artes Humanidades e Letras, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais, Centro de Artes, Humanidades e Letras da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia.

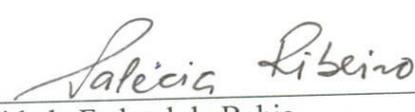
Aprovada em 28 de março de 2014.

Banca examinadora:

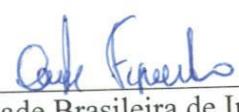
Fernando Luiz Ferreira Rabelo – Orientador  
Mestre em Artes Visuais pela Universidade Federal de Minas Gerais  
Universidade Federal do Recôncavo Bahia



Ana Valécia Araújo Ribeiro Brissot  
Doutora em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia  
Universidade Federal do Recôncavo Bahia



Ângela Lucia Silva Figueiredo  
Doutora em Sociologia pela Sociedade Brasileira de Instrução - SBI/IUPERJ  
Universidade Federal do Recôncavo Bahia



Dedico este trabalho ao Coletivo Entrecho formado por mim e meu grande amigo Adriano Machado.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por iluminar meus caminhos.

A família pelo apoio constante durante todo o curso, especialmente minha mãe Maria Cristina, a quem sempre acompanhei as produções artísticas e pelo incentivo para seguir o caminho das artes e meu pai Hamilton por acompanhar de perto vibrando a cada conquista.

Ao Orientador Prof. Ms. Fernando Rabelo pelas contribuições no campo da arte e tecnologia e a todo o corpo Docente do Bacharelado em Artes Visuais pelo apoio, dedicação e atenção em especial a Co-orientadora Profa. Dra. Valécia Ribeiro cujo papel foi fundamental no processo de construção da poética, do percurso criador e da escrita. Sua participação trouxe o sentido que eu buscava para esta produção. Sou grata pelo carinho na condução do percurso de cada um de nós.

A Profa. Dra. Ângela Figueiredo por ter aceito participar da construção e avaliação do trabalho.

Aos amigos que também são família e as valiosas amizades feitas no curso, grandes parcerias para a vida.

A Áquila Jamille pela irmandade, incondicional apoio e direta participação na criação do trabalho com a produção, figurino, operação de câmera e direção com a participação de Fabíola Silva.

A Débora Sacramento por confiar e me fazer acreditar na minha produção.

*A arte começa pela transmutação e*

*E continua pela metamorfose.*

*FOCILLON*

## RESUMO

A videoinstalação interativa *Metamorphosis* explora a interdisciplinaridade e a sobreposição de suportes e linguagens, na interface entre arte, ciência e tecnologia, relacionando videoarte, corpo e performance em uma investigação que se dá através do corpo problematizado no mito. Coloco-me em uma narrativa simbólico-imagética da metamorfose humana. Utilizo o corpo como produtor de linguagem, observado como local para a investigação, questionamentos de relações identitárias, sociais e de gênero, revisitando o mito de Ophelia. Em *Metamorphosis* são questionados o arquétipo da insanidade feminina e suas fragilidades, o casamento, a heterossexualidade, a maternidade e a submissão ao sexo masculino. Em mim e na personagem da peça *Hamlet* de Shakespeare, conexões entre água, sexualidade, vida e morte.

Palavras-chave: Corpo, mito, hibridismo, Ophelia.

## **ABSTRACT**

The interactive video installation *Metamorphosis* explores the interdisciplinary and the overlap of supports and languages, in the interface between art, science, and technology, relating Video Art, body and performance art in an investigation that is illustrated through the body shown and problematized in the myth. I place myself in a symbolical/imagery narrative of the human metamorphosis. I use the body as a producer of language, revealed as a place for investigation, questioning relations of gender, identity, social, eluding the Myth of Ophelia. In *Metamorphosis*, the archetype of feminine insanity and their fragility, the heterosexuality, the marriage, the motherhood and the submission to the male gender are questioned. In myself and in the character of the Shakespeare's play *Hamlet*, connections between water, sexuality, life and death.

Keywords: Body, myth, hybridity, Ophelia.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	11
1. DAS LINGUAGENS .....	14
1.2 Instalação.....	15
1.3 Corpo e vídeo.....	17
2. O CORPO PROBLEMATIZADO NO MITO.....	20
2.1O mito metamorphosis.....	25
3. SOBRE O PROCESSO.....	32
3.1 Pré-produção.....	32
3.2 Produção.....	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA.....	40
ANEXO.....	43
APÊNDICES.....	44

## INTRODUÇÃO

A obra *Metamorphosis* se configura como uma vídeoinstalação interativa na qual é projetada a videoarte com “casulos” dispostos no espaço. A projeção de vídeo expõe o mito *Metamorphosis* em que me encontro com o corpo submerso na água, dividindo os vídeos nos conceitos submersão, agitação, morte, transitoriedade e leveza. Uma webcam conectada capta o movimento do espectador ao explorar o espaço, deslocando-se entre os objetos da instalação e somente na sua presença é possível ouvir o som da água e frases relativas aos temas dos vídeos, dando significado a estes.

A produção artística une desde linguagens tradicionais (escultura/objeto) às mídias digitais com a utilização de projeção e da interatividade através de software de programação modular, abordando o hibridismo das linguagens, a união de técnicas e materiais, na criação de um ambiente instalativo que possui o vídeo e sua relação com o corpo como centro da obra.

Será abordado na obra o corpo problematizado através do mito de Ophelia, como o mito pode refletir a relação entre corpo e sociedade buscando conexões entre a personagem Shakespeare em *Hamlet* e a minha pessoa, quanto mulher com questionamentos e anseios.

Ophelia é uma jovem rodeada por dúvidas existenciais com o destino definido pelo seu pai e seu irmão, de um casamento com o príncipe Hamlet em uma sociedade estruturalmente patriarcal. As expectativas do casamento não se cumprem e Ophelia enlouquece. Tem uma morte prematura afogada no rio, nos braços da natureza o que a tornou um ícone da morte jovem e bela, cristalizado como um momento de beleza estética e imortalizado em obras de arte em diversos períodos.

Posteriormente atendo-me a descrição de todo processo de produção da vídeoinstalação *Metamorphosis*, da escolha de materiais à sua desmontagem. Atentando para o percurso criador que acaba por dar forma a obra, com base nas pesquisas de Cecília Salles no campo da crítica de processos, que investiga a obra a partir da sua construção, sempre em transformação.

Dentro do processo criativo e construção da obra, serão utilizados alguns autores como Santaella (2003, 2004), Arantes (2005), Mello (2004) e Machado (1993, 1996), nas questões referentes as linguagens utilizadas, bem como o hibridismo destas. Salles (1998) sobre o percurso da criação e diversos estudos sobre Ophelia, como Gonçalves (2010), Lessa e Pissollatto (2010), bem como releituras contemporâneas da personagem.

A idealização de *Metamorphosis* surgiu após as vivências nas oficinas: “Projeções externas interativas” do docente Fernando Rabelo no *Networked Hack Lab*, onde surgiu “o que pode sair de um armário?” Selecionado no *I Digitália*, Festival de música e cultura digital em 2012. O Armário como portal metafórico para libertação. Desprovido de amarras do espaço-tempo, capaz de transportar pessoas diversas para um encontro de entendimentos. O ambiente imaginário foi projetado de forma mapeada sobre um armário real, e dele as pessoas surgiram, com suas coisas e particularidades, liberadas dos estereótipos ou carregando os arquétipos que possuem enraizados.

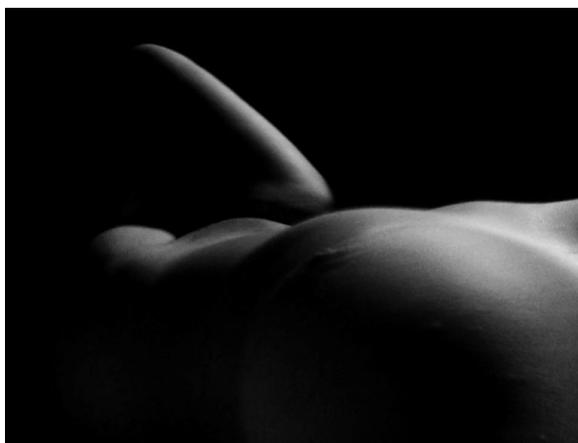
As experiências com a disciplina optativa Tópicos Especiais em Arte e mídia I- Visual Jockey ministrada pelo professor Fernando Rabelo e o Grupo de Pesquisa e Prática em Projeções Urbanas e Interatividade da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia foram os primeiros contatos com o software de programação modular *Isadora*.

