



Ciborgues da 7ª arte: processos de atuação na contemporaneidade **Cyborgs of the 7th art: processes of action in the contemporary world**

Lucimara de Andrade¹

Resumo: Este artigo pretende, a partir da metáfora do ciborgue, dissertar sobre a sinergia entre cultura e tecnologia, em especial na atuação de atores mediada pelo recurso tecnológico da captura de movimento (*MoCap*). Nessa perspectiva, proponho pensar os aparatos tecnológicos e as diversas mídias e linguagens que atuam na contemporaneidade. Tais reflexões estão atreladas à ideia de que não se pode abordar tal panorama fora de uma perspectiva que considere as construções criadas a partir da influência da vertente tecnológica.

Palavras-chave: atuação; cibercultura; ciborgue; cinema; *MoCap*.

Abstract: This article intends, based on the cyborg metaphor, to discuss the synergy between culture and technology, especially in the actors acting mediated by the technological resource of motion capture (*MoCap*). In this perspective, I propose to think about the technological apparatuses and the diverse media and languages that act in the contemporaneity. Such reflections are tied to the idea that we can not approach such a panorama out of a perspective that considers the constructions created from the influence of the technological side.

Keywords: performance; cyberculture; cyborg; movie theater; *MoCap*.

Introdução

Um ciborgue é um híbrido dotado de partes orgânicas e cibernéticas e deriva da junção das palavras inglesas *cyber(netics) organism*, ou seja, "organismo cibernético". O termo foi cunhado por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline em 1960 para se referir a um ser humano "melhorado" que poderia sobreviver no espaço sideral utilizando da tecnologia artificial em um momento em que o tema da exploração espacial começava a ser discutido e as primeiras missões soviéticas e americanas executadas. É cada vez mais comum em muitos filmes lançados da atualidade, em especial os de aventura, ficção científica ou de animação, o uso do recurso da captura de movimentos de atores para a criação de personagens, em sua grande maioria, fantásticos. Na captura de movimento, o ator é equipado com uma roupa específica justa ao corpo coberta de sensores ou refletor. O processo de animação via captura de movimentos no cinema prolifera-se em função da revolução cibernética e do acesso às novas tecnologias.

¹ Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, área de concentração Teoria da Literatura e Literatura Comparada, linha de pesquisa Poéticas da Modernidade (2017). Mestre em Letras (Teoria Literária e Crítica da Cultura) pela Universidade Federal de São João del-Rei, linha de pesquisa Literatura e Memória Cultural (2011). Graduada em Letras pela Universidade Federal de São João del-Rei (2008). Possui formação na área de Letras com ênfase em Literatura Brasileira e Teatro Brasileiro Contemporâneo tendo pesquisas desenvolvidas na área de Literatura Comparada, Memória Cultural, Crítica Genética, Análise de Espetáculos, Adaptação Teatral e questões relacionadas à autoria.

Filmes como a trilogia *O Senhor dos Anéis* (2001; 2002; 2003), *King Kong* (2005), *Avatar* (2009), *Planeta dos Macacos: A Origem* (2011) e *Planeta dos Macacos: O Confronto* (2014); a trilogia *O Hobbit* (2012; 2013; 2014) e *Star Wars: O Despertar da Força* (2015) são exemplos de produções que se valeram do aparato tecnológico da captura de movimentos dos atores na criação de personagens, o que, conseqüentemente, resultou em um aprimoramento da vertente dramática dentro da animação.

