

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
CURSO DE TEATRO**

MARIA EDUARDA BORGES DE PAULO

**O TRABALHO DE ATOR E A CAPTURA DE MOVIMENTOS:
entre memórias e uma análise da franquia *The Last Of Us***

**UBERLÂNDIA
2022**

MARIA EDUARDA BORGES DE PAULO

**O TRABALHO DE ATOR E A CAPTURA DE MOVIMENTOS:
entre memórias e uma análise da franquia *The Last Of Us***

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Licenciatura/Bacharel
em Teatro – Instituto de Artes, Universidade
Federal de Uberlândia (IARTE/UFU).

Orientador: Prof. Dr. José Eduardo de Paula

UBERLÂNDIA

2022

MARIA EDUARDA BORGES DE PAULO

**O TRABALHO DE ATOR E A CAPTURA DE MOVIMENTOS:
entre memórias e uma análise da franquia *The Last Of Us***

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Licenciatura/Bacharel
em Teatro – Instituto de Artes, Universidade
Federal de Uberlândia (IARTE/UFU).

Uberlândia, 18 de agosto de 2022.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. José Eduardo de Paula – UFU

Prof. Dr. Mario Ferreira Piragibe - UFU

Profa. Dra. Dirce Helena Benevides de Carvalho - UFU

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a meus pais, Valcy e Pedro, por todo amor e conforto que me possibilitaram seguir este caminho, por me apoiarem nessa jornada teatral, mesmo que insistissem para eu fazer outro curso e ficar mais perto deles. Todas as vezes que estiveram na plateia para me assistir era uma das coisas que mais me davam forças para continuar e espero que um dia possa dar o orgulho que vocês merecem.

Agradeço a meu irmão, João Pedro, por ser meu parceiro na vida e nos jogos eletrônicos.

A Dennys, meu confidente e amigo, por abraçar meus delírios e ser um porto seguro.

A Ícaro, que esteve comigo mesmo de longe, e por todo o apoio incondicional. Também a Felipe Freitas, amigo cineasta que tornou *Pé de Mulher* possível. A obra foi de extrema ajuda para se falar sobre linguagem cinematográfica nessa monografia.

A Beatriz, Bianca, Gabi, Bruno, Gracce, Letícia, Sara, Verô, Vergara, Lisa e Karina, Pablio e Ronaldo, por me acolherem e tornarem a mudança para Uberlândia mais leve, e pelas parcerias dentro e fora de cena.

A Jeremy Yates, animador da Naughty Dog, que fez o possível para me ajudar a conseguir vídeos das sessões de captura de movimentos de *The Last Of Us Part II*.

A Eduardo de Paula, meu orientador, por topar essa jornada comigo, colocando-me em novos lugares de investigações e reflexões, além de toda a paciência e atenção. Que nossos caminhos voltem a se cruzar futuramente.

Às vezes, vale a pena arriscar tudo por um sonho que só você pode ver.

– Megan Rapinoe

RESUMO

Esta pesquisa pretende investigar práticas e elementos sobre o trabalho de ator na captura de movimentos (MoCap), elucidando os processos criativos utilizados a partir de análises de cenas da franquia de jogos *The Last Of Us*. Para isso, o estudo atrela-se a meu percurso artístico pessoal, passando por minhas próprias experiências com teatro de rua e de grupo, projetos pessoais e vivências para demonstrar descobertas, realizações e inquietações, como é o caso do tema desta pesquisa.

Palavras-chave: Atuação; Teatro; Ator; Jogos eletrônicos; The Last Of Us; Mocap.

ABSTRACT

This research intends to investigate practices and elements about the actor's work in motion capture (MoCap), elucidating the creative processes used, from analysis of scenes from the *The Last Of Us* game franchise. For this, the study is linked to my personal artistic path, going through my own experiences with street and group theatre, personal projects and experiences to show discoveries, realizations, and unrestness, as is the case with the theme of this research.

Keywords: Acting; Theatre; Actor; Games; The Last Of Us; Mocap.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.....	11
Figura 2.....	17
Figura 3.....	19
Figura 4.....	21
Figura 5.....	22
Figura 6.....	24
Figura 7.....	29
Figura 8.....	31
Figura 9.....	33

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	9
1. INTRODUÇÃO: A ESTRADA ATÉ AQUI	10
1.1. Abram-se as cortinas	10
1.2. Trajetória universitária e profissional.....	13
1.3. O futebol de mulheres no teatro.....	17
2. JOGOS ELETRÔNICOS, ATUAÇÃO E CINEMA.....	20
2.1. A linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos.....	20
2.2. Captura de movimentos e o trabalho de ator	23
3. O TRABALHO DO ATOR NA CAPTURA DE MOVIMENTOS (MOCAP): UMA ANÁLISE DA FRANQUIA <i>THE LAST OF US</i>.....	28
3.1. <i>The Last Of Us</i> e a cena para além da animação.....	28
3.2. <i>The Last Of Us Part II</i> e as percepções de uma sequência.....	31
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
Bibliografia de referência.....	37
ANEXO A – Termo de autorização de uso do conteúdo de questionário de pesquisa.....	39
ANEXO B – Transcrição da entrevista com Inês Peixoto.....	40

APRESENTAÇÃO

A busca do conhecimento surge a partir de inquietações e desejos, e este trabalho que apresento não é diferente. A partir do meu interesse por jogos eletrônicos e o arrebatamento que senti ao jogar a franquia *The Last Of Us*, nasce a vontade de pesquisar sobre o trabalho dos atores envolvidos no jogo e quais os elementos utilizados para tornar a performance crível, mesmo sendo visualizada por meio de animações computadorizadas.

Inicialmente, escolho resgatar minha trajetória artística, traçando como os videogames também foram uma parte importante no meu interesse em representar; depois, como tive meu primeiro contato com aulas de teatro até chegar à universidade e me envolver com novos estudos e produções artísticas; e, por fim, relatando experiências da minha autonomia profissional e criações autorais.

Em seguida, compartilho brevemente minha trajetória com jogos eletrônicos, adentrando assim no tópico da presença da linguagem cinematográfica nos games e como isso influencia em sua qualidade. A partir disso, introduzo a técnica de captura de movimentos (MoCap), muito utilizada nos jogos e em filmes, aprofundando-me no trabalho de ator essencial para a execução da técnica, com o objetivo de elucidar a importância do treinamento de ator para uma performance bem-sucedida.

Posteriormente, exponho minhas análises de cenas feitas a partir de captura de movimentos (MoCap) – uma delas foi analisada por meio do vídeo da sessão de gravação de MoCap disponível publicamente, e outra foi analisada a partir de um exercício imaginativo, baseado em minha visão como atriz-pesquisadora –, com objetivo de relacionar as cenas com os pontos percorridos na Parte 2 sobre o treinamento de ator. Trago essas análises para que seja possível exemplificar o assunto desenvolvido neste trabalho, assim como pelo desejo de compartilhar minhas reflexões acerca das cenas.

Poucos são os trabalhos que discorrem sobre o trabalho do ator no MoCap, especialmente no Brasil; portanto, espero que esse texto possa guiar pesquisadores na área e abrir novas percepções para aqueles que não conheçam esse formato de trabalho.

PARTE 1

INTRODUÇÃO: A ESTRADA ATÉ AQUI

O que eu gosto muito num palco é que eu estou inatingível. [...] É o momento da criação. Da comunhão. É o momento em que, através de vocês, eu me encontro com Deus.

(Bibi Ferreira)

É muito comum que as pessoas achem inusitado quando lhes respondo que estudo Teatro. “Mas você é tão quietinha”, dizem. E não nego que iniciei as aulas para perder a timidez, como é tão recorrente nas escolas e cursos livres. Mas, apesar de ser introvertida e reservada, é no tablado onde me emancipo de todas as amarras sociais e adentro um mundo que existe por si só.

Não digo que o teatro é terapia, apenas tento elucidar para vocês minha relação com ele. Como colocado pela dama do teatro brasileiro, Bibi Ferreira: chega a ser algo divino.

Neste breve capítulo, apresento em três tópicos os diferentes momentos de minha jornada artística até o presente momento. Em 1.1, relato como se deu meu início na arte teatral; no 1.2 exponho minha experiência universitária e dentro de um Coletivo; e, seguindo essa linha temporal, no 1.3 conto o processo de um projeto que considero um dos meus maiores feitos artísticos.

1.1. Abram-se as cortinas

Eu nem sabia o que era teatro, mas por volta dos meus 8 anos eu já representava. Em muitos dias eu passava a tarde na casa de um amigo e nós gostávamos bastante dos jogos de *Resident Evil*¹, e por isso nós fingíamos ser algum dos personagens e criávamos toda a situação de apocalipse zumbi em nossas cabeças.

Lembro bem de como eu imaginava o Nemesis (Figura 1), monstro do jogo, no fim do corredor onde ficavam os tanques de gás dos apartamentos, e sentia medo de verdade. Fugia como se ele realmente estivesse me perseguindo e usava todas as

¹ Criada por Shinji Mikami, é uma franquia de jogos eletrônicos da empresa Capcom. Popularizou o gênero *survival horror* nos games e influenciou no retorno dos zumbis na cultura popular.

qualidades da minha personagem. A imaginação e a visualização de imagens trabalhavam a todo vapor.

Imaginação (s.f.): 1. Faculdade mental de representar imagens novas ou anteriormente percebidas. 2. Faculdade mental de conceber e criar imagens novas a partir da combinação de ideias. 3. Criação literária ou artística. 4. Obra ou ideia fantasiosa que só existe na nossa mente, não na vida real; fantasia, mentira.²



Figura 1: Personagem Nemesis, do jogo eletrônico *Resident Evil 3*.³

A criança, ao imaginar, cria a própria realidade e degusta dela. Não há regras para a criação: tudo é possível, porque quem manda nesse mundo gerado pela mente é ela. Essa mente fantasiosa é de grande importância para o desenvolvimento pessoal, de modo que cultiva a capacidade de inovar e explorar o desconhecido.

Na imaginação as crianças mostram algo que é extremamente pessoal. Elas mostram como, e até que ponto, são capazes de criar sua própria realidade nova. Aqui nós encontramos o Eu da criança. Crianças que utilizam seu poder de imaginar estão exercitando a faculdade de criar um mundo novo (...). (SCHOOREL, 2013, p.248-249)

Os anos se passaram e só voltei a ter contato com a arte teatral quando o professor de xadrez e informática do meu colégio, Fábio Rocha Pina⁴, convidou a trupe de sua escola de teatro para sortear ingressos de um espetáculo. Até aquele

² IMAGINAÇÃO. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa Online. São Paulo: Editora Melhoramentos Ltda, 2021. Disponível em: <<https://cutt.ly/4EEF3fc>>. Acesso em 27/09/2021.

