

**UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTĂ TEATRALĂ ȘI  
CINEMATOGRAFICĂ „I.L.CARAGIALE” BUCUREȘTI**

---

**REZUMAT**

**TEZĂ DE DOCTORAT**

**JOCUL ACTORULUI ÎN SPAȚIUL VIRTUAL ÎN  
CINEMATOGRAF ȘI TELEVIZIUNE**

**CONDUCĂTOR ȘTIINȚIFIC:  
Prof.univ.dr. LAURENȚIU DAMIAN**

**DOCTORAND:  
CRISTI TOPORAN**

---

**BUCUREȘTI  
2016**

## CUPRINS

<b>ARGUMENT</b> .....	5
-----------------------	---

### CAPITOLUL 1

#### STUDIOUL VIRTUAL ÎNTRE CONCEPTUL TEHNIC ȘI EFECTUL ESTETIC

1.1.ACTORUL. CLARIFICĂRI CONCEPTUALE.....	7
1.2.TEHNICI TEATRALE.....	11
1.2.1.Konstantin Stanislavski.....	13
1.2.2.Vsevolod Meyerhold.....	20
1.2.3.Bertolt Brecht.....	24
1.3.TEHNICI DE INTERPRETARE ÎN CINEMATOGRAFIE.....	29
1.3.1.Filmul mut.....	29
1.3.2.Charlie Chaplin.....	30
1.3.3.Buster Keaton.....	35
1.4.ACTORUL ÎN EXPRESIONISMUL GERMAN.....	38
1.4.1.Fritz Lang.....	40
1.4.2.Friedrich Wilhelm Murnau.....	43
1.5.ACTORUL ȘI COMPONENTA SONORĂ.....	46
1.6.COMPONENTA TEATRALĂ ÎN JOCUL ACTORULUI DE FILM.....	51
1.6.1.Hamlet.....	54
1.6.2.Richard al III-lea.....	57
1.7.TEHNICI MODERNE ÎN JOCUL ACTORULUI DE FILM.....	60
1.7.1.Actorul în Noul Val Francez.....	60
1.7.2.Actorul în Free Cinema-ul Englez.....	72
1.7.3.Actorul în Neorealismul Italian.....	78
1.7.4.Actorul în Dogma'95.....	86
1.7.5.Actorul în Școala Americană de Actorie.....	93

### CAPITOLUL 2

#### TEHNICI ÎN JOCUL ACTORULUI ÎN TEATRU, FILM ȘI MEDIA

2.1.ACTORUL ȘI TELEVIZIUNEA.....	103
2.2.JOCUL ACTORULUI ÎN TEATRUL DE TELEVIZIUNE.....	108

2.3.ADAPTAREA ACTORULUI LA NOILE CERINȚE TV.....	113
2.4.JOCUL ACTORULUI ÎN FORMATELE MEDIA.....	125
2.4.1.Serialul de televiziune.....	126
2.4.2.Sitcom-ul.....	126
2.4.3.Teleplay-ul.....	128
2.4.4.Telenovela.....	129
2.5.ACTORUL DE TEATRU ȘI ACTORUL DE FILM.....	131

### **CAPITOLUL 3**

#### **JOCUL ACTORULUI ÎN SPAȚIUL VIRTUAL**

3.1.CONCEPTUL TEHNIC AL PRIMELOR EFECTE SPECIALE.....	138
3.2.CALCULATORUL ȘI REALITATEA FILMICĂ VIRTUALĂ DIN DRAMATURGIA SCIENCE FICTION.....	144
3.3.PRINCIPIUL CHROMA KEY ȘI STUDIOUL VIRTUAL.....	163
3.3.1.Geamul pictat.....	165
3.3.2.Ecranul negru .....	166
3.3.3.Ecranul albastru.....	166
3.3.4.Ecranul galben.....	169
3.3.5.Evoluția ecranului albastru.....	170
3.3.6.Ecranul verde și chroma digitală.....	172
3.4.ETICA REALITĂȚII VIRTUALE.....	174
3.4.1. Spațiul Real, Spațiul Virtual.....	174
3.4.2. Realitatea Virtuală.....	176
3.4.3. Rolul eticii în cadrul Realității Virtuale.....	178
3.5.MODIFICĂRI ÎN JOCUL ACTORULUI ÎN FUNCȚIE DE SPAȚIUL VIRTUAL.....	181
3.5.1.Jocul actorului în Realitatea Virtuală.....	181
3.5.2.Percepția actorului avatar în raport cu spațiul virtual.....	187
3.5.3.Controlorul expresiilor faciale.....	188
3.6.JOCUL ACTORULUI ÎN SPAȚIUL VIRTUAL DIN CINEMATOGRAFIE ȘI TELEVIZIUNE.....	191
3.7.ACTORUL PREZENTATOR ȘI ACTORUL REPORTER.....	197

## **STUDIU DE CAZ**

**ACTORUL PREZENTATOR ÎN STUDIOUL VIRTUAL DE  
TELEVIZIUNE.....210**

**CONCLUZII.....219**

**BIBLIOGRAFIE.....221**

## ARGUMENT

În anii '90, întâlnirea cu Teatrul Studențesc „PODUL” și cu regizorul Cătălin Naum, aveau să mă pună față în față cu primele lecții de actorie, primele jocuri și exerciții de înțelegere a interpretării unui rol, primele spectacole născute „la vedere” acolo „pe scândură”, locul întâlnirii cu experiențele unice, prin care „podarii” începeau deslușirea micilor secrete ale meseriei de actor.

Puțin mai târziu, în 1995, la Opera Națională din București, Andrei Șerban montează „Oedipe”, opera în patru acte de George Enescu, și alege ca o parte dintre actorii pentru figurația specială a spectacolului, să fie „podari”, o experiență care-mi permitea să cunosc noi mesaje artistice, prin prezența mișcării coregrafice, a dansului, a gesturilor și expresiei feței, confirmându-mi o dată în plus, importanța unei bune comunicări dintre regizor și actor.

În televiziune, experiența ca dansator, coregraf și regizor artistic din ultimii ani, m-a pus în legătură directă cu performanțele tehnologice ale momentului, printre care și studioul virtual.

Aici, am avut ocazia să interacționez profesional cu actorii deveniți prezentatori, cu prezentatorii puși în situația de a fi actori, și nu în ultimul rând cu reporterii, care, dincolo de calitățile de jurnaliști, în televiziunea modernă, au de îndeplinit și sarcini la baza cărora stă pregătirea actoricească.

Tema adusă în discuție, „Jocul actorului în spațiul virtual din cinematograful și televiziunea”, își propune o analiză atentă asupra adaptării actorului la acest spațiu, interacționarea cu alte personaje, elemente de decor imersive sau alte elemente virtuale, precum și depistarea unor noi tehnici de lucru cu actorul în astfel de situații.

Ideile prezentate sub forma unor iluzii, sau sub forma unui „truc al ochiului”, și-au făcut simțită prezența încă de la începuturile teatrului, cinematografului, jocurilor video și chiar al televiziunii, având drept scop simularea evenimentelor imaginate într-o poveste sau într-o lume virtuală, și aducerea lor într-un mod diferit, în fața publicului. Toate aceste idei imaginate și aduse în fața publicului sub formă de truc, au fost numite în mod tradițional *efecte speciale*<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> de multe ori abreviate în engleză ca SFX, SPFX, sau pur și simplu, FX, de la *Special effect*

Încă din 1990, imaginile generate pe calculator, au ajuns indispensabile în realizarea și crearea efectelor speciale. CGI (imaginile generate de calculator) dau posibilitatea creatorilor de film să dețină un control mai mare al datelor din perioada de concepție iar rezultatul final al efectelor dorite, să fie realizat cât mai convingător. Pe măsură ce tehnologia CGI se îmbunătățește, și costurile au un preț mai scăzut, și drept rezultat, multe tehnici de realizare a unor efecte optice și mecanice au fost înlocuite de CGI.

În prezent, televiziunile și industria filmului apelează tot mai mult la decoruri și spații virtuale, ipostază care-l obligă pe actor să fie oricând pregătit să facă față oricărei situații, într-un astfel de spațiu.

## REZUMAT

Lucrarea prezintă, *„Jocul actorului în spațiul virtual, în cinematograful și televiziune”* și-a propus ca prin studierea atentă, coerentă, cronologică și unificatoare, să detalieze evoluția jocului actoricesc și adaptarea actorului la noile cerințe, de la începuturile sale și până în zilele noastre, perioada de glorie a efectelor speciale, în teatru, film și media.

## CAPITOLUL 1

### STUDIOUL VIRTUAL ÎNTRE CONCEPTUL TEHNIC ȘI EFECTUL ESTETIC.

Primul capitol din lucrare, abordează clarificările conceptuale referitoare la definiția cuvântului „actor”, etapele principale ale evoluției artistice a acestuia în sfera culturii teatrale și cinematografice, împreună cu reprezentanții de seamă a celor care au contribuit și au marcat prin contribuția lor, direcții noi în dezvoltarea actorului modern.

Conform „Nodex”, noul dicționar explicativ al limbii române, o persoană care interpretează roluri în teatru și film se numește actor.

