

5. Os cinemas novos e a tecnologia liberam o documentário

O que normalmente é denominado de cinemas novos são os movimentos cinematográficos do pós-guerra, que se iniciam com o neo-realismo italiano, que inicia com *Ossessione* (1943) Visconti, Rossellini, De Sica, se estendendo depois para França, Nouvelle Vague (Jean-Luc Godard, François Truffaut, Alain Resnais), Japão, Nouvelle Vague Japonesa, (Oshima, Ko Nakahira, Yoshishige Yoshida e Masahiro Shinoda), Brasil, Cinema Novo Brasileiro (Glauber Rocha, Joaquim Pedro de Andrade, Ruy Guerra), Alemanha, Novo Cinema Alemão (Wim Wenders, Herzog, Syderberg).

O fim da guerra levou os Europeus a diversos questionamentos sobre os acontecimentos e algumas certezas. Para esta nova corrente filosófica chamada por alguns de Humanismo o homem é o centro do mundo. Apesar de ser um humanismo de esquerda, ele surge após a segunda guerra com os aliados e os americanos. Até então vigorava a razão de estado, o futurismo de Marinetti explicitado no Manifesto Futurista publicado em 20 de fevereiro de 1909¹.

As propostas humanistas possibilitam a reflexão sobre a subjetividade. Dentre as várias correntes humanistas, a do filósofo francês Jean-Paul Sartre (1905-1980), o Existencialismo foi a que mais influenciou este cinema. Para Sartre o sujeito tem que ser responsável e estar consciente dos seus atos. A partir da responsabilidade você pode escolher. Para Sartre “o homem é o que ele faz”. Nesse sentido Sartre desenvolve os conceitos de mentira e desculpa – que são pensados em relação aos países fascistas: Japão, Alemanha, Itália. Para ele, alemães, italianos e japoneses, não podiam se isentar de sua responsabilidade na guerra e atribuí-la apenas aos seus governantes.

A valorização do sujeito e a obra de Sartre também vão influenciar na noção de autor: “Não há outro gênio, senão aquele que se exprime nas obras de arte” (Sartre). A partir do neo-realismo fala-se do cinema de Fellini, Rossellini, antes se falava em produtoras: Paramount, Metrô, que dividiam seus filmes em gêneros e tinham como carro chefe, um *star system*. O cinema passa a valorizar a arte e a discussão política. Um produto intelectual que tem por trás uma pessoa pensando sobre o assunto, que é

¹ “Nos queremos glorificar a guerra – única higiene do mundo -, o militarismo, o patriotismo, o gesto destruidor dos anarquistas, as belas idéias que matam, e o menosprezo da mulher. Nós queremos demolir os museus, as bibliotecas; e combater o moralismo, o feminismo e todas as covardias oportunistas e utilitárias”.

o autor = diretor. O autor enquanto artista já existia (Lang – Léger) - o que surge neste momento é o autor enquanto política, ou seja, uma política que defende uma nova maneira de fazer e pensar o cinema. Um cinema de transição - que nega sua essência industrial, está em busca de uma utopia: sociedade socialista. Repleto de dicotomias, este cinema coloca em oposição: Autor x produtoras - Arte x cinema de gênero (western, comédia, policial, etc.), rede de cinemas convencional x cineclubes², entre outras.

Um dos movimentos importantes para entendermos algumas mudanças no projeto de cinema documentário que acontece principalmente nos países Europeus é o Neo-Realismo. Movimento de cinema ficcional que se desenvolve em oposição ao cinema documental manipulado pelo nazismo. A sua proposta é mostrar uma “verdadeira” realidade em oposição a uma “falsa” realidade. Neste contexto há a busca por uma identidade perdida com a guerra e com a imagem criada pelos nazistas. Recupera o conceito de nação - ligado ao de identidade do autor. O autor passa a ser importante - criador - diferente do cinema anterior que era conhecido pelos atores (Star System).