³ Fonte: <https://muralgamer.com/wp-content/uploads/2013/12/Resident-Evil-3-Nemesis-696x392.jpg>. Acesso em 18 de set. de 2021.

⁴ Ator, diretor e dramaturgo e fundador do Teatro Casa de Fábio, dos grupos teatrais Esperando Gordot e Teatralmente. Fez cursos de formação teatral expedidos pelo Sindicato dos Artistas e Técnicos de Iluminação do Estado de Goiás (SATÉD).

momento, eu desconhecia a existência do movimento artístico na cidade de Rio Verde, Goiás.

Falei com minha mãe de como eu queria poder começar a fazer aulas de teatro para perder a timidez e ser mais extrovertida. Tivemos a sorte de a Escola de Teatro Casa de Fábio⁵ ter feito uma parceria com a prefeitura e estar oferecendo o curso de iniciação teatral gratuitamente. Ali se iniciaram meus estudos no tablado.

Foi nesse curso, ministrado pelo ator e diretor Fábio Rocha Pina, em que aprendi o básico da ética do ator, obtive meu primeiro contato com as proposições stanislavskianas e com jogos de improvisação. O curso teve duração de quase todo o ano de 2013 e apresentamos dois espetáculos de autoria do professor, *Teatro dos Invisíveis* e *Cecília*, e *Guerreiros de Bagunça*, de Guto Greco.

Após o curso, fui convidada a participar de um espetáculo de Natal junto a outros colegas da turma, *O Auto da Estrela*⁶. É importante mencionar que dois desses trabalhos com a escola foram apresentados como teatro de rua, portanto fomos introduzidos à importância da projeção vocal e aos cuidados para não machucar a garganta.

Apesar disso, o trabalho de atuação era bastante focado em pesquisar quem eram aquelas personagens. Mas não havia muito tempo para isso, pois o período de ensaio era pouco e neles não havia muita improvisação, então todos seguíamos o texto à risca.

Em 2014, pude fazer uma oficina da mesma escola de teatro. Foi onde tive meu primeiro contato com o Grupo Galpão⁷, com a exibição do documentário *Moscou* (2009). Nesse workshop também tive maior contato com os exercícios de improvisação e, a partir deles, fomos criando a nova peça que viria a ser apresentada, *Ela e Nenhum*.

Após essa oficina, a escola de teatro se fechou, pois a trupe formada pelo coordenador e atores convidados mudou-se para o Rio de Janeiro e eu segui buscando por essa área artística sozinha. Determinada a cursar teatro em alguma

⁵ Coordenada por Fábio Rocha Pina, a escola de atores oferecia o curso de iniciação teatral, tendo como proposta de trabalho a expressão corporal e educativa, montagem de espetáculos, exercícios de improvisação e dramatização, exercícios de criatividade plástica, entre outros.

⁶ Com dramaturgia de Fábio Rocha Pina, o espetáculo acompanha uma menina que busca o significado do Natal.

⁷ Criado em 1982 e sediado na cidade de Belo Horizonte (MG), é uma das companhias mais importantes do cenário teatral brasileiro, com base na tradição do teatro de rua e teatro popular.

universidade, busquei ler a obra de Constantin Stanislavski⁸, mas estudar a teoria sem a parte prática não fazia muito sentido para mim.

Em 2017 a prefeitura voltou a oferecer cursos de teatro, com professores que tinham uma bagagem artística dentro e fora da cidade que eu não conhecia. No semestre em que permaneci no curso, tive contato com mais jogos teatrais que trabalhavam a criatividade e improvisação. Quando chegou o momento em que nos foi apresentado o texto teatral a ser montado, fizemos leituras para definir as personagens. Fui escalada como uma das protagonistas e pesquisei muitas referências relacionadas à situação em que ela se encontrava, além de ver filmes que contassem histórias semelhantes. Pode-se dizer que meu trabalho de atriz nesse momento foi pautado na busca de referências e de subtexto.

O subtexto é uma teia de incontáveis, variados padrões interiores, dentro de uma peça e de um papel, tecida com ses mágicos, com circunstâncias dadas, com toda sorte de imaginações, movimentos interiores, objetos de atenção, verdades maiores e menores, a crença nelas, adaptações, ajustes e outros elementos semelhantes. É o subtexto que nos faz dizer as palavras que dizemos numa peça. (STANISLAVSKI, 2014, p.163-164)

Porém, nunca estreamos o espetáculo. Algumas semanas depois, fui aprovada no Curso de Teatro da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). A partir daí, minha experiência com o mundo teatral não cessou. Tive contato com exercícios e conceitos de que nunca havia ouvido falar e pude experienciar novas maneiras de se fazer teatro.

1.2. Trajetória universitária e profissional

No meu segundo semestre na universidade (2018.1) pude conhecer e participar do Laboratório de Criação e Investigação Cênica, grupo de pesquisa do professor Narciso Telles. Em um dos encontros, fizemos a discussão do capítulo “Pulsão: o desejo como produção” da dissertação de Beatriz de Araújo Britto (2001).

O conceito de “pulsão” se fixou em minha cabeça e em 2020 tive a oportunidade de começar a explorar como esse elemento age na atuação, a partir do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/UFU).

⁸ Ator, diretor, pedagogo e escritor, Constantin Stanislavski (1863-1939) foi um dos fundadores do Teatro de Arte de Moscou, ao lado de Vladímir Dântchenco, e foi um dos nomes mais importantes do teatro nos séculos XIX e XX. No Brasil, com certos equívocos de tradução, seus livros são amplamente difundidos e de fácil acesso: *A preparação do ator*, *A construção da personagem* e *A criação de um papel*.

A pesquisa teve como objetivo buscar e experienciar formas de ativar a pulsão no corpo do ator e entender como a cena pode ser potencializada a partir da pulsão. Compreendi que esse elemento é uma energia presente no corpo humano procurando ser aliviada, é uma força inacabada que, no trabalho do ator, age de modo a desequilibrá-lo, tirando-o de sua zona de conforto a partir de uma corporeidade gerada pelos impulsos formados por esse fluxo energético.⁹

Porém, devido à pandemia do coronavírus e o confinamento, toda a parte prática da pesquisa precisou ser adaptada e, conseqüentemente, os rumos também mudaram. O que era para ser uma investigação da energia entre corpos e de corpos com o ambiente acabou por se tornar uma pesquisa sobre a pulsão como elemento na presença cênica.

Para essa pesquisa, “Pulsão como dispositivo de trabalho do ator/atriz”, fez-se um espaço de experimentações que teve como norteadoras referências videográficas onde a pulsão se fazia reconhecível e a presença era intensa. Juntamente com o grupo de pesquisa mencionado acima, iniciou-se um estudo a partir de Ofélia, personagem shakespeariana.

Com esses experimentos de Ofélia busquei inserir minha pesquisa, trabalhando nos exercícios alterações e variações de tempo da respiração e procurando emanar uma energia interior que percorresse até as pontas dos dedos. Acredito que para que eu pudesse ter um resultado satisfatório que correspondesse ao meu estudo, o tempo de prática deveria ser maior, pois era um processo de descobertas. Mas foi um período importante no meu trabalho com atuação, onde pude pesquisar a partir de gravações de vídeos e buscar por possibilidades de investigação.

Em 2019, o Laboratório de Criação e Investigação Cênica, nomeado CAJÁ, conseguiu um espaço físico próprio para as práticas. Coordenado por Narciso Telles, trabalhamos muito com elementos de composição e *viewpoints*. Esse procedimento foi de grande importância para mim, pois naquele espaço eu explorava sair do racional, deixar meu corpo atuar a partir do que o rodeia.

Em meio às práticas e discussões sobre atuação, iniciamos o processo criativo da instauração-cênica *Confessionários*, apresentação íntima de narrativas reais e/ou ficcionais. A pergunta “O que você deseja confessar?” foi um mote para que cada um levasse suas histórias, e como eu pensava não possuir alguma memória pessoal que

⁹ Trecho retirado do resumo do PIBIC/UFU desenvolvido entre 2020 e 2021: PAULO, Maria Eduarda Borges de. **Pulsão como dispositivo de trabalho do ator/atriz**. Uberlândia, 2021. Orientação: Prof. Dr. Narciso Telles.

fosse interessante o bastante para trabalhar, montei uma narrativa a partir de um relato jornalístico em que uma mulher transexual, vítima de um acidente de carro, teve o atendimento recusado pelos socorristas.

Esse exercício cênico foi selecionado para integrar o II Festival EntreArtes, promovido pelo IARTE (Instituto de Artes) da UFU, em outubro de 2019. Foi concebido um labirinto dividido em oito compartimentos, dos quais em seis deles dois atores se revezavam para contar suas histórias, e o público era livre, assistia o quanto queria. Nesse pequeno espaço para apresentação, o jogo cênico acontece entre o ator e o espectador, tendo este, percepções diversas do que está sendo contado e o artista sendo estimulado a partir das reações recebidas.

O grande desafio desse experimento para os atores era a repetição cíclica da confissão, o como construir intimidade com cada um que adentrava o espaço e arrebatá-los com o relato. Meu desafio pessoal nessa investigação era sair do racional, agir a partir de impulsos e do que era gerado nas relações construídas. Um elemento que foi essencial para atingir esse estado foi a risada, que surgia em determinados momentos da contação, colocando meu corpo em um desequilíbrio ao não conseguir falar, mas criando movimentos com as mãos para gesticular a história.

Simultaneamente a todo o processo no Laboratório de Criação e Investigação Cênica, comecei a integrar o elenco do *Manifesto Teatral Pulse!*, do Coletivo Teatro de Viés. O espetáculo, com dramaturgia e direção de Rafael Lorrán, foi criado como resultado de uma disciplina no Curso de Teatro e recriava as últimas horas das vítimas do massacre na boate Pulse, em Orlando, Estados Unidos.

Eu já fazia parte do Coletivo desde o segundo semestre de 2018, quando comecei a ser assistente de produção. Entrar para o espetáculo foi um grande momento, dado que desde a primeira vez que assisti, desejei fazer parte de algo semelhante. A personagem que recebi, Luna, havia sido descartada da montagem anterior, portanto a construção da personagem seria toda minha, com ajuda das informações dadas pelo dramaturgo.

A experiência com o espetáculo foi algo inédito na minha jornada teatral. Durante a história, acontecem alguns números musicais a partir de paródias escritas pelo dramaturgo, e apesar de serem cantadas em coro, o trabalho de técnica vocal foi de grande riqueza. Ter que saber colocar a própria voz em relação a outras quinze e manter a afinação precisa foram aprendizados importantíssimos como artista.

Além do canto, também haviam coreografias em determinados momentos; logo, o controle da respiração e diafragma eram trabalhados. Com esses elementos, posso dizer que atuar no espetáculo *Pulse!* foi o mais próximo que estive de estar em um musical.