A minha primeira experiência em unir videoarte e projeção mapeada, se encontra na obra interativa “Hom(em) cubo”, trabalho que expõe as atividades rotineiras da contemporaneidade, através da técnica *Pixilation*, em que atores são captados quadro a quadro com fotografias, criando uma sequência de animação. Os vídeos são um recorte de partes do corpo durante ações do cotidiano, que projetados no cubo formão o corpo humano: cabeça, tronco, membros superiores e inferiores. Uma câmera webcam capta o movimento do espectador ao passar pela obra, liberando um áudio de ruídos de TV e rádio entrando em sintonia. Exposta no *Reconvexo - I Festival Nacional de vídeo-projeções Mapeadas e Interativas*, na *III Mostra de Performance - Galeria Cañizares*, Escola de Belas Artes da UFBA, no Salão de Artes Visuais da Bahia no Centro de Cultura Amélio Amorim, na cidade de Feira de Santana e na *Bienal de Jovens Criadores das Comunidades de Países de Língua Portuguesa* na cidade de Salvador.

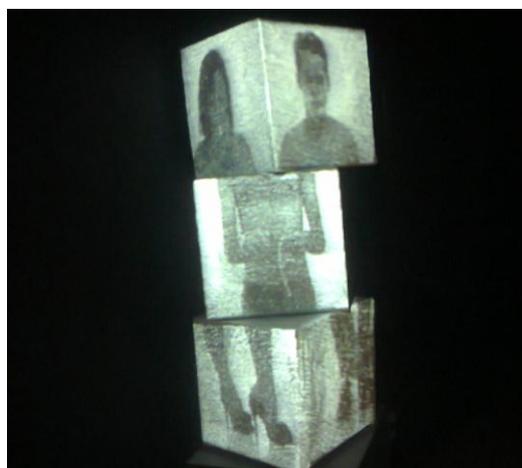
As poéticas do corpo e performance surgiram na disciplinas de Fotografia II e III, ministradas por Roberto Duarte e Valécia Ribeiro, respectivamente. Destes surgiram trabalhos como “A textura do teu nu” e “Sentimento e forma”, estudos fotográficos

sobre o corpo feminino, seus contornos e texturas, exposto no X Festival sinfonia de Cães, exposição colaborativa “Emponderamento feminino” na cidade de São Paulo, bem como o videoarte “Corpo-texto: a estética do imaginário”, exposto na VIX Enearte na cidade de Vitória- ES, obra que pretende através de distorções, provocar a imaginação, o olhar do observador, levantar o questionamento do que é belo, do que é ou não agradável aos nossos olhos. Ver o corpo feminino de ângulos diferentes, provocando interpretações, como um texto a ler lido, explorando conceitos como anamorfose e sobreimpressão.

Estas produções têm o corpo feminino como centro, explorando sua plasticidade, o que é agradável ou estranho ao observador, sua semelhança com uma suposta realidade, onde me coloco como observadora.



(Fig 01) Fotografia da série a Textura do Teu nu.



(Fig 02) Instalação Interativa Hom(em)Cubo.2013

Em Metamorphosis pela primeira vez utilizo o meu próprio corpo, colocando-me como um ser em transformação ocupando o centro da narrativa. A motivação para a releitura de Ophelia são os desafios, os dilemas enfrentados pelas mulheres em diferentes momentos de suas vidas, seu lugar dentro da sociedade, a relação com o corpo e suas decisões. Qualquer uma de nós pode ser uma Ophelia, partindo deste ponto decidi me colocar na narrativa. Uma investigação pessoal com base na metamorfose, na mudança acarretada pela busca da concretização dos sonhos, conquista de espaço na vida profissional passando pelas questões identitárias, sociais e de gênero.

## 1. DAS LINGUAGENS

Na concepção de suas obras os artistas que trabalham com códigos recorrem muitas vezes a multiplicidade de linguagens. Muitos dos experimentos utilizando dispositivos tecnológicos e científicos no campo da arte vieram acompanhados por um processo de hibridação entre meios, linguagens e os mais diversos suportes. A partir do conceito de *híbrido* de Lúcia Santaella, pesquisadora e diretora do Centro de Investigação em Mídias Digitais da PUCSP: “linguagens e meios que se misturam, compondo um mesclado interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada.” (2003, p.135)

A partir do século XX muitos artistas com a intenção de romper com os preceitos da estética tradicional, utilizaram a mistura, a interdisciplinaridade e a sobreposição de suportes e linguagens antes separados. Passaram a trabalhar de forma mais sistemática na interface entre arte, ciência e tecnologia, que expressam o espírito da sociedade industrial que se desenvolvia.

Para Priscila Arantes (2005), pesquisadora de estética e arte em meios tecnológicos, essa ruptura com os valores estéticos herdados da tradição se produziu por meio de vários fatores que deram origem a uma série de movimentos artísticos no início do século XX e que formaram a base da arte contemporânea, na qual se insere a produção artística que lida com as mídias digitais.

Metamorphosis está inserida neste contexto onde a investigação do corpo problematizado no mito de Ophelia e suas relações com as questões femininas contemporâneas são expressas com o uso das mídias digitais, seja através do aparato das câmeras, do uso da projeção ou a interatividade por meio da webcam e softwares de programação modular.

As mídias digitais em forma de multimídia interativa possuem a capacidade de provocar sentidos voláteis e polissêmicos que envolvem a participação direta do observador. Existem duas bases principais para isto que estão na convergência de mídias anteriormente separadas e na relação interativa [...] com o usuário (SANTAELLA, 2003).

Metamorphosis se sustenta nestas duas bases, configurada como uma videoinstalação interativa que explora o espaço físico unindo vídeos, objetos e expondo a ação do corpo.

Santaella (2012) explica a aceleração das transformações dos meios tecnológicos de produção de linguagens e da comunicação, ressaltando que a cultura que caracteriza o nosso tempo nasce da mistura de todas as formas de cultura, incluindo as culturas anteriores ao aparecimento das gerações tecnológicas, estando hoje, todas conectadas. Torna-se portanto uma cultura *hiperhíbrida*.

As linguagens que utilizo na obra, meu corpo inserido na videoarte e os “casulos” dispostos no espaço unidos criando um processo instalativo, consistem em elementos híbridos em si, trata-se da junção de hibridismos no momento atual da obra de arte que diz respeito à era digital. Este momento histórico permeado pela revolução da informática e por sua confluência com os meios de comunicação permite criar um objeto que pode ser considerado *hiperhíbrido*, que une diversas áreas de conhecimento para a criação de uma nova forma de expressão artística baseada no uso das mídias tecnológicas.

## 1.2 Instalação

A instalação é uma arte do espaço tridimensional, se encontra entre a escultura e a arte objetual. É a obra que permite o trânsito do observador, participar do espaço de corpo inteiro através do seu deslocamento entre os dispositivos, imagens, objetos. A instalação se dá na obra Metamorphosis como forma de concentrar as linguagens utilizadas.

Tenho como objetivo criar um ambiente que proporcione uma maior fruição do observador para que o mesmo possa ter uma experiência sensorial através da visão, audição e tato, com os vídeos, o som da água e a minha voz e a possibilidade de manusear os objetos dispostos no espaço.

A disposição dos objetos no processo instalativo de Metamorphosis, tem referência na Série Casulos de Angelo Mazzuchelli, casulos confeccionados com recortes de embalagens comerciais. Na obra, os Casulos são signos de nossas manipulações

objetuais e cotidianas. Os objetos expõem a situação de contaminação mútua entre seu poder utópico e a resultante entrópica do consumo.