Em relação à estética, o neo-realismo lançou o Manifesto Estética da Fome, no qual definia os preceitos que deviam guiar os diretores:

- a) Espírito documental: atores não-profissionais, desligados do *star-system*, os filmes não têm estrelas famosas;
- b) Espírito de descoberta: a câmera é vista como um instrumento de investigação que busca o que está por trás da realidade.
- c) Valorização do indivíduo: até então se falava e se mostrava as massas (fascismo), agora se valoriza os closes do rosto, plano detalhe do olhar, das características físicas das personagens, atribuindo uma identidade às personagens.
- d) Retomada do ideário revolucionário: adquire um caráter de denúncia de esquerda; Contemporaneidade: filmagem com estilo de reportagem ressaltando o calor da hora (rua, fatos atuais), improviso;
- f) Inversão de valores, as personagens agora são aquelas excluídas pelos filmes fascistas: criminosos, desempregados, prostitutas, assassinos, ladrões, deficientes físicos e mentais;
- g) Cinema independente: Os filmes são feitos com baixo orçamento, sem um estúdio por trás.

²Neste momento temos o “boom” dos cineclubes: uma rede paralela que foge aos esquemas comerciais.

5.1. Cinéma Vérité

A invenção das câmeras que captam imagem e som sincronicamente em 1960 será a próxima revolução tecnológica. A apropriação desta tecnologia leva a dois estilos diferentes de cinema documentário: o Cinema Direto americano e o *Cinéma Vérité* francês. No cinema direto americano temos a reprodução da realidade sem a intervenção do realizador no momento da filmagem, com o total apagamento do dispositivo e do cineasta. Obviamente, a intervenção na montagem é bastante intensa, inclusive para apagar o dispositivo.

No *Cinéma Vérité*, ao contrário, é o cineasta e o dispositivo com todo seu potencial de criação e intervenção, que se encontram no centro do filme: viabilizando encontros, confrontos e questionamentos sobre o próprio modo de representar a realidade (vide *Chronique d'un Été*, de Jean Rouch, 1961). Uma das possibilidades mais significativas concretizada pelo aparecimento do equipamento portátil foi apresentar alternativas à voz em *off*, característica da escola griersoniana de que já falamos.



4.i *Moi, um noir* (1958), Jean Rouch e Edgar Morin



Os documentários passam a dar "voz" ao cidadão comum³ e, até mesmo permitir que as próprias personagens participem como entrevistadoras ou produtoras de imagens (*Moi, um noir*, Jean Rouch), assim como viabiliza a realização de entrevistas de rua e a participação dos entrevistados, no *Cinéma Vérité* francês (*Chronique d'un Été*, Jean Rouch e Edgar Morin, 1960), a invisibilidade do documentarista nas filmagens do Cinema Direto Americano (*Primary*, Robert Drew, 1960).

³ É bom lembrar que a primeira tentativa de fazer entrevistas acontece em *Housing Problems* (1935), Arthur Elton e Edgar Anstey, produzido por Grierson na GPO.

As novas câmeras 16 mm que permitiam a captação de som em sincronia com a imagem serão as responsáveis por algumas destas estratégias. De acordo com Bernadet “o som direto abriu para o cinema um leque extraordinariamente rico de entrevistas e falas” (BERNADET: 2003). No contexto do cinema documentário ele divide este conteúdo verbal em dois pólos: as falas, entrevistas ou outras modalidades, cuja finalidade é transmitir uma informação verbal, tendo o conteúdo uma importância predominante. No outro, encontramos uma fala cujo conteúdo se torna secundário, e o ato da fala passa a predominar. Considerando as falas, Bernadet acha que podemos dizer que o som direto criou duas grandes categorias de falas: as que eram captadas no ambiente da filmagem, e as que o documentarista provocava. Estas categorias de fala refletem as duas principais tendências de realização do cinema documentário nos anos 60: *Cinéma Vérité* e Cinema Direto.

O *Cinéma Vérité* francês, um dos mais conhecidos do período no movimento documentarista europeu, assume uma postura completamente dissociada do que se costumava entender como documentário. É uma atitude intervencionista de forma a evidenciar as possibilidades do novo dispositivo seja na direção de cenas – aqui podemos falar de *mise-en-scène* -, nas estratégias escolhidas (debates, reuniões) para provocar o confronto e trazer as questões à tona, e na própria montagem. A própria expressão *Cinéma Vérité* foi criada por Jean Rouch por ocasião da exibição do filme *Chronique d'un Été*, (1960) para os seus participantes.