Mas a grande chave do espetáculo era ritmo e coletividade – sem isso, a história não aconteceria, a afetação do público seria comprometida. A maioria dos ensaios era durante a madrugada, por conta dos horários de cada membro do Coletivo, e durante o aquecimento haviam exercícios que trabalhavam ritmo, equilibrando todos os integrantes para o momento de entrar em cena.

Com a *Pulse!* apresentamos em todos os campi da UFU durante o Maio da Diversidade, evento promovido pela PROAE (Pró-Reitoria de Assistência Estudantil). Tanto em Patos de Minas quanto em Monte Carmelo, viajamos, montamos o espaço e apresentamos no mesmo dia, mas a exaustão era compensada ao ver a recepção e comoção do público, além de depoimentos de espectadores que nunca haviam ido a um teatro ou se viram representados nos personagens da peça.

Fomos também selecionados para integrar a programação do 3º Festival Nacional de Teatro de Passos. Eu nunca havia participado de um festival de teatro e foi uma experiência singular. Tivemos a oportunidade de permanecer durante todo o festival, mesmo que nossa apresentação fosse no último dia. Como a equipe do evento ofereceu uma escola para todos os grupos se hospedarem, isso deu a oportunidade de conhecermos melhor outros artistas, além de nos conectarmos todos a partir de jogos de roda de integração.

Mais tarde no ano, apresentamos no CITU (Circuito Independente de Teatro de Uberlândia) e foram as duas últimas apresentações do *Manifesto Teatral Pulse!*. Antes dessa finalização, o Coletivo Teatro de Viés foi selecionado para performar durante o 6º Festival Timbre¹⁰. A performance *Verdade e Consequência* (Figura 2) buscava fazer o público refletir acerca do impacto de notícias falsas dentro da sociedade. O processo criativo foi livre para cada performer, desde que se conectasse com o tema, mas havia um elemento em comum em todos: uma máscara de sorriso.

¹⁰ Principal festival de música independente do Triângulo Mineiro. A sexta edição aconteceu de 13 a 15 de setembro de 2019, no Teatro Municipal de Uberlândia e na Praça Sérgio Pacheco.



Figura 2: Coletivo Teatro de Viés na performance *Verdade e Consequência*. Performers, a partir da esquerda, em pé: Duda Borges, Mariana Mendes, Sara Stéffani, Pedro Solirian, Alessandro Terras Altas, Ben Gracece, Alice Pedersoli; no plano baixo: Luck Rios, Ana Vitória Nogueira.¹¹

Todos os trabalhos feitos com o Coletivo até o momento foram de grande crescimento para mim como artista. Apesar de ser um grupo originado dentro da universidade, todos os processos envolvem bastante profissionalismo e ética, colocando-nos em um espaço de afetos, mas também de responsabilidade e labor.

1.3. O futebol de mulheres no teatro

Com uma pandemia em curso no ano de 2020 e a impossibilidade de aulas presenciais, retorno à minha cidade natal, Rio Verde, interior de Goiás. Foi um período conturbado e cheio de incertezas, em que não se sabia se haveria um futuro. No meio desse caos surgiu a Lei Aldir Blanc, uma lei que prevê auxílio emergencial para artistas, alguns dos profissionais que ficaram impossibilitados de trabalhar devido à pandemia.

Sem ter aulas por um período, busquei pesquisar mais sobre a história do futebol feminino no Brasil e comecei um primeiro rascunho teatral baseado no tema. Falar sobre futebol de mulheres nos palcos sempre foi um desejo pessoal, pois por

¹¹ Foto: Nathan Marques, 2019.

muitos anos sonhei ser jogadora profissional. Quando anunciaram a Lei Aldir Blanc em minha cidade, eu sabia que era essa história que queria contar.

Montei um roteiro a partir da minha pesquisa e convidei um amigo cineasta, Felipe Freitas, para me dirigir. O edital pedia peças de, no mínimo, 20 minutos, então foi uma afobação para gravar, acrescentar coisas ao texto e conseguir enviar a proposta dentro do prazo, que era muito curto. Mas o projeto foi aprovado e, com isso, nasceu *Pé de Mulher* (Figura 3).

Quando eu era criança, arrancava a cabeça das minhas bonecas e brincava de futebol com elas. Lembro da minha mãe contar de como eu chutava quando estava na barriga dela. Meus pais não aceitavam que eu jogasse bola, não era coisa de menina né. [...] E mesmo assim, mesmo que eu apanhasse, no dia seguinte voltava para jogar de novo.¹²

O monólogo, apesar de escrito para os palcos, por fim se tornou uma obra audiovisual, e com a visão e direção de Felipe pude explorar novos caminhos para o texto. Conseguimos gravar em uma fazenda próxima à cidade que possuía um campo de futebol. Todo o trabalho de produção foi complexo, devido à pandemia que nos rodeia.

Por conta do orçamento, tivemos o desafio de gravar tudo em um dia. Não havia espaço para erros, pois o tempo era escasso. Ter em mente todo o subtexto da personagem ajudava a me concentrar rapidamente, e ter uma equipe que tornava possível minha única preocupação ser a atuação também colaborava.

Apesar da exaustão no fim do dia, essa gravação foi uma experiência única. Mesmo não tendo feito nenhum curso de interpretação para câmera, a direção me auxiliou e tudo fluiu. Não ter o tempo de poder errar fez com que a situação se assemelhasse bastante com teatro, o estar no “aqui e agora”.

¹² Fragmento do roteiro do curta-metragem *Pé de Mulher*, escrito por Duda Borges e dirigido por Felipe Freitas.



Figura 3: Poster de *Pé de Mulher*.¹³

¹³

Foto: Felipe Freitas, 2022.
[https://www.youtube.com/watch?v=46OCuju4Nag&ab_channel=FelipeFreitas.](https://www.youtube.com/watch?v=46OCuju4Nag&ab_channel=FelipeFreitas)

Assista em:

PARTE 2

JOGOS ELETRÔNICOS, ATUAÇÃO E CINEMA

Neste segundo capítulo farei um breve resumo da minha história com jogos eletrônicos e, em seguida, abordarei como a linguagem cinematográfica adentra e pode ser percebida nesse universo dos games. Depois, explicarei o processo da técnica de captura de movimentos (MoCap) e como o trabalho de ator se relaciona a ela.

2.1. A linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos

Como dito no início deste trabalho, os jogos eletrônicos foram uma parte muito importante para meus momentos de brincar de representar quando criança. Minha história com videogames se inicia na minha infância, quando meus pais presentearam a mim e meus irmãos com um Super Nintendo¹⁴. Passávamos horas jogando *Super Mario World*, *Asterix e Obelix* e *Donkey Kong Country*.

Alguns anos depois, ganhamos um Playstation 1 com vários jogos, inclusive o *Resident Evil 2*, que foi se tornando um dos meus jogos favoritos e despertou o interesse de explorar os outros jogos da franquia. Tempos depois, veio o Playstation 2 e, em seguida, o Xbox 360. A evolução dos games era nítida, principalmente em questão de jogabilidade e histórias.

Quando finalmente tive acesso ao Playstation 4, o único jogo que o acompanhou na compra era o *The Last Of Us*, desenvolvido pela Naughty Dog¹⁵. O game se passa em um mundo pós-apocalíptico, onde ocorreu um surto a partir de uma praga que transforma seus hospedeiros humanos nos chamados Infectados, monstros canibalísticos bem semelhantes ao que conhecemos como zumbis. Na história, os jogadores controlam o personagem Joel, um contrabandista encarregado de escoltar a jovem Ellie até os Vagalumes, milícia rebelde que se opõe às autoridades, para que possam fazer uma cura a partir da imunidade da garota.

O jogo da Naughty Dog foi um sucesso, não apenas pelo entretenimento, mas por dar foco e importância à história contada e seus personagens. Em muitos

¹⁴ Aparelho/console de videogame desenvolvido pela Nintendo.

¹⁵ Companhia norte-americana desenvolvedora de jogos eletrônicos. Alguns de seus títulos são: as franquias *The Last Of Us*, *Uncharted* e *Crash Bandicoot*.

momentos, é possível perceber a atenção dada aos detalhes e às imagens formadas no jogo. A partir desses elementos introduzimos a presença da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos.

(...) a linguagem cinematográfica é uma sucessão de seleções, de escolhas: escolhe-se filmar o ator de perto ou de longe, em movimento ou não, deste ou daquele ângulo; na montagem, descarta-se determinados planos, outros são escolhidos e colocados numa determinada ordem. Portanto um processo de manipulação que vale não só para a ficção como também para o documentário, e que torna ingênua qualquer interpretação do cinema como reprodução do real. (BERNARDET, 1980, p.37)

Um dos primeiros pontos que podemos identificar da linguagem cinematográfica em jogos eletrônicos é a narrativa, termo que muitos confundem com história, mas, enquanto este é o que é contado, a narrativa é o meio e seus acontecimentos, tudo que o criador escolheu que fosse percebido pelo público. É cada vez mais comum encontrar jogos que buscam dar maior foco a essas questões, podendo contar, assim, uma trama que instigue os jogadores a continuar a aventura e terminá-la.

Além disso, os jogos têm buscado explorar os diferentes planos e ângulos de filmagem, que são componentes do enquadramento, procurando montar cenas que levem o jogador para uma experiência cinematográfica atraente e que revelem elementos de importância para a história, como pode ser visto nas Figuras 4 e 5.

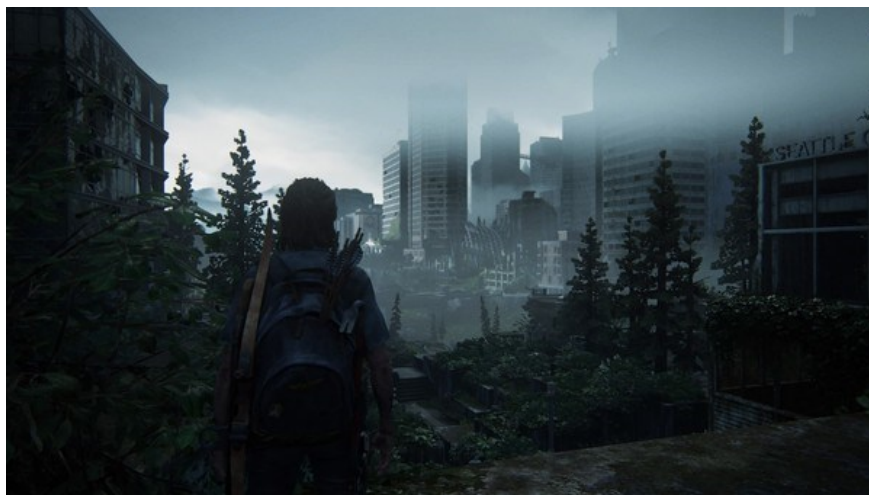


Figura 4: Exemplo de Plano Geral no jogo *The Last Of Us Part II*.¹⁶

¹⁶ Fonte: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/06/the-last-of-us-2-tem-quanto-tempo-de-jogo-veja-perguntas-e-respostas.ghtml>; acesso em 26/06/22.



