

rebeca



Revista Brasileira
de Estudos de
Cinema
e Audiovisual

Jogo de Cena:
o jogo de encenação, fabulação e invenção

Rafael Wagner dos Santos Costa¹

¹ *Professor Adjunto da Universidade Federal do Amapá, do curso de Jornalismo. Doutor em Ciências da Comunicação pela Unisinos. Área de atuação: Cinema, Semiótica e Pesquisa em Comunicação.*

e-mail: rwcosta@ig.com.br

Resumo

O surgimento de novas estilísticas documentárias nos anos 1960, notadamente, do cinema-verdade, engendra uma nova perspectiva documental. Tal perspectiva provoca uma ruptura em relação à indicialidade da imagem no documentário clássico. Em *Jogo de Cena*, de Eduardo Coutinho, percebemos elementos que corroboram para a adoção desse novo pensamento. Ao invés de identificarem os índices de uma realidade já vivida, as imagens do filme de Coutinho se comportam como flechas, que apontam para o vir a ser do mundo, inseparáveis das ideias de ação, intervenção e invenção, possibilitadas pela fabulação (através da intromissão de uma potência do falso). Este artigo tem como finalidade demonstrar de que forma o diretor Eduardo Coutinho conduz o “jogo” de representação em seu filme. Assinalamos que o uso da entrevista, característico do cinema-verdade, é o elemento propulsor da narrativa, em que os personagens ficionam suas próprias experiências, assim como as vivências de outros personagens.

Palavras-chave: documentário; jogo; fabulação; índice.

Abstract

The emergence of new stylistic documentary in the 1960s, notably the *cinéma vérité*, engenders a new perspective. This perspective leads to a break in the indexicality of the image on classic documentary. In *Playing (Jogo de Cena)*, by Eduardo Coutinho, we perceive elements that support the adoption of this new thinking. Instead of identifying the contents of a reality already experienced, Coutinho's film behaves like arrows that point to the becoming of the world, inseparable from the ideas of action, intervention and invention, possible due to fabulation (through the interference of the power of false). This article aims to demonstrate how the director Eduardo Coutinho leads the "game" of representation throughout his film. We note that the use of interview, characteristic of *cinéma vérité*, is the driving element of the narrative, in which the characters fantasize their own experiences, as well as the experiences of other characters.

Keywords: documentary; game; fabulation; index.

Introdução

O filme *Jogo de Cena*, dirigido por Eduardo Coutinho, iniciou sua produção no ano de 2006, tendo sua exibição nos cinemas do país ocorrida no ano de 2007. O cineasta, autor de mais de vinte filmes, desenvolve em *Jogo de Cena* uma obra que dissipa distinções e dilui fronteiras entre ficção e documentário. Diniz afirma que, com *Jogo de Cena*, Coutinho discute “os fios tênues e nebulosos que separam os gêneros cinematográficos, como documentário e ficção” (DINIZ, 2011, p. 123).

Para realizar o filme, que tem como ponto central a questão da “representação”, o cineasta decidiu colocar um anúncio em um jornal convidando mulheres para participar de um “filme documentário”. Foram feitas oitenta e três entrevistas, sendo escolhidas e selecionadas vinte e três mulheres para o filme, que gravaram no palco do Teatro Glauce Rocha, no Rio de Janeiro. Três meses depois, no mesmo cenário, atrizes profissionais interpretaram as histórias relatadas pelos personagens escolhidos, acrescentando a estes suas próprias histórias.

O filme nos coloca novamente diante de pessoas contando histórias de vida ao cineasta, no estilo minimalista que marca a obra de Coutinho desde *Santo Forte* (1999). Só que, desta vez, são todas mulheres, e o que as une é o fato de terem atendido a um anúncio nos classificados de um jornal carioca convidando-as a participar de um documentário (LINS; MESQUITA, 2008, p. 78).

Com efeito, a enunciação fílmica mostra, em primeiro plano, personagens reais, interpretados por mulheres comuns, que falam de suas próprias vidas; o que serve de modelo para a representação desses relatos por parte das atrizes profissionais. Em segundo plano, temos as atrizes profissionais que representam as histórias contadas pelas mulheres comuns. Para aumentar ainda mais o conflito, as atrizes profissionais mesclam suas próprias histórias com as histórias dos personagens, provocando considerável desordem em sua narrativa. Além disso, para complicar mais, Coutinho utiliza também atrizes que não são conhecidas do grande público.