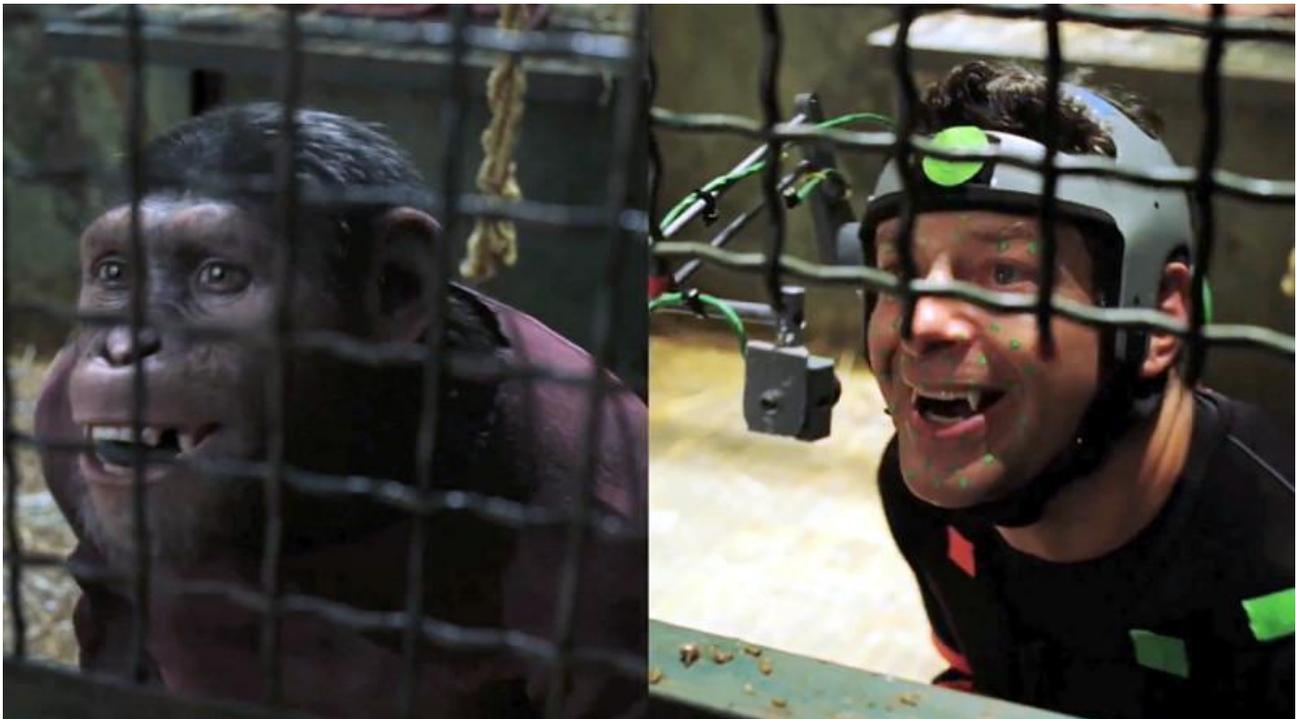


Figura 1: Andy Serkis interpretando Ceaser²

Segundo Patricia Leandra Barrufi Pinheiro e André Luiz Antunes Netto Carreira (2016) o ator Andy Serkis acabou se especializando na atuação apoiada na tecnologia *MoCap*, com a técnica do zoomorfismo, criando a partir de sua *performance* artística diversos corpos animais sem perder as características antropomórficas. Ainda de acordo com os autores, Serkis é pesquisador de movimentação corporal animal e sócio fundador do estúdio Imaginarium, que presta serviços de consultoria para a indústria do Cinema e dos jogos, além de ser um centro de formação de atores especializando-os em atuar com os recursos da captura de *performance*.

As diversas possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais vêm potencializando as mais variadas vertentes artísticas. Do advento das imagens em movimento ao aperfeiçoamento da cibernética, o Cinema configura-se como uma das formas de arte que conseguiu ampliar seu poder de criação de maneira significativa. Nesse sentido, este artigo propõe uma discussão a respeito da relação estabelecida entre o ator contemporâneo e a cibernética, tendo a tecnologia da *MoCap* como mediadora dessa relação.

² Disponível em: <https://matteroffactsblog.wordpress.com/2015/02/20/the-case-against-a-best-motion-capture-performance-oscar/>. Acesso em: 29 out. 2018.

A metáfora do ciborgue, um híbrido dotado de partes orgânicas e cibernéticas, me parece aqui adequada para levantar uma proposta de discussão, pois, nessa perspectiva, poderíamos pensar nos atores que interpretam personagens aliados à tecnologia da captura de movimentos como ciborgues da 7ª arte. Além de estarem conectados literalmente a mecanismos cibernéticos esses atores veem sua capacidade dramática sendo potencializada através da expansão das possibilidades de atuação para além do humano. E assim encontramos atores interpretando dragões, orcs e outros seres fantásticos.

