

# O grau zero da subjetividade: documentários e jogos de linguagem\*

Pablo Gonçalo\*

---

## Resumo

Este artigo analisa três documentários subjetivos. São eles: *Rua de mão dupla* (Cao Guimarães, 2002), *Jogo de cena* (Eduardo Coutinho, 2006) e *Serious games* (Harum Farocki, 2010). A análise busca compreender a singularidade dessas obras por meio das formulações de jogos de linguagem, de Ludwig Wittgenstein, e máquinas subjetivas, de Felix Guatarri. Pretende-se, com esses conceitos, contribuir para parte do debate sobre as relações existentes entre documentário contemporâneo, subjetividade, linguagem e ética no documentário.

## Palavras-chave

Documentário contemporâneo. Subjetividade. Jogos de linguagem. Wittgenstein. Guatarri.

---

O sentido do mundo deve estar fora dele. No mundo, tudo é como é e acontece como acontece; não há nele nenhum valor – e se houvesse não teria nenhum valor (WITTGENSTEIN, 1994, p. 275)

Desde a consolidação da tecnologia digital alguns documentários contemporâneos experimentam uma relação lúdica e subjetiva com o real. É sintomático – e talvez não seja mero acaso – que boa parte desses filmes sejam influenciados por uma guinada subjetiva (SARLO, 2007), na qual os sujeitos passam a ter não apenas uma voz narrativa antes inédita como também buscam exercer um protagonismo nas histórias em que estão imersos. Nesse novo cenário, a história oral, o testemunho e sujeitos ordinários ganham a atenção especial das lentes dos documentaristas. Num momento de evidente inflação do sujeito e dos discursos subjetivos alguns documentários novos buscam uma relação de interação, mediação, criação de regras, jogos e desconfianças narrativas frente aos discursos de verdade sobre o sujeito que eles mesmos teceriam.

---

\* Este ensaio é um desdobramento de um trabalho apresentado no 14º Encontro Socine, em Recife-PE, em outubro de 2010 sob o título "Em jogo, as subjetividades: 33, Jogo de Cena e Rua de Mão Dupla".

\* Doutorando, ECO - UFRJ

Os três filmes que analisaremos aqui fazem parte desse segmento. *Rua de mão dupla*, de Cao Guimarães, *Jogo de cena*, de Eduardo Coutinho, e *Serious Games*, de Harum Farocki, são documentários peculiares na sua relação com o sujeito e a subjetividade. Eles distinguem-se por não seguirem diretamente os principais modos dos documentários subjetivos. Não são autobiografias, filmes de memória, diários, confessionais ou obras atreladas a temas de família. Pela estrutura de jogo intrínseca que possuem tampouco podem ser lidos unicamente como filmes-ensaios. O que percebemos é que essas três obras buscam compreender e documentar o processo primário e mesmo primitivo de constituição do sujeito. Instalam uma série de jogos para que o sujeito constitua-se, realize-se, aflore e pereça. De frente para a câmera - sempre. Este ensaio, portanto, pretende investigar esse grau zero da subjetividade na sua lida direta com o paradigma dos jogos de linguagem, tais como concebidos por Wittgenstein, e das máquinas subjetivas, de acordo com as acepções de Felix Guatarri.

A maior parte da análise corrente sobre esses filmes tende, primeiramente, a separá-los do circuito televisivo (MIGLIORIN, 2010), (GUIMARAES, 2007)<sup>1</sup>. Como se fossem obras distintas, e com status diferenciados dos sujeitos e das subjetividades apresentadas nos *reality shows*. É claro que há naturezas diversas entre documentários e *reality shows*. No entanto, a atual convergência das mídias tende a borrar essas fronteiras e a tecer um fluxo de circuito audiovisual contínuo, que também orienta as distinções simbólicas de fruição dos espectadores.

Um interessante exemplo dessas diluições é *O amor segundo B. Schianberg*, um *reality-show* feito por Beto Brant para a TV Cultura e posteriormente lançado nos cinemas, em 2010. Grava-se, nele, registra-se e filma-se um casal nos seus primeiros dias de relacionamento. Ela é uma artista visual. Ele, um ator. Com essa combinação, que, claro, não é fortuita, Brant gera um olhar de estranhamento à performance e aos códigos da representação audiovisual. A autenticidade, a performance e a auto-encenação, que são características da sociabilidade contemporânea, ganham, com essas roteirização do real, novas matizes e camadas. Além de reflexivas, essas dinâmicas sugerem modos de constituição do sujeito nos atos e gestos que envolvem os primeiros instantes de uma paixão. O diretor paulista adentra a casa da protagonista e registra as ainda tímidas declarações de amor entre o novo par, as primeiras brigas, um leve distanciamento, um término e um possível retorno. Como se fossem ciclos fictícios de uma história real, ou ciclos reais de uma história tão vivida quanto representada. Percebe-se, nesse gesto, um olhar mais lento e depurado do que a banalização dos corpos que caracteriza boa parte dos *reality-shows*. Ainda assim, essas estâncias de distinção só são possíveis porque buscam um deliberado afastamento frente ao fluxo cotidiano de outras imagens do sujeito no real.

---

<sup>1</sup> Deve-se ressaltar, por um lado, que houve nos últimos anos uma profícua reflexão ensaística sobre os documentários contemporâneos, sobretudo os brasileiros. Supomos, contudo, que esses filmes que também criam jogos de linguagem reivindicam, dada a sua natureza, um referencial teórico distinto do que é comumente utilizado. Por outro lado, devo ressaltar que este instrumental teórico aqui apresentado talvez caiba bem, sobretudo nestes documentários subjetivos e nem tanto em demais casos.



Ilustração 1 - O amor segundo B. Schianberg.

Este artigo, portanto, pretende compartilhar conceitos e análises que visam oferecer uma compreensão sobre parte da peculiaridade ética e estética de alguns documentários subjetivos. Mais do que resultados de dispositivos, os documentários que analisaremos fazem do jogo – das suas regras – as suas conseqüências – o seu motivo e objeto. Seus jogos são frágeis, fugazes e desconfiam da verve assertiva singular – a linguagem do documentário (RAMOS, 2008). Seja na representação de si, seja na representação do outro ou mesmo na análise de traumas psicológicos, são propriamente documentadas faces do processo de construção subjetiva. Processos frágeis, incipientes e incompletos. Esses documentários se lançam na aventura de (des)construir discursos de subjetividades, que, portanto, revelam-se solventes. São jogos com o sujeito; jogos subjetivos; ou apenas filmes que propõem novas dinâmicas na relação entre a subjetividade e a experiência audiovisual.