Evident, termenul este atribuit oricărei alte persoane care interpretează roluri, nu numai în teatru și film, ci și televiziune, radio, operă, noile formate media etc.

De altfel, dincolo de prestațiile pe care le au în rolurile dramatice, actorii sunt cei care pot cânta, dansa și interpreta orice alt personaj artistic.

O primă aducere în discuție a jocului actoricesc, a avut loc în anul 530 I.Hr., pe scena Teatrului Dionysus, atunci când un artist cu numele Thespsis, a vorbit așa cum vorbește un personaj care aparține unei piese de teatru. Înaintea modalității de interpretare vorbită a lui Thespsis, acțiunea actului artistic era transmisă publicului prin cântec și dans, dintr-o perspectivă narativă, însă nimeni nu își asumase încă rolul unui personaj din povestire.

Actorii acelor vremuri, nu erau persoane cu un înalt statut social, iar trupele ambulante de actori din perioada Evului Mediu, erau privite cu oarecare neîncredere, o percepție negativă care s-a fost răsturnată aproape total în secolul XX, când actoria a devenit o profesie de artă respectată.

De-a lungul timpului, în mai toate ramurile artei, au existat numeroase inovații și teorii de interpretare, însă la Teatrul din Moscova, unul dintre primii fondatori și anume Stanislavsky, implementează un nou mod de lucru cu actorul, o strategie numită care acum este cunoscută sub numele de „interpretarea metodică”.

Ceva mai târziu, Meyerhold își aduce și el aportul print-un studiu complex al biomecanicii și mișcării, o idee revoluționară apărută în teatrul rus de la începutul secolului XX și mai apoi preluată peste tot în lume. De atunci, au tot apărut diverse variante americane ale acestor teorii, sub condeii unor autori precum: Lee Strasberg, Stella Adler, Viola Spolin sau mai aproape de zilele noastre, Ivana Chubbuck.

Actorul a evoluat continuu și s-a adaptat permanent noilor cerințe, folosind o varietate de tehnici de interpretare învățate de-a lungul anilor de studiu și îmbunătățite permanent, pe tot parcursul experienței lor scenice.

La sfârșitul epocii moderne, în paralel cu dezvoltarea teatrală, se naște această nouă formă de artă, *filmul*, pentru ca mai târziu, în epoca contemporană în care ne aflăm a secolului XXI, să avem la dispoziție o mulțime de pârgii pentru a analiza arta cinematografică și teatrul în profunzime.

În realizarea spectacolelor dramatice, teatrul poate îmbina desenul, muzica, dansul, poezia și proza, aici, fiind vorba de spectacole în care actorii reprezintă personaje pentru a fi privite de către public din exterior, într-un timp și spațiu limitat.

Piese de teatru, sunt de fapt acele dialoguri scrise, dar după cum știm, există și teatru fără text scris dinainte sau chiar fără cuvinte, cele care au ca mijloace de comunicare artistică, mima și dansul.

Dezvoltarea producțiilor teatrale moderne implică și munca echipei de dincolo de scenă: arhitecți, poiectanți, constructori decor, tehnicieni, machiori, pictor de costume, actori și regizori, iar teatrele profesioniste apelează de fiecare dată la ultimele inovații din electronică, ansamble de lumini și sonorizare, proiecții video sau chiar la decor virtual. Prin toate aceste mijloace, piesele de teatru pot fi jucate nu doar în săli special amenajate, ci și în aer liber sau în orice alt spațiu permisiv, astfel încât orice gen de spectacol teatral precum comedia, pantomima, tragedia, drama, tragicomedia și absurdul, să ajungă acolo unde le este locul și anume în fața publicului.

Odată cu apariția filmului mut, actorul a trebuit din nou să se perfecționeze. Filmarea cu o singură cameră necesită păstrarea racordului de gest și interpretare, pentru schimbarea încadrării și mutarea aparatului de filmat. În filmul mut, lipsa sunetului a făcut să fie evidențiată mimica, actorii fiind direcționați spre o îmbunătățire a acestei calități de expresie. Mai târziu, apariția sunetului în film a generat o atenție specială acordată interpretării verbale. Gesturile și modul de vorbire specific actorilor de teatru sau film mut, au fost ușor diminuate și adaptate cerințelor specifice cinematografului cu sunet, încadraturilor și regulilor acestuia.



În teatru, neexistând posibilitatea Prim Planului (PP) așa cum exista în film, pentru a transmite “de aproape” mesajul artistic, actorul trebuia să abordeze o mimică și gestică mai amplă, o voce mai puternică, o interpretare ușor exagerată, vizibilă din orice punct al sălii de spectacol și de orice spectator. Apariția televiziunii, a adus și ea lucruri noi în spațiul artistic și bineînțeles, schimbări care au necesitat o nouă adaptare a actorilor la noile reguli.

Filmarea cu mai multe camere, a ușurat pe de o parte munca actorului (nemaifiind nevoie de păstrarea racordurilor), dar a născut alte sarcini interpretative, conform cărora, actorul trebuia:

- să adapteze interpretarea la încadratura specifică (de exemplu, în PP putea vorbi șoptit);
- să se întoarcă corect de la o cameră la alta;
- să se oprească la punctul stabilit pentru încadratura viitoare etc.

De asemenea, prezența efectelor speciale concepute și folosite pentru prima dată în film și continuate mai apoi în televiziune, printr-o susținere legată direct de inventarea computerului și a noii tehnologii, au dus la apariția studiourilor virtuale, nelipsite în marile producții de cinema și în posturile de televiziune cu renume.

Studioul virtual are la bază efectul *chroma-key*, aceasta fiind inițial, un efect special de post-producție, care printr-o tehnică de compoziție a două imagini video, face ca stratul superior să devină transparent dezvăluind o altă imagine în spatele acesteia. Acum, un studio virtual este dotat cu camere conectate la computer și senzori de mișcare fiind capabil să facă randare și *key-ere* în timp real, chiar și atunci când camera se deplasează pe cele trei axe: x, y, z.

## CAPITOLUL 2

### TEHNICI ÎN JOCUL ACTORULUI ÎN TEATRU, FILM ȘI MEDIA

Capitolul 2 al lucrării, urmărește evoluția și jocul actorului într-o nouă etapă de după apariția cinematografului și filmului, noul fenomen vizual, numit *Televiziune*, instituția care a absorbit rapid lumea artistică și implicat actorii, aducând în imagini, spectacolul, filmul și jurnalele de știri, direct în casele oamenilor. Odată cu apariția acesteia, actorii au mai avut nevoie de încă o etapă de adaptare, după trecerea de la teatru la filmul mut și de la filmul mut la filmul cu sunet, și anume *filmarea multicameră* prezentă în formatele media, teatrul de televiziune, în divertisment, ș.a.

La începuturile televiziunii, neexistând posibilitatea înregistrării spectacolului, acesta era transmis în direct din sala în care se juca, iar actorilor nu le revenea în plus nicio altă sarcină, decât aceea de a face un rol cât mai bun pentru spectatorii prezenți în sala de spectacol și implicit o categorie nouă de public, aceea a telespectatorilor prezenți în fața televizoarelor.

În scurt timp, condițiile tehnice din televiziune au avansat, imprimarea imaginilor video a fost continuată cu etapa de editare și postprocesare, devenind indispensabile, având un aport semnificativ la îmbunătățirea mijloacelor de expresie și al creșterii calității actului artistic. Astfel, actorii cooptați pentru programele de televiziune, se întâlneau acum cu un nou stil de lucru, care avea parcă ceva în comun cu cinematografia, dar și ceva cu totul diferit. Trecerea de la transmisiunile televiziunilor în direct, pasaje artistice la care actorii apreciați ai vremii erau omniprezenți în “momentele vesele”, “interpretări muzicale” și “monologuri comice”, la cele în care aveau posibilitatea înregistrării și repetării secvențelor mai puțin reușite, a îmbunătățit calitatea spectacolului și a determinat actorul să se adapteze noilor condiții, care au adus după sine atât avantaje precum și dezavantaje.

De exemplu, un spectacol de teatru transmis în direct și neîntrerupt, păstrează actorul de la începutul și până la sfârșitul piesei în aceeași stare artistică de scenă, acesta având un joc actoricesc liber, fără sarcini în plus, situație care se schimbă în cazul unei filmări multicameră, unde există un decupaj regizoral bine stabilit, actorilor revenindu-le și sarcina respectării regulilor de filmare, iar uneori, spectacolul este oprit pentru reluarea anumitor secvențe, acțiuni care afectează ritmul și concentrarea actorilor.

Totodată, o piesă de teatru jucată într-un platou de televiziune, cu un decor bine realizat și un decupaj regizoral bine făcut, îmbunătățește calitatea produsului final și spectacolul de televiziune în sine, mod prin care telespectatorii ajung mai aproape de actori, de spațiul de joc, de personaj, prin încadrături cinematografice bine alese și o fluiditate corectă a frazei de montaj.

Din triada teatru-film-televiziune, primele două s-au bucurat de o atenție mai mare din partea cercetătorilor de specialitate, mai ales în etapa cristalizării unei teorii consistente din partea celei de-a șaptea arte, cinematografia.