Se num passado recente a atuação dos atores em filmes com personagens virtuais ficava restrita apenas à dublagem como único recurso possível de ser utilizado agora nos deparamos com uma realidade distinta e atualizada que permite ao ator utilizar todo o seu arsenal interpretativo: expressão corporal, facial e vocal na composição dos personagens virtuais. Desse modo, proponho a investigação do ator cinematográfico neste novo panorama.

A sinergia entre cultura e tecnologia tornou-se fator importante nas discussões contemporâneas, evidenciando um campo híbrido e dialógico no qual a noção de arte é colocada em cheque. Boa parte dessas discussões, muitas vezes estéril, está na concepção de que a arte é fruto de inspiração e não de uma técnica. A demonização da tecnologia como uma ameaça que irá substituir o humano nos faz lembrar outras tantas profecias apocalípticas de outrora.

O próprio Cinema foi, em seus primórdios, visto como uma arte que iria “acabar” com o Teatro. E o Teatro permanece. O mesmo aconteceu com a TV que também foi demonizada e o mesmo acontece com a internet em relação aos livros. Os aparatos tecnológicos e as diversas mídias e linguagens atuam como agentes formadores do contemporâneo. Nesse panorama, não se pode abordar a contemporaneidade fora de uma perspectiva que considere as construções feitas a partir da influência da vertente tecnológica.

Sendo assim, esse artigo pretende inserir sua problemática na investigação da tecnologia da captura de movimento, buscando mapear as discussões pertinentes ao campo dos estudos literários vinculados às poéticas da modernidade, abordando especificamente questões que dizem respeito a conceitos como interpretação, autoria, cibercultura, processos dialógicos e colaborativos.

Escassez das pesquisas

Nas discussões que permeiam as poéticas contemporâneas, uma questão a se pensar é sobre a desconfiança ou mesmo resistência, por parte de alguns profissionais do meio cinematográfico, em aceitar o desempenho autoral de atuações mediadas pelo procedimento de captura de movimento ou de *performance*.

Para tanto, proponho a investigação de alguns temas que nos darão pistas sobre uma reconfiguração de conceitos sobre a questão autoral em tal esfera de atuação. A proposta inicial da investigação é deter o olhar sobre parte das relações estabelecidas entre o ator cinematográfico contemporâneo perpassando pela noção de interpretação dentro de ambientes virtuais. Em meio a um fluxo constante de informações na qual a tecnologia provoca novas reflexões torna-se necessário pensar na reconfiguração de

conceitos teóricos à luz de sua presença e, por que não onipresença, cada vez mais impactante na nossa rotina.

Acerca desse contexto, em um primeiro levantamento de pesquisas sobre tais temáticas foi possível observar uma deficiência no que tange à abordagem cujo foco converge para questionamentos provenientes da discussão acerca da credibilidade e da autoralidade dos sujeitos envolvidos em tais processos de criação artística.

Em uma tentativa de mapeamento em busca de abordagem próxima a temática que pretendo desenvolver deparei-me com artigo “Questões éticas e formação de atores para captura de movimentos” de autoria de Patricia Leandra Barrufi Pinheiro e André Luiz Antunes Netto Carreira³ que propiciou algumas reflexões. Todavia, como o próprio título deixa transparecer, a discussão incide sobre as questões éticas e não sobre as poéticas. Em um primeiro levantamento biográfico acerca da abordagem destaco as seguintes obras:

- *MoCap for Artists: workflow and techniques for motion Capture* de autoria de Midori Kitagawa e Brian Windsor;
- As obras *Cibercultura e Inteligência Coletiva* de Pierre Lévy;
- *Cibercultura e pós-humanismo: exercícios de arqueologia e criticismo* de Francisco Rüdiger;
- *Ciberformance: a performance em ambientes e mundos virtuais* de Clara Gomes;
- *Motion Capture in performance: na introduction* de Matt Delbridge;
- *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano* de Donna Haraway e Hari Kunzru. Tradução e organização de Tomaz Tadeu.

A pesquisa bibliográfica prévia para possíveis desdobramentos do problema permitiu a localização de várias lacunas. Não foi possível, ainda, localizar trabalho consistente de autores cujo olhar se volte para as pesquisas que atravessem conceitos operadores pertinentes aos estudos das poéticas modernas e dos estudos voltados para as artes dramáticas. A grande maioria das teses e dissertações publicadas sobre o assunto é de autoria de pesquisadores pertencentes a áreas tecnológicas tais como Ciência da Computação, Biomecânica, *Games Studies*, *Design* e Comunicação. Nesse sentido, podemos perceber uma gama de abordagens que incidem sobre a técnica do processo e menos sobre as implicações e reflexões da aliança arte-tecnologia.