O termo é criticado por Mário Ruspoli para quem o documentário não pode ter a pretensão de atingir nenhuma verdade, mas sim revelar olhares sobre uma realidade (com veremos na seqüência, Ruspoli é defensor da expressão Cinema Direto). Rouch defende a nomenclatura dizendo que a verdade do *Cinéma Vérité* é aquela que se obtém através da interferência e da interação dos sujeitos, por isso, ambos, personagens e realizadores devem estar visíveis no centro da narrativa. “Eu vi o que aconteceu através do meu olhar subjetivo e isto é o que eu acredito que aconteceu” (ROUCH citado por LEVIN, 1971:135).

Neste cinema, o diretor é valorizado tanto quanto nos cinemas novos, a diferença é que o papel do diretor-autor é provocar situações, confrontos, encontros, dos quais resultam algumas “verdades” e diversos “questionamentos”. Por outro lado, podemos dizer que ele dá “voz” ao cidadão comum (com a realização das entrevistas na rua) e até mesmo permite que as próprias personagens participem no papel de entrevistadores (*Chronique d'un Été*, Jean Rouch, 1960). Estas estratégias não se devem somente à possibilidade de gravar som e imagem ao mesmo tempo. No caso de Jean Rouch ele já havia desenvolvido o conceito e a estética adotada com o novo

equipamento antes de sua invenção, como pode ser observado em *Moi, un noir* (1958) filme realizado durante suas experiências como antropólogo na África.

Em *Moi, un noir* Jean Rouch registra a performance de suas personagens que criam e interpretam papéis fictícios. Após as filmagens, ele exhibe o filme para os participantes e juntos improvisam o comentário que será a voz *over*. Neste filme fica clara a sua proposta de um novo cinema antropológico que não se limita ao registro etnográfico, mas transforma o processo fílmico numa atividade compartilhada e de intervenção. Mas é em *Chronique d'un Été*, (1960) que Jean Rouch concretiza suas estratégias utilizando o som direto. Além das inúmeras entrevistas realizadas por ele mesmo, Edgar Morin e duas das personagens (Marceline e Louise), ele organiza jantares, almoços, encontros, até umas férias na praia, para provocar situações de encontro, confronto e outras alteridades que produzam questionamento sobre “o que é ser feliz”. Uma das seqüências mais representativas do uso do dispositivo acontece quando a personagem Marceline, que teve seu pai assassinado num campo de concentração, caminha pela Praça da Concórdia, e ouvimos os seus pensamentos, que são externados e gravados, enquanto ela se desloca.

Este modelo de cinema influenciou o estilo de cinema documentário realizado em vários países após os anos 60, inclusive o brasileiro. Contudo, a exacerbação no uso do recurso da entrevista e do depoimento em detrimento de outras estratégias tem recebido algumas críticas. Bernadet (2003) diz que ter a entrevista como estratégia primordial implica em privilegiar o verbal, o que leva ao estreitamento do campo da observação do documentarista. A observação do ambiente com sua organização espacial e social, das personagens (gestos, atitudes, vestimentas e outros detalhes) acrescentam informações, que muitas vezes não são reveladas no discurso verbal.

5.2. Cinema Direto americano

O *Cinema Direto* americano ao contrário do *Cinema Vérité* encontra na invisibilidade do documentarista e do dispositivo uma estratégia para escapar do estilo televisivo de documentário da época, que tinha num “âncora” intervencionista o seu modelo de realização (Edward R. Murrow, da CBS, é um bom exemplo). Influenciado pelas novas propostas que surgiam no telejornalismo americano, nos ensaios de Henri Cartier Bresson, que buscava num único instantâneo fotográfico capturar a realidade no seu todo, o *Cinema Direto* privilegia a imagem em movimento. Nesta proposta de cinema documentário não há comentários (*voz over*), também não temos entrevistas, simplesmente acompanhamos os acontecimentos e os diálogos que acontecem entre

as personagens. Estas são entidades fundamentais e funcionam como elemento de costura na narrativa, já que não há comentários em *voz over* ou qualquer outro elemento pós-produzido.

No *Cinema Direto*, a presença do diretor e, a sua intervenção, é omitida no discurso fílmico, mas pode ser reconhecida em outros tipos de controle: num processo de montagem que apaga qualquer vestígio de intervenção, no uso ilusionista de closes de rostos que não olham para a câmara, na ausência da entrevista ou da *voz over*, na valorização dos ruídos como traço de autenticidade e transparência, no uso estratégico do plano-sequência e do chamado tempo-morto, numa tentativa de criar um efeito de realidade se desenrolando em tempo presente diante do espectador. Leacock resumiu os mandamentos do movimento: "Nada de entrevistas. Nada de tripés para a câmara. Nada de luzes artificiais. Nada de repetições. Jamais dirigir o posicionamento de alguém que está sendo filmado. Jamais intervir no que está acontecendo" (LABAKI, 2003:1).