Figura 5: Uso do Primeiro Plano e Ângulo Normal de Perfil, em *The Last Of Us Part II*.¹⁷

Entendemos Plano Geral como um plano bem aberto em que a câmera revela o cenário à frente, enquanto o Primeiro Plano enquadra a figura humana do peito para cima. O ângulo é pensado em dois momentos: altura e lado. Portanto, na Figura 5, ele é classificado como Ângulo Normal de Perfil, pois está no nível dos olhos da pessoa filmada e a câmera forma uma angulação de, aproximadamente, 90 graus com o nariz da personagem.

Durante os momentos em que o jogador comanda, o enquadramento fica à sua mercê, tendo como ponto de referência o personagem controlado. Tudo o que compõe a ambientação/cenário tem sido pensado pelos desenvolvedores de games com bastante atenção para proporcionarem uma imersão maior no enredo.

A imersão, neste caso, é um estado final dentro de um conjunto com três etapas: consciência (noção de que algo existe), atenção (foco em algo especial) e, finalmente, a imersão. [...] Considera-se, assim, a imersão como uma sensação mais complexa (pois envolve identificação com personagem e deslocamento para o mundo ficcional e para o contexto), mais profunda do que simplesmente sentir-se atraído ou focado em uma atividade. (AUDI e OLIVEIRA, 2014, p.81)

Contribuindo para esse mergulho, a criação e presença da trilha sonora é essencial, pois dá ritmo e subtexto para o que é visto, podendo até se tornar marcante para os consumidores. A iluminação também é um grande ponto para que se atinja a ambiência desejada, destacando ou não detalhes necessários. Quanto aos figurinos, sempre houve atenção a eles, já que se tornam a marca do personagem apresentado,

¹⁷ Fonte: <https://substreammagazine.com/2020/12/in-case-you-missed-it-the-last-of-us-part-ii/>; acesso em 26/06/22.

mas hoje é possível ver também uma dedicação maior por caracterizações que contem histórias e sejam significativas para o que se passa no jogo.

Além disso, com a evolução tecnológica, muitos estúdios utilizam-se da técnica de captura de movimentos, que retomarei no tópico seguinte, para as ações dos personagens. Nesse momento, atores preparados são essenciais para o processo, assemelhando-se bastante com a gravação de filmes que se utilizam do *chroma key*¹⁸. Há ainda o sistema de dublagem após tudo isso, que demanda trabalho atoral e vocal.

2.2. Captura de movimentos e o trabalho de ator

A captura de movimentos, também conhecida como *motion capture* (MoCap), é um processo de registro de movimentos corporais e faciais dos atores que são transpostos digitalmente para a criação de personagens de animação.

De acordo com Wolf (2015, p.38, *apud* DIAS, 2010),

O termo MoCap refere-se a qualquer método para obter dados que descrevem o movimento do ator a ser capturado. Este ator geralmente é o humano, embora animais treinados também podem ser usados. Opcionalmente são capturados adereços utilizados pelo ator, nos quais poderão ser feitos ajustes adicionais, editando e misturando os movimentos, de modo a modificar o estilo deste. O MoCap capta todos os movimentos dos atores, conforme estes se movimentam. A sequência de movimentos gerada pode ser posteriormente manipulada ou diretamente aplicada ao esqueleto de um personagem. A técnica geralmente é utilizada para captura de movimentos primários, localizados geralmente por toda a cabeça, tronco e membros. Movimentos secundários e mais detalhados como expressões faciais e gestos são adicionados com outras técnicas.

A técnica começou a se popularizar no cinema nos anos 2000, com personagens como Gollum, de *Senhor dos anéis* (2001), e ganhou maior destaque pelo seu uso no filme *Avatar* (2009). Hoje em dia, a utilização do MoCap é comumente encontrada em filmes com personagens não-humanos e é praticamente indispensável na criação de games, como podemos ver na Figura 6, que mostra os bastidores do jogo *Resident Evil: Village*.

¹⁸ Técnica utilizada para inserção de um cenário virtual. Utiliza-se um plano de cor sólida (verde, azul), faz-se o registro e depois é possível inserir uma nova imagem nesse fundo.



Figura 6: Processo de captura de movimentos no game *Resident Evil: Village*.¹⁹

Como os jogos buscam dar a seus personagens movimentos cada vez mais realistas, a captura de movimentos é a maior aliada para tornar isso possível, pois dá aos personagens ações fluidas, verdadeiras e claras.

Os movimentos do ator são monitorados utilizando-se marcadores ao longo do seu corpo. Eles são colocados em articulações e pontos-chave do corpo para a movimentação. A performance do ator é capturada por câmeras de *cmos*, nas quais as posições dos marcadores são bidimensionais. Utilizando um arranjo de câmeras podemos recuperar as coordenadas espaciais dos marcadores, por triangulação, ao mandar os sinais das câmeras para um computador e compará-los através de um software. Estas coordenadas são aplicadas em pontos pré-determinados do personagem virtual e, com isso, o movimento da pessoa real é utilizado para animar o personagem virtual. (GOMIDE, 2011, p.135)

Em vista de um melhor entendimento quanto ao trabalho do ator no processo de captura de movimentos, consegui ter uma breve conversa com a atriz Inês Peixoto²⁰, do Grupo Galpão, sobre um trabalho ainda não lançado em que esta técnica foi utilizada.

A atriz conta que não houve nenhum laboratório de preparação para os atores se adaptarem ao processo de MoCap, mas o diretor mostrou como seriam as personagens na animação, dava instruções claras para as ações e o espaço físico era marcado por quadrantes que delimitavam a zona de filmagem. Inês também assemelha a proposta com algumas premissas do teatro de rua, como a expansão de gestos, da voz e das expressões.

¹⁹ Os atores utilizam trajes onde são acoplados sensores de movimentos/marcadores, principalmente articulações, que enviam a estrutura corporal para o computador. Além disso, utiliza-se uma espécie de capacete que conta com um suporte para a câmera que registrará as expressões faciais. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=MQmZ0ZRSglg>; acesso em 26/06/22.

²⁰ A transcrição da entrevista está anexada neste trabalho.

Eu e o Eduardo [Moreira] fizemos essas brincadeiras bem de expansão de movimentos, brincar com a maleabilidade, deslocamento, giros no espaço. Então ele [João Victor Boechat Gomide] foi mapeando, foi fazendo um mapa de deslocamentos e a gente exagerando nos gestos, né, essa coisa da extremidade. A gente não tinha movimentos contidos, quanto mais exagerados os movimentos, pra ele era melhor. (PEIXOTO, 2021)²¹

Em 2017, o ator norte-americano Andrew Ray compartilhou um pouco sobre seus estudos de atuação na captura de movimentos na Game Developers Conference (GDC)²². O artista conta que, por meio de observações e da busca por uma técnica que o ajudasse a ter uma performance melhor, descobriu três elementos principais para a captura: base corporal, balanceamento e posicionamento dos pés. Investigando esses itens é possível descobrir qual a estrutura natural da personagem, facilitando ações e reações.

Contudo, as três referências colocadas por Andrew são questões físicas. Para complementá-las e possibilitar uma atuação crível, é de grande importância que os animadores forneçam informações sobre o personagem para que seja possível traçar um perfil psicológico e colaborar na fisicalidade dele.

O princípio da biomecânica de Meierhold²³ pode ser um enorme aliado no trabalho de ator na captura de movimentos. Isso porque, a partir dessa técnica, o ator treinado consegue ter total consciência corporal dos músculos a serem acionados para determinada ação e ter uma execução precisa e limpa.

Onde a biomecânica aplicada ao desempenho de captura de movimento prospera para mim, é na especificidade dos movimentos dos personagens. Cada ação é bem pensada e pode ser repetida com precisão mecânica tomada após tomada. O personagem e suas motivações particulares podem ser comunicados com sucesso a um público através das ações que estão sendo executadas. (ROGERS, 2011, p.59 – tradução de minha responsabilidade)

Mas, para jogos, por exemplo, exige-se uma atuação para além da fisicalidade ao filmar *cutscenes* – cenas dramáticas destinadas a explicar melhor a história do jogo –, pois é necessário que o ator trabalhe com imaginação, emoção e trace um perfil psicológico para o personagem que interpreta. Segundo Kade (2013, p.2 – tradução

²¹ Trecho da entrevista por mim ajustado para este Trabalho de Conclusão de Curso.

²² Evento anual de desenvolvedoras de jogos eletrônicos que acontece em São Francisco, Califórnia.

²³ Vsevolod Emilevich Meierhold (1874 – 1940) foi um célebre ator, encenador e teórico russo, desenvolveu uma técnica de encenação antinaturalista denominada de Biomecânica. “A regra fundamental da biomecânica é muito simples: o corpo inteiro participa do movimento.” (BARBA e SAVARESE, 1995, p. 157)

de minha responsabilidade), “atores, especialmente atuando para jogos, atuam em um espaço ‘vazio’ e imaginam o ambiente do jogo que estão atuando”.

Para este tipo de trabalho, portanto, a imaginação é fundamental para uma performance bem-sucedida. É preciso não apenas visualizar o ambiente onde a história se passa, mas também objetos e outros seres, uma vez que durante as gravações são utilizados adereços não realistas, como espadas feitas de canos PVC ou material plástico.

Entre os princípios de atuação de Stanislavski (2014, p.63), a imaginação é colocada como um elemento que precisa estar em constante desenvolvimento e aperfeiçoamento pelo ator, que, ao utilizar todo seu potencial na captura de movimentos, enriquece o seu desempenho, possibilitando uma atuação crível.

A imaginação está ligada a outros princípios do sistema stanislavskiano, sendo eles: Objetivos, Verdade, Fé, o Mágico “Se” e Adaptação – todos são aliados para a atuação em MoCap, pois podem colaborar como auxiliares no controle corporal e emocional para realização de uma performance mais eficaz.

De acordo com Stanislavski (1997, p.141), “cada objetivo deve trazer, em si, a gênese da ação”, ou seja: para toda ação do personagem, o ator deve ter um propósito que deve estar alinhado às circunstâncias e para que seja possível criar um estado psicofísico ideal.

Em se tratando do Mágico “Se”, “o ator se transporta do plano da vida real para uma outra vida (...) e para atingir tal qualidade deve perguntar-se: “Se tudo isso fosse real, de que forma eu reagiria? O que é que eu faria?” (STANISLAVSKI, 1997, p.125).