Experiência, portanto, torna-se um conceito importante. Ele é compreendido aqui tal como formulado por Walter Benjamin; ou seja, a experiência elaborada no ínterim e no lapso entre a vivência individual (*Erlebnis*) e seu compartilhamento coletivo (*Erfahrung*). E – no caso dos documentários subjetivos – uma experiência intimamente perpassada pelos meios de reprodutibilidade técnica<sup>2</sup>. Não por acaso, desde Jonas Mekas e seu filme *Lost lost lost*, em 1973, temos a emergência de câmeras caseiras que transformam-se em diários e filmam o cotidiano ou acontecimentos muitas vezes circunscritos – a vida privada. Outro filme sintomático do papel da imagem no contexto contemporâneo é *Tarnation*, em 2003, de Johnatan Caouette, no qual a câmera, e o formato da narrativa, passa a se comportar como um *Bildungsroman* contemporâneo, já que o autor filma-se incessantemente desde os onze anos de idade. Os meios então conhecidos como de comunicação de massa tornaram-se íntimos e apenas mais um, dentre tantos outros, dos pontos de partida para a elaboração de experiências cruciais como a memória individual, familiar ou comunitária.

<sup>2</sup> Nos interessa aqui ressaltar como os meios de reprodutibilidade técnica, segundo o ensaio de Walter Benjamin, alinham-se tanto a novas formas de experiência vivida (*Erlebnis*) quanto a novas maneiras de sua expressão (*Erfahrung*).

De maneira autônoma, essas experiências tendem a ultrapassar as considerações advindas por noções como dispositivo e biopolítica (FOUCAULT, 2000). Afinal, o vetor múltiplo e o próprio devir inerente às experiências, que entrelaçam câmeras e experiências subjetivas, não está completamente pré-moldado nas engrenagens dos dispositivos e dos seus discursos constituintes. Há um excesso de estruturalismo neste conceito que não abarca parte de um processo heterogêneo de constituição de si por entre as engrenagens do sujeito contemporâneo. Entre os territórios do dispositivo, alguns sujeitos, algumas experiências, ousam e vislumbram algo um pouco além das suas fronteiras. Não fosse uma câmera imersa em realidades caseiras, essas mesmas experiências - ainda hoje - estariam mudas. As câmeras e as suas relações com sujeitos advêm múltiplas combinações.

Tampouco pode-se compreender o sujeito que surge desses documentários apenas por meio de sua desconstrução histórica (HALL, 2003). Há, de forma implícita, três movimentos em algumas abordagens sobre os sujeitos e nos documentários mais recentes dessa abordagem. Primeiramente, percebe-se a preponderância de um modelo de sujeito autônomo, livre, racional, respeitoso das fronteiras entre o público e o privado. Este sujeito burguês e típico do século XIX é, de certa forma, valorizado frente ao sujeito imerso na sociedade do espetáculo (SIBILIA, 2008). Numa segunda instância, repara-se numa concepção psicanalítica e clínica de compreender e interpretar os sujeitos e as subjetividades nos documentários. Como se essa estética, tão característica dos documentários reflexivos do cinema moderno, ainda fosse o principal paradigma capaz de classificar e valorizar esses documentários contemporâneos (FELDMAN, 2007). E, por fim, uma terceira tendência a reduzir os sujeitos aos mecanismos dos dispositivos; ou, numa resposta similar, embora em direção e sentidos opostos, emerge um certo enaltecimento a gestos ou momentos em que esses dispositivos são questionados. Como se fossem nobres instantes de resistência política que merecessem um reconhecimento simbólico.

As subjetividades e os jogos desses documentários talvez precisem ser tratados de maneira chã; ou seja, observados, cuidadosamente, por meio da descrição. Como exercícios do cotidiano, essas subjetividades reclamam interpretações pragmáticas, quase-ordinárias. Sem noções essencialistas - como as que repousam no sujeito romântico ou moderno. Partimos apenas de um pressuposto: os sujeitos desses documentários transmitem uma imagem ordinária com representações muitas vezes semanticamente nulas e vazias. Algo como um grau zero.

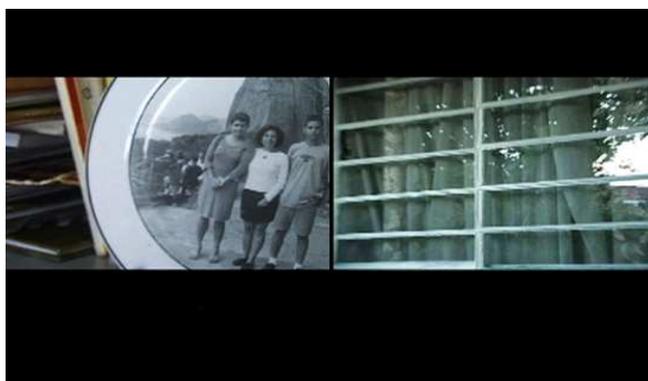
Quando narram, quando imersos em jogos de linguagem por meio da mídia audiovisual, esses mesmos sujeitos tornam-se algo mais. É este algo - e suas engrenagens - que procuraremos compreender.

## **A(s) câmera(s) e o(s) sujeito(s): jogos de linguagem, modos de desativar**

Logo no início do documentário *Rua de Mão Dupla* (2003) descobre-se o jogo: um letreiro apresenta dois personagens. Sucinto, ele indica apenas o nome, a idade e a profissão dos indivíduos que serão documentados. Em seguida, o mesmo letreiro

informa que cada um passará vinte e quatro horas na casa do outro com uma câmera digital, leve, manejada de forma amadora. O mais importante: eles não se conhecem. Após a tela preta, os letreiros e a informação das regras do jogo para o espectador, surgem as imagens.