(Fig 03) Angelo Mazzuchelli. Série Casulos. Objetos trançados com fitas de papel e plástico (recortadas de embalagens comerciais) - Dimensões: entre 80 cm e 240 cm.

Os objetos em Metamorphosis tem como referência trabalhos da mostra Fios e Tramas de Valdir Francisco, obras em que a proposta é criar objetos de arte a partir de fios de seda. Com isso, o artista dá uma nova representação a materiais e objetos da exposição que apresenta trabalhos com luminárias chinesas, entre tantas referências que utilizam este material.

Os casulos em Metamorphosis remetem a transformação e a maturação que se fazem presentes neste momento da minha vida. Estar isolado e olhando para si, em um processo também de autoconhecimento.



(Fig 04) Valdir Francisco. Fios e Tramas. Caracol de seda, arame, papel, casulo de bicho-da-seda, fios e tecidos de seda, 2008.

### 1.3 Corpo e vídeo

O vídeo é um elemento central na construção de *Metamorphosis*, nele está a relação direta entre meu corpo e a câmera e todos os elementos que compõem a narrativa, a água e as ações que definem os conceitos de submersão, agitação, morte, transitoriedade e leveza.

O hibridismo do vídeo vem da sua atuação com diferentes códigos, parte importados do cinema, do teatro, da literatura, do rádio e da computação gráfica. A videoarte foi precursora em denunciar e abandonar a tendência do vídeo em se deixar reduzir a simples veículo de outros processos de significação, sendo ainda hoje usado a nível de massa, como mero veículo de cinema. Segundo Arlindo Machado, professor e pesquisador de imagens produzidas por meio de mediações tecnológicas, com a generalização da procura de uma “linguagem” específica, o vídeo deixa de ser concebido a penas como uma forma de registro. (1993)

A videoarte no Brasil surge como um registro de performance, em que os artistas colocam muitas vezes o próprio corpo diante da máquina. As obras do período pioneiro indicam um ponto de partida para a arte do vídeo no país e suas interseções entre arte e política. Artistas como Letícia Parente e Sônia Andrade, possuem práticas entendidas como ações performáticas, captadas em tempo real e criadas especialmente para o vídeo. Para a pesquisadora, crítica e curadora no campo da arte e tecnologia Christine Mello, o resultado está no limite de saber onde termina o corpo e começa o vídeo, ou na relação dialógica entre corpo e vídeo. (2004).

Letícia Parente em seu trabalho “Marca registrada” (1975), diante da câmera costura o próprio pé, bordando “Made In Brasil”. Produzida no contexto político da Ditadura Militar, a artista utiliza do próprio corpo por meio de uma ação, desconstruindo a noção de um corpo meramente passivo e que apontam para a urgência de um corpo ativo. Cria um campo nas artes em que corpo e máquina são ao mesmo tempo contexto e conteúdo, interpenetrando-se na construção de significados. A artista realiza a ação utilizando o tempo real do vídeo, um filme sem cortes ou outros processos de edição.



(Fig 05) Letícia Parente. Marca registrada. 1975

Sônia Andrade em alguns de seus vídeos trabalha com as questões do corpo e suas deformações. A artista envolve seu rosto com fio de náilon até a sua total deformação. A ação feita pela artista se dá diante da câmera e de forma “analógica”, não são deformações criadas por efeitos de edição.

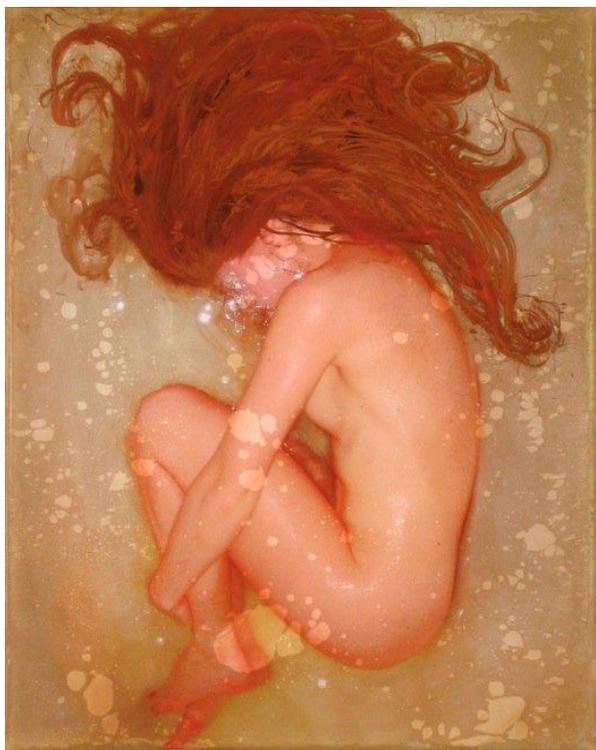


(Fig 06) Sônia Andrade. Sem título. Filme PB, 4'. 1977

O corpo pode ser observado como um local para a “construção de sentidos, investigação e criação de novas realidades, em conexão com diferentes meios e que se apresenta como aparelho produtor de linguagem” (MELLO, 2004, p. 01). Também um campo de questionamentos de relações identitárias, sociais e de gênero.

Em *Metamorphosis* assim como nos trabalhos de Andrade e Parente, colo-me diante da câmera em uma ação destinada especialmente para o vídeo, utilizando da relação corpo-câmera com o objetivo de transmitir a poética do corpo e o mito de Ophelia. Na videoperformance da obra, utilizo das possibilidades de edição em que o produto final é um resultado da seleção de imagens com tempo definido.

A fotografia do vídeo em *Metamorphosis* têm como referência os trabalhos figurativos “Forças opostas” e “Liberte-me” da artista sediada em Boston Jessica Dunegan, que utiliza pintura combinada com camadas de fotografia de arquivo em filme de transparência, tinta acrílica e resina para criar um efeito aquático. A artista se expressa através próprio corpo para transmitir o verdadeiro poder de luta interna e vulnerabilidade. Sua técnica e as imagens resultantes funcionam como uma metáfora para a jornada da vida.



(Fig 07) Jessica Dunegan. Forças Opostas. Resina, tinta acrílica e impressão de arquivo de transparência no painel 8 "x 10



(Fig 08) Jessica Dunegan. Liberte-me. Resina, tinta acrílica e impressão de arquivo de transparência no painel 20 "x 16".

## 2. O CORPO PROBLEMATIZADO NO MITO

Com o uso do mito, busco como uma história fantasiosa traz elementos reais da vida e expõe situações em que conseguimos nos inserir independente da época.

Narrativa de caráter simbólico-imagética, o mito procura explicar, demonstrar ou criticar por meio da ação e do modo de ser das personagens elementos da sociedade uma determinada cultura.

O mito de Ophelia é repensado em *Metamorphosis* a partir da minha posição enquanto mulher, minhas dúvidas, anseios, e como meu corpo reflete a minha condição na sociedade. Se fazem presentes no corpo, questionamento sobre seus limites, sobre fronteiras entre o individual e o social, masculino e feminino, vida e morte, natureza e cultura, presença e ausência, atualidade e virtualidade.

A personagem Ophelia era uma jovem rodeada por dúvidas existenciais vivendo a expectativa do casamento com o príncipe Hamlet. Este cria uma repulsa pelo ser feminino após se decepcionar com a atitude de sua mãe que casa com seu tio, após a morte de seu pai. Hamlet nega o amor de Ophelia e ela vem à loucura. A jovem tem uma morte prematura, afogada no rio, envolvida pelos elementos da natureza o que a tornou um ícone da morte jovem e bela.

