

## **] Complexidade em Narrativas Não Ficcionalis Para Cinema: Um Estudo de Casos [**

*Victor Hugo Borin*

*Orientador Prof. Assoc. Dr. Marcelo Tramontano*

### **]Resumo[**

Este artigo apresenta um estudo sobre o pensamento complexo aplicado à questões referentes ao processo de produção de filmes documentários bem como a construção do conhecimentos que tangencia este sistema. Sob a orientação do Prof. Dr. Marcelo Tramontano, a pesquisa integra o FLASH! 06 - Seminário de pesquisas em curso do Nomads.usp Núcleo de Estudos de Habitares Interativos da Universidade de São Paulo - USP realizado em 1 de Junho de 2016.

**Palavras-chave:** Cibernética, Teoria Geral dos Sistemas Complexos, Audiovisual, Documentário.

### **]Introdução[**

O objetivo deste estudo é tipificar a ação colaborativa durante o processo de realização de narrativas audiovisuais não ficcionais para cinema, através de estudos de filmes documentários com diferentes estruturas narrativas e que abordem questões referentes às cidades contemporâneas.

"Jogo de Cena" (Eduardo Coutinho, 2007), "*Urbanized*" (Gary Hustwit, 2011) e "Morro dos Prazeres" (Maria Augusta Ramos, 2013) foram os três filmes escolhidos para visualização e análise por se tratarem de realizações contemporâneas, de estreia nos últimos 10 anos, e, principalmente, por contribuírem com três distintas formas de abordagem e linguagem audiovisual para documentários, resultando em narrativas claramente diferentes do ponto de vista de sua execução e representação.

Consideraremos como categorias de análise para este estudo as relações entre: a direção e os entrevistados, o material captado e a montagem e o espectador e a construção do entendimento dos espaços urbanos, todas discutidas sob a chave do pensamento complexo.

### **]Complexidade[**

Ancorados na base teórica dos conhecimentos construídos em torno do pensamento complexo, optamos por partir da narrativa identificada no filme documental para inferir comportamentos e relações entre as partes que compõe o processo de realização fílmico.

O pensamento complexo surge da articulação de três teorias;

1. A teoria geral dos sistemas de Bertalanffy (1976);
2. Os estudos sobre cibernética de diversos autores como Wiener (1954, 1948), von Neumann, Ashby (1956) e von Forster (1974);
3. Aspectos da teoria da informação e comunicação dos autores Shannon e Weaver (1948, 1993). (SOARES, 2013, p. 29)

O filósofo francês Edgar Morin é pioneiro na articulação destas teorias e define o pensamento complexo:

A um primeiro olhar, a complexidade é um tecido (complexus : o que é tecido junto) de constituintes heterogêneas inseparavelmente associadas: ela coloca o paradoxo do uno e do múltiplo. Em um segundo momento, a complexidade é efetivamente o tecido de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos, que constituem nosso mundo fenomênico. (MORIN, 2011, p.13)

Assim, o pensamento complexo resgata a ideia platônica de que o todo é mais que a soma das partes que o constituem, sendo entendido pela interação entre os elementos que compõem um sistema, sob três principais aspectos: organização, controle e troca de informação. E, a partir de tais interações, torna-se o estudo de questões voltadas a organização de seus elementos.

Para que um sistema seja abordado sobre o prisma da complexidade é condição que os fluxos de comunicação, troca de informações e tomadas de decisões não obedeçam relações hierárquicas, garantindo um processo coletivo e colaborativo que possibilite a insurgência de emergência, ou seja, um sistema no qual haja espaço para que, nas relações entre as partes, a liberdade no processo criativo destes elementos garanta que o imprevisível possa surgir a qualquer instante. Além disso, os elementos que o constituem devem partir de um pacto inicial, um acordo que referencie as funções de cada um e o que se deseja *a priori* do produto para o qual as partes irão trabalhar. Assim, todos estão de acordo com os anseios iniciais dos objetivos pelos quais se articulam e sabem claramente quais as funções e obrigações de cada um.