A tela divide-se. São duas imagens simultâneas. Duas câmeras, duas casas, dois sujeitos. De forma coordenada, sem hierarquias intrínsecas, o filme estrutura-se apresentando três duplas. Rafael Soares filma a casa de Eliane Lacerda. Eliane, a casa de Rafael. Paulo Dilmas registra suas impressões sobre a casa de Mauro Neuenschwander. Mauro faz o mesmo, só que na casa de Paulo. Por fim, Roberto Soares filma a casa de Eliana Marta. E Eliane instala-se por um dia, com uma câmera, na casa de Roberto. Lembremos: eles não se conhecem, eles nunca se viram; um nunca esteve na casa do outro.



**Ilustração 2 - Rua de mão dupla.**

Com esse pequeno recurso de dividir a tela e pedir que os seus próprios personagens manejem a câmera, o diretor Cao Guimarães dissolve um dos principais pilares do voyeurismo do cinema clássico: a câmera subjetiva, ou seja, o código visual-cinematográfico que supõe vermos, nós, os espectadores, exatamente o que os personagens estão vendo. Mais: sente-se, por meio do olhar, as sensações psicológicas do personagem.

Espelhada(s), a(s) câmera(s) subjetiva(s) de *Rua de mão dupla* multiplica(m) os pontos de vista. O jogo proposto oferece ao espectador duas perspectivas subjetivas simultâneas e invertidas. Rompe-se, dessa forma, com a unicidade e até mesmo com a individualidade do sujeito. Ao ter duas expressões subjetivas, o sujeito fragmenta-se. Assim como na imagem que forma-se no espelho, as subjetividades também encontram-se invertidas; ou seja, a câmera subjetiva encontra-se na casa do outro. E essa câmera é mais investigativa do que confessional. Ela procura vestígios do outro a partir de afetos expressos nos objetos, na organização da casa. Esta simples elisão da gramática audiovisual, presente em *Rua de Mão Dupla*, aproxima-se de algumas práticas típicas dos jogos de linguagem.

Referimo-nos aqui a uma formulação cara a Wittgenstein, embora esse filósofo preferisse deixar contornos imprecisos aos seus jogos de linguagem. Nas suas *Investigações Filosóficas* ele percebe que os jogos de linguagem escapam de

definições para se consubstanciar em casos, exemplos e situações práticas<sup>3</sup>. Jogos de linguagem seriam um paradigma aberto e, por meios de uma cadeia de conseqüências, gerariam novos e incessantes jogos de linguagem.

Nós consideramos os jogos e a linguagem sob o ponto de vista de um jogo que cria as suas próprias regras. Dessa forma comparamos a linguagem sempre a um fenômeno.

(BEZZEL, 2007, p. 16, Tradução minha).

Quem joga também calcula, escolhe, arrisca, usa e experimenta os lances possíveis; lances os quais estão dentro de regras e sob contextos. Como conseqüência da sua inserção num contexto, os jogos de linguagem pressupõem uma interação viva, perene e fluída onde ouvintes, falantes ou mesmo espectadores trocam usos e objetivos por meio dos jogos de linguagem.

Wittgenstein estabelece um vínculo direto entre o significado e o contexto. O filósofo austríaco está mais preocupado com os modos de uso da linguagem no cotidiano do que com um debate sobre sua essência, pois "o significado de uma palavra é seu uso na linguagem" (WITTGENSTEIN, 2000, p. 33). Sua aproximação da estética está em enfatizar a descrição de uma obra ou de um caso frente, por exemplo, a um conceito essencialista do belo<sup>4</sup>.

E podemos compreender melhor essa relação se buscarmos certas constâncias entre os jogos de linguagem e a estética segundo as formulações do próprio Wittgenstein. De maneira perspicaz, a crítica literária Marjorie Perloff analisou justamente essas afinidades eletivas entre os jogos de linguagem e as obras de Gertrude Stein, Samuel Beckett, Thomas Bernhard e Peter Handke. Em comum entres essas obras, os jogos de linguagem *`a la Wittgenstein*, que acabam por esgarçar os limites da sintaxe e da gramática. São deslocamentos de ordem serial e que negam uma visão totalizadora. São procedimentos artísticos que, ao refutarem um código ou um estilo canônico, acabam por tecer uma relação negativa com a própria gramática que os sustenta. "Não a poesia ou a arte, essas categorias indeterminadas, mas as práticas artísticas" (PERLOFF, 1996, p. 73) – era essa a preocupação central do pensamento estético desses artistas e do filósofo austríaco.

Distante, portanto, de uma noção essencialista, as práticas artísticas e as formulações estéticas seriam propriamente desprovidas de um valor pé-existente. Criariam situações unicamente ordinárias, imersas em contextos cotidianos e triviais, que, para a sua compreensão, reivindicam descrições, ao invés de explicações. É por meio dessa intensa descrição e percepção do ordinário que podem emergir lapsos de estranheza propriamente estéticos.

<sup>3</sup> "A essência nos é oculta: esta é a forma agora que toma nosso problema. Perguntamos: o que é a linguagem? O que é a proposição? E a resposta a estas questões deve ser dada de uma vez por todas; e independentemente de toda experiência futura". (WITTGENSTEIN, 1999, p. 62).

<sup>4</sup> "Wittgenstein aponta para um dos princípios da teoria estética – a noção que somente pode-se afirmar que X é belo se houver uma noção de beleza em abstrato" (PERLOFF, 1996, p.61). (Tradução minha).

Para Perloff pode-se perceber boa parte do pensamento estético de Wittgenstein a partir da sua construção textual, sobretudo nas suas *Investigações filosóficas*. Sob uma perspectiva formal, o texto de Wittgenstein aglutina paradoxos, pois é ao mesmo tempo composto por anedotas e aforismos, repetições e disjunções, por discursos didáticos e piadas, auto-afirmações e anulações do ego do próprio escritor (PERLOFF, 1996, p. 66). Dessa forma, Wittgenstein busca reproduzir o próprio processo do pensamento e da filosofia que, segundo ele, deveria ser escrita numa forma poética<sup>5</sup>. Trata-se, portanto, de uma peculiar forma de parataxe que tece uma serialização negativa e refuta uma totalização, um pensamento genérico e abstrato. E esta serialidade negativa é um índice do aspecto provisório do texto (PERLOFF, 1996, p. 67).