Na obra a personagem rainha Gertrudes descreve a morte de Ophelia :

Há um salgueiro que se debruça sobre um riacho. E contempla nas águas suas folhas prateadas. Foi ali que ela veio sob loucas guirlandas, margarida, ranúnculo, urtiga e essa flor. Que no franco falar de nossos pastores recebe. Um nome grosseiro, mas que nossas pudicas meninas chamam pata de lobo. Ali ela se agarrava. Querendo pendurar nos ramos inclinados. Sua coroa de flores, quando um ramo maldoso. Se quebra e a precipita com seus alegres troféus No riacho que chora. Seu vestido se defralda E a sustenta sobre a água qual uma sereia; Ela trauteia então trechos de velhas árias, como sem perceber sua situação aflitiva. Ou como um ser que se sentisse ali. Em seu próprio elemento. Mas isso durou pouco. Suas vestes, enfim, pesadas do que beberam, Arrastam a pobrezinha e seu doce canto expira numa lodosa morte. (SHAKSPEARE,1603 apud BACHELARD, 1989, P.84)<sup>1</sup>

Com o mito de Ophelia, temas como feminilidade, sexualidade, loucura, morte e a água são expostos. A personagem ocupa o lugar da mulher subordinada ao homem e a espera do casamento. A loucura se faz presente com a não realização de seus ideais, uma espécie de destino que não se cumpre.

Ophelia deu vazão a inúmeras representações visuais, especialmente no século XIX. O sucesso da imagem relaciona-se, à sua polivalência. A relação entre suicídio e morte accidental. Ophelia deu aos artistas e também ao público espectador, a oportunidade de se acercarem e contemplarem a fantasia ameaçadora da sexualidade feminina descontrolada, sobretudo quando a loucura leva à morte.

Muitos artistas exploraram a ambiguidade de Ophelia. John Everett Millais a pintou quase toda imersa na água e com uma face pálida e assustada, foi atento aos detalhes, em especial às flores, conforme descritas na peça, diferente de Delacroix, que a representou sensualmente, com o busto despido e de corpo robusto.

Ophelia assim como as sereias, é um personagem de feminilidade exaltada e ao mesmo tempo frágil e sedutora, retratada muitas vezes como ninfa.

A fertilidade, a sensualidade, a flexibilidade e a instabilidade são atributos geralmente relacionados à mulher e também presentes no elemento aquático. A água aparece como um retorno a um local seguro, sendo uma projeção da maternidade, uma mulher que morre pelas águas retorna a si mesma, para o lugar de seu pertencimento, o ventre materno. A morte é retratada de maneira serena, sem sinais de sofrimento ou deterioração biológica do corpo, a personagem se funde de maneira simbólica à água em uma morte bela e idealizada.



(Fig 09) John Everett Millais. Ophelia (c.1852), Óleo sobre tela. 76 x 102 cm/ 30 x 40 ins, The Tate Gallery, London.



(Fig 10) Eugene Delacroix. A morte de Ophelia. Óleo sobre tela. 1844

Na contemporaneidade diversas releituras da personagem são encontradas explicitando a atualidade do mito, relacionam a mulher do século XVII, com suas privações e comportamentos morais da época, com a mulher de hoje nos desafios enfrentados em diferentes momentos de sua vida: o seu lugar na sociedade, os dilemas enfrentados, as relações, decisões quanto ao seu corpo e seus ideais.

No filme *Melancholia* (2001) de Lars Von Trier, o diretor se utiliza de símbolos e signos importantes para dar significação à obra. A depressiva personagem Justine tem uma festa de casamento fracassada em um momento que antecede o choque do planeta Terra com o planeta Melancholia. Justine demonstra um entendimento da realidade humana com uma passividade diante da morte, exemplificada na simbólica relação com Ophelia, fazendo alusão a pintura de Millais, que demonstra o estado de espírito da personagem de Lars Von Trier, apática diante da tragédia eminente. O filme *Melancholia* se relaciona com *Metamorphosis* pela necessidade de transformação da sua personagem que ao saber da tragédia do fim da humanidade, vive seus últimos dias de vida insensível e indiferente com ela mesma e todos ao seu redor.



(Fig 11) Lars Von Trier. *Melancholia* (Melancholia). 2011

O filme *Elena* é o resultado do mergulho da diretora do filme, Petra Costa, na vida de Elena, sua irmã que morreu em 1990, aos 20 anos. Sua morte acontece como desfecho na busca pelo seu sonho de ser atriz. A personagem representa a mulher que se afoga no rio de desejos e sensações que não se cumprem resultando na ação do suicídio. É feita uma releitura de Ophelia, reconstruindo a morte de Elena nas águas, tal como a personagem de Shakespeare. Em *Elena* assim como em *Metamorphosis*, a morte se dá

como um renascimento. Petra reconstrói a mote de sua irmã como uma forma de libertação e superação da perda.



(Fig 12) Petra Costa. Elena. 2013.

No videoarte Flux de Scott Rhea, o diretor apresenta personagens femininas entre adultos e crianças submersas em ambientes naturais e residenciais com características surreais de sonho e cenas de referências circenses. Exalta detalhes femininos com longos cabelos, volumosos vestidos e forte maquiagem. As cenas em Flux serviram como referência no processo de edição do vídeo em Metamorphosis, alternando entre cenas rápidas e lentas.



(Fig 13) Scott Rhea. Flux. 2013

O trabalho do fotógrafo Gregory Crewdson Sem Título Ophelia (2001), da série Crepúsculo expõe questões de gênero utilizando técnicas cinematográficas para encenar as fotografias. Na obra, Crewdson faz uma releitura da obra de Millais transpondo a personagem para o ambiente doméstico. O trabalho traz para Metamorphosis a representação da mulher/Ophelia no cotidiano.



(Fig 14) Gregory Crewdson. Sem título Ophelia. 2001

## 2.2 O mito Metamorphosis

Ao questionar-me sobre o individual, sobre meu corpo, minha origem e futuro, busco no meu interior as respostas para estes questionamentos. Penetrando na simbologia da água como elemento fundamental para a vida, revisito o mito de Ophelia criando conexões entre água, sexualidade, vida e morte. Meu corpo simbolicamente como objeto de uma metamorfose, ritual de passagem no qual me encontro.

Na construção de Ophelia é exposto o conflito entre suas ações, socialmente construídas, e o “eu” interior reprimido da personagem. A repressão se dá não apenas a sua sexualidade, mas também a sua identidade, anulando-a para construir e tomar como referência exclusivamente a vontade do outro. Um outro representado pelo gênero masculino nas figuras do seu noivo, seu pai e seu irmão.

Questionando o arquétipo da insanidade feminina e suas fragilidades, a heterossexualidade, o casamento, a maternidade, a submissão ao sexo masculino, proponho uma outra Ophelia, com outros valores e inquietações. A mulher que não é mais submissa ao homem, busca sua independência e prioriza trabalho e estudo ao casamento e atividades domésticas.

Ophelia pode representar de forma eficaz uma alegoria da mulher subordinada e reprimida, onde lhe cabem o silêncio e a obediência. A loucura lhe dá a liberdade de

expressão, se desenquadrando do comportamento feminino numa sociedade estruturalmente patriarcal, o suicídio acontece como forma de exercer alguma liberdade sobre si mesma.

Pensar uma Ophelia contemporânea é refletir a histórica interdição social da mulher e as lutas feministas pela conquista de espaço nas artes e na esfera pública, a relação com o corpo e os padrões de beleza instituídos, a luta pela igualdade de gênero e contra qualquer forma de opressão.

O meu resgate a personagem se dá a partir das minhas vivências, anseios e inquietações.

As imagens produzidas em *Metamorphosis* apresentaram momentos distintos esteticamente, o que permitiu a divisão em conceitos que ilustram os momentos da narrativa, que se deu então dividida em fragmentos intitulados: Submersão, agitação, morte, transitoriedade e leveza.

O momento em estou submergindo na água simboliza a busca interior para os questionamentos, a procura pelo local seguro, mergulhar na água e ser envolvido por ela, senti-la por todo o corpo assemelha-se a estar contido no ventre da mãe, um processo de retorno a origem.

Um processo de autoconhecimento que se dá a partir do “eu- feminino”. Um olhar sobre mim. A busca por quem sou eu e qual o meu papel enquanto jovem, mulher, negra e lésbica. O que construí até esta etapa da minha vida, o que vivi e deixei de viver aos 23 anos de idade, as paixões, a liberdade de vivência da sexualidade, as entregas, seja aos relacionamentos ou a produção artística. A expectativa pessoal e familiar quanto a vida profissional posterior a conclusão do Bacharelado em Artes Visuais. Diferente de uma perspectiva de casamento, maternidade e atividades domésticas, priorizando o estudo pretendendo seguir na carreira acadêmica.



