

## PROVOCAÇÕES DAS NOVAS TECNOLOGIAS DE IMAGEM À CRIAÇÃO DO ATOR

**Marta Isaacsson**

Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS

Ator, tecnologia, virtual.

No estado atual de nossa cultura, são inúmeros os estudos voltados às questões do entrelaçamento das disciplinas, da mestiçagem de linguagens artísticas e do hibridismo próprio das obras de arte contemporâneas. Mas ainda poucas são as pesquisas consagradas à articulação da tecnologia e da atuação cênica e, particularmente, à análise dos comprometimentos da interação dos novos dispositivos tecnológicos no trabalho de atores e bailarinos cena. E, no entanto, a cena contemporânea dá prova de superação do antigo preconceito da tecnologia e os recursos técnicos sofisticados, empregados inicialmente de forma exclusiva como cenografia, passaram nas duas últimas décadas a fazer parte direta do jogo cênico dos *performers*. Esta intensificação de experiências cênicas envolvendo aparatos técnicos através dos quais os homens da cena interagem, nos convoca ao estudo dos comprometimentos deste fato à prática do ator.

Muitos são os recursos tecnológicos e seus empregos presentes na composição cênica. O exame de diferentes obras cênicas contemporâneas permite destacar como fato mais recorrente aquela do emprego de dispositivos de produção de imagens virtuais. E dentro deste contexto, duas situações de podem ser distinguidas: a primeira, onde ocorre uma coligação do corpo do *performer* ao equipamento e, a segunda, onde há exclusivamente a contracenação do *performer* com imagens projetadas. A primeira situação se efetiva desde o simples empunhar de câmeras de vídeo pelo ator até o uso de sensores de captação de alterações corporais presos aos corpos de bailarinos. Quando o ator empunha uma câmera de vídeo para uso em tempo real em cena, em princípio ele se vê diante da necessidade de uma competência mínima para controle do equipamento. Mas mais do que isto, ele passa a produzir imagens para além de seu corpo e a determinar a aparição ou não de determinado elemento, fato ou pessoa. O ator ganha, portanto, novo instrumento de participação da escrita cênica não só do ponto de vista plástico, mas também dramático. Filmar ou estar sendo filmado torna-se fator de diálogo físico e dramático. Neste sentido, F. Carstof oferece no espetáculo *Endstation América* uma cena exemplar, quando em meio a um discurso raivoso da personagem Blanche, o ator no papel de Stanley passa a filmá-la e lhe diz: *Calma! Você está fora do quadro!*

Nada mais ilustrativo da coligação corpo e equipamentos tecnológicos que o título do espetáculo criado em 2006 pela companhia austro-canadense Kondition Pluriel<sup>1</sup>: *Recombinant le corps techn(o)rganique*. Nesta produção, sensores de captação de alterações corporais são presos aos corpos dos bailarinos (braços, pernas e cabeças) e os movimentos corporais capturados promovem o deslocamento de projetores e de imagens pré-registradas de determinados ambientes,

bem como promovem mudanças de sons. A ação do corpo do ator altera então o espaço não só nos limites de sua biosfera, mas agora para além desta. É certo que, com o uso de sensores, o movimento dos corpos limita-se aos parâmetros de ajustes dos equipamentos envolvidos, entretanto, a manipulação da imagem à distância desperta ao mesmo tempo, segundo os *performers*, a sensação de expansão das fronteiras do corpo, por conta do efeito de sua ação ocorrer à distância de seu próprio corpo. A distinção entre interior e exterior torna-se mais do que nunca difusa, na medida em que micro-movimentos involuntários são transportados para fora. O *performer* alarga a existência de seu corpo em ação para fora da sua extensão orgânica, se fazendo presente na disjunção mesmo do seu corpo físico.

A segunda situação freqüente na cena contemporânea vem sendo o uso da projeção, a presença simultânea de corpos vivos e corpos virtuais. As imagens projetadas, por vezes, são as do próprio ator, mas por outras vezes constituem a imagem de um indivíduo ausente. A projeção funciona então tanto como espelho quanto como espectro para o ator. Na modalidade espelho, o sistema mais comum consiste na captura em vídeo do corpo do ator em tempo real. O corpo do ator acha-se então duplicado e ampliado por imagem projetada em um telão, tal qual se vê em diferentes espetáculos de Lepage. O corpo pode também aparecer multiplicado, mas em forma reduzida. É o caso dos atores de Carstof no espetáculo anteriormente citado, quando as ações realizadas por seus personagens, no interior de um banheiro fechado ao olhar da platéia, são capturadas em vídeo e imediatamente retransmitidas ao espectador por meio de diversos monitores de televisão.