Finalmente, Adaptação “[significa] o emprego, pelas pessoas, tanto de recursos humanos interiores quanto exteriores, no sentido de se ajustarem umas às outras numa grande diversidade de formas de relacionamento” (STANISLAVSKI, 1997, p.7).

Para entender melhor o personagem, quais seriam suas ações físicas em determinada situação e como se relacionaria com o ambiente e outros personagens, os princípios anteriormente citados, juntamente com a biomecânica, são técnicas úteis que contribuem para um trabalho de ator de alto rendimento. Com essas questões bem definidas, o ator-criador pode utilizá-las como recursos para se colocar em meio ao processo, respondendo de modo propositivo à direção e fornecendo ao personagem sua própria singularidade.

É possível observar, então, a relevância de ter atores treinados nessas técnicas para filmagens de captura de movimentos. Com esses treinos de atuação em seus

repertórios, podem conseguir uma melhor performance do personagem a ser interpretado.

PARTE 3

O TRABALHO DO ATOR NA CAPTURA DE MOVIMENTOS (MOCAP): UMA ANÁLISE DA FRANQUIA *THE LAST OF US*

A partir das questões apontadas nas partes anteriores, como a linguagem cinematográfica nos games, a técnica de captura de movimentos e a relação do trabalho atoral, agora começarei a detalhar alguns aspectos da atuação para MoCap a partir de cenas escolhidas da franquia de jogos *The Last Of Us*.

3.1. *The Last Of Us* e a cena para além da animação

A primeira cena a ser comentada é do primeiro jogo, lançado em 2013. Na cena, Joel encontra Ellie no quarto de uma casa abandonada depois de ela ter fugido por descobrir que Joel havia pedido para seu irmão, Tommy, tomar a responsabilidade de levá-la até os Vagalumes²⁴. A tensão vai sendo construída no decorrer da cena, que começa a revelar como os dois personagens se preocupam um com o outro, mesmo que Joel tente evitar, já que não quer ter que lidar com outra perda – como a de sua filha Sarah, personagem que conhecemos no início do jogo, quando nos é mostrada a noite em que o surto começou; ao tentarem fugir, Joel, Sarah e Tommy sofrem um acidente de carro e a garota é atingida por um tiro disparado por um soldado.

O vídeo da sessão de captura de movimentos da cena em questão pode ser encontrado em um painel da Playstation Experience²⁵, por isso é possível falar sobre a atuação dos atores para além da animação. Neil Druckmann, o diretor criativo e roteirista de *The Last Of Us*, revelou nesse evento que foram feitas várias tomadas para essa cena, mas não se atingia o que era pretendido para ela. Depois de fazerem uma pausa, os atores, Ashley Johnson (Ellie) e Troy Baker (Joel), colocaram essa frustração em cena e, também, improvisaram com o que sentiam ser preciso para os personagens – Ashley deu um empurrão em Troy, por exemplo – e, de acordo com

²⁴ Ver p.20 para mais detalhes.

²⁵ Evento anual apresentado pela Sony Interactive Entertainment para anunciar jogos e produtos para o Playstation. O painel mencionado pode ser visto em: encurtador.com.br/hiHM8, com vídeo da captura de movimentos a partir dos 9 minutos.

Neil, isso despertou algo no ator, de modo que colocou sua performance em outro lugar e tornou a cena mais emocional, deixando-a mais honesta e crível.

No referido painel, a tela do vídeo é composta por quatro quadros: um enquadramento aberto mostrando os atores de corpo inteiro, um close no rosto de Troy Baker e um no rosto de Ashley Johnson, e um quadro da animação em estágio inicial onde os movimentos dos artistas são transpostos. Ressalto aqui que não é utilizado MoCap para as expressões faciais neste jogo, mas as filmagens servem como referência para os animadores no processo. Há uma revelação dos bastidores nessas imagens, pois além da imersão dos atores na cena, é possível ver ao fundo, fora de cena, o diretor Neil assistindo o que acontece, e também um dos operadores de câmera, que aparenta filmar as expressões faciais do intérprete de Joel. Pode-se perceber ainda as várias câmeras posicionadas na estrutura do estúdio, possibilitando captar imagens de vários ângulos para que os animadores tenham diferentes referências. Quanto ao espaço da cena, Ashley está sentada em um bloco cinza e com as costas apoiadas em outro, o que virá a se tornar um sofá embutido na janela, e ela segura um diário falso encadernado de vermelho e algumas tiras pretas. O espaço tem um piso branco e é delimitado por fitas pretas, inclusive o local onde estão demarcados os móveis do quarto. Os atores utilizam um traje preto e uma touca com marcadores de referência para as câmeras, que captarão esses pontos e os enviarão para os computadores dos animadores.



Figura 7: Captura de tela do vídeo da sessão de captura de movimentos citado.²⁶

²⁶ Fonte: encurtador.com.br/hiHM8; acesso em 26/06/22.

Ao assistir a captura de movimentos, podemos perceber desde o início que ambos os atores já têm os objetivos e subtextos criados para os personagens de modo bem definidos, pois tanto pela expressão facial quanto corporal – os olhares, as pequenas reações –, eles se mostram totalmente imersos no lugar imaginário em que os personagens se situam e no contexto da cena. Com o início do diálogo e o desenrolar da cena, é preciso destacar também o desempenho vocal, que é entregue com várias nuances e bastante significado para a relação mostrada. Além disso, a fisicalidade dos atores potencializa o trabalho, dando tónus às ações e contribuindo, juntamente com a voz, para a tensão que vai sendo construída no desenrolar da cena.

Esses são atores-criadores que têm consciência dos personagens, do espaço – imaginário e real –, do que acontece na cena e fora dela, das questões técnicas. Isso se revela observando que ambos têm noção dos limites espaciais e da roupa para MoCap que utilizam, pois colocam-se na linha de ação dos personagens, ao mesmo tempo em que mantêm a consciência do aqui e agora. O jogo de contracenação entre Ashley e Troy é bem fluido, mostrando a conexão orgânica entre eles, há uma escuta e uma presença da parte de ambos que dão naturalidade e espontaneidade às cenas e às ações, além de, mesmo em seus trajes neutros, tornar possível ao espectador visualizar a relação que há entre os dois personagens, Ellie e Joel.

É inevitável comentar sobre o que a figura de uma personagem como a Ellie representa desde o lançamento do game. Afinal, é raro encontrar em jogos personagens femininas fortes e com poder de decisões; geralmente, o que se vê são os estereótipos da mulher bonita e hipersexualizada, ou aquelas que servem apenas como interesse romântico ou então aquelas colocadas em algumas cenas para preencher a lacuna de uma minoria. Desde 2013 apareceram novas personagens em novos jogos, mas ainda é possível contar nos dedos quantas são realmente pensadas como indivíduos complexos, sólidos, com uma jornada própria na narrativa. Ellie, apesar de ter 14 anos, é muito valente, com uma aparência comum, e se torna uma das protagonistas com o passar do jogo, portanto, essa representatividade positiva é de se destacar.



Figura 8: Ellie, de *The Last Of Us* (2013).²⁷

3.2. *The Last Of Us Part II* e as percepções de uma sequência

Em 2020 foi lançado o *The Last Of Us Part II*²⁸, cuja história se passa cinco anos após os acontecimentos do primeiro jogo. A trama traz Joel e Ellie de volta, dessa vez morando em um vilarejo chamado Jackson com uma comunidade de sobreviventes, quando um evento violento interrompe a paz que encontraram e Ellie parte para uma jornada de vingança.

Apesar de não haver imagens liberadas de cenas completas nas sessões de MoCap dessa continuação, e visto que os próprios desenvolvedores já afirmaram utilizar uma tecnologia mais avançada para a criação das animações – inclusive a captura de expressões faciais, colocando marcadores no rosto dos atores –, comentarei a partir da minha visão como essas gravações podem ter ocorrido.

Quase na metade do jogo, enquanto acompanhamos Ellie em sua busca implacável, ela consegue chegar até Nora, uma das amigas de Abby, a pessoa que Ellie procura. Após uma perseguição pelo hospital, ambas caem em uma zona infestada de esporos pelo ar, os quais, se forem inalados, contaminam o corpo humano e, a partir de mutações, transforma-o em um infectado, resultando em

²⁷ Fonte: https://aminoapps.com/c/tlou/page/blog/the-winter-sence-abridged-parody/j55k_3DSKu3eQVDaBYm0MKq0W2YmWWPNpG; acesso em: 26/06/22.

²⁸ Assista ao trailer: https://www.youtube.com/watch?v=16RIfA39vhM&ab_channel=PlayStationBrasil.

criaturas deformadas altamente agressivas. Sendo imune, Ellie consegue a vantagem de estar fisicamente bem para o embate. Com os esporos tomando conta de seu corpo e sem conseguir se levantar, Nora percebe que Ellie era a tal garota de quem poderia ser possível fazer uma cura, anos atrás. A protagonista continua a interrogar sobre o paradeiro de Abby e deixa claro que pode fazer a morte de Nora mais rápida ou muito mais difícil. Quando continua a se recusar a dar uma resposta, Ellie utiliza-se de uma barra de ferro para acertá-la múltiplas vezes. Assistimos então a cena ser cortada e a tela fica preta: vemos a fachada do teatro onde está Dina e Jesse, companheiros de Ellie, e em seguida um close que mostra a mão da jovem ensanguentada e trêmula antes de bater à porta; ela mostra aos dois, por um mapa, a localização onde Abby deve estar. Notando seu estado atormentado, Dina leva Ellie para se limpar, e observamos mais um corte na cena. Ellie está em um camarim, sentada, sua respiração é pesada e ela não tem forças para levantar os braços, portanto, Dina a ajuda a tirar a camisa e começa a passar um pano molhado em suas costas para limpar as feridas. Compõe-se uma atmosfera de intimidade e com uma voz falha; Ellie conta que fez Nora falar, é reconfortada por Dina e expressa que não quer perdê-la. Esse momento íntimo se estende por alguns segundos e a cena é cortada.

A partir da descrição da sequência de cenas²⁹, pode-se dizer que se trata de uma montanha-russa emocional pela qual o próprio jogador também passa. Há um ápice no momento em que Ellie confronta Nora, mas mesmo depois ainda não é possível voltar a um estado tranquilo, dado que o peso do que aconteceu nesse enfrentamento reverbera na personagem e perdura até o fim do segmento.