(Fig 15, 16) Submersão. Imagens do Videoarte. 2014

A agitação é o momento do afogamento ocultado em Ophelia. Meu corpo se agita em desespero e inquieto, é a passagem da submersão a calma ou morte, a luta pela sobrevivência, busca pelos ideais contemporâneos que operam nas mentes femininas.

A personagem Ophelia vive entre o silêncio e a obediência, a loucura é o momento da sua liberdade de expressão, se desprendendo das regras que a oprimem sentimental e sexualmente.

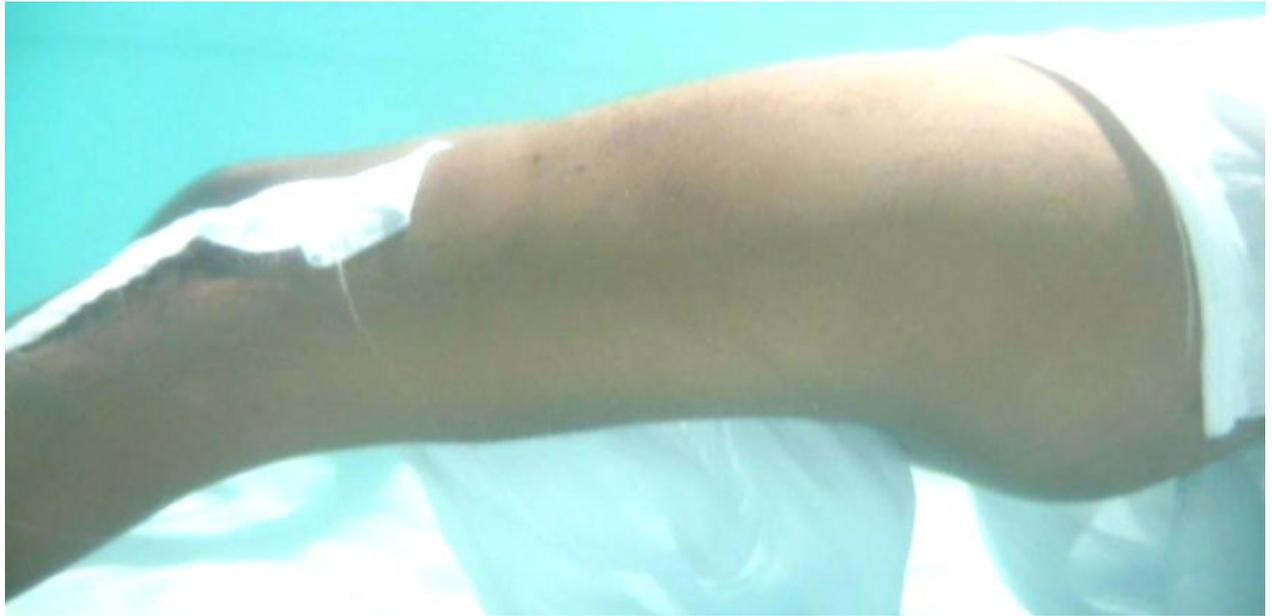
A agitação simboliza o momento contemporâneo feminino, a nossa constante luta pela igualdade de gênero, o direito a decidir sobre o próprio corpo. É o ir contra, o enfrentar. Simboliza a minha inquietude quanto a opressão feminina e toda a manifestação de violência seja de ordem machista, racista ou homofóbica.



(Fig 17) Agitação. Imagem do Videoarte Metamorphosis.2014

No momento da morte em Metamorphosis, esta não se dá como resultado de desequilíbrio emocional, bela e idealizada, mas como um processo de libertação, com a leveza do meu corpo que flutua como uma ascensão posterior a agitação de um afogamento.

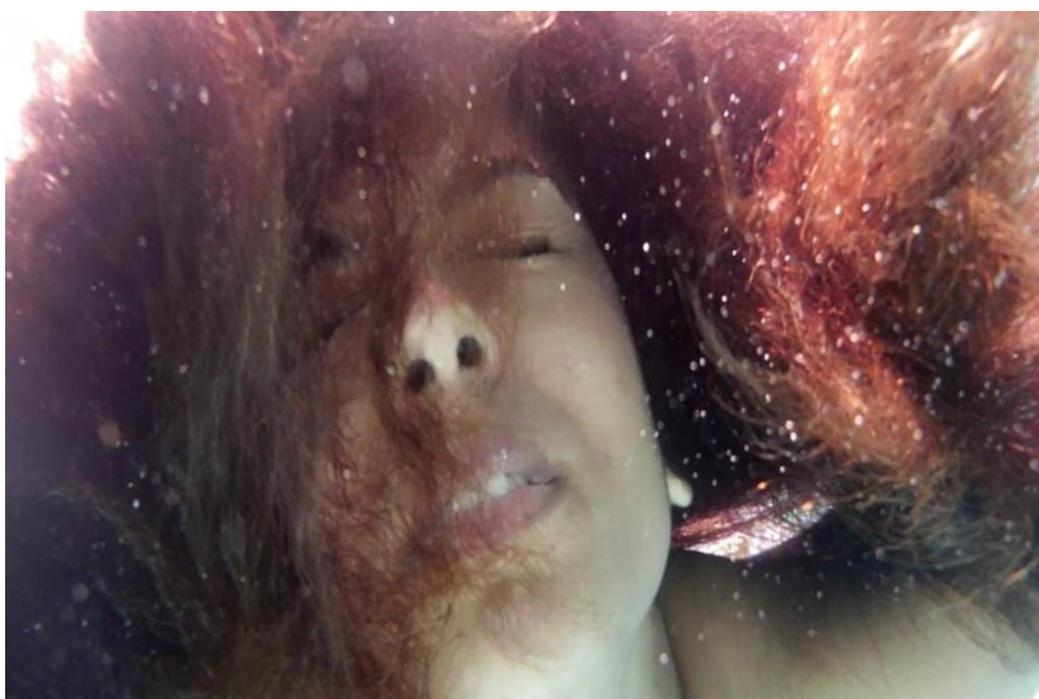
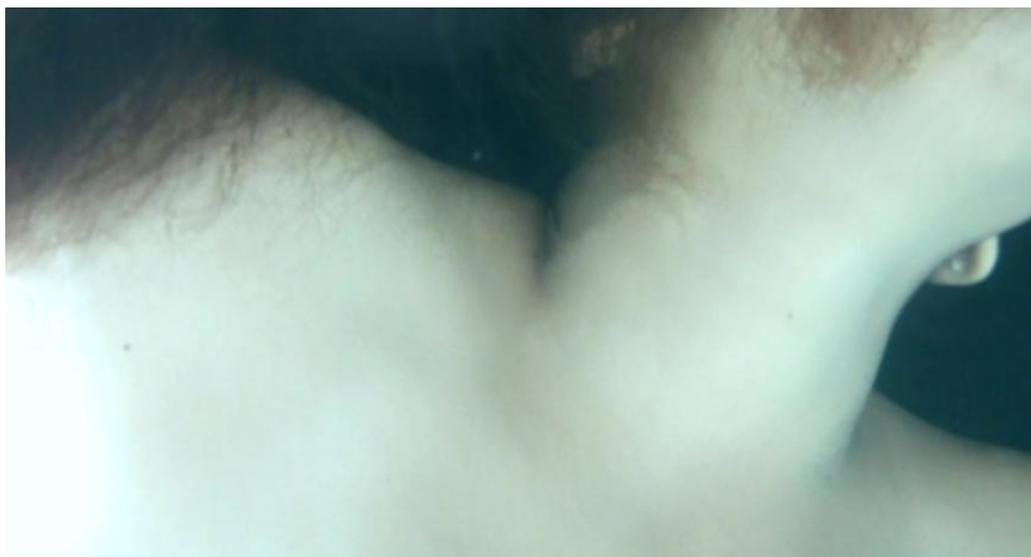
É o processo de maturação simbolizado também pelos casulos, a morte é o momento referente a minha transformação ou evolução. Simboliza não um fim, mas um recomeço. Morrer para renascer.