Când fenomenul principal al revoluției mediatică s-a numit audiovizual, obiectul studiului s-a centrat pe relația dintre cinema și televiziune, scopul principal fiind identificarea extremelor estetice dintre aceste două modalități de comunicare înrudite. Elementele comune descoperite în această triadă au fost repuse în discuție odată cu apariția teatrului de televiziune, un domeniu al creației audiovizuale care a cunoscut o evoluție apreciabilă în a doua jumătate a secolului XX, fiind studiat din diferite perspective științifice. Astfel, din punct de vedere cronologic, interacțiunea teatru-televiziune poate fi analizată prin prisma productivă sau reproductivă a audiovizualului, ceea ce corespunde ipostazelor sale culturale, de mesager al creației artistice precum și al artei mediatică.

Formula actuală de spectacol audiovizual, cu actori profesioniști care tind tot mai mult spre structura și stilistica filmului de televiziune, a înlocuit treptat vechiul teatru tv, și actualmente, suflul autentic al teatrului audiovizual se regăsește concret în emisiuni și formate de televiziune aflate la frontiera dintre ficțiune și nonficțiune, precum și în comunicarea televizată *live*.

Actorii, prezenți în comunicarea teatrală și tot mai mult în comunicarea audiovizuală, generează firesc o analiză a teatrului, filmului și televiziunii din perspectivă comunicațională.

S-au descoperit trei caracteristici care complică procesul de transmitere și receptare a mesajului teatral: sincretismul imaginii scenice, codurile teatrale și faptul că mesajul trebuie recepționat direct și imediat, eșecul sau reușita comunicării fiind practic instantanee și în felul acesta, natura scenică a operei dramatice rămâne axată pe conflict, cu personaje conturate prin acțiune și dialog, fără intervenții din partea autorului. Cronotopul scenic este deci limitat, fiind centrat pe prezentul actorului-personaj iar intercalând elementele de natură narativă în partitura actorilor, se pot furniza detalii din trecutul imediat sau mai îndepărtat al personajelor.

În televiziune, flash-back-ul și flash forward-ul ne permit să lărgim cadrul de desfășurare al acțiunii, incluzând detalii suplimentare din viața personajelor.

Jocul actorului este o convenție ficțională, actorul vorbind și acționând în numele personajului, creând impresia, prin interpretarea sa, că ar fi chiar personajul. Actorul este puntea de legătură dintre public și autorul dramatic, redându-i acestuia din urmă, ideile artistice. Valoarea artei sale depinde de intensitatea și de credibilitatea cu care este creat personajului.

Meseria de actor se bazează în mod evident pe comunicare, teatrul implică, în primul rând o foarte bună tehnică de comunicare iar dacă actorii nu știu să capteze interesul publicului, atunci energia spectacolului scade, privitorii își îndreaptă atenția către altceva iar comunicarea nu mai are loc. Spectatorii trebuie să susțină dialogul prin prezență, ascultare activă și spontaneitate.

Actorii învață cum să stăpânească toate elementele de care au nevoie pentru a transmite exact mesajul pe care îl doresc prin mai multe tipuri de categorii de limbaj:

- „**limbajul verbal** - graiul articulat și înțelesurile transmise cu ajutorul cuvintelor unei limbi;
- **limbajul paraverbal** – înțelesul dincolo de cuvinte, transmise prin tonul, volumul și ritmul vocii;
- **limbajul trupului** – întregul complex de stimuli și semnale transmise prin postură, fizionomie, mimică, gestică, privire și distanțe.”<sup>2</sup>

Cinematograful și televiziunea sunt două varietăți ale uneia și aceleleași arte audiovizuale, de aceea, ficțiunea televizată, mai exact filmul de televiziune televizat, se sprijină pe genurile consacrate deja de cea de a șaptea artă care, la rândul ei, le-a preluat din literatura epică și dramatică, din poezia lirică, din nuvela și povestirea cinematografică, romanul și poemul cinematografic, drama, melodrama, comedia, tragicomedia, farsa, vodevilul etc., toate suferind modificările de rigoare.

---

<sup>2</sup> <http://documents.tips/documents/triunghiul-comunicarii.html>

În ceea ce privește genurile filmului de televiziune, producțiile audiovizuale pot fi clasificate în funcție de diferite criterii, precum:

**Mesajului audiovizual:**

- filme artistice de ficțiune, cu actori;
- filme documentare;
- filme de animație;
- filme-concert (muzicale cu sau fără subiect).

**Durata mesajului audiovizual:**

- filmul de scurt metraj a cărui durată e de cca 10-30 minute;
- filmul de metraj mediu, cu durata de 30-60 minute;
- filmul de lung metraj;
- filmul serial.

În prima fază a evoluției comunicării audiovizuale, filmele de scurt metraj alcătuiau o majoritate absolută, dar odată cu dezvoltarea tehnicii de televiziune filmele de lung metraj și seriile tv se vor impune tot mai mult. E știut faptul că scurtmetrajele presupun o serie de particularități compoziționale, o condensare a narațiunii filmice, o anumită sobrietate a mijloacelor de expresie filmică, cumulate cu un ritm de montaj adecvat fiecăruia în parte.

Făcând o comparație între actorul de teatru și actorul de film, în revista *Teatrul* din anul 1972, Amza Pellea spunea, citez: „*De fapt, nu cred că există o diferență adâncă între actorul de film și cel de teatru. Diferența stă în mijloacele de expresie, condiționate de elemente specifice ale tehnicii: fondul este unul și același. Dacă însă, pe scenă, sentimentul trăirii sincere, credința în ceea ce joci trebuie subliniată, în film aceleași stări se cer estompate. Ecranul îți amplifică fizionomia: capul actorului apare pe dimensiunea unui metru pătrat. O mimică, ce pe scenă ar trebui să sugereze doar o stare de mirare, pe ecran ar fi similară ca o mască de groază.*”<sup>3</sup>

La început, cinematografia a fost de fapt un spectacol de teatru filmat. Descoperindu-și propriile mijloace de expresie, cinematografia s-a eliberat de influența teatrului dar a menținut elemente specifice acestuia, preluate în mod constructiv de către film.

---

<sup>3</sup> <http://autori.citatepedia.ro/de.php?p=6&a=Amza+Pellea>

Filmul înglobează experiența și elementele specifice altor arte dar incluse într-un limbaj propriu. Din acest mod de unificare al mai multor arte se poate înțelege caracterul de sinteză al artei cinematografice, iar raportul dintre arta cinematografică și celelalte arte se lasă deschisă o influențare reciprocă. Cinematografia a contribuit la reînnoirea celorlalte arte și le-a impulsivat în direcția căutărilor creatoare, preluând în același timp de la ele, o serie de elemente specifice. Așa se explică prezența în echipa de creație a filmului a unui dramaturg, un compozitor, un pictor, actori etc.

### CAPITOLUL 3

#### JOCUL ACTORULUI ÎN SPAȚIUL VIRTUAL

Acest capitol vizează aducerea în discuție a modificărilor comportamentului actorului atunci când interacționează cu spațiul virtual, decor sau alte elemente virtuale.

Până la apariția calculatorului, a studioului virtual și a tehnicilor avansate de post-producție 3D, încă de la începutul cinematografeiei, regizorii vremii au fost preocupați de efectele speciale, fiecare aducându-și în timp, mai mult sau mai puțin contribuția la evoluția fascinantă a acestora.

În mod tradițional iluziile sau trucurile vizuale care sunt folosite în cinematografie, televiziune, teatru, jocuri video pentru simularea unor evenimente imaginate într-o narațiune sau într-o lume virtuală sunt numite *efecte speciale*.<sup>4</sup> Efectele optice și efectele mecanice sunt cele două tipuri de efectele speciale tradiționale.

Apariția calculatorului și a instrumentelor digitale a făcut ca între efectele speciale și cele vizuale să apară diferențe notabile. În timp ce efectele vizuale se referă la post-producția digitală, efectele speciale se referă la efectele mecanice și efectele optice realizate de camera de filmat.

*Efectele optice* cunscute și sub denumirea de *efecte fotografice*, reprezintă o serie de tehnici în care imaginile sau anumite cadre ale filmului sunt concepute fotografic, fie în camera video cu expunere multiplă, fie prin procesul inventat de Eugen Schufftan<sup>5</sup>; fie în etapa de post-producție cu ajutorul unei imprimante optice, capabilă de a crea efectul optic care ar putea fi folosit pentru plasarea actorilor sau a altor imagini pe un fundal distinct.

---

<sup>4</sup> [https://ro.wikipedia.org/wiki/Efect\\_special#cite\\_note-1](https://ro.wikipedia.org/wiki/Efect_special#cite_note-1)

<sup>5</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Sch%C3%BCfftan\\_process](https://en.wikipedia.org/wiki/Sch%C3%BCfftan_process)

*Efectele mecanice* sau *efectele fizice* sunt obținute în momentul înregistrării acțiunii în direct, *live*. Printre efectele mecanice/fizice regăsim folosirea peisajelor, a machetelor, a recuzitei mecanizate, animatronicelor, a efectelor atmosferice și pirotehnice: ploaie, zăpadă, vânt artificial, nori, ceață etc. O mașină care pare a merge singură sau o clădire aruncată în aer, reprezintă exemple de efecte mecanice.<sup>6</sup>

**Chroma Key** este elementul de bază al conceperii studioului virtual, unde culoarea fundalului, cel mai des întâlnită, este verde. În timp, fundalul albastru folosit cu succes în producțiile de film și televiziune, a fost înlocuit din ce în ce mai mult cu culoarea verde, deoarece verdele a devenit mai prezent decât albastru, fiind ușor de luminat, mai util în filmările exterioare unde contrasta cu cerul albastru, iar în culoarea costumelor, s-a constatat că era prezent într-o proporție mai mică decât albastru.