Pessoas de um universo pré-estabelecido contam suas histórias para o diretor e sua pequena equipe. [...] Histórias de mulheres reais dividem a cena com a encenação de atrizes, que ora representam as histórias das personagens reais e ora contam suas próprias histórias. Ou representam suas próprias histórias ao contarem histórias de pessoas reais (DINIZ, 2011, p. 123).

O filme mostra mulheres falando de assuntos como casamento, maternidade, morte e a relação entre pai e filho, tema principal abordado pelos personagens. Os relatos são gravados ora pelas mulheres as quais realmente pertencem às histórias, ora por atrizes; entre famosas e desconhecidas, que assistem à gravação das primeiras e encenam à sua maneira, além de também contarem suas próprias histórias.

Se diante das atrizes conhecidas somos tentados, inicialmente, a julgar seu desempenho, *Jogo de cena* nos retira desse lugar e propicia um outro tipo de experiência: a de compartilhar com atrizes talentosas e reconhecidas angústias e dificuldades inerentes à encenação de personagens reais. [...] Em relação às atrizes e personagens desconhecidas, as questões são outras. Mulheres anônimas narrando momentos íntimos de vida para a câmera de Coutinho adquirem, a nossos olhos, a força da verdade, reafirmando de imediato nossa crença na imagem documental. Mas pedaços de histórias já narradas começam a voltar em uma frase, em um rap, em um relato, instilando-nos pouco a pouco a dúvida a respeito do que vemos no filme (LINS; MESQUITA, 2008, p. 79-80).

Na obra de Coutinho somos levados a questionar os limites da realidade. O diretor desenvolve um “jogo” (de *mise-en-scène*) em que não sabemos o que se refere à encenação ou o que constitui representação. São vivências particulares inventadas sob a luz do jogo, onde o importante são as histórias e não a quem pertencem. “Assistimos a um processo de invenção de histórias reais. Construções alegóricas que paradoxalmente não são da ordem da ficção, contudo absorvidas pela *mise-en-scène* cinematográfica ao se constituírem” (DINIZ, 2011, p. 125).

Este artigo pretende demonstrar de que forma o diretor Eduardo Coutinho conduz o “jogo” de representação em seu filme. As imagens de *Jogo de Cena* (2007), ao invés de identificarem os índices de uma realidade já vivida, se

comportam como flechas, que apontam para o vir a ser do mundo, inseparáveis das ideias de ação, intervenção e invenção, possibilitadas pela fabulação.

A indicialidade documental clássica

Nichols (2005, p. 76) afirma que “o documentário *reapresenta* o mundo histórico, fazendo um registro indexado dele, ele *representa* o mundo histórico, moldando seu registro de uma perspectiva ou de um ponto de vista distinto”. De acordo com Ramos (2008, p. 22), documentário “é uma narrativa com imagens-câmera que estabelece asserções sobre o mundo, na medida em que haja um espectador que receba essa narrativa como asserção sobre o mundo”. Tais asserções podem ser instituídas de uma maneira clássica, típica das primeiras experiências documentárias no cinema, mas também podem ser reveladas através da utilização de elementos estilísticos que engendram uma perspectiva diferenciada à imagem documental, como observado a partir dos anos 1960.

Ainda conforme Ramos (2008), o documentário clássico pode ser assim definido por possuir como características básicas a presença de locução (voz *over*²), de entrevistas ou depoimentos, imagens de arquivo, imagens de animação, som ambiente, intensidade na dimensão da tomada, entre outros elementos. Assim, pode-se dizer que o documentário clássico é caracterizado pelo seu aspecto indicial, que intenta representar situações e acontecimentos do mundo vivido.

É sobre essa crença que ecoa a maior parte das críticas ao documentário. Tais críticas referem-se ao fato de que os documentários podem apresentar a representação de situações que não foram efetivamente vividas. Como exemplo, podemos ilustrar o caso do filme *Nanook, o esquimó* (1922), de Robert Flaherty, no qual o diretor recria situações que, de fato, nunca existiram.