(Fig 18, 19 e 20) Morte. Imagens do Videoarte Metamorphosis.2014

Na transitoriedade deixo-me levar pela correnteza da água, remetendo ao aspecto transitório da vida, aos caminhos percorridos e a percorrer, aos ritos de passagem e fechamentos de ciclos ao longo da vida. A conclusão da graduação, início da vida profissional, mudança de residência, de cidade e círculo de convivências.

Transitoriedade é o meu ir e vir, é a impermanência das situações, das pessoas, das opiniões etc. São as mudanças a que todos nós estamos sujeitos.



(Fig 21 e 22) Transitoriedade. Imagens do Videoarte Metamorphosis.2014.

Para o conceito de leveza, utilizo o lento balançar do vestido submerso na água. Meu corpo sutilmente se revela através do tecido branco, transparecendo sensualidade e delicadeza, características atribuídas a personagem Ophelia juntamente com a noção de fragilidade do sexo feminino.

A tradição moldou o corpo feminino com sinais de controle, manipulação e limitações, ligados a visão de docilidade e de reprodução. Com o conceito de leveza, proponho a fluidez como quebra da rigidez, do corpo dócil, frágil e reprimido, criando a relação opressão X liberdade, procurando romper com essas relações sócio/culturais cristalizadas.

Com a revelação sutil do meu corpo reflito sobre minha autonomia sobre ele. O desnudo através do tecido porque assim o quis, pois sobre ele tenho poder de escolha.



(Fig 23) Leveza. Imagem do Videoarte Metamorphosis.2014

### 3. SOBRE O PROCESSO

#### 3.1 Pré-produção

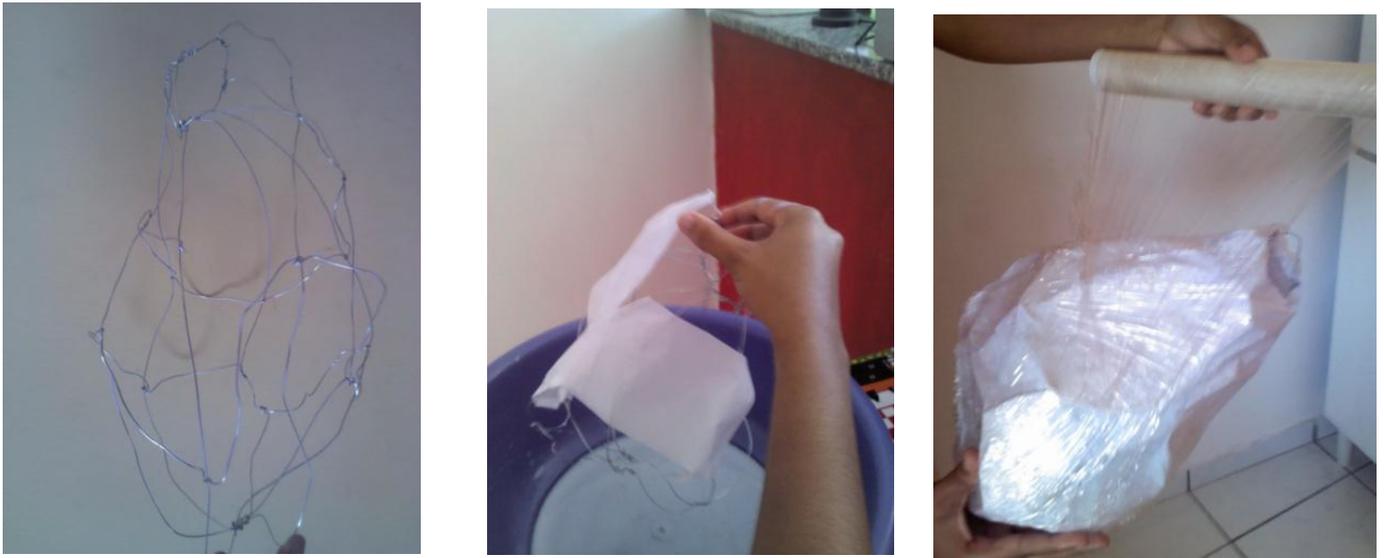
No período de pré-produção da obra foi feita inicialmente uma pesquisa dos locais na cidade de Cachoeira e região do Recôncavo baiano que pudessem ser utilizados como locação para a gravação da videoarte de acordo com as exigências de boa iluminação e disponibilidade. O Balneário Recanto das águas de Cachoeira foi escolhido como possível local, mas devido a indisponibilidade de horário do estabelecimento, a produção do vídeo foi transferida para a cidade de Salvador, onde foi filmada em condomínio residencial localizado no bairro de Itapuã.

Para a gravação foram utilizadas as câmeras Nikon D7000 com a lente 18 105 mm para as cenas externas à água e a câmera aquática Panasonic Lumix para as cenas submersas.

Após edição os vídeos totalizaram 04 min, alternando em cenas em tempo regular de gravação e cenas com efeito *slow motion* (câmera lenta).

Para o áudio foi feita uma montagem utilizando o som gerado nos próprios vídeos submersos com a minha voz gravada externamente no estúdio de som da UFRB, utilizando o efeito de eco.

Para a confecção do casulo, foi feita uma pesquisa de materiais e realização de protótipo com arame, folhas de papel ofício A4, cola, água e plástico filme. Foi construída uma estrutura de arame moldável que foi coberto com tiras de papel umedecidas em cola branca dissolvida em água. Após a secagem do papel, o “casulo” foi embalado em plástico filme com a finalidade de criar uma textura similar a um casulo natural.



(Fig 24, 25, 26) Etapas da construção do protótipo do suporte de projeção em arame, papel ofício e cola. 36 X 17 cm

O resultado obtido foi satisfatório. Através do modelo realizado foi possível perceber que o casulo definitivo para projeção precisava de arestas mais suaves, assim foi construído outro modelo substituindo o papel ofício pelo papel de seda.



(Fig 27, 28) Protótipo do suporte de projeção em arame, papel seda e cola. 31 X 12 cm

O papel de seda tornou objeto mais delicado e resistente devido ao uso da cola. A sua textura quando utilizada diversas camadas sobrepostas trouxe um resultado estético superior ao anterior.

Testes de projeção foram feitos nos suportes e a textura provocada pelo plástico filme trouxe um resultado estético interessante para a exibição do vídeo, criou um efeito ótico de diversas camadas no objeto, pois a imagem quando projetada ultrapassa o plástico e se torna visível no papel, dando profundidade ao objeto e criando a ilusão de que o mesmo pulsa.

## 4.2 Produção

O objeto artístico se dá como resultado sempre inacabado de um processo, um jogo de estabilidade e instabilidade que não segue modelos rígidos e fixos, a criação é, assim, observada no estado de contínua transformação.

O trabalho criador mostra-se como um complexo percurso de transformações múltiplas por meio do qual algo passa a existir. Pode ser visto como um movimento falível com tendência, sustentado pela lógica da incerteza. Para Cecília Almeida Salles, pesquisadora do processo de criação e crítica genética, um percurso que engloba a intervenção do acaso e abre espaço para o mecanismo de raciocínio responsável pela introdução de ideias novas. (1998)

No período de produção foi escolhido o Foyer da UFRB como local de exibição de *Metamorphosis*, no período de 14 a 18 de Fevereiro de 2014.

No início da montagem alguns detalhes fizeram a configuração da videoinstalação se modificar. A obra foi idealizada de forma que os vídeos seriam projetados utilizando mapeamento (*videomapping*) nos cinco casulos. Primeiramente foi notada a dimensão do local em relação aos suportes de projeção, estes eram muito pequenos para o local, ocupavam apenas uma pequena parte no canto esquerdo à entrada do foyer. O segundo item foi o tamanho dos suportes em relação a riqueza de detalhes dos vídeos, estes quando projetados nos casulos perdiam qualidade, tornavam os vídeos claros e difíceis de serem vistos.