Dentro do universo das discussões que emergem da apropriação da metáfora do ciborgue destaco a importância do diálogo com aportes teóricos tanto dos estudos literários quanto dos estudos cinematográficos e dramáticos para fundamentar as discussões sobre o assunto.

Atuação MoCap: um titeriteiro high tech

O conceito de animação é antigo, tendo sido utilizado pela primeira vez por Winsor McKey, em 1911. Naquela época o movimento de um personagem era obtido através

³ Disponível em: <<http://www.jornateatral.com.br/includes/Anais2016.pdf>>. Acesso em: 25 fev. 2017.

do desenho de sequências em múltiplos pedaços de papel, que eram visualizados segundo certa taxa de amostragem. O processo de evolução das técnicas de animação foi avançando ao longo dos anos até a utilização de computadores como ferramenta de desenho. Com os avanços da tecnologia, hoje o movimento dos personagens é captado através de atores.

A captura de movimento, ou *MoCap*, é um termo usado para descrever o processo de animação que capta os movimentos de um modelo vivo e o transpõe para um modelo digital. Existem basicamente três tipos de dispositivos que podem ser utilizados para obter dados: magnético, mecânico e óptico.

Esclareço que este artigo focará no sistema de captura de movimento ótico, visto que ele é o mais eficiente em captar detalhes e é o utilizado pelas produções cinematográficas de diretores como Peter Jackson e James Cameron. Interessante aqui pensar na possibilidade de estabelecer um paralelo entre o ator envolvido no processo de animação via *MoCap* com o ator titeriteiro, ou ator bonequeiro, aquele que também empresta o seu corpo e sua voz para animar um personagem. Ambos ficam nos bastidores e ambos são responsáveis “por dar vida” ao personagem. Nesse sentido, poderíamos refletir sobre a possibilidade de estabelecer um paralelo entre o ator do Teatro de Bonecos e o seu “primo” *high tech*, o ator da *MoCap*.

Cibercultura

Se o digital, como esclarece Pierre Lévy (1999, p. 55) é o meio das metamorfoses, as produções cinematográficas que se utilizam das novas tecnologias como a *MoCap* podem ser pensadas como um cenário privilegiado. Pois tal cenário sugere questionamentos acerca dos sintomas que subjazem as transformações profundas ocorridas nas estruturas e/ou relações dialógicas entre os sujeitos envolvidos no projeto desenvolvido no *set* de filmagem. A multiplicidade de fatores e agentes envolvidos nesse tipo de trabalho fortalece a premissa de que qualquer tipo de comentário de efeito determinista pode acarretar em uma análise pautada em achismos. Daí a importância da reflexão cautelosa e profunda acerca de algumas implicações.

Nesse aspecto torna-se importante observar alguns fatores:

Em primeiro lugar, que o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem. Em segundo lugar, que estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano. (LÉVY, 1999, p. 8)

Nesse novo panorama cuja aceleração em ritmo vertiginoso nos coloca em um terreno ainda a ser tateado e, conseqüentemente, assimilado é importante que permaneçamos receptivos e não estanques às novidades. A inovação técnica vem, desse modo, propiciar a geração de fenômenos de expansão oportunizando uma forma

de fazer advir novas formas e interconexões em prol de práticas e de atitudes frente à presença do virtual.

O ciberespaço (também chamado por Lévy de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o oceano de informações retroalimentadas que ela abriga. Quanto ao neologismo "cibercultura", especifica aqui o "conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço". (LÉVY, 1999, p. 14)

Inteligência coletiva e autoria

Segundo Pierre Lévy (1999, p.23) para o indivíduo cujos métodos de trabalho foram alterados por uma revolução tecnológica que torna obsoletos seus conhecimentos e ou mesmo a existência de sua profissão, para esses a evolução técnica parece ser a manifestação de um "outro" ameaçador. Ainda segundo o teórico, na realidade, cada um de nós se encontra em maior ou menor escala nesse estado de desapossamento, pois como o mesmo observa, a aceleração tecnológica é tal que até mesmo aqueles que se dizem atualizados encontram-se, em graus diversos, ultrapassados pela mudança, já que ninguém pode participar ativamente da criação das transformações do conjunto de especialidades técnicas, nem mesmo seguir essas transformações de perto.