É preciso considerar que a transformação do movimento em dados promove o surgimento de novo nível de presença do ator: passa-se da materialidade viva a uma materialidade composta por luzes e sons. Uma transformação que pode ou não ser feita à revelia do ator. Quando o gerenciamento deste processo é realizado por um agente externo à cena (encenador ou um *video maker*), este pode submeter a imagem capturada do corpo a distorções e alterações de velocidade do movimento. Neste caso, o ator vem a contracenar com uma imagem de si que não corresponde àquela que sua consciência corporal lhe evoca. Quando o controle da manipulação está diretamente delegado ao ator, cabe a ele próprio produzir seu próprio reflexo. O ator experimenta uma situação de trabalho duplicada, aquela do ator cênico e aquela do ator de vídeo. Ele precisa dispor uma consciência corporal duplicada, a da sua presença orgânica e da sua presença virtual. Deve trabalhar simultaneamente a consciência do efeito de seu corpo real e ao mesmo tempo aquela de seu corpo ampliado pelo telão, diminuído aos limites do monitor ou multiplicado no espaço por diferentes superfícies de projeção. *O ator deve produzir duas impressões dele mesmo. Ele deve ser um ator cênico e também um ator da tela. Ele deve estar consciente de sua sombra tanto quanto de sua presença física, ele deve construir sua imagem bidimensional* <sup>ii</sup>, lembra Lepage. Isto porque o corpo

sobre a cena ocupa uma porção precisa de espaço físico, diferente daquela a ser projetada ao exterior. Quando as tecnologias intervêm diretamente sobre o corpo do *performer*, parecem demandar uma redefinição de sua organização sensorial. Neste processo o ator possui não “um” corpo, mas encarna sua existência em “muitos” corpos distintos. Ele ultrapassa as fronteiras próprias do seu limite orgânico. Ele opera uma multiplicação de seu modo de existir. Seu corpo não se encontra “dilatado”, mas desterritorializado. Ele sofre uma “reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênese do humano”<sup>iii</sup>.

As projeções não mais se fazem estritamente sobre telas. Um surpreendente sistema de projeção foi concebido por Denis Marleau para *Trois Derniers Jours de Fernando Pessoa*<sup>iv</sup>: a *máscara videográfica*. O procedimento consistia no uso, pelo ator-coadjuvante de uma máscara branca confeccionada sobre o rosto do ator-protagonista. Um vídeo, previamente registrado, do rosto do ator-protagonista dizendo as falas do Heterônimo era projetado sobre a máscara. Assim, sob o olhar do espectador, Pessoa encontra-se com seu Heterônimo, imagem idêntica à sua. Desafios particulares são postos aos atores, pois o registro em vídeo implica na construção de imagens sonoras através de flutuações vocais, ressonâncias e rupturas excluindo todo outro movimento do corpo a não ser o dos lábios, de forma a garantir o efeito de máscara a ser composto ao final. Situação inversa se coloca ao ator que porta a máscara videográfica em cena, estando obrigado a trabalhar uma gestualidade composta nos limites do foco da imagem projetada sobre a máscara branca que cobre seu rosto. As situações de contracenação mostram-se também inusitadas. Ao ator-Pessoa cabe contracenar com sua própria imagem projetada, tornar-se ouvinte de si mesmo e, por sua escuta, imprimir presença viva a sua voz já vivida. Ao ator-Heterônimo, cabe realizar uma contracenação no limite exclusivo de seu tronco e membros. O domínio do tempo pelo ator aparece finalmente como fator imperativo desta proposta que reúne atuação com máscaras videográficas, pois o sucesso da proposta encontra-se diretamente associado à qualidade da coerência e sincronia do gestual realizado em cena com as imagens previamente registradas.

O recurso da projeção tem também permitido o surgimento de espectros, homens e mulheres distintos dos corpos dos atores. Por meio de sistemas holográficos chega-se mesmo a trazer ao palco figurantes virtuais com os quais os atores contracenam. Independente de a imagem projetada ser ou não a do ator, a justaposição do real e do virtual com efetiva interação sem hierarquia, interroga as noções tradicionais de real e de presença do *performer*. Isto porque, na medida em que o ser vivo torna real a imagem imaterial, a imagem imaterial torna irreal o ser vivo. Pois, sob o olhar da recepção, o real e o virtual são igualmente ativos, virtual não aparece como ausência, mas como novo modo de existência. Conseqüentemente, a presença deixa de ser somente uma questão de organicidade do *performer*, situando-se na qualidade do diálogo das realidades

distintas postas sobre a cena. A coexistência do corpo carnal e de seu outro desencarnado remete a uma presença que não está mais enquadrada nos limites do ser, mas demanda um estar sendo. Se a “realidade é relacional”, conforme diz o filósofo G. Simondon, a presença do ator ou do bailarino, sua realidade corporal pode ser pensada como um “entre”, algo processual. O *performer*, compreendido como ser em articulação inclusive com sua própria ausência orgânica, tem a presença instaurada no movimento relacional do seu corpo com os diferentes elementos de conexão. As novas tecnologias de imagem podem em última instância contribuir para fazer da cena uma máquina, onde o *performer* compõe o que H. Bergson denominou de “realidade se fazendo”.

<sup>i</sup> Estabelecida em Montreal desde 1999, a Companhia é liderada por Martin Kausch e Marie Claude Poulin.

<sup>ii</sup> Robert LEPAGE (entrevista realizada por Ludovic Fouquet). *Les Écrans sur la scène*. Lausanne: L'Âge d'homme, 1998, p. 326.

<sup>iii</sup> Pierre Levy. *O que é o virtual?* Rio de Janeiro: Editora 34, 2007, p. 33.

<sup>iv</sup> Adaptação da obra de Antonio Tabucchi.