Muito estudada na literatura e no cinema de ficção<sup>6</sup>, a parataxe talvez seja uma categoria interessante para compreender alguns documentários contemporâneos, sobretudo esses que aqui analisamos. Pode-se, dessa forma, afirmar que *Rua de mão dupla* – assim como *Jogo de cena* e *Serious games* – possuem, como mostraremos, uma estrutura de parataxe; ou seja, são compostos de forma coordenada, onde não haveria uma subordinação prévia nem uma preponderante hierarquização da construção do discurso e da narrativa. E, curiosamente, o modo como inserem a construção subjetiva nessa parataxe muito se aproxima de uma serialidade negativa, na qual os sujeitos, pela forma como são expostos, tecem relações constitutivas e contraditórias, ou simplesmente de valor primitivo.

É nesta cadência incipiente, constituinte e processual, que esses documentários se aproximam de jogos de linguagem. Dessa forma, vale frisar o “conceito” segundo as palavras do próprio Wittgenstein:

“Esses (jogos de linguagem) são maneiras de usar o signos mais simples do que aquelas em que usamos na nossa complicada linguagem cotidiana. Jogos de linguagem são formas da linguagem pelas quais uma criança começa a fazer o uso das palavras. O estudo dos jogos de linguagem é o estudo das formas primitivas de linguagem das linguagens primitivas. Quando olhamos para formas tão simples de linguagem desaparece a névoa que encobre nossas formulações. Vemos atividades, reações que são claras e transparentes. Por outro lado, reconhecemos que não há uma separação entre processos tão simples de linguagem de outros mais complexos.” (WITTGENSTEIN, apud, PERLOFF, 1996, p. 60- 61, Tradução minha).

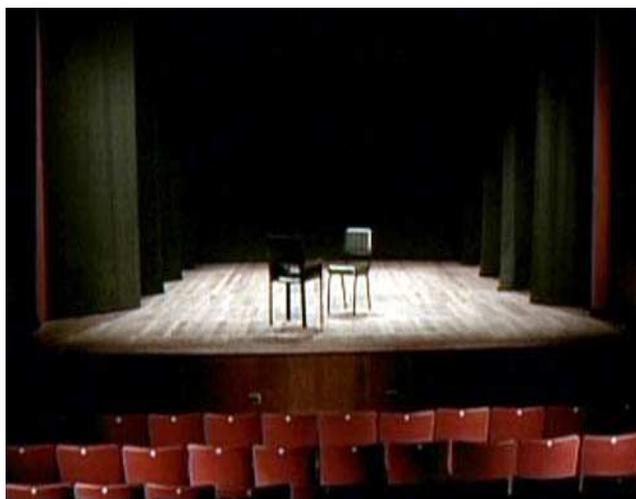
<sup>5</sup> *Philosophy ought really to be written as a form of poetry*. (Philosophie dürfte man eigentlich nur dichten). (Wittgenstein, *Culture and value*, apud PERLOFF, 1996)

<sup>6</sup> Para a literatura, pensamos aqui sobretudo em algumas análises que compõem *Mimeses* (AUERBACH, 2009). No cinema é digno de nota o capítulo doze de *Narration in the Fiction Film* no qual seu autor afirma “A narrativa paramétrica estabelece uma norma intrinsecamente distintiva, utilizando-se sempre de um uso limitado de operações estilísticas. Desenvolve-se suas normas de uma forma cumulative. Nesse sentido, o estilo engendra relações de trocas, dominantes ou subordinadas, com a *syuzhet*. O espectador é induzido a construir uma norma de estilo proeminente, reconhecendo estilo como uma motivação nem realisticamente, por meio de composições ou transtestualidades. O espectador também deve estabelecer assertivas e hipóteses do desenvolvimento estilístico do filme.” (BORDWELL, 2008) Tradução minha.

Com uma linguagem preponderantemente descritiva e paratática, *Rua de Mão Dupla* insere o espectador frente a aspectos primitivos da linguagem do documentário: o outro, o olhar confortável, a vista privilegiada. Esse simples deslocamento é traduzido pela relação entre a câmera e o sujeito. Mais do que duplicar a tela, Cao Guimarães fragmenta o sujeito documentado e o sujeito observador. O diretor mineiro nos mostra um estado primitivo de representação do outro, que, sintomaticamente, é para quem o filme é dedicado. Trata-se, portanto, de uma afluência e uma dinâmica que assemelha-se a um jogo de linguagem.

Por outro lado, jogos de linguagem aproximam-se da noção de dispositivo que pode ser definido como “um procedimento produtor, ativo, criador – de realidades, imagens, mundos, percepções que não preexistiam a ele” (LINS, 2007, p. 24). Dispositivos seriam práticas artísticas que refutariam a pré-formatação do roteiro cinematográfico para buscar, juntamente à câmera e ao processo de filmagem, novas experiências estéticas e audiovisuais (COMOLI, 2008). Os jogos de linguagem, por outro lado, seriam mais amplos que os dispositivos, pois flertam diretamente com a gramática, o contexto, os usos e os modos de resignificação - para além, portanto, de regras específicas e estruturas estruturantes; os jogos de linguagem apostam no uso e na prática da gramática.

Em *Jogo de Cena*, Eduardo Coutinho elabora uma dinâmica que tende a mesclar o ponto de partida das gramáticas audiovisuais, cinematográficas ou televisivas, que definem as fronteiras entre o documentário e a ficção. Não por acaso, suas entrevistas com pessoas ordinárias, característica típica do documentário, é alternada com performances de atrizes profissionais.<sup>7</sup> *Jogo de cena*, portanto, é um documentário sobre e com atrizes, que investiga o devir-personagem dessas mulheres.