O termo 'cinema direto' foi proposto por Mário Ruspoli, em março de 1963, durante o MIPE TV, de Lyon, para designar esse cinema que filma diretamente a realidade vivida e o real e se impôs rapidamente, designando e reagrupando várias tendências diferentes: o 'free cinema', da escola documentarista inglesa (1956-60), o 'candid-eye', do grupo de língua inglesa ONF (1958-60), o 'living-camera', do grupo Drew Associates (1959-60), o 'cinema do comportamento', de Leacock e Pennebaker, o 'cinema-verdade', de Rouch e Morin, o 'cinema espontâneo' e o 'cinema vivido', de M Brault, P. Perrault e outros.

Durante muito tempo as duas expressões eram utilizadas indistintamente. É o teórico Bill Nichols que posteriormente irá viabilizar uma diferenciação entre os movimentos quando apresenta os modos de representação: observacional e participativo. O Cinema direto americano é considerado observacional porque os atores sociais interagem uns com os outros, ignorando o cineasta. Os filmes observativos mostram uma força especial ao dar uma idéia da duração real dos acontecimentos. Já o Cinéma *Vérité* francês é chamado por Nichols de participativo porque enfatiza a interação de cineasta e tema. A filmagem acontece em entrevistas ou outras formas de envolvimento ainda mais direto.



4.ii *Primary* (1960), Robert Drew

Apesar de *Primary* (Robert Drew, 1960) ser considerado o filme inaugural do cinema direto americano, D.A. Pennebaker diz que o primeiro filme no qual foram utilizadas as câmeras com som sincronizado foi *Balloon* (STUBBS, 2002:61). Em *Primary*, Drew e a sua equipe – Leacock e os irmãos Maysles, que depois viriam a ser os principais nomes do movimento – acompanharam os últimos três meses das eleições primárias para a presidência dos Estados Unidos, envolvendo os candidatos John Kennedy e Hubert H. Humphrey. No Canadá, as experiências realizadas pelo NFB com teleobjetiva, que ficaram conhecidas como *Candid Eye*, se aproveitavam da capacidade da lente de filmar à distância, para esconder a equipe e não alterar a cena. Esta experiência tinha por objetivo apresentar o Canadá aos canadenses, visavam abordar o cotidiano sem idéias preconcebidas e preservavam certa ingenuidade no olhar. Logo, alguns cineastas ligados ao NFB descobririam a proximidade possibilitada pela grande-angular, mudando o enfoque do esconder-se para o ser aceito. O primeiro filme é *Les Raquetteurs* (Michel Brault, 1959), que utiliza uma lente grande-angular que permitia uma maior aproximação da câmera e do cineasta em relação aos acontecimentos e às pessoas filmadas. Esta estratégia será o grande diferencial do *Candid Eye*.

5.3. Algumas críticas

As críticas a este cinema envolvem aspectos como temática – que se constitui na escolha das personagens que privilegiam celebridades (candidatos à presidência, Bob Dylan), tal como o *star system* hollywoodiano -, questão da tecnologia e da técnica - certo servilismo à técnica e a insistência no naturalismo e na neutralidade e objetividade da câmera, até aspectos conceituais que alinham este cinema à tradição da narrativa clássica hollywoodiana – que tem a transparência como exigência para se atingir certo ilusionismo. Segundo Jean Claude Bringuier é interessante observar de que modo estes filmes, apesar de desejarem e parecerem uma oposição ao cinema tradicional, são atraídos para o interior das ficções americanas clássicas: epopéia

individual na qual toda sociedade é comprometida, processo de condenação da sociedade, portanto sobre os defeitos do sistema e jamais sobre o seu sentido, exteriorização da ação, gosto bulímico da expressão falada.

