

O DISPOSITIVO DE CRIAÇÃO NO FILME *JOGO DE CENA*, DE EDUARDO COUTINHO

Gabriela Almeida

Profa. Dra. da Universidade Luterana do Brasil - ULBRA

Augusto Bozzetti

Bolsista de iniciação científica da Universidade Luterana do Brasil - ULBRA

RESUMO:

Este trabalho apresenta um recorte dos estudos que vêm sendo desenvolvidos no projeto de pesquisa Tendências do documentário brasileiro contemporâneo, vinculado ao curso de Comunicação Social da ULBRA Canoas. Propõe-se uma análise do filme *Jogo de Cena*, produzido em 2007 por Eduardo Coutinho, a partir do conceito de dispositivo de criação, surgido na última década nas teorias brasileiras do documentário (DA-RIN, 2004; LINS e MESQUITA, 2008a e 2008b; MIGLIORIN, 2005a e 2005b; FREIRE, 2011), para se referir a um conjunto de filmes marcados por um processo criativo que se reflete nas obras num nível ético e estético ao tornar mais complexa a relação do gênero documentário com o “real”, matéria prima deste tipo de cinema. Ao invés de um simples registro de caráter observacional ou da tradicional mistura de narração com entrevistas que aproxima o documentário da linguagem do jornalismo televisivo, os filmes baseados em dispositivos de criação lidam fortemente com o acaso, com os discursos em primeira pessoa e a com incorporação de expedientes de encenação comumente associados ao cinema de ficção, como é o caso de *Jogo de Cena*. A realização do documentário por Coutinho partiu de um anúncio de jornal bastante simples, que convidava mulheres adultas a contar suas histórias pessoais. Feitos estes primeiros registros, de teor documental, Coutinho transformou os depoimentos destas mulheres em um roteiro de ficção, incorporando claramente um processo de encenação ao filme. Assim, as mesmas histórias que haviam sido registradas de modo documental foram encenadas por atrizes brasileiras, algumas muito conhecidas do público, e outras não. Numa dinâmica em que o espectador é convidado a transitar e se perder entre, de um lado, a contemplação dos registros documentais em que as mulheres contam suas histórias em primeira pessoa e, do outro, os registros ficcionalizados em que atrizes recontam as mesmas histórias, Coutinho derruba algumas fronteiras entre documentário e ficção, brincando com o pacto de crença que normalmente se estabelece entre a imagem documental e o público. O filme põe em cheque justamente a principal ferramenta do cinema documental, ou seja, a sua inequívoca capacidade de traduzir e embalar a “realidade” em sons e imagens, ao estabelecer um dispositivo de criação que desafia a credulidade do espectador e o obriga a refletir sobre a ideia de “verdade” no documentário.

PALAVRAS-CHAVE: Documentário brasileiro. Dispositivo de criação. Jogo de Cena.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta um recorte dos estudos que vêm sendo desenvolvidos no projeto de pesquisa Tendências do documentário brasileiro contemporâneo, vinculado ao curso de Comunicação Social da ULBRA Canoas, do qual participam atualmente um bolsista PROICT e um grupo de oito voluntários, alunos das habilitações em Jornalismo, Produção Audiovisual e Relações Públicas.

O projeto de pesquisa tem como objetivo mapear tendências do documentário brasileiro contemporâneo, a partir da observação de filmes lançados desde 2000 no país. O recorte temporal indicado justifica-se no interior de um panorama mais amplo da produção documental mundial, que neste século XXI tem sido marcada por mudanças bastante substanciais em relação a uma certa “tradição” que sempre marcou a história do documentário como gênero audiovisual. Dos registros mais convencionais baseados em premissas como a objetividade e a imparcialidade e numa relação de alteridade em que o realizador observa e registra o Outro de fora (seja ele um indivíduo ou grupo social), produzindo um discurso fílmico que é necessariamente de terceira pessoa, o documentário experimenta um giro subjetivo em que se tornam importantes o registro autobiográfico, as experimentações de autorrepresentação e a exploração dos chamados dispositivos de criação.