Para o teórico,

aquilo que identificamos, de forma grosseira, como "novas tecnologias" recobre na verdade a atividade multiforme de grupos humanos, um devir coletivo complexo que se cristaliza sobretudo em volta de objetos materiais, de programas de computador e de dispositivos de comunicação. É o processo social em toda sua opacidade, é a atividade dos outros, que retorna para o indivíduo sob a máscara estrangeira, inumana, da técnica. (LÉVY, 1999, p. 23)

Nesse sentido, inteligência coletiva é um dos principais motores da cibercultura. O teórico esclarece que o estabelecimento de uma sinergia entre competências, recursos e projetos no que tange à ativação de modos de cooperação flexíveis e transversais opõe-se à separação estanque entre as atividades, (LÉVY, 1999, p. 24) Desse modo, os mundos virtuais se tornam um lugar enriquecido pela coletividade. E nessa perspectiva surge o que Pierre Lévy chama de "engenheiro de mundos". Para nós interessa pensar como engenheiro de mundos os artistas que exploram as fronteiras dos dispositivos tecnológicos ou dos sistemas cibernéticos em prol de sua arte.

O que Pierre Lévy chama de inteligência coletiva, ou seja, a sinergia entre as competências e energias intelectuais interessa-nos para refletir sobre o processo de interpretação que passa por uma mediação tecnológica e por toda uma equipe de animadores, *designers* para a criação do outros tantos profissionais da equipe de filmagem e de direção de arte visando à construção da personagem virtual.

Torna-se importante, sobretudo, nesse campo dialógico, pensar sobre a questão da autoria visto que ainda há uma defasagem no que concerne a valorização da atuação desses atores. A Academia Hollywoodiana, responsável pelo mais almejado prêmio da categoria, o Oscar, ainda não reconhece tal atuação como uma categoria a ser contemplada. Tal perspectiva negligencia a análise das práticas e dispositivos que complexificam o conceito de interpretação. Assim sendo, torna-se importante pensar que o personagem não é apenas fruto da excelente computação gráfica, mas é um personagem criado a partir da *performance* de um ator e que transmite fortes características dramáticas por isso.

Bibliografia

- BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica. In: **Magia e Técnica, Arte e Política**. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. Vol. 1. São Paulo, Brasiliense, 1994. p. 165-196.
- CONNOR, Steven. Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo. São Paulo: Edições Loyola, 1993.
- DELBRIDGE, Matt. **Motion Capture in performance**: na introduction. New York: Palgrave Macmillan, 2015.
- GOMES, Clara. **Cibformance**: a performance em ambientes e mundos virtuais. Lisboa: CECL, 2015.
- HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- KITAGAWA, Midori; WINDSOR, Brian. **MoCap for Artists**: workflow and techniques for Motion Capture. Focal Press, 2008.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1994.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- MARTINS, Leda Maria. Performance e drama: pequenos gestos de reflexão. **Aletria**, Belo Horizonte, v. 21, n. 1, p. 101-109, jan./abr. 2011. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ea/v9n23/v9n23a18.pdf>>. Acesso em: 16 jun. 2014.
- PINHEIRO, Patricia Leandra Barrufi; CARREIRA, André Luiz Antunes Netto. Questões éticas e formação de atores para captura de movimentos. In: ANAIS DA JORNADA LATINO-AMERICANA DE ESTUDOS TEATRAIS, 9., 2016, Blumenau, SC. Anais da IX Anais da Jornada Latino-Americana de Estudos Teatrais. Blumenau: FURB/UEDESC, 2016. Disponível em: <<http://www.jornadateatral.com.br/includes/Anais2016.pdf>>. Acesso em: 25 fev. 2017.
- RÜDIGER, Francisco. **Cibercultura e pós-humanismo**: exercícios de arqueologia e criticismo. Porto Alegre: ediPUCRS, 2008.
- SILVA, Renata Cristina da. Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. **Contemporânea**, v. 8, n. 2, p. 120-131, 2010.