**Ilustração 3 - Jogo de cena**

<sup>7</sup> “O valor, a marca fundamental do documentário é que ele dá a ver e ouvir homens ordinários – por oposição `aqueles que têm como profissão interpretar, os atores. Esses homens (ou mulheres) ordinários são personagens em devir, mas personagens nos quais não é indispensável acreditar imediatamente, pois sabemos que existem, que eles têm existência e realidade garantidas” (COMOLI, IN: GUIMARAES, 2007, 127)

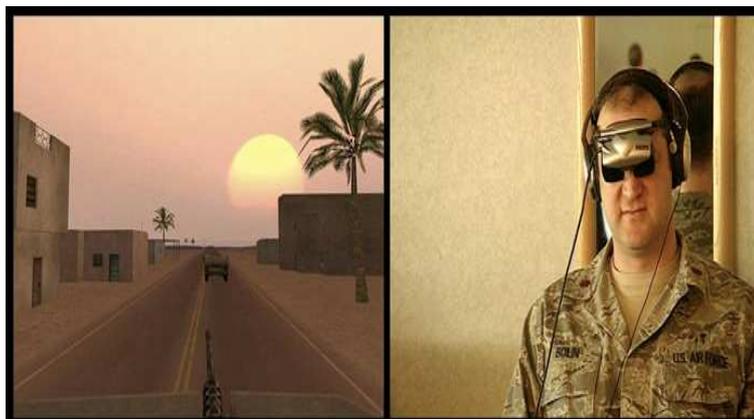
Focado em duplas, o jogo de linguagem pede com que uma atriz interprete e repita as narrativas que foram previamente contadas. Há, nesse dispositivo, uma primeira descontextualização: a história é repetida, ou mesmo contada cronologicamente, no mesmo espaço e com sujeitos distintos. A história deixa de ser única. Ora ouvimos a atriz, ora ouvimos a mulher que realmente viveu o fato. É no choque, na comparação, entre a história contada e a história interpretada que Eduardo Coutinho foca nos percalços dos acontecimentos e dos jogos de linguagem.

Em seguida, pede-se para cada atriz comentar o seu trabalho e a sua sensação. Almeja-se documentar a dinâmica criativa e emotiva de interpretação. De certa forma, esse processo quebra a linha que separa a alteridade. A atriz – para ter êxito em sua atuação – deve sentir e viver como o personagem que interpreta. Tratam-se de questões técnicas, éticas e estéticas de formas de ser outro sujeito.

Uma vez mais, as descontextualizações criadas pelo dispositivo do documentário de Coutinho geram jogos de linguagem; ou seja, formas lúdicas e primitivas de construção da linguagem sobre o outro. Em alguns momentos, não sabe-se ao certo quem interpreta, quem confessa. Ou seja, ao embaralharmos os egos e as *personas* adentramos no instante primitivo e definitivo do processo de atuação: o momento em que o eu e o outro fundem-se e confundem-se.

Entre os filmes que escolhemos, *Serious games*, de Harum Farocki, lida diretamente com o jogo, sobretudo na sua roupagem virtual. Assim como ocorre em *Rua de mão dupla*, a tela também divide-se neste filme. De um lado, vê-se soldados norte-americanos jogando um videogame. De outro, acompanhamos a subjetiva do soldado já no seu ambiente virtual. Curiosamente, Harum Farocki acaba por cotejar ambas as imagens: documenta-se o soldado jogando e vê-se o que ele enxerga enquanto joga. Com essa simples dinâmica, a subjetiva torna-se virtual, propriamente representativa e duplicada.

Foquemos em *Serious games VI: imersion*. Como um documentário clássico, Harum Farocki mostra o seu ambiente. Ele filma o *Battle Stimulation Center*, um local do exército dos EUA que destinado a lidar tanto com o treinamento de soldados quanto com a recuperação psicanalítica dos traumas de guerra. Na tela esquerda, em off, ouve-se a voz da psicanalista, que é especializada em *post-traumatic stress disorder*. Sabe-se que o jogador-paciente já passou por aquela etapa e que aquele momento do jogo foi especialmente moldado para superar o seu trauma. O soldado, portanto, joga. Ele está ao lado da sua analista e os espectadores acompanham momentos triviais, ordinários e cotidianos para um contexto de guerra. Do lado direito, o espectador observa o jogo. Numa imagem virtual, típica de videogame, vê-se: um jipe com dois soldados (sendo que um deles é o avatar desse que está jogando e sendo documentado). Eles andam no deserto. No canto direito inferior da tela vemos diversas armas que eles podem utilizar. Dessa forma, temos de um lado uma imagem 'documental' e do outro uma construção tipicamente virtual. Como numa parataxe, não há hierarquia entre as imagens. Uma complementa, completa e, ao mesmo tempo, anula a outra.



**Ilustração 4 - Serious Games.**

Subitamente, ocorre um atentado. O carro, visto na perspectiva subjetiva virtual, simplesmente explode. Logo após o acidente, morre um dos soldados que está ao lado do nosso jogador-soldado. Eis o trauma: a morte do outro soldado, a impotência simbólica e prática do protagonista desse curta-metragem perante a morte do colega que estava ao seu lado. Um pouco antes víamos os 'perigosos' inimigos: iraquianos maltrapilhos, com armas precárias, mas que são representados com precisão pelos códigos binários do game. Curiosamente, a hora do trauma torna-se lúdica, onírica e mesmo surreal. Nesse aspecto, o trauma desse soldado muito se aproxima do trauma do protagonista de *Valsa com Bashir* (Ariel Folman, 2009) – é preciso torná-lo virtual, transforma-lo numa animação para revertê-lo em realidade catártica e psicanalítica (GONÇALO, 2010).

O jogo de linguagem tecido por Harum Farocki tende a criar um estranhamento às práticas virtuais destinados a superar traumas de soldados na guerra. Observamos imagens descontextualizadas e assimétricas cuja única função é remediar e atenuar o contato com o horror real de guerra. Um horror individualista, experimentado exclusivamente por aquele soldado. Habilmente, Farocki desarma as engrenagens de uma eficiente máquina subjetiva de verve psicanalítica, a qual serve não apenas para atenuar atos questionáveis, como também para retro-alimentar as constituições subjetivas que induzem a gestos como a guerra.