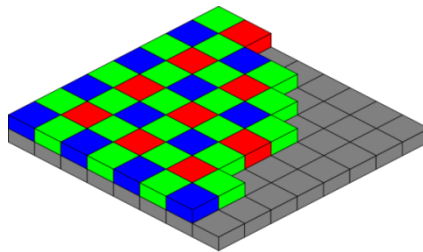


Fig 1. Modelul Bayer Aranjamentul de foto-siteuri pe camere moderne digitale

Și acum, în timpul în care camerele digitale înlocuiesc pelicula, mulți senzori digitali utilizează modelul Bayer, care are de două ori mai mare numărul de foto-siteuri verzi decât roșii sau albastre, pentru a captura luminozitatea. Acest lucru, face camerele moderne digitale mult mai sensibile la partea verde a spectrului, trăgând un matte din ecranul verde mult mai ușor. Albastrul este utilizat în mod mai obișnuit, depinzând de nevoile de filmare.

În prezent, cu un software avansat și camere dotate cu senzori de mișcare, *chroma key*, un termen care a crescut tot mai mult acum în comparație cu perioada tehnicii video originale, poate fi utilizată pentru a insera fundale și pentru a stabili extensii, în moduri în care Georges Melies și Norman Dawn puteau doar să viseze.

Există cinici astăzi care cred că filmul modern este prea dependent de CGI și că ar trebui să ne întoarcem la o formă mai simplă de creare a filmului real, o formă care de fapt nu a existat niciodată, întrucât creatorii de film, de la bun început au încercat să împingă lucrurile spre un mediu cu efecte speciale, făcute în scopul îmbunătățirii calității filmului, al imaginației.

<sup>6</sup> [https://ro.wikipedia.org/wiki/Efect\\_special](https://ro.wikipedia.org/wiki/Efect_special)

Efectele speciale folosite în filmele artistice sunt generate de calculator și sugerează un univers virtual: „actorii primesc indicația să privească spre locul unde se presupune că se află un personaj sintetic și trebuie să joace în consecință”.<sup>7</sup> Aici observăm intersectarea spațiului virtual cu cel real.

O altă definiție a realității virtuale ar putea fi și următoarea: ”Realitatea virtuală este o simulare generată pe calculator a unui mediu tridimensional, pe care utilizatorul are posibilitatea să-l cerceteze și să-l manipuleze ca și cum ar fi real.”<sup>8</sup> Astfel, mediul virtual se formează ca și realitate, prin libertatea umană de a explora și de a interacționa, iar utilizatorul devine parte componentă din mediu, interacționând direct asupra sa în același mod în care ar putea acționa asupra lumii reale. Spațiul virtual va include anumite funcții de bază și anume:

- „urmărirea oricărui obiect în lumea virtuală;
- stocarea și reînnoirea informațiilor despre caracteristicile și locația fiecărui obiect;
- simularea comportamentului obiectelor, redarea imaginii în mod tridimensional;
- generarea sunetelor pentru obiectele tridimensionale;
- permiterea utilizatorului să navigheze în mediul virtual;
- permiterea utilizatorului să interacționeze cu obiectele din lumea virtuală.”<sup>9</sup>

În acest fel putem remarca faptul că, dacă în lumea reală, omul se constituie prin definirea și raportarea la spațiul public în care își desfășoară activitatea, lumea virtuală atribuie posibilitatea de a fi constituită ca și spațiu public, cu ajutorul unor aspirații, așteptări și credințe ale jucătorilor, ale celor care receptează sau emit informații.

Încă de la începutul anilor 1990, televiziunile publice din Europa au fost nevoite să-și restructureze programul de producție și să găsească soluții de supraviețuire într-o acerbă competiție a evoluției tehnicii video, situație care se întâmplă și în zilele noastre.

Presiunea era pusă pe ideea de a se produce cât mai multe programe TV, într-un timp cât mai scurt și pe bani cât mai puțini, obiectivul fiind creșterea și eficientizarea producțiilor de televiziune. Cei doi factori asupra cărora a fost concentrată atenția au fost: digitalizarea echipamentelor de producție și utilizarea tot mai mare a tehnologiei informației cu ajutorul calculatorului în domeniul audiovizualului. Acesta este practic începutul preocupării televiziunilor de a introduce în joc tehnologia de studio virtual capabilă să satisfacă nevoia unei productivități mai mari la un cost mai mic.

---

<sup>7</sup> <http://documents.tips/documents/etica-realitatii-virtuale.html>

<sup>8</sup> <http://revistanautilus.ro/articole/etica-realitatii-virtuale/>

<sup>9</sup> <http://documents.tips/documents/etica-realitatii-virtuale.html>



Așa cum am spus și mai devreme, la baza unui studio virtual, stă principiul chroma-key, o tehnologie care a fost mulți ani parte esențială în producțiile de zi cu zi ale televiziunilor din întreaga lume. Prezentatorul, filmat cu camera de televiziune într-o poziție fixă la o încadratură strânsă, de obicei PP sau PM, era pus în fața unui fundal verde sau albastru, ca mai apoi, fundalul să fie înlocuit cu o imagine video de la un VTR sau cu orice altă imagine creată de un designer grafician pe un calculator.

Cu această tehnologie de început, orice mișcare de aparat precum: trans, trav, panoramare, tilt, lift etc., nu era posibilă, întrucât ar fi modificat perspectiva care era valabilă în parametri corecți, numai pentru o singură încadratură și cu aparatul de filmat în poziție fixă. Orice mișcare de cameră ulterioară ar fi adus modificări referinței spațiale și perspectivei care nu ar mai fi corectă vizual.

Pentru depășirea acestor dezavantaje și inconveniente ale chromeii simple cu ecran verde sau albastru s-au cautat soluții de blocare spațială între imaginea de prim-plan și fundal, astfel încât, odată cu mișcările de aparat, acesta din urmă, (fundalul virtual) să se modifice și el păstrând permanent o perspectivă corectă.

Într-un spațiu special amenajat în formă de “L” sau “U”, cu pereți și podea de culoare verde sau albastră, este adus prezentatorul iar lângă acesta fiind generate din computer imagini de fundal și obiecte 3D sintetice, concept cunoscut și sub numele de “cameră virtuală”, care, împreună cu camera de filmat reală, formează sistemul prezentat mai jos. (fig. 2)

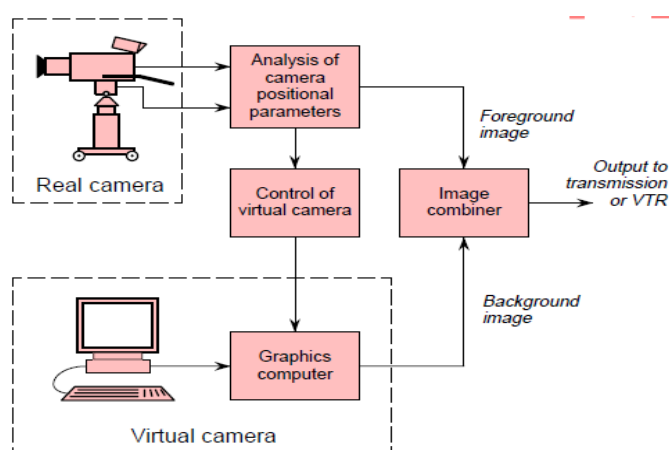


Fig. 2 Schema variantei simplificate a unui model de studio virtual

Spre deosebire de tehnologia convențională green - screen (numită și chroma simplă) în cadrul unui studio virtual (VST - *virtual studio tehnology*), ambele camere sunt interconectate permanent astfel încât, în funcție de mișcările camerei reale și semnalele senzorilor care transmit permanent informații (fig.3), computerul să determine exact coordonatele păstrând un raport corect vizual de înălțime și poziționare a obiectelor pe cele trei axe: x, y și z.

În etapa finală imaginea din prim-plan formată din actori, prezentatori și recuzită reală, împreună cu fundalul virtual și alte obiecte 3D sunt combinate perfect în chroma-key și imaginea finală poate fi înregistrată sau transmisă în direct.

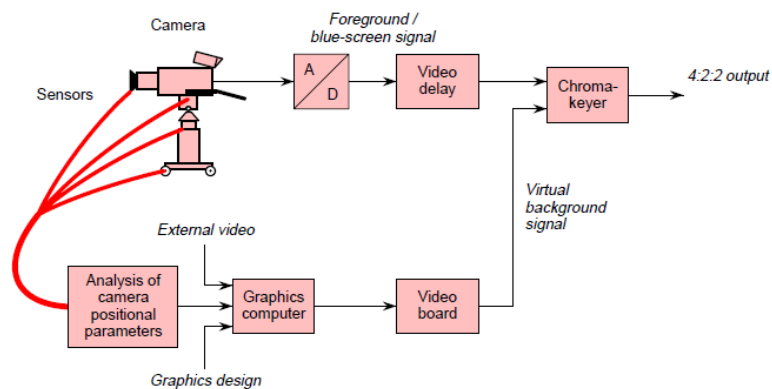


Fig. 3 VST (*Virtual Studio Tehnology*) cu sistem de senzori

Ca urmare a acestei proceduri bazată pe senzori, camera reală se poate deplasa liber în studio iar segmentul de imagine poate fi modificat în timp real fără a se pierde iluzia de studio 3D.