Diante destes fatos, criou-se uma questão durante a produção. Manter a execução da maneira como havia sido idealizada em projeto, ou privilegiar a poética, já que a visualização dos vídeos é de suma importância para a compreensão da obra?

Aceitar a intervenção do imprevisto implica compreender que o artista poderia ter feito aquela obra de modo diferente daquele que fez. Aceita-se que há concretizações alternativas- admite-se que outras teriam sido possíveis.(SALLES,1998, p. 34)

Após o surgimento destas questões durante a montagem, optei pela simplificação da mesma abrindo mão do *videomapping*. Utilizei da projeção do vídeo de forma circular com bordas suaves, criando uma espécie de janela por onde o observador visualiza as cenas da narrativa como uma espécie de passagem para o mundo de Yasmin-Ophelia.

A montagem foi então realizada na antecâmara, ambiente fechado que antecede o auditório da UFRB, uma pequena sala com pouca iluminação e baixo pé direito. A projeção passou a ocupar apenas uma parte dos casulos e os vídeos foram reeditados, unidos para que fosse projetado em apenas uma parede perpendicular a disposição dos objetos.

O áudio foi programado para ser lançado com a presença do observador, notei durante os dias de exposição que o loop entre minha voz e o barulho de água era ininterrupto, assim em nenhum momento ouve o total silêncio no ambiente. Os visitantes poderiam aguardar o início das falas submersão, agitação, morte, transitoriedade e leveza, mas sempre com o barulho da água como fundo.

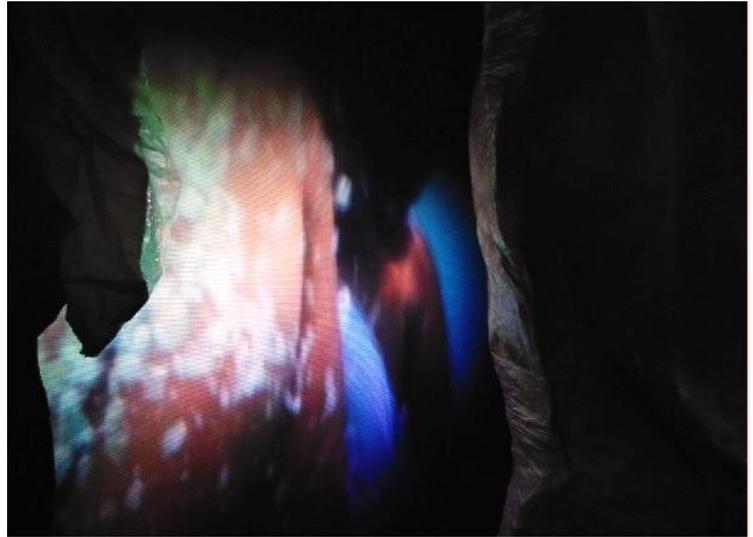
Não há uma teoria fechada e pronta anterior ao fazer. A construção da obra foi se definindo ao longo do percurso. Um conjunto de princípios que colocam a obra em criação específica e a obra como um todo em constante avaliação e julgamento.

As modificações acabaram por proporcionar uma melhor imersão e fruição em *Metamorphosis*, delimitando um espaço ocupado apenas pela obra e isolada dos fatores externos, como a luz solar e o barulho da rua.

No período de pós-produção, Metamorphosis foi desmontada e foram contabilizadas nos quatros dias abertos ao público, 119 visitantes entre alunos, professores, funcionários da UFRB e a comunidade local entre adultos e crianças, que relataram suas opiniões no livro de registro.



(Fig 29,30) Exposição da Videoinstalação Metamorphosis. 2014



(Fig 31,32, 33, 34) Exposição da Videoinstalação Metamorphosis. 2014

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As pesquisas iniciadas no Bacharelado em Artes Visuais com as poéticas do corpo e performance, deram as bases para a idealização e atual pesquisa e execução de *Metamorphosis*, onde passo a me colocar juntamente com meu corpo como objeto de investigação. Com a pesquisa indaguei-me sobre o meu estar no mundo, criando outros mundos possíveis relacionando a minha pessoa e a personagem Ophelia e seus conflitos.

A obra foi sendo construída durante o percurso criador, gerando uma compreensão maior do projeto bem como dos seus possíveis desdobramentos.

Abordando na obra o corpo problematizado através do mito de Ophelia, como o mito reflete a relação entre corpo e sociedade, notei que toda mulher é potencialmente uma Ophelia, no sentido de ter suas próprias angustias, inquietações e anseios.

Enxergo *Metamorphosis* como um apenas um recorte de infinitas possibilidades que todo o material produzido (casulos, vídeos, áudio) e a poética do corpo autobiográfico relacionado a personagem Ophelia podem gerar. Esta pesquisa ampliou os meus horizontes proporcionando uma verdadeira transformação, desejo expandi-la para diversas outras linguagens e formas de apresentação.

Pretendo recriar o ambiente instalativo de *Metamorphosis* em forma de panorâmica em 360° de modo o observador adentre um espaço completamente rodeado por vídeos dando a sensação de total mergulho na água, bem como resignificar os conceitos de submersão, agitação, morte, transitoriedade e leveza através de foto-performances, utilizando a sobreposição de imagens do meu corpo e imagens captadas do rio Paraguassu que liga as cidades de Cachoeira e São Félix, ampliando a poética de revisitar Ophelia ao contexto do Recôncavo baiano.

Como cada versão contém, potencialmente, um objeto acabado e o objeto considerado final representa também apenas um dos momentos do processo, cai por terra a ideia da obra entregue ao público como a sacralização da perfeição (SALLES, 1998).

A obra continuará em processo de maturação, de acordo com meus próprios questionamentos, minha relação comigo, meu corpo e com o mundo, sem uma precisão

absoluta. Fazendo de cada nova percepção uma possível obra em que diferentes universos coexistem, na perspectiva do processo como percurso de experimentação.

## REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

JEUDY, Henri-Pierre. **O corpo como objeto de arte**; Traduzido por Tereza Lourenço. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

MACHADO, Arlindo. **Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem**, André Parente, São Paulo, Ed. 34. 1993.

\_\_\_\_\_. **O vídeo e a sua linguagem**. In Revista USP. São Paulo, Ed. 34. 1993.

\_\_\_\_\_. **Máquina e Imaginário - O desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: EdUSP, 1996.

MELLO, Christine **Corpo e Vídeo: O Embate em Direto**. UFRGS.2004

SANTAELLA, Lucia **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias a cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. **A tecnocultura atual e suas tendências futuras**. Rev.Javeriana. Vol 30.Nº 60.2012. Disponível em: <<http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/download/2408/1692>> Acesso em : 08 de Outubro de 2013.

\_\_\_\_\_. **Corpo e Comunicação: sintoma da cultura**. São Paulo: Paulus, 2004.

SALLES. Cecília Almeida, **Gesto Inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Fapesp: Annablume, 1998.

## BIBLIOGRAFIA

BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

CAVALCANTI, Marina; BRAGANÇA, Maurício. **Corpos em Projeção: Gênero e Sexualidade no Cinema Latino – Americano**. 7 Letras. São Paulo. Ed 1,2013.

FORTES, Hugo. **Água: significado e simbologia na arte contemporânea**. Disponível em : < <http://www.ip.usp.br/laboratorios/lapa/versoportugues/2c91a.pdf> > Acesso em 16 de Dez. 2013.

FREITAS, Carolina Gonçalves. O mito da fragilidade: O olhar médico sobre o corpo da mulher e seus desdobramentos psíquicos. 2006. Dissertação (Mestrado em Psicologia) Universidade Católica de Brasília.

GONÇALVES, Meire Lisboa Santos. **A mulher Ofélia- Um contraste entre o natural e o social**. Disponível em <[http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/vertentes/v.%2019%20n.%202/Meire\\_Lisboa.pdf](http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/vertentes/v.%2019%20n.%202/Meire_Lisboa.pdf)> Acesso em 30 de Jan. 2014.