Mais aprofundadamente, o projeto de pesquisa visa trazer à luz das discussões teóricas os mecanismos empregados em boa parte da produção documental recente e que, cada vez mais, têm sido usados não somente como ferramenta estética na busca de um frescor narrativo capaz de diferenciar esse tipo de filme das reportagens e vídeos educativos, tão comuns quanto repetitivos em tempos de massificação da TV a cabo e das plataformas alternativas de consumo de audiovisual, e sim como uma potente ferramenta para reacender a mais antiga das discussões que é, afinal, o próprio cerne dos filmes documentários: a relação do cinema com a “realidade”, com o nosso mundo histórico, traduzida de forma mais eloquente no conceito de “verdade”.

2. OBJETIVOS

Este trabalho tem como objetivo geral apresentar uma análise do filme *Jogo de Cena*, do cineasta Eduardo Coutinho, à luz do conceito de dispositivo de criação, contribuindo para a pesquisa sobre cinema documentário a partir de um recorte teórico e empírico bastante atual, e permitindo problematizar alguns traços marcantes da produção documental brasileira contemporânea.

3. DISCUSSÃO: ALGUMAS VIRADAS HISTÓRICAS DO CINEMA DOCUMENTÁRIO E A QUESTÃO DO DISPOSITIVO

Desde *Nanook, o esquimó* (*Nanook of the North*, Robert Flaherty – 1922), considerado como o primeiro documentário, ou a obra inaugural de um outro cinema capaz de se sustentar como gênero paralelamente ao cinema de ficção, a discussão estabelecida e que ajudou a fundar o conceito de documentário como o conhecemos hoje foi sempre em relação à capacidade que este tipo de filme teria, potencialmente, de lidar com a “verdade” do mundo. Não apenas uma “verdade” que a princípio poderia ser do filme ou do seu diretor, mas uma “verdade” mais universal, que estava ao redor, ou seja, o domínio do mundo natural pelo homem e suas máquinas, na tentativa de explicar este mesmo mundo em um conceito fechado e definitivo.

Se o diretor de *Nanook, o esquimó*, Robert Flaherty, tivesse conseguido finalizar o filme na primeira vez em que o rodou, em 1916, é provável que a obra não tivesse tanta força assim. Porém, em razão de um incêndio que comprometeu os negativos de praticamente todo o material captado em suas primeiras viagens à baía de Hudson, na qual vivia a comunidade de esquimós retratada, o cineasta precisou voltar à locação em 1920 e recomeçar o trabalho, agora impregnado pela linguagem audiovisual usada no cinema de ficção e que se desenvolvia tão rápido quanto se consagrava diante das plateias do mundo inteiro¹.

¹ Vale lembrar que data de 1915 o lançamento do longa-metragem ficcional “O Nascimento de uma Nação”, do cineasta norte-americano D.W. Griffith, tido como o filme que consolida a linguagem do cinema e confere a esta arte as suas características hegemônicas, basicamente

Flaherty refilmou então seu projeto original, encenando boa parte das ações com os mesmos “personagens” da sua filmagem original, agora transformados em intérpretes de si mesmos ao reproduzir aquilo que já tinham feito antes. Se as ferramentas narrativas oriundas da ficção e recém-incorporadas pelo documentário foram a mola propulsora de Flaherty na busca dessa verdade no início da década de 1920, é preciso registrar que o cinema documentário teve também outros pontos de virada e amadurecimento importantes.

Nos anos de 1950, por exemplo, são os equipamentos portáteis de captação de imagem e os gravadores de áudio de fácil sincronização sonora que possibilitam uma nova ruptura, que também reacende a discussão em torno da dicotomia ficção/realidade, com o surgimento dos movimentos do Cinema Direto, nos EUA e do Cinema Verdade, na França. Nestes movimentos, já é possível identificar a exploração mais incisiva de recursos que, muitos anos depois, os teóricos do documentário viriam a chamar de “dispositivos de criação”, como as estratégias de ficcionalização e a criação de métodos que abandonam totalmente a ideia de um “real” prévio à filmagem que o cineasta apenas registra.