Na primeira cena, a do conflito no hospital, certamente a barra de ferro no estúdio de captura de movimentos deveria ser um material plástico no formato requerido, como muitos dos adereços comumente usados. No espaço não há mudanças na iluminação como no jogo, portanto, ambas as atrizes devem imaginar toda a ambientação do local e dos esporos e desenvolver a tensão necessária para que a cena funcione. Há uma pressa em querer saber onde Abby está, e Ashley Johnson consegue passar isso pela performance vocal, dando um tom de indiferença nas falas, já que é preciso mostrar que ela será capaz de tudo para ter a resposta que quer. Quando Chelsea Tavares (Nora) diz mais uma vez que não entregará a amiga,

²⁹ A sequência pode ser vista em: https://www.youtube.com/watch?v=JVah2QrYBuw&ab_channel=VGS-VideoGameSophistry.

é o momento em que Ashley ativa outro lugar de sua atuação: a respiração fica mais rápida e há um tônus que torna os golpes precisos.



Figura 9: Cena em que Ellie e Nora se enfrentam.³⁰

Quando chega ao teatro, na sessão de MoCap a porta é ilustrada a partir de canos PVC em seu formato, sendo móvel para fazer o movimento de abrir e fechar. Portanto, imagino que Ashley estava de frente para essa entrada, tendo que ativar em seu corpo tudo o que as ações da cena anterior desencadeariam na personagem; por isso a importância de ter um perfil psicológico bem traçado. A mão trêmula, após uma situação traumática, é uma reação natural do corpo diante de certos cenários, por isso pode ter sido algo capturado no MoCap, ou um efeito adicionado pelos softwares dos animadores na produção. Sendo algo da própria atuação, é uma ação psicofísica interessante de se notar, visto que deve ter reverberado em todo o corpo e coloca a atriz em outro estado.

Ao encontrar Dina e Jesse, ainda nesse estado em que o corpo estremecido ecoa o trauma, a voz começa a falhar, então, além das questões contextuais e psicofísicas, há uma relação corpóreo-vocal onde não é possível separar uma da outra. Quando vemos Ellie no camarim e Dina ajudando-a, apesar de não ser uma cena de ação, é uma sequência com grande peso de exaustão para a atriz, porque há

³⁰ Fonte: <https://uppercutcrit.com/the-world-of-the-last-of-us-leaves-black-trauma-behind/>; acesso em 20/06/2022.

uma forte bagagem dramática e é uma atuação com Fé³¹ e Verdade Cênicas³² – pois é um corpo que reage a partir das situações dadas, é uma voz que falha por estar totalmente imersa no mundo em que a personagem está inserida. Há um entendimento profundo pela parte da Ashley de quem é essa jovem e por que matar alguém a sangue frio a atingiu tanto, além da clareza e do medo de que isso poderia acarretar a perda de mais alguém que ama – um possível afastamento de Dina.

Tudo que foi aqui escrito sobre essa segunda sequência são percepções a partir, também, de um exercício imaginativo de como deve ter sido o processo de captura de movimentos dessas cenas, dado que as filmagens não estão liberadas publicamente e considerei importante trazer algo do segundo jogo, pensando nas novas tecnologias que foram usadas para MoCap e também na carga dramática da história. Pode ser que algumas de minhas análises não estejam totalmente certas, visto que os softwares de animação apresentam muitas possibilidades para dar mais realidade a tudo e então vários detalhes tenham sido feitos a partir deles. Porém, sabendo que há vários estados de atuação que colocam nós atores em lugares de grandes reverberações, possibilitando reações e condições corporais que no dia-a-dia não acontecem, mantenho minha linha de pensamento acerca do trabalho de atuação que foi preciso durante as gravações de MoCap.

³¹ Para Stanislavski (1997, p.92), Fé Cênica é quando “um ator deve, sobretudo, acreditar no que está acontecendo ao seu redor (...) e naquilo próprio que ele está fazendo”.

³² A Verdade Cênica é abordada como a “capacidade de sentir a verdade artística (...) em sua alma, e também em seu corpo” (STANISLAVSKI, 1997, p.168).

PARTE 4

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todo o percurso traçado neste trabalho, desde meu primeiro contato com o teatro, passando pela trajetória universitária e profissional, introduzindo a linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos, apresentando a técnica de captura de movimentos e sua relação com o trabalho de ator, até chegar em análises de cenas feitas por MoCap, colocam-me no lugar de refletir como o constante desenvolvimento de tecnologias, estudos e aprendizados são cada vez mais importantes para o ator, permitindo desprender-se de vícios e explorar novos formatos de atuação.

O constante desenvolvimento profissional é uma questão básica da profissão, mas me refiro a se colocar no lugar de interesse pelos novos formatos de atuação que vão surgindo, e colocar-se à disposição para entender como as técnicas de treinamento de ator adentram esses novos universos. Colocar-me nesse lugar foi um processo lento, dado que, por muito tempo, professores que passaram por minha trajetória me fizeram pensar que televisão, por exemplo, não era um lugar respeitável para ser atriz, pois não era um espaço com atuações consideradas “dignas”, feitas puramente para entretenimento. Entretanto, conforme fui estudando e entendendo que existem várias maneiras de atuação – para cinema, televisão, teatro de rua, palco italiano, circo, entre outras –, pude me livrar dessa preconceção que havia se enraizado em mim.

O lugar do ator na captura de movimentos também apresenta suas discussões, pois há quem diga que não há atuação, visto que existe todo um processo posterior de animação no qual os personagens são manipulados digitalmente. Por isso, para mim, esta questão se relaciona com a condição de se despir de prejulgamentos e buscar entender o processo e suas especificidades de modo que se torne um espaço em que é possível realizar o trabalho atoral e expandir as possibilidades de trabalhos.

No Brasil, apesar de termos muitas desenvolvedoras de jogos em ascensão³³, elas não possuem estúdios próprios para a captura de movimentos, portanto, não se utilizam dessa técnica para seus games, o que limita as possibilidades desse mercado de trabalho dos atores no país. Porém, algumas universidades³⁴ brasileiras

³³ *Pulsatrix Studios, Flux Games e Aquiris* são alguns exemplos.

³⁴ A Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e a Universidade FUMEC são algumas dessas universidades.

conseguiram montar laboratórios de MoCap, que também são muito utilizados para cursos de Design e Computação Gráfica, Educação Física e Fisioterapia. Possivelmente num futuro próximo essa técnica deve se tornar mais comum nas produções brasileiras, principalmente cinematográficas.

No Estúdio Globo, por exemplo, há um espaço próprio para a captura de movimentos, possibilitando o uso de personagens 3D em programas de variedades, séries, novelas e filmes. A atual abertura do programa Fantástico³⁵, produzida em 2021, apresenta uma amostra do uso dessa tecnologia, tendo sido produzida com a utilização do MoCap na coreografia dos dançarinos. Há também o trabalho do Grupo Galpão, mencionado anteriormente, a ser lançado e que explora essa técnica a partir de um texto teatral. Com o aumento de produções nacionais nas plataformas de *streaming*, a prática de captura de movimentos deve ocupar cada vez mais seu espaço, instigando atores, diretores e demais profissionais da área a buscarem especializações para se aperfeiçoarem na técnica.

Portanto, estudar essa técnica e analisar as gravações de *The Last Of Us* foi fundamental para meu desenvolvimento artístico, sendo possível visualizar novos lugares para ocupar enquanto atriz, alimentando o desejo de fazer cursos práticos de atuação para MoCap, buscando trazer essas experiências para o Brasil e difundir novos conhecimentos. Finalizo minha graduação no curso de Teatro com a determinação de iniciar uma nova etapa de investigações e descobertas na área artística, a partir dessa frente de trabalho.

³⁵ Programa televisivo apresentado aos domingos pela TV Globo.

Bibliografia de referência

- AUDI, Gustavo; OLIVEIRA, Fátima Regis de. **Imersão em jogos narrativos de videogame**. In: Revista Contracampo, v. 29, n. 1, ed. Abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 65-83
- BARBA, E.; SAVARESE, N. **A Arte Secreta do Ator – Dicionário de Antropologia Teatral**. Campinas: Ed. Hucitec e Ed. Da Unicamp, 1995.
- BERNARDET, Jean Claude. **O que é cinema**. Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 1980.
- BRITTO, Beatriz de Araújo. **O Inconsciente no Processo Criativo do Ator – Por uma Cena dos Sentidos (a experiência da criação coletiva)**. 2001. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo – Artes Cênicas.
- GOMIDE, João Victor Boechat. **Captura digital de movimento no cinema de animação**. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2006.2011.
- IMAGINAÇÃO. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa Online. São Paulo: Editora Melhoramentos Ltda, 2021. Disponível em: <<https://cutt.ly/4EEF3fc>>. Acesso em 22/09/2021.
- KADE, Daniel; LINDELL, Rikard; OZCAN, Oguzhan. **Towards Stanislavski-based Principles for Motion Capture Acting in Animation and Computer Games**. In: CONFERÊNCIA INTERNACIONAL EM ILUSTRAÇÃO E ANIMAÇÃO, 2013, Porto. **Anais**. Barcelos: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, 2013. p.277-292. Disponível em: <https://confia.ipca.pt/files/confia_2013_proceedings.pdf>. Acesso em: 19 jan. 2022.
- KADE, Daniel. **Towards immersive motion capture acting: design, exploration and development of an augmented system solution**. Dissertação mestrado. Mälardalen University, School of Innovation, Design and Engineering, Embedded Systems, Västerås, 2014.
- KAMMERLANDER, Robin. **Collaborative acting in virtual reality: character embodiment for improving actor's immersion and minimizing scales mismatches for motion capture performances**. Dissertação (mestrado). KTH Royal Institute of Technology, School of Electrical Engineering and Computer Science, 2020.
- PAULO, Maria Eduarda Borges de. **Pulsão como dispositivo de trabalho do ator/atriz**. Uberlândia, 2021. Orientação: Prof. Dr. Narciso Telles.
- PEIXOTO, Inês. Entrevista concedida e transcrita para este trabalho de conclusão de curso. Uberlândia, Belo Horizonte, 2021.

ROGERS, Brendan. **Technique arms the imagination developing an acting theory best suited for motion capture performance and the creation of a virtual character**. Dissertação (mestrado). College of Arts and Humanities, University of Central Florida, Orlando, 2011.

STANISLAVSKI, Constantin. **A preparação do ator** - 32° ed., Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.

STANISLAVSKI, Constantin. **Manual do ator**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 2° ed., São Paulo: Martins Fontes, 1997.

SCHOOREL, Edmond. **Os primeiros sete anos: fisiologia da infância**. São Paulo: Antroposófica, Federação das Escolas Waldorf no Brasil (FEWB), 2013.

WOLF, Paulo Henrique. **Design de animação: técnica de captura de movimentos e o trabalho do ator**. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, 2015.