Modelele de set-up cu decor real, care se realizează cu efort fizic și mulți oameni implicați, în studioul virtual se poate face cu ajutorul software-lui și exprimarea artistică corespunzătoare. Totodată, elementele de decor, set-up-urile complicate, care altă dată nu puteau fi realizate din cauza costurilor ridicate, complexitate sau dimensiune, acum pot fi realizate foarte ușor prin grafică. Dincolo de economiile făcute prin realizarea grafică, a elementelor de recuzită, acestea nu necesită nevoia de a fi transportate fizic sau de a fi create spații speciale de depozitare, ele aflându-se în hard disk-ul unui computer și la un simplu click sunt generate în platoul virtual.

Într-un set-up virtual, intensitatea cu care sunt luminate obiectele virtuale sau umbrele acestora, pot fi modificate în voie, la fel întâmplându-se și cu structurile, culorile sau texturile acestora. Un avantaj important al studioului virtual constă în ușurința cu care decorul poate fi reconstruit iar un studio real de dimensiuni reduse, dacă ar fi transformat în studio virtual, ar putea să pară mult, mult mai mare.

Totuși, experiența vastă în televiziune a unor *broadcasters* și case de producție, arată că tehnologia de studio virtual nu este încă la fel de bine potrivită cu toate tipurile de program. În prezent, cele mai avantajate fiind producțiile de știri, sport, muzică, programele pentru copii, reclamele, reflectarea campaniilor electorale. Pe de altă parte, producțiile mai complexe cu set-up-uri și recuzită greu de realizat sunt foarte greu de făcut în studioul virtual, mai ales în timp real și în fața unui public numeros.

Tot în acest capitol, în urma evoluției televiziunilor, vom vedea cum realizatorii, prezentatorii și reporterii care-și desfășoară activitatea în astfel de instituții, sunt nevoiți din ce în ce mai mult să combine cunoștințele jurnalistice cu cele actoricești, în situații ce implică interpretări nu tocmai ușoare, astfel încât, actul artistic finit să poată fi încadrat ușor în ceea ce se numește televiziune modernă, televiziune spectacol.

O diferență referitoare la tehnicile utilizate în film, prin comparație cu cele utilizate în televiziune, dar care au totuși în comun *chroma key*, este dată de timpul de procesare și editare. În film, scenele sunt editate mai târziu în etapa de post-producție, pe când în televiziune editarea se poate face în timp real, grație studioului virtual, care nu are nevoie de post-producție, deci poate fi folosit în direct, LIVE.

La fel de important pentru studioul virtual este departamentul grafică-design cu programele de editare specifice și artiștii designer-graficieni specializați, creatorii fundalurilor grafice 3D, a iemrsivelor și a tuturor celorlalte elemente necesare.

Este însă evident faptul că o procesare făcută în timp real precum cea din cazul studioului virtual de televiziune, nu se poate ridica la nivelul de “finisaj grafic” obținut prin *randare* și *motion tracking*, din post producție.

De exemplu, un mare dezavantaj vizual, prin comparație între cele două procese, îl reprezintă *umbra personajului*, element care în prezent nu poate fi generat de mașinile grafice existente, dar care în procesul de post producție poate fi adăugat cu ușurință.

Departamentele *PROMO* din cadrul televiziunilor, apelează deseori la filmările speciale făcute în *chroma key*, pentru ca mai târziu acestea să fie post-procesate și să capete forma dorită din contextul scenaristic.

Pe această variantă de filmare mai târziu se pot adăuga umbre, reflexii, iar orice obiect sau element de decor adăugat, poate fi finisat până la cel mai mic detaliu. În situația dată însă, actorul nu mai are posibilitatea de a privi orientativ o plasmă în care poate vedea randarea făcută în timp real, așa cum întâmplă în cadrul studioului virtual de televiziune, iar jocul său devine mult mai dificil, prin absența totală a reperelor vizuale. (fig.4)

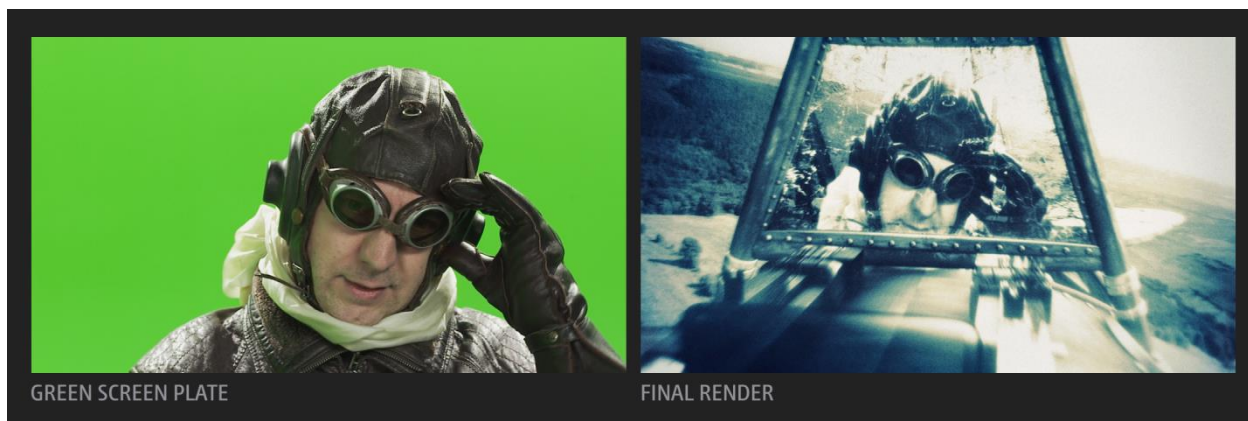


Fig.4 TV DIGI24 HD - imagini filmare PROMO, pentru emisiunea "2.0"

În exemplul prezentat personajul este un pilot de avion aflat în zbor în timpul unei lupte, iar actorul care interpretează acest rol a fost filmat în chroma key, așezat pe un cub verde alături de un ventilator care-i flutura eșarfa, imaginându-și zborul cu un vechi avion, în contextul unei lupte reale cu alte avioane inamice.

Grație efectelor CGI cu *motion tracking* și a programelor moderne de editare, chiar și atunci când nu este vorba de ficțiune de lung metraj cu buget mare, ci numai de un film scurt de câteva zeci de secunde, toate aceste efecte speciale greu de imaginat cândva, au devenit ușor accesibile și intens folosite, chiar și în televiziune.

Într-un studio virtual prezentatorii, moderatorii, uneori chiar și invitații ajung în situația de a fi actori, de a se comporta diferit de ceea ce le oferă spațiul real de desfășurare, care este de fapt un spațiu gol într-o mare de verde, deși pe ecranul televizorului, studioul de televiziune arată perfect: are plasmă uriașe cu insert video, pereți decorați cu tablouri, podea cu lumini în mișcare, diverse elemente de decor, immersive, grafică 3D etc.

Înconjurat de toate aceste elemente virtuale, personajul scenic, fie el prezentator, reporter, moderator, invitat etc., devine singura parte vie a acestei noi variante de spațiu de joc, cu rolul de a personifica, reprezenta și interpreta fiecare "personajul său", ca parte componentă primordială în crearea imaginii scenice, astfel încât telespectatorul să creadă ceea ce vede ca fiind într-un tot real.

De exemplu, într-un studio virtual un prezentator care privește spre o plasmă virtuală în care se află un reporter, nu vede concret acea plasmă, însă el trebuie să poarte un dialog cu acesta cât mai credibil, privind în direcția corectă, cu gestică, atitudinea și tonul de distanță potrivit unei situații reale, deși el privește doar un punct anume stabilit de regizor, pe un perete verde.

Fiind vorba de un studio virtual, mai exact un sistem de camere dotat cu senzori de deplasare, cu computere care au capacitatea de a procesa modificările de background în timp real pentru o orientare mai bună, există posibilitatea de a-i arăta prezentatorului aflat într-un astfel de spațiu, o plasmă cu imaginea finală, în funcție de care își stabilește reperele principale de orientare.

Televiziunea DIGI24 HD deține un studio virtual complex, încă de la inaugurare, din 1 Martie 2012, iar generozitatea unui astfel de studio, transformă în realitate aproape orice idee venită în sprijinul unei prezentări mai dinamice a știrilor de orice fel, conștienți de faptul că acest lucru complică și mai mult jocul actorului-prezentator, care deși rămâne în „peisajul verde” (chroma), este nevoit să interacționeze credibil, cu și mai multe obiecte invizibile din jurul lui.