Outro aspecto essencial de um sistema complexo é a sua observação. O entendimento de que a comunicação, controle e arranjo entre as partes apenas é possível a partir de uma observação contínua das interações que ocorrem no meio, sendo fundamental para que o sistema se reorganize e se auto regule. Este entendimento é fruto dos estudos da cibernética, cuja as teorias passaram a inserir o observador nos sistemas estudados devido à interferência causada pela presença deste elemento, colocando a observação como parte do próprio sistema, também chamada de cibernética de segunda ordem, como definiu Heinz von Forster, em seu livro *The Second Order Cybernetics of Observing Systems*, de 1981, apontando para a cibernética como “o estudo dos sistemas em observação” (FORSTER,1974).

### **]Complexidade no Cinema Documental[**

É importante destacar que os três filmes escolhidos neste estudo não são produtos do modo de produção industrial do cinema, no qual a relação de hierarquia é dada e fundamental para a velocidade e manutenção de tal estrutura. E, para suas realizações, as partes que compõem os processos de criação partem de um acordo inicial que direcionam seus trabalhos a uma finalidade comum.

A produção fílmica não industrial, do ponto de vista da complexidade, pode ser encarada sob a perspectiva das relações entre as partes que as compõem, ou seja, como um sistema de relações entre as pessoas que executam as diferentes funções necessárias para que o filme possa ser produzido e os assuntos para os quais estas se inclinam durante a produção, como espaços urbanos, situações sociais, atores e entrevistados. Tais relações

estão sujeitas a interferências do meio no qual estão inseridas, às ações de observação do sistema e às emergências surgidas a partir de interações entre as partes.

Filmes documentários são um nicho de narrativas audiovisuais nas quais a imprevisibilidade é constante. Nestes filmes, na maioria dos casos, não é possível ensaiar, prever ou antecipar as ações de um entrevistado ou de uma situação urbana alvo. Tais fatos corroboram na inserção deste processo produtivo no *locus* da complexidade, pois, a partir de *inputs* gerados nas situações de produção, toda a equipe se reorganiza para execução de suas tarefas. Por exemplo, o movimento de um grupo de pessoas em um espaço urbano dirige o olhar das câmeras e o arranjo dos profissionais, da mesma forma que a resposta de um entrevistado a uma questão pode alterar a trajetória e interesse do diretor em determinado assunto.

Todas as possíveis ações, reações, observações e interferências podem ser entendidas como novos *inputs* para o sistema, de modo que ele seja constantemente retroalimentado a partir de tais ocorrências, comportando-se como um organismo vivo diante de uma situação-objeto.

Deste modo, pode-se usar a complexidade para definir um filme documentário pela predominância do indeterminismo em seu modo de produção, tratando-se, via de regra, de um sistema complexo aberto aos rearranjos de controle, organização e fluxo de informações.

### **]"Jogo de Cena" (Eduardo Coutinho, 2007)[**

Eduardo Coutinho foi, sem dúvida, um dos principais documentaristas brasileiros. Um lugar comum entre cinéfilos, cineastas e estudiosos do campo do audiovisual. Deixou um grande legado em suas obras e uma profunda contribuição para o desenvolvimento e interesse por narrativas não ficcionais no Brasil.

Em "Jogo de Cena", aborda histórias agudas de mulheres, mesclando relatos das próprias viventes com relatos encenados por atrizes que as interpretam sempre sob o mesmo cenário fílmico: o Teatro Gláuber Rocha no Rio de Janeiro.

O filme levanta uma série de discussões e, na principal camada dessas provocações, está o limiar entre o verossímil e o real, a ficção e a não ficção.

Considerando o filme como um espaço de produção de conhecimento, a complexidade tem seu principal viés na interação entre os elementos que compõem os processos de trocas que permitem tal construção. A malha dessas relações se estende desde o início das articulações, em um primeiro momento, na prospecção e seleção de mulheres que responderam ao anúncio em um jornal no qual buscava-se por maiores de dezoito anos interessadas em contar sua história, posteriormente nas gravações com personagens reais e atrizes interpretando suas histórias e, finalmente, até a montagem do filme que articula as ideias e relatos na concretude de um discurso contínuo.

Por se tratar de um filme gravado em um teatro vazio, fato que diminui a ocorrência de emergências provenientes do meio durante a captação, é no universo da abstração, da construção de espacialidades virtuais por meio do discurso das entrevistas e da montagem dada a elas que encontra-se o principal núcleo da complexidade.