Como vimos, ainda que brevemente, esses três comentários tecem dispositivos e criam jogos de linguagem que buscam investigar como o sujeito constitui-se. Seguindo esse raciocínio, é curioso constatar algumas colocações solipsistas do próprio Wittgenstein. Para o filósofo austríaco a palavra 'eu' deveria ser vista como uma palavra ordinária sob a perspectiva da gramática (PERLOFF, 1996, 78); ou seja, ela não teria um valor distinto, maior ou menor, de qualquer outra palavra. Por outro lado, Wittgenstein compreende o outro como um enigma indecifrável e inapreensível (PERLOFF, 1996, ps74-75). Pensamos que, além de serem filmes que geram jogos de linguagem, esses três documentários também reiteram essa concepção solipsista do sujeito e da possibilidade efetiva de compreensão do outro. Por isso, talvez apostem numa percepção ético-estético do outro.

## Ritornelos, máquinas subjetivas e territórios existenciais

Os três documentários que analisamos são cadenciados por repetições. Em *Jogo de cena* vemos histórias repetidas, contadas duas vezes, ora por atrizes famosas, ora por atrizes desconhecidas, ora narradas por pessoas anônimas, ordinárias. Essas repetições são evidenciadas pela montagem, que esclarece algumas das regras do dispositivo e também explicita certas conseqüências do jogo em ação. Em *Rua de mão dupla* temos três dinâmicas espelhadas. O modo como elas aparecem, a maneira como uma narrativa sucede a outra, também repete as regras do dispositivo que é aplicado. Em *Serious games*, Farocki deixa implícito que o jogo praticado pelo soldado, e acompanhado pela psicanalista, é assim feito repetidas e inúmeras vezes. Ele filma uma sessão de jogo e também de psicanálise. Uma sessão que certamente teve um antes e também terá um depois.

Essas repetições talvez indiquem um entrelaçamento entre os jogos de linguagem e as subjetividades. Um dos principais prazeres de jogar está no seu ato de recomeçar, reiniciar e tentar, uma vez mais vencer ou superar-se<sup>8</sup>. Talvez os jogos subjetivos desempenhados por esses três documentários funcionem como máquinas, segundo a concepção de Guatarri, e tenham na repetição um elemento característico:

A máquina é sempre sinônimo de um foco constitutivo de território existencial baseado em uma constelação de universo de referências incorporais. O 'mecanismo' dessa revirada consiste no fato de que certos segmentos discursivos da máquina se põem a jogar um jogo não mais apenas funcional ou significacional, mas assumem uma função existencializante de pura repetição intensiva, a que denominei ritornelo<sup>9</sup>. (GUATARRI, 2008, p. 66).

Os jogos de linguagem, portanto, buscam não apenas inserir os discursos subjetivos em novos contextos, mas também, por meio da repetição, propriamente documentar os ritornelos, ou essas funções existencializantes das máquinas subjetivas. Tais repetições esfacelam certas noções monolíticas das subjetividades. O que vemos são paradoxos: processos de construção e desmantelamentos do discurso subjetivo. Com uma noção transversal e circunstancial de subjetividade, Guatarri nos oferece um paradigma ético-estético de compreensão do sujeito.

A psique, em essência, é a resultante de componentes múltiplos e heterogêneos. Ela envolve, sem dúvida, o registro da fala, mas também de comunicações não-verbais, relações com o espaço arquitetônico, comportamentos etológicos, estatutos econômicos, relações sociais de todos os níveis e, ainda mais fundamentalmente, aspirações éticas e estéticas. (GUATARRI, 2008, p. 200).

<sup>8</sup> "Uma das qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e alternância (como no refrain) constituem como o fio e a tessitura do objeto" (HUIZINGA, 2008, p. 13)

<sup>9</sup> A expressão *ritornello* é retirada da linguagem musical, principalmente para as leituras de partituras quando o compositor quer sinalizar a repetição de um trecho, como num refrão ou estribilho, ou mesmo de uma frase musical.

Em *Rua de mão dupla*, o jogo de linguagem induz os indivíduos ali documentados a traçar retratos imaginários a partir de uma casa vazia. Retratos sobre sujeitos que desconhecem, que nunca viram, que nunca ouviram falar. Sorrateiramente, o espectador também é convidado a imaginar. Praticamente desprovidas de discurso verbal, as duas imagens simultâneas, captadas pelas “subjetivas”, levam o espectador a traçar seus retratos imaginários.

“É difícil ficar falando de uma pessoa que você não conhece”, declara Rafael Soares ao tentar retratar Eliane Lacerda, que, literalmente, não conhece. As declarações espelham a relação de confissão e espectador. Espelham o próprio espectador. Em *Rua de mão dupla* filma-se um julgamento impossível, pois trata-se de estranhos falando sobre estranhos. É como se a máquina subjetiva do discurso sobre o outro – uma parafernália tão comum nos programas televisivos de auditório – fosse subitamente desativada. De certa forma, os discursos sobre o outro – desconhecido, quase-fictício, quase-inexistente – revela-se como discurso de si.

Ao lançar um indivíduo 24 horas na casa do outro, o jogo de linguagem propõe uma lógica de co-habitação. Como se a casa de um indivíduo fosse a extensão da sua subjetividade. Contudo, essas co-habitações revelam-se inóspitas. Boa parte das confissões mostram que o ato de estar no lugar do outro causa um estranho desconforto. Há também relatos que manifestam incômodos com os cheiros, a falta de arrumação, o abandono da casa, o excesso de objetos... A presença-ausência do outro parece perambular a casa.

São diversas desterritorializações subjetivas. A primeira está diretamente vinculada às regras do dispositivo: um indivíduo passa um dia na casa do outro. Sai da sua casa, para tentar sentir a casa do outro. Está fora, portanto, do seu território íntimo e existencial. A segunda desterritorialização vem das declarações e dos depoimentos: ao tentar falar do outro, que seria quase inalcançável, os sujeitos acabam por criarem auto-retratos não programados. Sem querer, portanto, retratam-se ao retratar seus valores, seus preconceitos, sobre o que gostam, sobre o que não gostam. Uma terceira e última desterritorialização talvez ocorra no próprio processo de construção narrativa do espectador. Os sujeitos-personagens estão desterritorializados, tal como apresentados e narrados. Ao lidar diretamente com algumas contradições, o espectador é também convidado a buscar uma territorialização classificativa de cada um dos indivíduos e sujeitos que ali está. Como se tivesse que discernir entre os discursos falsos, verdadeiros ou ficcionais.