Experiența de regizor artistic în cadrul trustului DIGI Tv m-a pus de multe ori în situația de a observa, din mijlocul evenimentelor, etapele de adaptare ale tuturor celor care fac parte din echipa de lucru a unui studio virtual și în special actorii sau mai bine spus prezentatorii, reporterii și moderatorii deveniți „actori” în urma sarcinilor avute și a modului verosimil în care rezolvă toate aceste sarcini. Într-un *“virtual de știri”*, așa cum i-am spus noi la Digi24 HD, sunt multe situațiile în care reporterul parcurge mai multe locații pentru a prezenta cât mai amănunțit informații care definesc o știre în stilul acestei televiziuni.

În imaginile de mai jos, reporterul de la secția politic, Alina Manolache, călătorește efectiv din studioul virtual într-un spațiu real, și anume intersecția din fața sediului Guvernului pentru a continua șirul informațiilor, direct din apropierea locului adus în discuție. (fig.5)



*Fig. 5 TV DIGI24 HD - “Virtual știri” , reporter Alina Manolache  
Trecere racord din studioul virtual în spațiu real. Regia: Cristi Toporan*

Acest gen de filmare specială “combinată” implică o coordonare atentă a reporterului-actor și a întregii echipe de filmare, mai ales prin păstrarea de racordurilor, de ritm, de stare, de mișcare, deci calități actoricești pe care, iată, și reporterii sunt nevoiți să le facă în televiziunea modernă.

În acest model de știre colorată artistic de idee, stil de filmare și interpretare actoricească a reporterului, environmentul virtual joacă un rol decisiv, acesta fiind locul în care sunt posibile toate aceste legături fără de care produsul final nu ar avea continuitate.

Tot cu ajutorul studioului virtual, o plasma tip “fereastră” și un video-inn adecvat, reporterii pot ajunge în doar câteva secunde oriunde, în locații reale ce pot fi aduse în studio, aproape de aceștia, prin varianta LIVE a locației, înregistrată sau chiar foto (*still*). (fig.6)



*Fig.6 TV DIGI24 HD - Trecere din studioul virtual într-o locație exterioară.  
Regia: Cristi Toporan*

Mai mult decât atât, cu un prezentator bine instruit, un reporter antrenat și un invitat atent, care a acceptat să intre în joc în cadrul unei emisiuni LIVE, televiziunea Digi 24 HD a adus virtual un reporter din parlament, direct în platoul real de știri. Pregătirea momentului a fost esențială, și dincolo de sincronizările tehnice, această “teleportare” nu ar fi reușit dacă “actorii” implicați nu ar fi interpretat perfect rolurile, conform indicațiilor regizorale, întrucât acest moment nu este o simplă relatare LIVE din Parlamentul României, ea devine un spectacol cu regizor și actori. (fig.7 și 8)



*Fig.7 TV DIGI24 HD  
chroma mobilă și pregătirea momentului de LIVE cu teleportare  
Regia: Cristi Toporan*



*Fig.8 TV DIGI24 HD  
„Teleportarea” jurnalistei Alina Manolache din Parlament în platoul real.  
Regia: Cristi Toporan*

O altă modalitate de prezentare a unei informații de tip reportaj, apărută recent în televiziune și diferită totodată de randarea în timp real specifică studioului virtual tv, este filmată tot pe chroma key și ulterior postprocesată pentru a fi completată cu imagini și informații care să susțină textul spus de reporterul- prezentator. Filmarea se face cu o singură cameră pe o singură direcție de filmare, cu decupaj cinematografic, schimbări de încadratură, unghiulație și atenție acordată racordului, întocmai ca la o producție cinematografică.

Și de această dată, sarcina dificilă îi revine reporterului prezentator, care la indicațiile regizorului care-l asistă și-l coordonează, execută mișcări precise spune un text și interacționează convingător cu obiecte “invizibile”, abilități specifice mai mult actorilor de film. (fig.9)



*Fig.9 TV DIGI24 HD - reporter Radu Maxim, randare reportaj auto  
Regia: Cristi Toporan*

După cum se poate observa în imagini, *randarea* face posibilă apariția umbrei personajului, a reflexiilor, a detaliilor, ceea ce creează un aer de autenticitate, de realism și adevăr, dar mai ales credibilitate din partea privitorilor. Reporterii și prezentatorii din televiziune, care au avut ocazia să experimenteze studioul virtual sau alte filmări *chroma key*, au intrat în contact și au dobândit informații de bază specifice filmului și actoriei de film, iar mai apoi adaptate și aplicate toate acestea în filmările “virtuale”, s-a constatat o îmbunătățire a calității filmării, a jocului actoricesc și a timpului efectiv dedicat finalizării unui astfel de proiect. În acest sens avem ca exemplu anul 2014, când în România au avut loc alegeri prezidențiale, și folosind o înregistrări pe *chroma* realizate special pentru acest moment, cu premierul Victor Ponta și Klaus Iohannis, și cunoscând faptul că moderatorul ediției speciale dedicată alegerilor, Cosmin Prielipceanu, este bine adaptat “jocului actoricesc” de spațiu virtual, m-am gândit ca înainte de prezentarea rezultatelor, cei doi să vină lângă moderator, să se salute cu o strângere de mână, iar mai apoi rezultatele sondajelor să fie afișate în dreptul fiecăruia. (fig.10). Încă o dată, totul a funcționat pe baza repetițiilor și pregătirilor anterioare, așa cum decurg lucrurile și în cadrul unei echipe înainte de turnarea unui film, păstrând evident proporțiile.

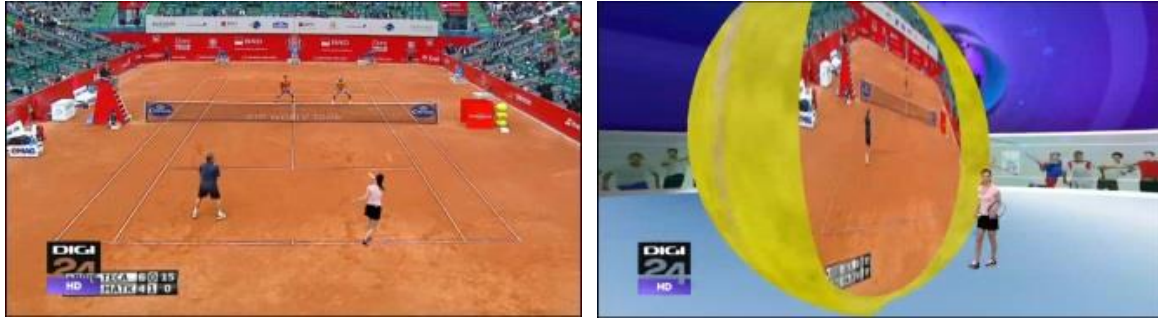


Fig .10 TV DIGI24 HD - Salut virtual, candidați alegeri 2014.  
Regia: Cristi Toporan

Un alt aspect important pe care vreau să-l evidențiez este acela că, tot acest spectacol video s-a derulat în direct, *live*. A fost vorba deci, de o succesiune de sincronizări ale întregii echipe: regizori, tehnicieni platou, operator VTR, operator CG, ș.a., în care orice greșeală ar fi compromis calitatea produsului final.

Atunci când vine vorba de studioul virtual imaginația poate merge oriunde fără limite, inclusiv până la aducerea în platoul de filmare a unei plasmă uriașe și a unei înregistrări dintr-un meci real de tenis, continuată cu implicarea în joc și un schimb credibil de mingi a prezentatorului de jurnal. (fig.11)





*Fig.11 TV DIGI24 HD  
“BRD Trophy” tenis virtual. Prezentator, Simona Țăranu și tenismenul, Horia Tecău.  
Regia: Cristi Toporan*

Astfel, o știre menită să informeze telespectatorii că „la DigiSport urmează să fie transmis în direct turneul BRD Trophy...” se poate transforma în mai mult decât atât, într-un spectacol vizual care susține și îmbracă informația într-o haină artistică, așa cum trebuie să fie o știre într-o televiziune din era tehnologiei digitale.

Acest exercițiu de televiziune demonstrează că o pregătire actoricească adresată reporterilor de televiziune poate contribui la ridicarea nivelului artistic și vizual al știrilor din televiziunea modernă.

## CONCLUZII

- Încă de la începutul ei, profesiunea de actor a fost plină de tensiune și schimbări, iar actorul a păstrat permanent clară conștiința misiunii sale, de a fi într-o continuă adaptare la noile cerințe, preocupat de a observa și evalua oferta sa comportamentală la diverse solicitări, arătând totodată disponibilitate pentru a primi sugestii în organizarea și dezvoltarea aptitudinilor din procesul de instruire.
- Călătorind în timp alături de actor am parcurs împreună cu acesta etapele evoluției teatrale, culoarul fascinant al artei cinematografice, vasta industrie a televiziunii moderne, și ne-am oprit în cele din urmă, pentru o analiză mai atentă, la perioada prezentă care atrage atenția și punctează o nouă etapă a evoluției jocului actorului, și anume studioul virtual din cinematografie și televiziune.
- În prezent, chiar și în spectacolele de teatru, se apelează tot mai mult la tehnologia digitală, iar actorii de film sunt tot mai solicitați pentru filmări în studiouri virtuale, în decoruri în care predomină culoarea verde sau albastră, fiind deseori puși în situația de a interacționa cu personaje, obiecte și locuri pe care și le imaginează numai, pentru că în realitate ei nu văd concret nimic din toate acestea.
- Nici în televiziunile mari lucrurile nu stau cu mult diferit. Aici, reporterii, prezentatorii și toți jurnaliștii care sunt solicitați și vor să ia parte la prezentarea artistică a informațiilor transmise prin intermediul televizorului, trebuie să poată “să joace roluri”, să fie deci și ei actori, de fiecare dată când scenariul este direcționat în mare parte spre studioul virtual.
- Date fiind toate acestea, sunt convins că studioul virtual și specificul acestui tip de filmare, reprezintă viitorul industriei cinematografice și de televiziune, iar o pregătire actricească în această direcție, adresată atât studenților de la facultățile de arte, precum și celor de la jurnalism, ar fi foarte utilă.