Para Jean Claude Bringuier é *este o ideal do testemunho: se apagar, se deixar absorver pelas coisas que alguém apresenta. Todo testemunho é um holocausto*. “Eu creio que o sonho de Leacock e de quem trabalhava com ele, é um cinema sem cinema, um puro olhar sem suporte (...). É um real purificado de todo testemunho como se diante de ser visto, diante de ser compreendido, maculado pelas palavras, o mundo o teria puro, fresco e solitário, como um mineral” (BRINGUIER, 1963:15). Outra questão levantada por Bringuier é a situação do autor. “A religião do real sólido implica, eu já tenho dito, num certo anonimato. A modéstia do testemunho, sua desapareição desejada para deixar a este que nos dá a ver suas escolhas, é aqui uma forma de escamotear o autor” (BRINGUIER, 1963:15).

Esta crítica nos interessa como uma espécie de contraponto em relação a outro estilo de cinema documentário: o documentário animado. Neste modelo o suporte é parte do processo criativo e já não há nenhuma pretensão de objetividade, mas sim de revelação de diferentes subjetividades e possibilidades de interpretação da realidade.

5.4. Anos 90 e as imagens de síntese

A próxima virada tecnológica que possibilitará novas estratégias para o cinema documentário atingirá seu ápice nos anos 90 com a computação gráfica. O desenvolvimento dos softwares de computação gráfica inicia ainda em meados dos anos 70 e já no final dos anos 80 chega a um estágio em que se é possível criar quase tudo com imagens de síntese. A cada ano novas técnicas são desenvolvidas: transparências, sombras, mapeamento de imagens, texturização, composição, sistema de partículas e radiosidade, entre outras. (MANOVICH, 2004: 2).



4.iii *Mr. Death* (1999), Errol Morris

Podemos citar como exemplo o documentarista Errol Morris e filmes como *Mr. Death* (1999), em que há utilização de diversas intervenções gráficas. Em alguns casos se apropriando de recursos da animação 3D para revelar o que nos é invisível (*Animated Minds*, 2003, de Andy Glynne) ou inacessível (*Atomnia*, 2003, Stelle Breysse e outros). Segundo Manuela Penafria, da evolução dos meios técnicos resulta a evolução do gênero no sentido de uma maior e diversificada produção. No entanto, o documentário permanece o mesmo, pois é já lhe é atribuída e reconhecida uma identidade e estatuto próprios.

Cada virada tecnológica resulta em novos estilos e estratégias, inclusive de distribuição e exibição do documentário. Com a tecnologia o documentário deixa a tela do cinema e da televisão e passa a ocupar a tela do computador. Isso vai se concretizar em dois momentos: primeiramente com a distribuição e exibição, por meio da disponibilização de documentários na web (filmes analógicos digitalizados, ou filmes digitais com estrutura linear) e de forma mais concreta com o web-documentário, que utiliza a linguagem da hipermídia e se configura como um produto criado em função de e para a internet. O segundo momento é a produção, que se refere aos documentários que são realizados em sua maior parte tendo a tela do computador como interface.

O documentário animado 3D é um bom representante do primeiro e do segundo momento. A sua produção é realizada em grande parte tendo como interface a tela de um computador, já que tudo que foi captado da realidade com uma câmera digital é recriado com um software 3D. É o momento no qual nos aproximamos de David Rokeby quando afirma que a “interface é o conteúdo”.⁴ No documentário animado o processo de realização do filme ocorre quase em sua totalidade diante de uma interface gráfica que viabiliza a recriação do que foi captado no “mundo histórico”. É

⁴ ROKEBY, David. “The Construction of Experience: Interface as Content” in *Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology*, Clark Dodsworth, Jr. Contributing Editor, ACM Press, 1988. Disp. <http://homepage.mac.com/davidrokeby/experience.html>

diante de uma tela de computador que o realizador materializa fatos concretos, assim como situações inacessíveis e invisíveis a uma câmera convencional.

Contudo, devemos observar que apesar de a tecnologia modificar os modos de representação, o documentário animado continua tendo como proposta acessar a “realidade” ou com diz Manovich “representar o que antes não podia ser representado”. O documentário animado apresenta-se como um projeto cinematográfico que modifica os modos de produção (equipe interdisciplinar, participação do design, profissional até então ausente deste tipo de projeto) e também de representação. Estes aspectos serão abordados na segunda parte da tese, que inicia com a busca pelo realismo na animação. E esta começou muito antes da tecnologia, mas impulsionou o desenvolvimento tecnológico, da rotoscopia, por exemplo.