

O Ator-tela, Ferramenta de Diálogo e de Criação

Ludovic Fouquet

Université Laval/Quebec, Canadá

E-mail: ludovic.fouquet@free.fr

Resumo

No campo da vídeo-cena, múltiplos são os suportes de recepção ou difusão da imagem e, desde a década de 1950, quando das famosas explorações de Josef Svoboda, a materialidade da tela conheceu distintos empregos. Este artigo aborda em especial a situação do corpo-tela, um corpo que recebe a imagem, um corpo-tela percebido como um corpo mediador. Adota-se, como objeto de análise, espetáculos ou performances de artistas europeus ou norte-americanos, bem como experiências pessoais realizadas em ateliês, nas quais pode-se perceber que a projeção sobre o corpo ou parte dele vem modificá-lo e perturbar a leitura realizada a seu respeito.

Palavras-chave

Vídeo. Cena. Corpo-tela.

Resumé

Dans le champ de la vidéoscénique, le support de réception ou diffusion de l'image peut-être multiple et depuis les années 50 et les explorations fameuses de Josef Svoboda, la matérialité de l'écran a connu de nombreuses occurrences. Je m'intéresserai dans cet article à la situation du corps-écran, un corps qui reçoit l'image, un corps-écran à percevoir comme un corps médiateur. Je m'appuierai sur des spectacles ou performances d'artistes européens ou Nord-américains, ainsi que sur des ateliers que j'ai menés dans lesquels la projection sur le corps ou une partie du corps vient le modifier et perturbe la lecture qu'on en a.

Mots-clé

Video. Scène. Corps-écran.

Mapeamento (*mapping*) e interação o corpo-tela

No caso da técnica de *mapping*, a projeção se faz o mais próximo possível do suporte, transformando-se em um espaço reativo, um espaço sensível. Poderíamos falar de *vestimenta-mapping*.

Em *Skinstrap* (2012), por exemplo, Thomas Israel se apresenta semi nu, somente em cueca, sobre um pequeno praticável¹. Ali, sobre o corpo neutro e imóvel, as imagens são projetadas, enquanto uma voz se faz ouvir. O corpo se faz tela. Recebe todos os tipos de imagens, cores (fotografias, vídeos, sequências animadas). À medida que a narrativa progride, esse corpo parece se esvaziar, permitindo o reconhecimento de um esqueleto que coincide perfeitamente com o corpo do ator. Experimenta-se então a sensação de entrada sob a pele do performer ou de dissolução dessa, enquanto sussurra a voz em off: “o exterior é meu interior, meu interior está no exterior”. Embora na maioria das vezes o artista permaneça imóvel - um corpo tela, com a mesma fixidez de uma tela tradicional, apesar de apresentar certo relevo ou ausência de relevo (quando Israel leva a confundir o corpo da mulher que procura, projetado sobre si, com seu próprio corpo) - ele também tem momentos de movimentos, bastante lentos, durante os quais é possível medir a eficácia do mapeamento que segue perfeitamente os movimentos desta tela viva.

Esse é o ponto de partida do espetáculo *Apparition* (2004) de Klaus Obermaier² (2004), cuja proposta consiste na exploração, por dois

bailarinos, das possibilidades de criação, em tempo real, de um dispositivo digital interativo. O espetáculo foi produzido graças a uma importante parceria entre artistas e técnicos da empresa *Ars Electronica Futurlab* (Linz, Áustria). Câmeras são conectadas a computadores, cujo sistema de algoritmo permite extrair em tempo real a silhueta dos dançarinos e projetar somente essa última. O que é notável, embora já presente em *Skintrap* em menor grau, é que as projeções são geradas e modificadas por informações dinâmicas; tais como velocidade, direção, intensidade, amplitude de movimento dos bailarinos. O intérprete pode, portanto, modificar o conteúdo das imagens. Não se trata apenas de um mapeamento ou de um disparador, mas o corpo determina o próprio conteúdo das imagens. E como este corpo é ele próprio um corpo tela, acompanhamos o impacto do movimento do corpo do dançarino em seu próprio corpo. A proposta de *Apparition* amplifica a fisicalidade da dança, visto que o dispositivo a sublima (iluminação, silhueta, interatividade do corpo dançante com as imagens) e a desloca, pois a dança é apenas um elemento do todo, assim como o corpo é claramente um elemento plástico de um intérprete simultaneamente tela.

Ainda sobre *Skinstrap*, Israel parece remover o rosto da mulher cuja imagem se encontra projetada sobre o seu, como se estivesse retirando uma máscara. A imagem passa a ser então projetada sobre sua mão que gentilmente ele afasta de seu semblante. O corpo se torna outro, recebendo imagens, a maneira de um terno que lhe cai perfeitamente, ele confunde a identificação, até mesmo a identidade, o gênero.

¹ Fotos e trechos de vídeos disponíveis no site do artista <http://www.thomasisrael.be>.