- În ansamblu, ipotezele principale ale prezentei cercetări au fost confirmate, ceea ce duce la concluzia că scopul studiului a fost atins.
- Contribuția personală a constat într-o incursiune bibliografică adâncită asupra jocului actorului. Astfel, punctele de vedere formulate în literatura de specialitate susțin prezenta cercetare și prin această lucrare am realizat o cercetare empirică în prelungirea celei bibliografice care a încercat să punteze criteriile coerente și consistente privitoare la jocul actorului în spațiul virtual în cinematografie și televiziune.
- Propun ca în aceste instituții de învățământ superior, să se introducă cursuri și programe de pregătire dedicate exclusiv pregătirii și îmbunătățirii jocului actorului în condițiile specifice studiourilor virtuale moderne, din film și televiziune.

**Cuvinte cheie:**

studio virtual, CGI, environment, chroma key, realitate virtuală, televiziune, teleportare, hologramă, stop-motion, single-frame, matte, split-screen, render, randare, efecte speciale, set-up, actor.

## BIBLIOGRAFIE

- Adler, Stella, *The Art Of Acting*, Editor Kissel, Howard, 2000, p. 27.
- Artaud, Antonin, *Le theatre et son double*, Editura Flammarion, Paris, 1985.
- Aslan, Odette, *L'acteur du XXe siecle: Ethique et technique*, Editura L'entretemps, Paris, 2005.
- Badian, Suzana, *Expresie și improvizație scenică*, curs practic, Editura Sport-Turism, București, 1977.
- Barba, Eugenio, Savarese, Nicola, *A Dictionary Of Theatre Antropology/The Secret Art Of The Performer*, p. 151.
- Barthes, Roland, *Retorica imaginii*, Revista Filmkultúra, nr. 5, 1990.
- Bazin, Andre, *Ce este cinematograful?* Editura Meridiane, 1968.
- Bălășescu, Mădălina, *Manual de producție de televiziune*, Editura Polirom, Iași, 2003.
- Beardon, Colin, *The ethics of Virtual reality*, în *Intelligent Tutoring Media*, 1992, p. 23.
- Boal, Augusto, *Jeux pour acteurs et non acteurs*, Editura La Decouverte, Poche, Paris, 1997.
- Bohanțov, Alexandru, *Jurnalismul de televiziune*, Editura Ulim, Chișinău, 2010.
- Braun, Edward, *Meyerhold on theatre*, London, Editura Methuen and Co Ltd., 1969, p.18-20.
- Brecht, Bertolt, *Préface au modèle de „Mère Courage”*, *Ecrits sur le théâtre*, L'Arche, 1963.
- Brecht, Bertolt, *Scrieri despre teatru*, Colecția Eseuri, Editura Univers, București. 1977.
- Brooks, Frederick Phillips Jr., *What's Real about Virtual Reality?*, *IEEE Computer Graphics and Applications*, November/December 1999, p. 16-27.
- Brook, Peter, *Spațiul gol*, Editura Unitext, București, 1997.
- Caranfil, Tudor, *Dicționar universal de filme*, Editura Litera Internațional, 2008.
- Cassell, Justine, și Thorisson, Kristinn, *The power of a nod and a glance: Envelope vs. emotional feedback in animated conversational agents*, *Applied Artificial Intelligence*, 1999, p. 519-539.

- Cassell, Justine, și Vilhjalmsson, Hannes, *Fully embodied conversational avatars: making communicative behaviors autonomous, Autonomous Agents and Multi-Agent Systems*, 1999, p. 45-64.
- Ceaușu, Gheorghe, *Lumea ca spectacol și spectacolul ca lume*, Editura Paralela 45, 2010.
- Chubbuck, Ivana, *Puterea actorului. Metoda Chubbuck*, Editura Quality Books, București, 2007.
- Cohen, Robert, *Puterea interpretării scenice. Introducere în arta actorului*, Editura Casa Cărții de Știință, Cluj, 2007.
- *Dogville: It Fakes a Village*, By A. O. Scott, The New York Times, march 21, 2000.
- Elsom, John, *Stanislavsky on Home Ground*, Londra, Section The Arts, 1989.
- *Enciclopedia Universală Britannica*, volumul 3, B-C, București, Editura Litera, 2010, p. 34-36.
- Freud, Sigmund, *Interpretarea viselor*, Opere, vol. IX, Editura Trei, București, 2003.
- Freud, Sigmund, *Psihoanaliză*, Editura Kriterion, București, 1977.
- Gorceakov, N., *Lecțiile de regie ale lui Stanislavski*, Editura de Stat pentru literatura și artă, București, 1955.
- Institutului de Istoria și Teoria Artei al AȘM, Chișinău, 1995, p.71-79.
- James, David E., *Allegories of Cinema, American film in the Sixties*, Princeton University Press, New York, 1989.
- Kael, Pauline, *Bonnie and Clyde în Pauline Kael, For Keeps*, Plume, New York, 1994, p.141.
- Kael, Pauline, *Trash, Art, and the Movies în Going Steady*, Marion Boyers, New York, 1994.
- Kanfer, Stefan, *The Shock of Freedom in Films*, Time Magazine, 8 Dec 1967.
- Knopf, Robert, *The Theater and Cinema of Buster Keaton*, Paperback, 22 august, 1999.
- Littera, George, *Istoria filmului universal 1895-1945*, Editura UNATC Press, București, 2010.
- Lupu Hausvater, Ada, „Sistemul de regie al lui Vsevolod Meyerhold”, 2010.
- Martin, Esslin, *Teatrul absurdului*, Editura Uniter, București, 2009.

- Mateas, Michael, *An Oz-Centric Review of Interactive Drama and Believable Agents*, School of Computer Science, Carnegie Mellon, 1997.
- Michel, Marie, *Noul Val Francez: O școală artistică*, Editura IBU Publishing, 2010.
- Monaco, Paul, *The Sixties, 1960-69, History of American Cinema*, University of California Press, London, 2001.
- Nate, Reiland, *Acting the Part, Research/Penn State*, January, 2001.
- Perrucci, Andrea, *Despre arta reprezentăției dinainte gândite și despre Improvizație*, Editura Meridiane, București, 1982.
- Popescu, Marian, *Textul și interpretul*, Editura Unitext, București, 2006.
- Rothaler, Max, *Virtual studio technology*, Technical Review Summer, 1996, p.3-5.
- Sadoul, Georges, *Istoria cinematografului mondial*, Editura Stiințifică, 1961, p.245.
- Schechner, Richard, *Eseuri despre teoria spectacolului*, Budapesta, 1984.
- Sillamy, Norbert, *Dicționar de psihologie*, Larousse, București, 1996.
- Spolin, Viola, *Improvizații pentru teatru*, Editura UNATC Press, București, 2007.
- Stanislavski, K., *Munca actorului cu sine însuși*, ESPLA, București, 1955.
- Steed, Anthony, Slater, Mel, și Sadagic, Amela, *Leadership and collaboration in virtual environments*, IEEE Virtual Reality, Houston, March 1999, p. 58-63.
- Strasberg, Lee, *A drem of passion/The development of the Method*, p.167.
- Strașun, Leonid, *Cinematografia*, Editura Tineretului, 1956, p. 70-95.
- Teatrul TV, *O formă deschisă de spectacol*, ARTA '98. Anuar al Institutului Studiul Artelor al AȘM, Chișinău, 1999, p. 164-166.
- Tonitza-Iordache, Mihaela, Banu, George, *Arta Teatrului*, Editura Enciclopedică Română, București, 1975.
- Waters, K., și Parke, F., *Computer Facial Animation*, A K Peters Ltd, ISBN: 1568810148, 1996.
- Zamfirescu, Florin, *Actorie sau magie*, Editura Privirea, București, 2003.