Aglutinadora e plural, a noção de subjetividade cunhada por Guatarri pressupõe a convivência de diversos modelos de agenciamento de subjetividades. Eles constituem universos de referência, seja de reterritorialização ou desterritorialização, sejam eles discursivos ou não-discursivos. São eixos ontológicos que impulsionam o indivíduo à elaboração de experiências subjetivas, muitas vezes espelhadas pela alteridade. São as heterogêneses:

Para além da criação semiológica de sentido, se coloca a questão da criação de textura ontológica heterogênea. Produzir uma nova música, um novo tipo de amor, uma relação inédita com o social, com a animalidade: é gerar uma nova composição ontológica correlativa a uma nova tomada de conhecimento sem mediação, através de uma aglomeração prática de subjetividade, ela mesma mutante. (GUATARRI, 2008, p. 89)

Heterogênea e mutante, portanto, essa concepção nos permite perceber as construções subjetivas a partir de um paradigma que muito se aproxima das noções de jogos de linguagem, de Wittgenstein, pois ambos conceitos trabalham com proposições destituídas de valores previamente determinados.

De modo análogo, *Jogo de cena* foca a máquina subjetiva de quebra da alteridade e da incorporação do outro que marca o processo da atriz. É nesse sentido que temos uma desterritorialização constante do ego do ator para ser reterritorializado pelo ego do personagem. É no choque desses jogos que o momento da linguagem do documentário eclode com rara força estética. São dessas desconfianças na sinceridade das atrizes, das pessoas o do próprio diretor que temos um jogo de linguagem próximo a uma falsa performance.

Em determinado ponto do filme o jogo que parecia ocorrer apenas entre os entrevistados e as atrizes passa a atingir o espectador. Constata-se que alguém está mentindo<sup>10</sup>. O jogo de linguagem passa a apostar em pistas falsas e lança um desafio ao espectador: qual dessa histórias realmente foi experimentada? Qual dessas é apenas interpretada?

Extremamente metódico, e tecido como uma parataxe, *Jogo de cena* acaba por desmontar sua própria dinâmica na seqüência em que há a falha de interpretação da atriz Fernanda Torres. Subitamente explicita-se a engrenagem do dispositivo e o próprio jogo de linguagem. Parece que apertaram pause.

São nos momentos em que tomba a máscara da atriz que também emerge a força do documentário. Embora imprevista essa falha transforma-se no instante catártico do filme. Os minutos em que a opacidade do outro revela-se mais forte que o poder de interpretação e de representação.

Em *Serious Games*, por sua vez, não resta dúvida de que esses jogos pós-traumáticos revelam máquinas subjetivas típicas de uma sociedade de controle, na qual os jogos de linguagem teimam em reconduzir rumo a reterritorializações desprovidas de crítica e baseadas num questionável discurso de vitimização. Ainda assim, por meio de uma parataxe, Harum Farocki mostra as assimetrias que separam o trauma do soldado do choque das vítimas. É no ínterim dessas assimetrias, no espasmo desses jogos de linguagem, que revela-se um importante questionamento ético.

As máquinas subjetivas e os ritornelos entrelaçam-se nesses filmes aos jogos de linguagem e a uma estrutura de parataxe. Cada filme tece ao seu modo uma maneira de desterritorialização e reterritorialização do sujeito. Percebe-se melhor essa dinâmica a partir da anulação dos códigos comuns existentes entre a câmera e o sujeito. Seja em *Rua de mão dupla* como em *Jogo de Cena* e em *Serious Games* há uma determinação clara de zerar e reinventar parte do jogo e da máquina subjetiva hoje existente entre o sujeito e a câmera. Esses códigos primários são

---

<sup>10</sup> Somos talvez precipitados ao supor que o sorriso do bebê não é simulação? – Em que experiência se baseia nossa suposição? (Mentir é um jogo de linguagem que deve ser apreendido como qualquer outro). (WITTGENSTEIN, 1999, p. 99).

simultaneamente repetidos e despidos de significados originais. E com esses jogos de linguagem, esses três documentários geram uma outra engrenagem de subjetividade. Uma máquina subjetiva nova, tão heterogênea quanto qualquer outra, que, paradoxalmente, leva o sujeito e o espectador a elaborar formulações éticas sobre si e – principalmente – a pensar sobre o(s) outro(s).

## Ética, jogos e o documentário contemporâneo

Chamamos de ética um conjunto de valores, coerentes entre si, que fornece a visão de mundo que sustenta a valorização da intervenção do sujeito nesse mundo. (RAMOS, 2008, 33)

Essa formulação de Fernão Ramos guia sua taxonomia das formas como o documentário lidou historicamente com a ética. Influenciada pelos conceitos de modos de documentários (NICHOLS, 1994), Ramos sugere as noções de *ética educativa*, para o momento em que emerge o documentário expositivo; de *ética da imparcialidade*, relacionada sobretudo ao documentário observativo; de *ética interativa/reflexiva*, para o documentário moderno; e de *ética modesta* para o documentário performático e contemporâneo (RAMOS, 2008, p. 33 - 39).

Por outro viés, os filmes que analisamos aglutinam outras características a essa “ética modesta”, segundo a qual “o ‘eu’ fala dele mesmo e se satisfaz no encontro com a ressonância egóica para promover a amplitude de sua fala” (RAMOS, 2008, p. 39). Os jogos de linguagem que analisamos revelam características inusitadas na relação entre o sujeito e a ética. Ao apostarem num paradigma ético-estético de elaboração subjetiva, esses filmes compartilham impasses com os espectadores. Ao tecerem uma parataxe e uma serialidade negativa, esses documentários também se aproximam de uma noção solipsista da subjetividade. São impasses constitutivos de um outro mundo, de outro território existencial ainda não apreendido pela linguagem. É curioso e instigante que para Wittgenstein problemáticas éticas e estéticas sejam propriamente transcendentais (WITTGENSTEIN, 1993,277):

A ética é transcendental no sentido em que, apesar de ‘bom’ não poder ser dito por proposições, mostra-se como condição constituinte do mundo. Essa característica fundante do termo bom é que possibilita que a ação possua valor ético. (DALL’AGNOR, 1995, p. 113).