Como exemplo, é possível citar o filme *A Pirâmide Humana*, realizado pelo cineasta francês Jean Rouch, em 1959, na Costa do Marfim. A partir da observação de que, num liceu onde estudavam jovens negros (da população local) e brancos (filhos de franceses), estes grupos não interagiam em nenhuma instância, Rouch propõe que passem a conviver para que ele registre num documentário as situações e conflitos originados no convívio. Ou seja, o cineasta cria uma situação que não existia no mundo histórico e divide com o espectador o tempo inteiro este processo de criação. Assim, ao invés de vermos a falta de convivência entre jovens brancos e negros num liceu de Abidjan, vemos, em contraponto, o que decorre de um convívio sugerido pelo realizador, que interfere diretamente na realidade que filma.

as mesmas até o presente: narratividade, encenação, presença de atores que interpretam papéis pré-definidos por um roteiro, experiência do cinema numa sala escura de projeção em que o espectador assiste a um filme de cerca de duas horas, etc.

Outro salto temporal nos traz ao século XXI, marcado por uma terceira onda transformadora na experiência não só de produzir filmes, mas também de fruí-los, através da massificação e da popularização dos meios de produção audiovisuais. O público pós-anos 2000 não só consome muito mais conteúdo audiovisual que o de outrora, como também está produzindo, o que gera uma densidade maior de representações da realidade do que aquela que o cinema industrial tem capacidade de produzir. Ancorados neste novo momento e nas possibilidades de realização de conteúdos audiovisuais que são mais acessíveis a um conjunto maior de pessoas, passam a surgir de maneira definitivamente mais relevante os chamados filmes de dispositivo, misturados aos métodos de reflexão e ensaio, que problematizam a noção de “verdade” no documentário.

No Brasil, a ideia de dispositivo de criação vem sendo explorada pela teoria do documentário para explicar algumas experiências contemporâneas, por autoras como Consuelo Lins e Cláudia Mesquita (2008a e 2008b). A expressão acabou se popularizando não apenas no campo acadêmico, mas também na crítica cinematográfica, a ponto de ser já bastante comum encontra-la em referências a documentários brasileiros recentes como “ *Rua de mão dupla*, de Cao Guimarães, *Pacific* (2009), de Marcelo Pedroso, *Doméstica* (2012), de Gabriel Mascaro e *Jogo de Cena*, de Eduardo Coutinho (2007). Segundo Consuelo Lins e Cláudia Mesquita:

Ele [o dispositivo] remete à criação, pelo realizador, de um artifício ou protocolo produtor de situações a serem filmadas, o que nega diretamente a ideia do documentário como obra que ‘apreende’ a essência de uma temática ou de uma realidade fixa e preexistente. [...] teríamos, nos ‘filmes de dispositivo’ a criação de uma ‘maquinação’, de uma lógica, de um pensamento que institui condições, regras, limites para que o filme aconteça. Essa emergência do ‘documentário de dispositivo’ teve sequência no decorrer dos anos 2000, estimulada pelo cruzamento com referências e trajetórias vindas da videoarte e das artes plásticas. (LINS, MESQUITA, 2008a, p. 168-169)

Ou seja, nestes casos o dispositivo corresponde, de forma geral, ao conceito de fundo da obra documental, e tem como objetivo complexificar a

relação do realizador e do próprio filme com o real. Não que exista documentário possível sem dispositivo, mas em alguns casos, a exploração reflexiva do dispositivo – muitas vezes num nível metalinguístico – torna-se a peça fundamental, condição de possibilidade do filme. Também está implícita nesta leitura uma valorização do documentário como processo, em que colocar o dispositivo de criação em funcionamento importa tanto quanto o resultado que dele deriva (o acaso passa a ser ainda mais valorizado e incorporado ao documentário, já que a realização de um “documentário de dispositivo” abarca um grau muito maior de “risco do real” e permite, ao menos no momento da captação, menor controle por parte do cineasta).