² <http://www.exile.at/apparition/>

——— Vídeo-véu e contato perturbador no corpo

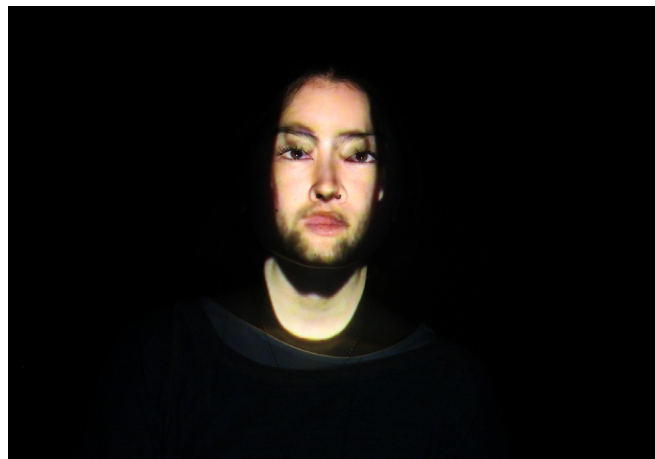
É sob esse princípio que a tela-rosto é explorada nos ateliês de vídeo-cena que coordenamos, empregando, no entanto, um dispositivo mais leve e simples. Um participante sentado tem seu rosto iluminado e filmado. Sua imagem é simultaneamente projetada sobre a face de outro integrante do grupo sentado a seu lado. A operação permite o surgimento aparente de um terceiro rosto, uma máscara-vídeo, cuja composição resulta do empréstimo e mestiçagem dos traços das faces dos dois participantes (pigmentação da pele, forma facial, cabelo...). O efeito aparente se coloca suficiente, pois não se busca exatamente o mesmo efeito do mapeamento empregado por Thomas Israel.

Habitualmente, propomos aos participantes a realização de uma improvisação à partir de temas como sentimento de ser dois ou de ter outro dentro de si mesmo (de sexo diferente ou não). Trata-se de jogar com o rosto-tela, representação de um rosto impossível, provocador de sensação estranha, de algo que não existe, pois seus traços se apresentam dissolvidos, esmagados.

Os participantes podem compor um diálogo, mas também falar simultaneamente, abrindo ou fechando os olhos. Exploramos igualmente a deformação do rosto-vídeo por meio de um giro suave de cabeça realizado por um dos participantes no curso da fala do outro. É o trabalho sobre essa distorção, adicionado à criação deste terceiro rosto, que cria a originalidade da sequência. Soma-se a importância, para o espectador, de testemunhar, ao vivo, a presença do sujeito e do suporte, o rosto filmado e aquele que acolhe sua imagem, esse

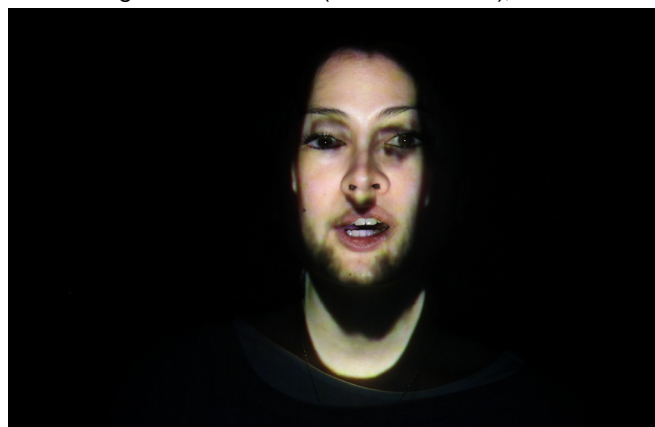
último permanecendo visível por debaixo da projeção – e mais fortemente revelado nos momentos de giro das cabeças.

Figura 2: Ecole d'art (Université Laval), 2014



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 3: Ecole d'art (Université Laval), 2014



Fonte: Elaborado pelo autor

Nomeamos “mãos caminhantes” outra modalidade de exploração da relação entre imagem e corpo-suporte – que pode, por exemplo, ser vista em uma sequência do espetáculo *Lipsynch* de Robert Lepage (Quebec). Filmadas em um corpo-sujeito mascarado e projetadas sobre um corpo-suporte, as mãos-vídeo parecem literalmente acariciar, mesmo abusar, explorar esse último corpo. Mais uma vez, a proposta permite ao espectador ser cúmplice da produção do efeito, possibilitando, sobretu-

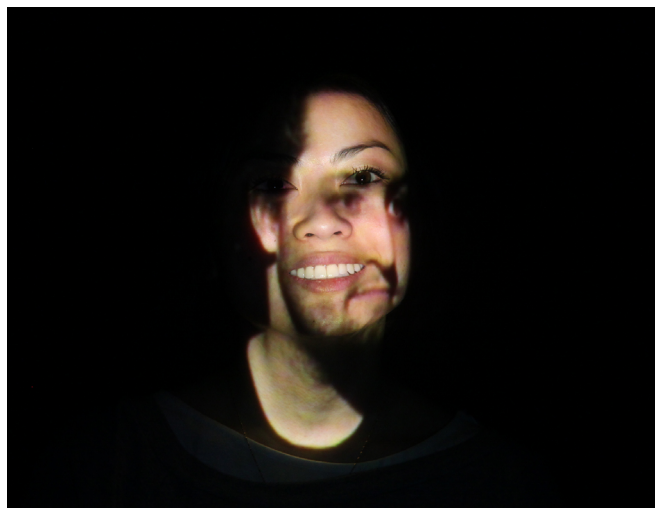
do, reconhecer a potência do vídeo, enquanto toque-vídeo.