SITES

<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

ANEXO A – Termo de autorização de uso do conteúdo de questionário de pesquisa

ANEXO - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DO CONTEÚDO DE QUESTIONÁRIO DE PESQUISA

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DO CONTEÚDO DE QUESTIONÁRIO DE PESQUISA Eu, Maria Inês de Castro Peixoto, Brasileira portador do CPF nº 434384746-20, AUTORIZO o uso do conteúdo do questionário, por tempo indeterminado, exclusivamente para FINS ACADÊMICOS de realização da pesquisa vinculada ao Trabalho de Conclusão de Curso **“O Trabalho do Ator na Captura de Movimento: uma análise do game The Last of Us Part II”** – Curso de Teatro, Instituto de Artes, Universidade Federal de Uberlândia (Teatro-IARTE/UFU), realizada por Maria Eduarda Borges de Paulo, CPF nº 700.725.121-80.

Uberlândia, 04 de dezembro de 2021.

Maria Inês de Castro Peixoto

inespeixoto1@gmail.com

Assinatura

§ O e-mail com o arquivo do questionário respondido funciona como assinatura e consentimento por parte dos entrevistados.

ANEXO B – Transcrição da entrevista com Inês Peixoto

Maria Eduarda: Pode me chamar de Duda, que é mais fácil.

Inês Peixoto: Duda? Tá, ótimo Duda. (risos)

ME: Eu separei umas perguntas, mas aí a gente vai conversando também.

IP: Tá ótimo. Maravilha!

ME: Primeiramente, agradecer pela disponibilidade, por estar falando comigo. Eu sei que deve estar uma correria por aí né. Mas eu queria primeiro saber como surgiu esse interesse de fazer esse trabalho em animação e, conseqüentemente, o trabalho para captura de movimento, que...

IP: Então, isso que eu te expliquei lá no e-mail é que esse roteiro né, vou... vou te contar minha relação com esse roteiro primeiramente. Esse roteiro foi escrito pelo Eduardo [Moreira] em 2009, ele escreveu, ele... ele teve contato com essa história que teria acontecido com o [Franz] Kafka né... ninguém nunca conseguiu encontrar essas cartas. Então essa história de que Kafka encontrou uma menina chorando numa praça e ele conversou com ela, descobriu que ela tava chorando porque ela tinha perdido a boneca dela e ele começa...é, ele fala com ela: "Ah, mas sua boneca você não perdeu, ela foi viajar e eu até vim aqui porque ela vai vai te enviar umas cartas". E ele começa uma relação com essa menina, uma amizade, escrevendo essas cartas dessa boneca fujona viajante né e ele escreveu para nossa filha fazer essa... essa personagem, ela era pequena ainda, ela tinha uns 7 anos por aí, 6 anos. E a gente nunca conseguiu realizar. Eu fiquei louca com o roteiro, aí falei com ele, falei "Eduardo, deixa eu dirigir". Na época, eu tava fazendo um curso de cinema e audiovisual na universidade aqui, na UNA. E aí esse curso, inclusive, eu tranquei em 2011, não terminei e tal. E a gente não conseguiu realizar esse projeto. Ficou guardado, mas aí eu nunca esqueci esse roteiro. Daí agora, em 2021, é... a gente criou o projeto "Dramaturgias - Cinco Passagens Para Agora", do Grupo Galpão, e o projeto, ele... ele foi montado a partir de convites a diretores, autores. A gente mesclava dramaturgia, direção... fazia encontros para experiências virtuais a partir de novas

dramaturgias e direções, que a gente ainda não tinha experimentado. E aí, nessa... quando a gente tava formatando esse projeto, eu lembrei desse roteiro e propus ao grupo né, falei “Vamos tirar esse roteiro da gaveta né”. Perguntei pro Eduardo se ele permitiria e propus ao grupo de eu fazer essa direção agora. Mas no meio desse tempo que esse projeto foi engavetado, o João, que é esse que você acessou o trabalho dele, ele leu esse roteiro e ele trabalha com animação. E aí ele estava desenvolvendo... ele desenvolveu uns equipamentos de captação de imagem que você coloca um capacete, uma roupa preta assim. Porque eu que fazia boneca e o elenco era assim originalmente, era nossa filha, a menina, eu fazia a boneca, Eduardo, o namorado da boneca e o Júlio [Maciel], o Kafka. Não tinha a figura da narradora. Essa narração viria duma voz lá, tinha isso no roteiro. E aí esse elenco, que foi o elenco que o Eduardo propôs lá quando ele escreveu, eu faria direção também mas era assim: a gente fez essa captação de movimentos com o João e aí a gente foi pra FUMEC, que é uma faculdade aqui em Belo Horizonte. A gente vestiu essas roupas e essas roupas, ela era toda... Ele fez um mapa no chão, dos espaços, a partir das plantas geográficas dos espaços que a animação dele ia ocupar. Ele tinha umas plantas e ele desenhou os quadrantes no chão, tá? Aí era um mapa no chão dividindo um grande quadrado em quatro partes né, ele fez quatro quadrantes e ele foi, ele mostrou alguns estudos para gente, como seriam os personagens. E a gente vestia umas roupas assim, totalmente tampadas, tudo preto. E tinha uns velcros nessas roupas e ele pregava umas bolinhas brancas assim ó, tinha umas bolinhas pelo corpo da gente inteiro, principalmente delimitando as extremidades. E ele ia falando com a gente a situação “olha, é preciso que você ande dando passos grandes daqui pra lá, tenta pular”, enfim. Ele criou em cima desse roteiro, uma visão dele como animação. E a gente nunca viu essa animação, porque ela ainda não ficou pronta. Então foi muita coincidência assim que a gente começou, que eu comecei a ensaiar com o elenco, aí chamei Teuda [Bara] e Toninho pra fazer esse casal, chamei a Simone [Ordones] pra narradora. A gente começou a trabalhar. Um belo dia, o João liga falando que parece que essa animação, ela tá pra sair. Ela é a partir do mesmo roteiro, mas eu não faço ideia de como vai ser essa, esse resultado da animação dele. Mas o que tinha de novidade era isso, que ele tava inventando essa... Você faz é animação? Você faz é cinema de animação?

ME: Não, eu faço teatro.

IP: Ah, cê faz teatro, tá. Então, ele inventou esses aparatos de captação né, no fundo neutro. E a gente tinha que fazer movimentos bem expandidos, onde ele pudesse captar as extremidades dos nossos corpos, pra poder encaixar esses movimentos nos desenhos da animação dele.

ME: Era um... era um estúdio de chroma key?

IP: Ele não era um chroma key. Vou até ver se tenho, deixa eu ver se eu tenho fotos disso, eu tenho fotos disso em algum lugar, só que eu não... sabe quando cê não sabe onde tá? Mas a gente tem essas fotos, umas fotos ótimas. Deixa eu ver se eu acho isso aqui, Eduarda.

ME: Então era um espaço neutro, tipo um teatro, um palco neutro né?

IP: Era uma sala, na verdade. A gente fez numa grande sala, tá. E nessa sala, com essas marcações no chão, igual eu te falei. Eu acho que a perspectiva da câmera dele era de frente, ele captava nossa movimentação né, dentro desse espaço, eu acho que, certamente, dialogando nas perspectivas do desenho dele né. Deixa eu ver se eu consigo achar isso aqui, eu tô aqui olhando um registro de fotos, eu vi isso em algum lugar. A gente tirou umas fotos engraçadas. Ah, aqui, olha, deixa eu ver se é isso aqui... não. E aí fizemos eu, Eduardo, é... a Bárbara, o Júlio e ainda nós gravamos nessa mesma sala as falas, a locução, eu gravei as cartas da boneca né, na minha voz. Ah, aqui, achei, cê acredita? Foi dia 22 de dezembro de 2014. Eu consigo compartilhar com você a tela?

ME: Acho que sim. Não sei se tenho que dar autorização, mas acho que sim.

IP: Talvez você tenha. Aqui, abrir bandeja de compartilhamento. Deixa eu ver se... aqui. Janelas abertas...deixa eu ver. Abrir bandeja de compartilhamento, vamo ver se vai dar certo.

ME: Aí, foi.

IP: Foi? Olha, cê tá conseguindo ver ele?

ME: Não, eu tô vendo um site.

IP: Então peraí, deixa eu voltar, sair, deixa eu voltar aqui. É que eu compartilho, eu conheço mais o zoom. Deixa eu ver onde que eu... Parar de compartilhar, aí eu vou abrir, cê me permite de novo? Já tá permitido.

ME: Parece que já tá.

IP: Então, vamos ver. Não tá rolando né. Queria mostrar aqui na... Agora você tá vendo?

ME: Tá carregando.

IP: Tá aqui, pra mim, "onde está a janela a compartilhar". Vê se agora... Não?

ME: Não, carrega, mas não aparece.

IP: Ah meu deus, aqui tá mostrando aqui direitinho o que quero te mostrar. Deixa eu ver aqui, tá? Peraí, só um pouquinho.

ME: Você tá fazendo pela plataforma?

IP: Eu tô... eu abri aqui só as fotos, deixar só as fotos que eu quero te mostrar aqui embaixo. Vamo de novo. Aqui. Onde que eu compartilho? Parar de compartilhar, vou abrir a bandeja de novo, agora vamo ver se você tá vendo. Eu tô autorizada?

ME: Tá.

IP: Cê tá vendo?

ME: Ainda não.

IP: Ô gente, mas que...

ME: A gente apanha dessas plataformas, né?

IP: É, engraçado porque...Deixa eu ver se agora vai dar, se não eu tô achando que seria melhor eu abrir o Zoom pra eu poder te mostrar, que cê vai ter a noção certinha do que eu tô te falando, sabe? Aí, vou tentar de novo. Agora cê tá vendo?

ME: Agora tô.

IP: Beleza. Então ó, cê tá vendo como é que era? Ó, tá vendo uns pontos, cê tá vendo aqui? Ele via no computador o chão em quadrantes, então ele tinha todo o mapeamento dele né. Deixa eu ver se eu consigo passando para outras, olha vai me falando se você tá vendo.

ME: Tô vendo.

IP: Tá vendo? Então ele mapeava a gente, tá vendo, através da perspectiva do computador dele. E são essas roupas aqui ó. que eram os pontos de luz aí desse, dessas bolinhas, tá vendo? A sala era assim ó. Tá vendo ele criou esse quadrado e não tinha chroma. Ele tinha realmente a captação dos nossos movimentos. Aqui ó, para você ver a gente fazendo os dois passeando, por exemplo, aqui é um filminho. Ele mandava a gente brincar com o corpo e ele... tá vendo, ele gravava isso lá. Entendeu? Aí aqui é que os cenários dele estariam, então a gente não sabe como é que ficou isso, mas a gente... É uma roupa especial, tá vendo. Então ele vai criar essas figuras a partir desses corpos, dessa captação que ele fez. Ixi, espera aí só um minutinho.

Então, aí, aí aqui ó, mais um vídeo. Tá vendo esse?