4. MATERIAIS E MÉTODOS

O material empírico fundamental deste trabalho é o já citado filme *Jogo de Cena* (Eduardo Coutinho, 2007). A partir de um olhar à sua complexa formulação estético-narrativa, pretendemos perceber como o dispositivo de criação opera no documentário em questão. A análise se dará numa abordagem qualitativa baseada no método de análise fílmica proposto por Vanoye e Goliot-lété (2005), cruzado com as contribuições das teorias do documentário.

4.1. SOBRE O FILME *JOGO DE CENA*

Jogo de Cena foi lançado em 2007 por Eduardo Coutinho, o mais importante documentarista brasileiro em termos de importância histórica para o cinema nacional e um dos mais relevantes do mundo. Considerado durante muito tempo um realizador que se baseava em métodos de entrevistas e produzia filmes centrados na palavra das pessoas que entrevistava, Coutinho decide explorar em *Jogo de Cena* novas possibilidades de realização documental. Elas também partem da palavra e dos depoimentos colhidos em entrevistas, mas vão além.

São dois, na verdade, os dispositivos criativos engendrados por Coutinho em *Jogo de Cena*. O primeiro, a princípio definitivo, mas que se

revela apenas um alicerce ético/estético para o segundo, é o anúncio de jornal exibido logo nos primeiros segundos do filme, dando conta do método de produção escolhido para encontrar as histórias e personagens a serem usadas no projeto: o anúncio convida a participar de um projeto de documentário mulheres com mais de dezoito anos, moradoras do Rio de Janeiro, que tenham histórias para contar. Oitenta e três mulheres atenderam ao anúncio, e vinte e três delas foram selecionadas e filmadas no Teatro Glauce Rocha, no Rio de Janeiro.



Figura 1 - Anúncio de jornal convocando mulheres a contarem suas histórias.

Fonte da imagem: Impressão de tela do DVD de *Jogo de Cena*.

O segundo dispositivo, porém, é o que maquina as reais questões que o filme propõe. A partir dos depoimentos captados com as voluntárias que responderam ao anúncio e foram selecionadas, Coutinho reorganiza seu material bruto e o transforma em roteiro, decupando e colocando no papel tudo aquilo que foi dito originalmente em vídeo pelas voluntárias. Este roteiro é utilizado para que atrizes brasileiras, algumas popularmente conhecidas, outras não, vistam esses papéis e encenem com o diretor, no mesmo espaço cenográfico, o sugestivo teatro com cadeiras vazias, os relatos colhidos no mundo natural, criando outra dimensão para as histórias ali apresentadas. Na montagem do filme, este segundo dispositivo de criação de criação deixa o filme ainda mais complexo, quando Coutinho mistura os depoimentos das

donas da história aos registros das atrizes encenando rigorosamente as mesmas histórias.

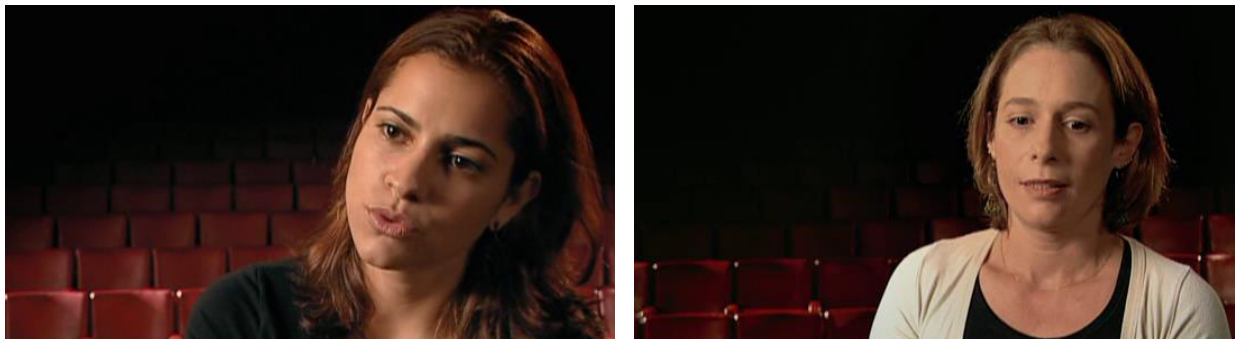


Figura 2 - No *frame* à esquerda, a voluntária Gisele Alves Moura conta sua história a Eduardo Coutinho. À direita, a atriz Andréa Beltrão, que interpreta a história de Gisele para Coutinho, no mesmo espaço. Fonte das imagens: Impressão de tela do DVD de *Jogo de Cena*.