LESSA, Alessandra dos Santos; PISSOLLATTO, Grazielle da Costa. **Entre a donzela e a ninfa: duas maneiras de perceber a Ofélia de Shakespeare**. Todas as Musas. Ano 01, Número 02, Jan-Jul 2010.<[http://www.todasasmusas.org/02Alessandra\\_Grazielle.pdf](http://www.todasasmusas.org/02Alessandra_Grazielle.pdf)> Acesso em 30 de Jan. 2014.

NOVAES, Joana de Vilhena. **O corpo Pós-humano: notas sobre arte, tecnologia e práticas corporais**. Disponível em : <<http://www.uva.br/trivium/edicoes/edicao-ii-ano-ii/artigos-tematicos/3-corpo-pos-humano-notas-sobre-arte-tecnologia-praticas-corporais-contemporaneas.pdf>> Acesso em 16 de Dez. 2013.

RABELO, Fernando. **Mídias Digitais: Interfaces, Hibridismos e Metáforas**.2006. 172f. Dissertação ( Mestrado em Artes Visuais)- Universidade Federal de Minas Gerais.

RIBEIRO BRISSOT, Ana Valecia Araújo . **Imagens de si: processos poéticos entre o corpo do artista e sua própria imagem na mediação tecnológica**. 238 f. il.Tese ( Doutorado em Artes Cênicas)- Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia- UFBA. 2012.

VIEIRA, Érika Viviane Costa. **Resistindo à clausura: a iconografia de Ofélia**. Todas as Musas. Ano 01, Número 02, Jan-Jul 2010. <[http://www.todasasmusas.org/02Erika\\_Viviane.pdf](http://www.todasasmusas.org/02Erika_Viviane.pdf)>. Acesso em 12 de Jan. 2014.

## INTERNET

<<http://www.jessicadunegan.com>> Acesso em: 20 de Nov.2013.

<[http://www.angelomazzuchelli.com/page\\_1217813577078.html](http://www.angelomazzuchelli.com/page_1217813577078.html)> Acesso em: 28 de Nov.2013.

<[http://cmtuld.com.br/index.php?option=com\\_eventlist&view=details&id=219:exposicao-fios-e-tramas-do-artista-plastico-valdir-francisco&Itemid=1213](http://cmtuld.com.br/index.php?option=com_eventlist&view=details&id=219:exposicao-fios-e-tramas-do-artista-plastico-valdir-francisco&Itemid=1213)> Acesso em: 10 de dez.2013.

<[http://bu.furb.br/sarauEletronico/index.php?option=com\\_content&task=view&id=137&Itemid=34](http://bu.furb.br/sarauEletronico/index.php?option=com_content&task=view&id=137&Itemid=34)> Acesso em: 12 de dez. 2013.

<<http://marchamulheres.wordpress.com/>> Acesso em 19 de Mar. 2014

## FILMES

BRANAGH, Kenneth **Hamlet**. [Filme- Vídeo] Direção Kenneth Branagh. Reino Unido / EUA, 1996. 242 min.

COSTA, Petra. **Elena**. [Filme- Vídeo] Produção de Julia Bock e Daniela Santos. Direção de Petra Costa. Brasil, 2013. 82 min.

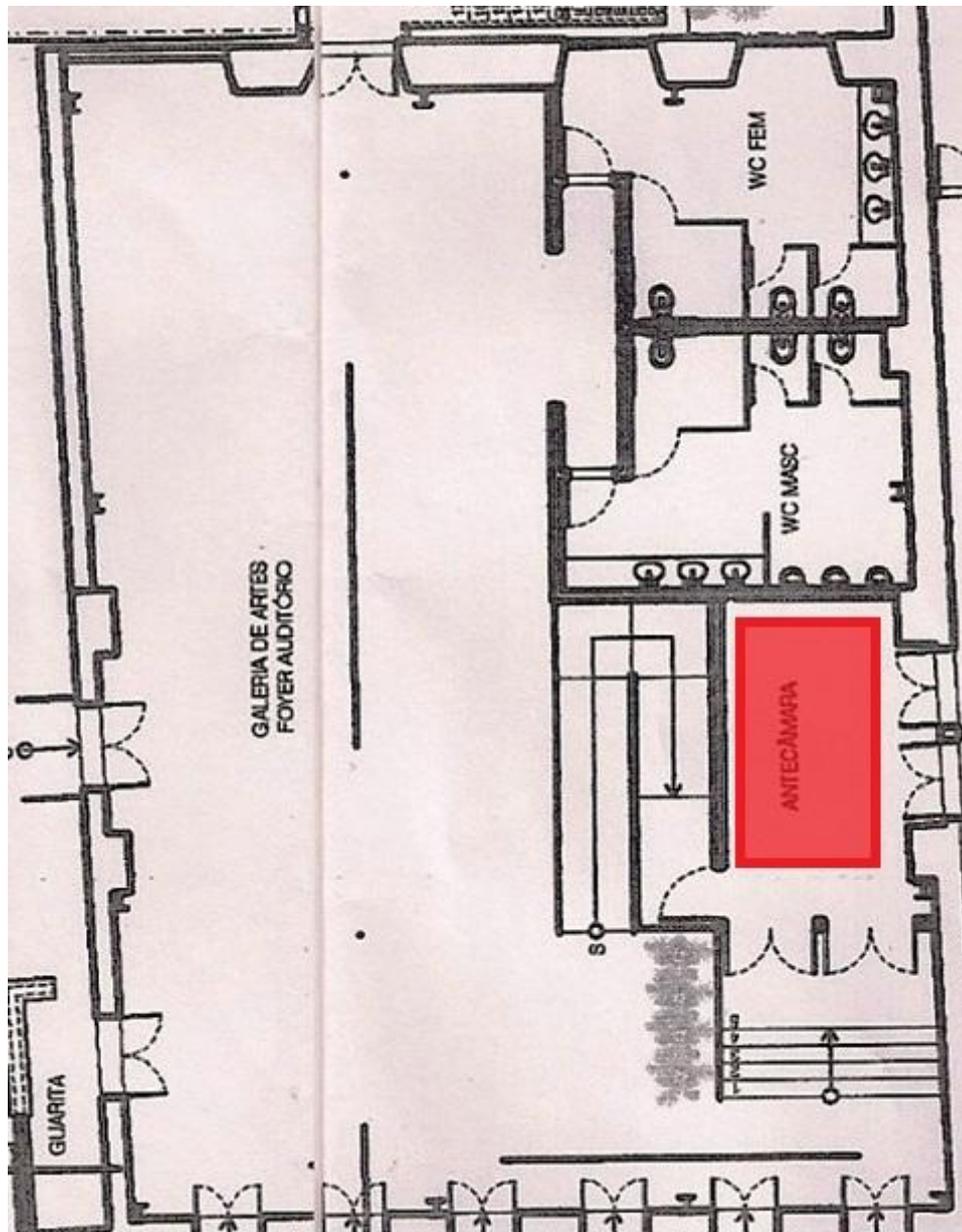
RHEA, Scott. **Flux**. [Filme- Vídeo] Direção Scott Rhea. EUA 2013.4min

VON TRIER, Lars. **Melancolia. (Melancholia)** [Filme- vídeo].Produção de Meta Louise Foldager e Louise Vesth. Direção de Lars Von Trier. EUA, 2011. 130 min.

## **ANEXO A- MÍDIA DIGITAL**

Foi produzida uma mídia digital- DVD contendo o registro da Videoinstalação em formato de fotografias e vídeos a serem lidos em computadores dos sistemas Windows, Linux e Macintosh.

## APÊNDICE A- PLANTA BAIXA



Planta baixa do Foyer da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, destacado em vermelho, espaço ocupado pela Videoinstalação Metamorphosis.

## APÊNDICE B - MATERIAL GRÁFICO

Foram produzidos cartazes em tamanho A3 (420 x 297 mm) e banner nas dimensões (80 X 60 cm) utilizando frames dos vídeos, com fins de divulgação da Videoinstalação Metamorphosis.