Observa-se que, ao acariciar o corpo, as mãos o iluminam, graças à luminosidade do vídeo - prática cada vez mais comum no teatro, onde *videomakers* tornam-se iluminadores ou colaboram estreitamente com esses últimos.³ Experimentamos dois modelos de improvisação, explorando plenamente esse mesmo tocar-vídeo: primeiro, relata-se a lembrança das mãos caminhantes do vídeo como uma experiência desagradável, traumática, em uma casa noturna e, posteriormente, como algo prazeroso, uma feliz descoberta. As duas abordagens, com o mesmo dispositivo, revelam um contraste certamente muito interessante.

Nesta exploração da tela-corpo, há um exercício que denominamos de “magma-tela”. Uma pessoa é filmada ao vivo enquadrada em formato retrato, enquanto sua imagem se projeta sobre corpos-telas. Testa-se diferentes variações: os corpos operam como suporte da imagem, estando em pé ou deitados, distantes um dos outros ou, pelo contrário, colados um ao outro, imóveis ou em deslocamento como um cardume de peixes, cada vez mais apertados, dispondo-se mesmo um sobre o outro no solo, girando, emaranhando-se — tarefa possível, quando o grupo está mais livre em seus gestos e contatos. O rosto projetado evolui em função dos deslocamentos, entrelaçamentos, espaços entre os corpos que causam lacunas

na imagem, ou mesmo em razão da roupa de cada um dos participantes. Seguimos o caminho da imagem, a forma de unificar os corpos justapostos ou entrelaçados, em uma ida e volta entre fragmentação e imagem global.

Figura 4: Ecole d'art (Université Laval), 2014



Fonte: Elaborado pelo autor

Assim, em um workshop “encenação e vídeo” em torno de Hamlet, realizado em 2010, na *École Supérieure d'Art Dramatique* de Paris e a *Université de Paris III*, trabalhamos a sequência da loucura de Ophélie em processo de autorregistro em vídeo. Olhando diretamente para a objetiva da câmera de vídeo voltada para ela, a atriz-Ofélia filmava a si mesma, enquanto sua imagem se projetava sobre outros corpos. Os parceiros de cena compunha, assim, duplos da protagonista, uma tela humana, móvel, cuja forma se alterava constantemente, se perfurava e recebia um rosto em *nightshot* (azulado ou embranquecido, como se estivéssemos mergulhados na loucura de Ophelia, em sua imaginação desenfreada). Assim, Ofélia pode receber sua própria imagem sobre si mesma ou se desdobrar múltiplas formas sobre os corpos em movimento.

3 Assim, em várias sequências de *La Scaphandrière* (texto de Daniel Danis, encenado por Olivier Letellier, espetáculo no qual assinei a cenografia das imagens e da atuação do ator com as imagens), o vídeo foi concebido como fonte de iluminação permitindo ao ator de emergir do escuro sem *mapping*, graças a sensores de intensidade de voz gerenciados pelo *software* Isadora. Quanto mais forte a voz ou mais longa a frase, mais a imagem projetada do urdimento ocupava o palco e iluminava o ator. Ou, outras vezes, ele se mescla a fotos projetadas, imagens que o iluminam na medida em que ele as integra.

Figura 1: EcranOphélie LFouquet. 1436-md Paris 03/2010



Fonte: Elaborado pelo autor

O vídeo, assim projetado ao vivo sobre um corpo-tela, torna-se ferramenta dramatúrgica, ao mesmo tempo que constitui material visual, plástico, onírico para o espectador, que assiste à criação das imagens, à passagem da fonte à tela. O corpo é tela, está vestido de uma roupagem de luz que modifica a leitura que se faz habitualmente dele. Ele passa a construir um discurso em sua própria epiderme, enriquecido por este véu de luz que o transforma, da mesma forma como nos demais exemplos que mencionamos. O corpo-tela torna-se então uma ferramenta de composição e diálogo para o intérprete, diálogo consigo mesmo, com o espaço com o qual interage, diálogo entre os vários performers e, finalmente, diálogo com o imaginário do espectador que percebe simbolicamente essa superposição simbólica e fisicamente ativa.⁴

⁴ Este artigo resulta de uma reescrita livre da comunicação realizada no colóquio « *Corps en scène, l'acteur face aux écrans*, realizado na Université de la Sorbonne Nouvelle - Paris III, de 3 a 5 de junho de 2015. A comunicação integrou a mesa *L'acteur-performeur médiateur : de la captation à la transmission des images en direct*, composta também pelos pesquisadores Robert Faguy et Elizabeth Plourde (Université Laval, Canadá).

Tradução de
Marta Isaacsson de Souza e Silva.

Recebido: 26/02/2018

Aprovado: 04/05/2018