**A direção e os entrevistados:** na relação entre o diretor e o entrevistado há uma constante observação do sistema de modo que os caminhos escolhidos por um influencia e direciona os escolhidos pelo outro, sempre com base no seu interesse, acordo prévio e conhecimento sociocultural acumulado. Desta forma, são as observações e as ações por elas desencadeadas que reestruturam o universo de sentidos gerados por essa troca de informação.

**O material captado e a montagem:** em um segundo momento, é o trabalho de montagem do filme que executa o papel de observação do sistema, uma vez que, em consonância com o olhar da direção, articula e organiza as ideias executadas durante a gravação, encaminhando os fluxos de modo a retroalimentar o controle sobre a ordem das informações, desenhando um novo discurso para o conjunto de proposições outrora proferidas sobre outras circunstâncias.

**O espectador e a construção do entendimento dos espaços urbanos:** como todas as imagens são gravadas no mesmo lugar, isolado de interferências externas, em planos com poucas variações de proximidade e ângulo, não há *takes* que propiciem a visualização das histórias contadas pelas entrevistadas. Assim, todo o espaço urbano, da concretude geográfica às relações sociais descritas, são inferidos por quem assiste o filme, configurando a observação de um sistema observado, assim, uma nova interação deste sistema complexo que age na dialética das abstrações geradas pelos fatos, ideias e espacialidades enunciadas com os conhecimentos e experiências prévias do espectador, que reconstrói todo universo das histórias contadas pelas entrevistadas (seja das mulheres reais protagonistas dessas vivências ou das atrizes que reinterpretem as histórias) criando suas próprias visualizações para as personagens, situação, espaços urbanos e cidade apresentadas no filme.

### **] "Urbanized" (Gary Hustwit, 2011)[**

O filme de Gary Hustwit relata experiências de projetos arquitetônicos desenvolvidos em diferentes metrópoles do mundo, com trechos curtos de uma série de distintas iniciativas que abordam o urbanismo sob as chaves da mobilidade urbana, moradia, saneamento básico e especulação imobiliária.

O filme tem uma narrativa que é de fácil assimilação se comparada a linguagem experimentada por Coutinho em "Jogo de Cena" e, escolhe para as entrevistas profissionais, especialistas, ativistas e gestores públicos que apresentam e criticam as potencialidades e deficiências destes grandes projetos.

**A direção e os entrevistados:** pensado sob a chave da complexidade, a abordagem das entrevistas enuncia um sistema complexo com menos espaços para emergências, diferentes do caso anterior, uma vez que é notado que o diretor não se esforça em criar conflitos e fazer provocações durante a captação, comportando-se como um observador passivo das estruturas de projetos que lhe é apresentada. Assim, apesar de se tratar de uma relação entre elementos em um sistema complexo, a direção opta por um olhar que busca uma didática nas falas dos entrevistados, resultando em um discurso para um público múltiplo, não havendo necessidade de grandes conhecimentos prévios, técnicos ou teóricos para o entendimento do filme que trata de assuntos de um nicho específico de conhecimento.

**O material captado e a montagem:** a montagem exerce um papel de observação do sistema composto durante a gravação e, pode, neste momento, influenciar na reorganização dos fluxos de informações, exercendo um papel de controle diante do sistema. Porém, cumpri com o acordo prévio proposto na execução deste produto, assim, em seu processo de construção, corrobora com os direcionamentos e olhares da direção e monta um discurso de fácil entendimento, sem saltos narrativos desconexos, uso de animações para ilustrar falas e situações, e de canções para imprimir um ritmo narrativo agradável que auxilia na manipulação das emoções dos espectadores. Além disso, em alguns trechos, recorre ao recurso do narrador em voz *over*, o que aproxima ainda mais o filme da linguagem clássica documental. Todos estes fatores contribuem no potencial quantitativo de público do filme.

**O espectador e a construção do entendimento dos espaços urbanos:** a atividade do espectador como elemento do sistema complexo é reduzida neste filme, uma vez que, apesar de ser classificado com um observador, participa do processo de construção do conhecimento em torno do filme quando relaciona as informações que recebe diretamente do documentário com seu próprio conjunto de experiências, leituras e vivências. Porém é conduzido por sinais narrativos e espacialidades descritas, sonora e visualmente, com a sobreposição de planos de diversos ângulos e enquadramentos das situações e projetos descritos pelos entrevistados sob diferentes perspectivas. Esta descrição facilita a compreensão das espacialidades urbanas, bem como as relações entre os atores sociais que ocupam estes espaços, resultando em uma interferência baixa do espectador .