## RESURSE BIBLIOGRAFICE ACCESATE ONLINE

- \*\*\*<http://www.agerpres.ro/flux-documentare/2014/02/06/documentar-charlie-chaplin-actorul-de-geniu-care-a-creat-vagabondul--09-21-06>
- \*\*\*<http://atelier.liternet.ro/articol/8996/Michel-Marie-Laurentiu-Dulman/Noul-Val-Francez-O-scoala-artistica.html>

- [\\*\\*\\*http://autori.citatepedia.ro/de.php?p=6&a=Amza+Pellea](http://autori.citatepedia.ro/de.php?p=6&a=Amza+Pellea)
- [\\*\\*\\*http://biografii.famouswhy.ro/sergey\\_fiks/](http://biografii.famouswhy.ro/sergey_fiks/)
- [\\*\\*\\*http://blogu.lu/ariel/2010/04/18/principii-expresioniste-in-scenografia-din-teatrul-german-la-inceputul-secolului-xx/](http://blogu.lu/ariel/2010/04/18/principii-expresioniste-in-scenografia-din-teatrul-german-la-inceputul-secolului-xx/)
- [\\*\\*\\*http://carturesti.ro/carte/munca-actorului-cu-sine-insusi-vol-i-218758](http://carturesti.ro/carte/munca-actorului-cu-sine-insusi-vol-i-218758)
- [\\*\\*\\*http://www.cinemagia.ro/forum/archive/index.php/t-86979.html](http://www.cinemagia.ro/forum/archive/index.php/t-86979.html)
- [\\*\\*\\*http://www.cinemarx.ro/filme/The-Loneliness-of-the-Long-Distance-Runner-Singuratatea-alergatorului-de-cursa-lunga-17273.html](http://www.cinemarx.ro/filme/The-Loneliness-of-the-Long-Distance-Runner-Singuratatea-alergatorului-de-cursa-lunga-17273.html)
- [\\*\\*\\*https://clubulcinefililorfocsani.wordpress.com/2010/02/06/hoti-de-biciclete-vittorio-de-sica-1948-11-februarie-tot-la-biblioteca-de-copii-si-tineret/](https://clubulcinefililorfocsani.wordpress.com/2010/02/06/hoti-de-biciclete-vittorio-de-sica-1948-11-februarie-tot-la-biblioteca-de-copii-si-tineret/)
- [\\*\\*\\*http://www.crankinblackbox.com/meyerhold.html](http://www.crankinblackbox.com/meyerhold.html)
- [\\*\\*\\*http://www.descopera.org/metropolis-1927/](http://www.descopera.org/metropolis-1927/)
- [\\*\\*\\* http://documents.tips/documents/alexandru-bohantov-abstract.html](http://documents.tips/documents/alexandru-bohantov-abstract.html)
- [\\*\\*\\*http://documents.tips/documents/buster-keaton-55c61371a6ecd.html](http://documents.tips/documents/buster-keaton-55c61371a6ecd.html)
- [\\*\\*\\* http://documents.tips/documents/etica-realitatii-virtuale.html](http://documents.tips/documents/etica-realitatii-virtuale.html)
- [\\*\\*\\*http://documents.tips/documents/istoria-filmului-universaltot1.html](http://documents.tips/documents/istoria-filmului-universaltot1.html)
- [\\*\\*\\*http://dexonline.ro/definitie/etica](http://dexonline.ro/definitie/etica)
- [\\*\\*\\*http://documents.tips/documents/scoala-nationala-de-studii-politice-si-administrative-facultatea-de-comunicare.html](http://documents.tips/documents/scoala-nationala-de-studii-politice-si-administrative-facultatea-de-comunicare.html)
- [\\*\\*\\*http://documents.tips/documents/triunghiul-comunicarii.html](http://documents.tips/documents/triunghiul-comunicarii.html)
- [\\*\\*\\*http://www.ebu.ch/dvb\\_articles/dvb\\_tv-history.htm](http://www.ebu.ch/dvb_articles/dvb_tv-history.htm)
- [\\*\\*\\*http://eliberart.ro/analiza-comparativa-roma-oras-deschis-duminica-la-ora-6/](http://eliberart.ro/analiza-comparativa-roma-oras-deschis-duminica-la-ora-6/)
- [\\*\\*\\*http://enciclopediaromaniei.ro/wiki/Televiziunea\\_%C3%AEn\\_Rom%C3%A2n\\_ia](http://enciclopediaromaniei.ro/wiki/Televiziunea_%C3%AEn_Rom%C3%A2n_ia)
- [\\*\\*\\*https://filmmenu.wordpress.com/2011/03/22/cineclub-film-menu-a-taste-of-honey/](https://filmmenu.wordpress.com/2011/03/22/cineclub-film-menu-a-taste-of-honey/)
- [\\*\\*\\*http://ilincestrate.blogspot.ro/2011/08/citate-despre-arta-actorului.html](http://ilincestrate.blogspot.ro/2011/08/citate-despre-arta-actorului.html)
- [\\*\\*\\*http://www.istoriafilmului.ro/articol/208/agresivitatea-neputintei-laurence-olivier-hamlet-1948](http://www.istoriafilmului.ro/articol/208/agresivitatea-neputintei-laurence-olivier-hamlet-1948)
- [\\*\\*\\*http://mirceadumitrescu.trei.ro/hamlet.htm](http://mirceadumitrescu.trei.ro/hamlet.htm)
- [\\*\\*\\*http://mirceadumitrescu.trei.ro/tonyrichardson.htm](http://mirceadumitrescu.trei.ro/tonyrichardson.htm)
- [\\*\\*\\*http://www.ntvonline.ro/noutati/interviu-eveniment-criticul-manuela-cernat-filmele-romane-ti-sunt-un-tezaur-nu-vor-muri-niciodat-galerie-foto](http://www.ntvonline.ro/noutati/interviu-eveniment-criticul-manuela-cernat-filmele-romane-ti-sunt-un-tezaur-nu-vor-muri-niciodat-galerie-foto)

- [\\*\\*\\*http://old.uat.ro/admin/js/spaw2/uploads/files/Cristache Niculae Rezumatul t ezei romana.pdf](http://old.uat.ro/admin/js/spaw2/uploads/files/Cristache_Niculae_Rezumatul_t_ezei_romana.pdf)
- [\\*\\*\\*http://www.port.ro/richard\\_al\\_iii-lea\\_richard\\_iii/pls/w/films.film\\_page?i\\_film\\_id=62127](http://www.port.ro/richard_al_iii-lea_richard_iii/pls/w/films.film_page?i_film_id=62127)
- [\\*\\*\\*http://www.postmodern.ro/articol/pierrot-le-fou-capricios-si-serios-vesel-si-trist-plus-multe-alte-combinatii-imposibile](http://www.postmodern.ro/articol/pierrot-le-fou-capricios-si-serios-vesel-si-trist-plus-multe-alte-combinatii-imposibile)
- [\\*\\*\\*http://www.radubuzaianu.ro/horatiu-malaele-2/](http://www.radubuzaianu.ro/horatiu-malaele-2/)
- [\\*\\*\\*http://revistanautilus.ro/articole/etica-realitatii-virtuale/](http://revistanautilus.ro/articole/etica-realitatii-virtuale/)
- [\\*\\*\\*http://www.scritub.com/arta-cultura/Scoala-Americana-de-Actorie82127.php](http://www.scritub.com/arta-cultura/Scoala-Americana-de-Actorie82127.php)
- [\\*\\*\\*https://www.utwente.nl/bms/wijsb/organization/brey/Publicaties\\_Brey/Brey\\_1999\\_Representation\\_Virtual-Reality.pdf](https://www.utwente.nl/bms/wijsb/organization/brey/Publicaties_Brey/Brey_1999_Representation_Virtual-Reality.pdf)
- [\\*\\*\\* https://ro.wikipedia.org/wiki/Actor](https://ro.wikipedia.org/wiki/Actor)
- [\\*\\*\\*https://en.wikipedia.org/wiki/Sch%C3%BCfftan\\_process](https://en.wikipedia.org/wiki/Sch%C3%BCfftan_process)
- [\\*\\*\\*https://ro.wikipedia.org/wiki/Buster\\_Keaton#Filmografie](https://ro.wikipedia.org/wiki/Buster_Keaton#Filmografie)
- [\\*\\*\\*https://ro.wikipedia.org/wiki/Charlie\\_Chaplin](https://ro.wikipedia.org/wiki/Charlie_Chaplin)
- [\\*\\*\\* https://ro.wikipedia.org/wiki/Efect\\_special](https://ro.wikipedia.org/wiki/Efect_special)
- [\\*\\*\\*https://ro.wikipedia.org/wiki/Film\\_mut](https://ro.wikipedia.org/wiki/Film_mut)
- [\\*\\*\\*http://ro.wikipedia.org/wiki/Film\\_sonor](http://ro.wikipedia.org/wiki/Film_sonor)
- [\\*\\*\\*http://ro.wikipedia.org/wiki/Realitate\\_virtual%C4%83](http://ro.wikipedia.org/wiki/Realitate_virtual%C4%83)
- [\\*\\*\\*https://ro.wikipedia.org/wiki/Sitcom](https://ro.wikipedia.org/wiki/Sitcom)
- [\\*\\*\\*https://en.wikipedia.org/wiki/Teleplay](https://en.wikipedia.org/wiki/Teleplay)
- [\\*\\*\\*http://www.worldandijournal.com/](http://www.worldandijournal.com/)
- [\\*\\*\\*https://ro.wikiquote.org/wiki/William\\_Shakespeare](https://ro.wikiquote.org/wiki/William_Shakespeare)
- *Unele elemente pentru o tipologie a spectatorului de teatru, ARTA '95. Anuar al Institutului Studiul Artelor al AȘM. Chișinău, 1995, p. 71-79.*

## IMAGINI

\*\*\* arhiva personală

\*\*\* via internet