O que faz essa complexa engrenagem funcionar é justamente a montagem. Após sugerir que estamos prestes a ouvir relatos não-ficcionais, como prevê o anúncio de jornal, o filme desmonta essa premissa ao colocar atrizes, que sabemos serem atrizes por conta da sua popularidade, declamando alguns trechos dos mesmos relatos que acabamos de ver e ouvir contados pelas suas verdadeiras “donas”. Mas o dispositivo somente se completa com a terceira categoria de personagens proposta por Coutinho: as atrizes desconhecidas. Quando vemos outra pessoa que não conhecemos previamente, como as supostas voluntárias do anúncio, contando também as mesmas histórias (assim como as atrizes famosas), passamos a nos perguntar quem de fato é viveu a experiência, e quem apenas a encena.

Se a segunda categoria de personagens, as atrizes popularmente conhecidas, criam, a princípio, um debate nem tão novo assim a respeito da dicotomia real/ficção no documentário, são as atrizes desconhecidas que vão completar o dispositivo e dar a ele a relevância de inaugurar, ou coroar o novo momento do cinema brasileiro e mundial, onde a questão chave não é mais o que é ou não realidade e, sim, como o cinema deve lidar com essa questão.

5. RESULTADOS E CONSIDERAÇÕES

As conclusões preliminares do estudo sugerem que estamos diante de uma intersecção entre documentário e ficção que vai além da discussão do que é verdade ou não, debruçando-se sobre o que é, afinal, a arte do cinema. É possível verificar que aí se encontra um novo movimento de ruptura histórica na estrutura dos gêneros cinematográficos de documentário e ficção, que precisa ser devidamente problematizado e está sendo mapeado pelo grupo de pesquisa do qual este trabalho é oriundo. Assim, como resultado, o projeto atualmente em andamento visa não só identificar como os traços do documentário contemporâneo surgem na produção brasileira, que tem sido cada vez mais numerosa e se destacou pela sua qualidade (inclusive internacionalmente), como também propor uma nova perspectiva, ainda muito pouco discutida no âmbito acadêmico, a respeito do dispositivo criativo usado por Eduardo Coutinho no seu filme *Jogo de Cena*.

6. BIBLIOGRAFIA

DA-Rin, Silvio. Espelho Partido – Tradição e Transformação do documentário. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2004.

LINS, Consuelo, MESQUITA, Cláudia. Filmar o real: sobre o documentário brasileiro contemporâneo. Rio de Janeiro: Zahar, 2008a.

LINS, Consuelo, MESQUITA, Cláudia. Aspectos do documentário brasileiro contemporâneo (1999-2007). In: BAPTISTA, Mauro, MASCARELLO, Fernando. Cinema mundial contemporâneo. Campinas: Papyrus, 2008, p. 157-175.

MIGLIORIN, Cezar. Filme-Dispositivo: Rua de Mão Dupla, de Cao Guimarães. Estudos Socine de Cinema, Ano VI. São Paulo: Nojosa Edições, 2005a, p. 143-150.

MIGLIORIN, Cezar. O dispositivo como estratégia Narrativa. In: Compós, 2005, Niterói. Anais do XVIII Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2005b.

FREIRE, Marcius. Documentário: ética, estética e formas de representação. São Paulo: Annablume, 2011.

VANOYE; Francis. GOLIOT-LÉTÉ; Anne. Ensaio Sobre A Análise Fílmica. Ed: Papyrus, 2002.