### **]"Morro dos Prazeres" (Maria Augusta Ramos, 2013)[**

Ao introduzir o espectador no universo do Morro dos Prazeres no Rio de Janeiro, após a chegada das Unidades de Polícia Pacificadora, o filme conta a história de atores sociais da comunidade na relação de convivência do cidadão comum em contraponto a polícia que ocupa o morro. Este retrato construído de modo diferente do habitual em filmes documentários, lança mão de uma forma distinta de abordagem nas entrevistas e na articulação das câmeras presentes no espaço fílmico.

**A direção e os entrevistados:** a relação entre os elementos deste sistema complexo durante as entrevistas se dá de uma forma distinta do habitual em documentários, uma vez que não há uma conversa direta entre a diretora e as pessoas participantes do filme, mas sim, uma troca de informações entre os próprios atores sociais orientada pela direção e articulada com a disposição de várias câmeras no ambiente. Desta forma, consegue uma narrativa cujos elementos da linguagem clássica do cinema ficcional se apresenta no documentário, com a utilização de enquadramentos típicos de tal, como plano e contra-plano, *closes*, *reaction shots*, planos gerais e de conjunto. Desta maneira, as personagens desempenham papel fundamental no sistema complexo que estão inseridas sendo elas, além de protagonistas do filme, protagonistas na geração de *inputs* e rearranjo do sistema.

**O material captado e a montagem:** a observação do montador diante do sistema complexo que faz parte anuncia mais um diferencial deste documentário, articulado com a proposta da direção, o discurso do filme é construído de modo a fazer-se caminhar por um narrativa contínua, apresentando personagens e acompanhando-os diante de diversas situações. Aqui, ao analisar o material captado, o observador arranja os conteúdos e

interações entre planos, gerando novos *inputs* de forma a aproximar o filme documental da linguagem clássica do cinema ficcional.

**O espectador e a construção do entendimento dos espaços urbanos:** o meio é o próprio filme. Neste documentário a medida que o filme vai sendo projetado, o Morro dos Prazeres vai sendo descoberto e revelado ao público. O espectador, diante da realidade retratada observa e inicia um processo de construção de conhecimento em torno da questão apresentada, com novas entradas no sistema complexo que constitui. Assim, a medida que acompanha a narrativa, referenda e legitima a ideia de morro no Rio de Janeiro, de morador deste ambiente, de polícia no morro e de morros ditos pacificados. Ou seja, aqui a relação visual e sonora com a espacialidade urbana e os comportamentos dos cidadãos retratados é fundamental para uma nova compreensão da complexidade aplicada a este processo.

### **[Considerações Finais]**

O pensamento complexo mostrou-se uma ferramenta eficaz para analisar e tipificar a ação coletiva e colaborativa dos diversos elementos que compõem o sistema complexo de uma produção documental, de modo a garantir que se possa classificar tais filmes de acordo com a maneira como estes elementos se articulam e são observados. Fato que mostra que os fluxos de comunicação, organização e controle encontram-se em constante alternância, variando a cada momento da produção mas, principalmente, de acordo com o tipo de produção que se busca inicialmente.

### Referências Bibliográficas:

SOARES, J.P. **Processo de Design em Arquitetura: Complexidade e Meios Digitais.** Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo e Área de Concentração em Teoria e História da Arquitetura e Urbanismo - Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2013.

MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo.** Tradução Eliane Lisboa. 4.ed. Porto Alegre. Sulina, 2011. (copyright,1990)

### Referências Filmográficas:

**JOGO de Cena.** Direção: Eduardo Coutinho. Matizar, Video Filmes - Brasil, 2007. 100 min. Color, 35 mm. (acessível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RUasyqVhOuw>)

**URBANIZED.** Direção: Gary Hustwit. Swiss Dots - USA, UK, 2011. 85 min. Color, 35 mm. (acessível em: <http://www.hustwit.com/category/urbanized/>)

**MORRO dos Prazeres.** Direção: Maria Augusta Ramos. Imagem-Tempo, KeyDocs, Nofoco Filmes - Brasil, Holanda, 2013. 60 min. Color, 35 mm. (acessível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ffMX0eN7h5w>)