ME: Sim.

IP: Aí esse que é o João. Aí ó, tá vendo aí o boneco caminhando, é a captação do boneco.

ME: Que legal.

IP: Então essa experiência foi isso, sabe. Aí ele dançando.

ME: Muito interessante.

IP: E aí esse a gente tinha que exagerar bem os movimentos, porque com isso ele vai inserir lá no... Tá vendo ó, ele dirigindo.

ME: Muito bom.

IP: Então foi esse rolê, entendeu, que a gente fez com ele. Aí agora nessa... Você assistiu o filme, o “A Primeira Perda”?

ME: Assisti.

IP: Lá, né, outra linguagem, outra coisa, teve a corporalidade. Eu posso te falar da corporalidade, por exemplo, o mundo da boneca que eu fiz meio que uma homenagem ao cinema e ao teatro na linguagem que eu uso como estímulo para a direção, para todos os departamentos. A gente... eu pensei que em 1924, que foi mais ou menos na época que aconteceu essa história, o Kafka fica doente, morre nesse ano. Então é um ano em que o cinema já tava se... já tinha se consolidado como uma linguagem, né. Ele tinha já experiências de colorização, de sonorização. E eu vou e faço uma, por exemplo o mundo da boneca a gente filmou num espaço bem pequenininho dentro de um estúdio que eu tive essa ideia. A gente desenvolveu a partir dessa ideia, do mundo dela, de projetar os filmes dos primórdios, né, tipo começa com a chegada do trem na estação dos irmãos Lumière. Então a Teuda tinha um quadradinho, a gente fez uma tela de pano transparente, a gente projetou o filme lá, nós fizemos vários testes na direção de fotografia, Carol Silva fez vários testes, ela sugeriu da gente gravar em *pixelation*, então a gente gravou tudo com não sei quantas fotos por segundo. Então a gente projetou esses filmes em preto e branco e inserimos atrás dessa projeção, a boneca colorida. Então ela... eu ficava guiando ela pela frente, né, falando “dá um passo para a sua direita, para sua esquerda, anda um pouquinho para trás”, mais ou menos um pouco dessa relação assim, porque eu tinha a visão do todo da imagem

que tava sendo projetada e onde ficaria melhor encaixá-la dentro daquelas imagens em movimento e ela em movimento também, tá. Então era um espaço bem milimétrico. Eu marcava muito para ela, por exemplo, onde era o trilho do trem, ela não podia passar de determinado lugar nesse quadradinho que tinha lá atrás para ela. A gente criou o mundo dela todinho em cima dessa linguagem do cinema dos primórdios, né, onde o cinema era filmado como se fosse um teatro, né, os atores de corpo inteiro, você tinha essa percepção da caixa do teatro, né. A gente brinca ali com isso e com essa sobreposição dos filmes com a imagem dela interagindo com esse momento, né, do que os filmes propõem. E lá dentro do teatro, aí eu trabalhei lá dentro do Cine Horto, que é o mundo lá do Kafka, da menina, da praça da narradora e do espaço do Kafka. A gente trabalhou dentro do edifício teatral revelando os urdimentos, mas o deslocamento deles super naturalista. A gente até brinca um pouco, né, eu queria que o Kafka tivesse um... que a casa dele fosse um lugar muito pequeno, muito apertado, porque isso aconteceu com ele na casa que ele morou no gueto de Praga. Então essa coisa, nós brincamos um pouco com *A Metamorfose*, ele de cabeça pra baixo quando ele tá enlouquecido escrevendo as cartas, a gente explorou o espaço, a gente teve um tempo de ensaio lá dentro do Cine Horto pra explorar os percursos desses corpos, né, descobrir os percursos com uma câmera na mão, em sua maioria a câmera tava na mão e a gente trabalhou com naturalidade e pequenos detalhes, né, de composição de cada um. Mas o corpo bem solto, dando a ver o edifício teatral, trazendo essa teatralidade mesmo ali pra filmagem, né.

ME: É, eu acho que a gente tenta colocar muita teatralidade no audiovisual né. Ainda mais no momento que a gente tá agora.

IP: Isso. Agora virou uma linguagem também né. Eu tô vendo muitas experimentações de textos clássicos sendo filmados, assim, no híbrido mesmo de teatro e cinema, que tá muito legal né, o equipamento hoje é mais possível né, Duda. Assim, quando a gente começou, você fazer cinema era assim, você criar algum produto com imagem era algo só pra quem tinha muita grana, hoje você consegue fazer um filme legal com celular. Você pode ter criatividade, uma boa ideia, pode fazer com seu celular que vai dar certo, sabe. Então é mais ou menos isso.

ME: É, é um processo. Eu queria te perguntar se teve alguma, naquela época da animação, se teve alguma preparação pra vocês atores, o que você assemelha com a atuação teatral ou diferencia?

IP: Não, teve assim né, as indicações dele, como ele tava lidando com animação. Os desenhos dos corpos, eram corpos bem diferentes dos nossos assim, eu lembro, que o desenho da boneca, ela tinha aquelas pernas compridas assim. Não sei como é que ela vai sair agora quando animação sair, umas pernas bem longas e ele só falava aquilo que você viu lá, ele nos dirigindo né, ele dava esse direcionamento no espaço, a gente pegava situações, né... As situações desses personagens, por exemplo, a menina e o Kafka sempre foram mais no banco de praça, os dois sentados conversando, andando por ali. Eu e o Eduardo a gente fez essas brincadeiras bem de expansão de movimentos, brincar com a maleabilidade, deslocamento, giros no espaço. Então ele foi mapeando para gente, ele foi meio que fazendo um mapa de deslocamento para a gente mesmo e a gente exagerando nos gestos, né, essa coisa que eu te falei da extremidade, a gente não tinha movimentos contidos, quanto mais a gente desenhasse exageradamente os movimentos, pra ele era melhor.

ME: Então foi bem teatral mesmo, né. Acho que até pela proposta.

IP: É, foi bem teatral, até se assemelha muito a algumas premissas do teatro de rua né, que é uma praia que a gente frequenta muito, o teatro na rua, que é um espaço, assim, que você tem que expandir muito seu gesto, expressões, a voz né, porque a rua é muito dispersa, enfim. Você tem que, de alguma maneira, preencher a rua, ela não tem essa... A rua não... A caixa do teatro, ela conduz seu olhar para aquele mundo estabelecido ali pela obra, agora na rua o olhar do espectador, ele é atravessado o tempo inteiro por outras coisas. Então assim, a rua, ela pede essa expansão mesmo né, um certo exagero, uma medida maior de movimento, de energia, de emissão de voz.

ME: E aí você disse que vocês gravaram a voz lá no dia também. Foi separado do movimento?

IP: Foi. Foi separado no meu caso sim, né. Eu não tava no dia da filmagem da Bárbara com o Júlio, mas eu acho que eles gravaram também os diálogos separados, sabe. Ele pediu para eles essas movimentações, sentadinho no banco, andando, caminhando. Ele mapeou o espaço para eles também nessa praça e captou lá dentro dessa sala mesmo, da FUMEC, o som.

ME: Você sentiu alguma diferença na atuação quando você fez só a voz? Ou não?

IP: É, assim... Olha é tão doido, assim, porque isso eu não vi o resultado, sabe. Eu li lá esse texto da boneca que ela... toda coisa que ela narra, né, das viagens, que ela vai conhecer o mar, ela vai pra Paris, ela faz um tanto de estrepolias né, ela faz muita coisa essa boneca. E aí eu li as cartas do jeito que essas cartas estavam, com empolgação dela, tem um momento que a carta é triste. Eu fui lendo a carta para ele lá, mais ou menos nessas indicações dele, mas como essas cartas serão aplicadas eu não sei, que a gente não viu esse trabalho né, tô esperando que ele lance.

ME: Um dia. (risos)

IP: Pois é, vai ser até legal né, porque a partir de um mesmo roteiro a gente vai ter duas montagens, duas filmagens, dois filmes completamente diferentes.

ME: Pois é, vai ser muito bom de ver.

IP: É.

ME: Você sentiu alguma dificuldade ao fazer esse experimento com captura de movimento ou não?

IP: Não, não. Eu achei ótimo, curioso, tava bem feliz que essa história ia sair do papel mesmo, achei ótimo. Então assim, fiz com muita animação, a gente ficava doido, a gente ficou anos esperando essa animação sair e essa animação não saiu.

ME: Maravilha. Ah, eu acho sensacional então. Acho que era isso que eu tinha pra te perguntar, porque a minha pesquisa bem volta do trabalho do ator. E aí como eu não

tô podendo fazer prática né, já que a gente tem o quê? Uns dois laboratórios desse no Brasil, aí eu tô fazendo por análise e conversas.

IP: Sim. Uai você tá trabalhando o corpo do ator, é isso?

ME: É, o corpo, a atuação, subtexto...

IP: E você tem que procurado pessoas que trabalham com preparação de corpo?

ME: Não (risos) Eu tô procurando mais desses laboratórios mesmo, pra ver se eu consigo contato com algum ator/atriz.

IP: Não, maravilha então. É porque tem a gente tem, assim, pessoas muito legais, né, no Brasil que fazem preparação, esse trabalho. Tem essa coisa da presença, sabe, assim do ator. Eu posso até te passar um link para uma revista que ela é editada aqui pela UFMG, que chama Sala Preta. Eu tô com o link, vou te passar agora por WhatsApp, que é uma edição dessa revista ela tipo assim ela... Deixa eu só achar aqui. Ela tem vários artigos que falam sobre essa questão da presença né, que tá essencialmente ligada ao corpo né. Como é que ele chama, gente, eu mandei isso para... esqueci o nome do ator, meu Deus. Eu vou achar aqui e vou te mandar, eu mandei essa pesquisa para uma pessoa que tá fazendo um trabalho sobre presença. Eu vou te mandar, você vai gostar muito. Nesse lugar talvez você ache muito material teórico pra você ler, sabe, sobre artigos assim de várias pessoas que escrevem sobre essa coisa do corpo, da presença, do ator.

ME: Tranquilo, eu agradeço demais.

IP: Imagina.

ME: Bom, então era isso que eu tinha pra te perguntar.

IP: Tá. Eu não sei se você quiser falar com o Eduardo, você marca com ele também, ele tá mais atribulado, tá fazendo uma estreia semana que vem, mas às vezes ele

consegue, se você quiser fazer perguntas. Você tá com o contato dele lá também, né?

ME: Sim, tô. Beleza.

IP: Tá, eu vou te mandar esse trabalho, que eu vou achar aqui no meu computador e te mando, tá.

ME: Tranquilo, sem pressa. Tá bom, muito obrigada, viu?

IP: De nada. Boa sorte para você, tá? Super beijo.

ME: Obrigada. Beijo, se cuida.