Assim como todas as proposições possuem mesmo valor, não haveria um valor ético sobrepondo-se frente a outras proposições cotidianas e ordinárias. Caso houvesse, seria uma formulação metafísica. O parágrafo 6.41 do *Tractatus* é taxativo nessa questão: o sentido do mundo repousaria fora do mundo. Aqui, as coisas ocorrem de modo ordinário. O que, obviamente, não anularia os atos éticos e estéticos. O ato ético pressupõe uma transvalorização dos valores, que, por meio de novos jogos de linguagem, constituem novas gramáticas, novas sintaxes. Por isso seriam formativos.

Os jogos de linguagem que analisamos não compartilham noções cognitivistas ou realistas dos dilemas éticos que apresentam. Não há um anseio normativo. Nem

implicitamente. Não há ação desejável, prescrita ou mesmo possível. Tampouco percebe-se uma estrutura dialética ou uma inclinação crítica. As aspirações éticas que deslizam por esses filmes não estão focadas na conduta do sujeito. Elas compartilham uma pergunta, e por isso não podem ser compreendidas pelo viés de um código, seja ele de qualquer natureza. Este grau zero do sujeito também zeraria as suas possíveis proposições éticas. Se houvessem, elas seriam primárias, indefinidas e naturalmente imperfeitas. Talvez compartilhe-se nesses filmes a própria dinâmica do pensamento ético.

De alguma maneira, todos esses três documentários focam no impasse inerente ao julgamento e à representação do outro. Mais do que modesto, é um impasse que ultrapassa as fronteiras das telas e dos próprios sujeitos que a anunciam. O impasse da mimese de um outro que supomos conhecer, sentir e con-viver.

Afirmar que este impasse é transcendental seria uma forma de respeitá-lo e considerá-lo inapreensível. Ou simplesmente de percebê-lo e traduzi-lo como estético.

---

## Referências

- AUERBACH, Erich: *Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental*. Editora Perspectiva, São Paulo, 2009.
- BENJAMIM, Walter. *Magia, Técnica, Arte e Política*. Editora Brasiliense, São Paulo, 1986.
- BEZZEL, Chris. *Wittgenstein*. Frankfurt: Suhrkamp Verlag,, 2007
- BORDWELL, David: *Narration in the fiction film*. University of Wisconsin System, 1985.
- CAETANO, Daniel. *Serras da desordem*. Azougue Editorial, Rio de Janeiro, 2008.
- COMOLLI, Jean-Louis. *Ver e poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2008.
- \_\_\_\_\_. In: GUIMARAES, César; OTTE, Georg; SEDLMAYER, Sabrina, (Orgs.). *O comum e a experiência da linguagem*. Ed. UFMG, Belo Horizonte, 2007.
- DALL'AGNOR. *Ética e linguagem: uma introdução ao Tractatus de Wittgenstein*. Porto Alegre: Editora Unisinos, 1995.
- FELDMAN, Ilana. "Paradoxos do visível - reality shows, estética e biopolítica". Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. Niterói, RJ: 2007.
- FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 2000.
- GONÇALO, Pablo. Valsa com Bashir: experiência, memória, guerra. DOC ON LINE, *Revista Digital de Cinema Documentário*, número 09
- GUATARRI, Felix. *Caosmose*. Um novo paradigma estético. São Paulo: Editora 34, 2008.

- GUIMARAES, Cesar (Org). *O comum e a experiência da linguagem*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2007
- HALL, Stuart. *Da Diáspora*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva, São Paulo, 2008.
- LABAKI, Amir (Org) *O cinema do real*. São Paulo: Cosac Naiyf, 2005
- LINS, Consuelo In: *Sobre fazer documentários*. São Paulo: Itáu Cultural, 2007.
- MIGLIORIN, Cesar (Org). *Ensaio no real: o documentário brasileiro hoje*. Rio de Janeiro: Azougue, 2010.
- NICHOLS, Bill. *Blurred Boundaries: Questions of meaning in Contemporary Culture*. Indiana: Indiana University Press, 1994.
- PERLOFF, Marjorie. *Wittgenstein's Ladder: Poetic language and the strangeness of the ordinary*. London: The University of Chicago Press, 1996.
- RAMOS, Fernão Vitor Pessoa de Almeida. *Mas afinal, o que é mesmo documentário?* São Paulo: Editora Senac, 2008.
- RENOV, Michael (Ed.). *Theorizing documentary*. Routledge, London, 1993.
- SARLO, Beatriz. *Tempo passado: cultura da memória e guinada subjetiva*. São Paulo: Companhia das Letras; Belo Horizonte, UFMG, 2007.
- SIBILIA, Paula. *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações Filosóficas*. São Paulo: Nova Cultural, 1999. Coleção Pensadores.
- \_\_\_\_\_. *Tractatus Lógico-Philosophicus*. São Paulo: EDUSP, 1993.
- \_\_\_\_\_. *Gramática filosófica*. Edições Loyla, São Paulo, 2003.

## Obras audiovisuais

- Lost lost lost (Jonas Mekas, 1973)
- Rua de mão dupla (Cão Guimarães, 2002)
- Tarnation (Johnatan Caouette, 2003)
- Jogo de cena (Eduardo Coutinho, 2006)
- Valsa com Bashir (Ariel Folman, 2009)
- O amor segundo Schianberg (Beto Brant, 2010)
- Serious games (Harum Farocki, 2010)

**Title**

The Ground Zero of Subjectivity: Documentaries and Language Games

**Abstract**

This paper analyzes three subjective documentaries: *Rua de mão dupla* (Cao Guimarães, 2002), *Jogo de cena* (Eduardo Coutinho, 2006) and *Serious games* (Harum Farocki, 2010). The analysis aims at understanding the singularity of such works by means of the language games formulations, by Ludwig Wittgenstein, and of the subjective machines, by Felix Guatarri. By using such notions, one intends to contribute to the debate on the existing relations between contemporary documentaries, subjectivity, language and ethics in documentaries.

**Keywords**

Contemporary documentary. Subject. Language games. Wittgenstein. Guatarri.

---

Recebido em 14.05.2011. Aprovado em 11.07.2011.