O desejo de Flaherty de produzir o exótico levou-o a simular um passado que nunca existiu. Na sequência mais famosa do filme, Flaherty recria uma caçada à morsa. Nanook nunca tinha estado em uma caçada sem armas de fogo, mas Flaherty insistiu

² Voz de Deus, fora de campo.

que ele usasse arpões. Nanook se lembrava do que seu pai tinha lhe contado sobre a tradição da caça, e tinha visto antigos desenhos esquimós destas caçadas. A partir dessas lembranças, mescladas com os conceitos românticos de Flaherty, a caçada à morsa foi reencenada. O resultado foi uma representação de uma representação sob o pretexto de uma originalidade inalcançável (CRITICAL ART ENSEMBLE, 2001, p. 45-46).

Com efeito, apontamos que nos filmes documentários a hegemonia da indicialidade perpetra-se pela primazia do objeto dinâmico na determinação de seu signo (semioticamente falando). Santos (2011, p. 12) parte da constatação de que no cinema “a relação entre signo e objeto se instaura na dualidade entre câmera e mundo visível”, para assinalar que a montagem cinematográfica tem a natureza de um símbolo. O ponto de partida para tal empreitada se revela na dualidade entre câmera e objeto, que pode ser compreendida pelo fato de o objeto ser um segundo em relação à câmera.

Dentro desse escopo, o que chama a atenção é exatamente essa dualidade entre *câmera-objeto*. Uma dualidade que pode ser melhor observada a partir da perspectiva fenomenológica peirceana, que oferece uma importante ferramenta epistemológica para se entender esse embate. A segunda categoria de experiência fenomenológica, segundo Peirce, refere-se às experiências duais, como as de ação e reação. [...] A Secundidade corresponde ao Outro, ao não-ego. Possui o caráter da alteridade, da negação, de se opor ao eu, é, portanto, um *segundo em relação a*. Advém da secundidade a ideia de ação-reação, aqui e agora, força bruta. Neste sentido, o mundo visível ou objeto em frente à câmera se estende adiante como pura alteridade, como algo fora e que é captado e impresso na película. Todavia, dada a magnitude e complexidade deste objeto em relação ao espaço circunscrito e delimitado dos fotogramas, a única possibilidade de capturá-lo se reduz a fragmentos de partes da realidade visível (SANTOS, 2011, p. 12).

Conforme Peirce (1975), esse objeto real é o objeto dinâmico, e esses fragmentos do real impressos nos fotogramas podem ser concebidos como objetos imediatos. Esse mesmo processo é encontrado de modo similar na interação entre signo e objeto, pois o signo carrega informações do objeto dinâmico; informações estas fragmentadas e incompletas que Peirce denomina objetos imediatos.

Jogo de Cena e o cinema-verdade

No cinema-verdade já observamos um trabalho de investigação, de busca pelo real, da ação sígnica que fabula o mundo. A expressão “cinema-verdade” foi criada por Jean Rouch e Edgar Morin em face do lançamento de seu filme *Crônicas de um Verão* (*Chronique d' un été* – 1960). O termo foi concebido por seus criadores franceses como uma homenagem ao *Kino-pravda*³ do cineasta soviético Dziga Vertov e às suas teorias de cinema.

O cinema-verdade, enquanto tendência estilística, operou verdadeira revolução na concepção de produção documentária da época. O modelo formal empregado até então seria profundamente abalado com a introdução de novos procedimentos, proporcionados por uma maior flexibilidade no ato de filmar, decorrentes do uso de câmeras leves e do surgimento do gravador *Nagra*. Com efeito, a captação do som direto, o uso de longos planos e a utilização de imagens tremidas, feitas com a câmera na mão, formam os elementos que constituíram a base estrutural desse novo estilo, que influenciou diretamente não só as produções da *nouvelle vague* francesa, mas de outros grandes movimentos, como o do Cinema Novo brasileiro

Aumont e Marie (2008) acrescentam que no cinema-verdade a câmera é concebida como um instrumento de revelação da verdade dos indivíduos e do mundo. “É, portanto, também enquanto pesquisa sobre o mundo do real que o cinema-verdade pretende opor-se ao cinema de ficção, definido, ao contrário, como cinema da mistificação e mentira” (AUMONT; MARIE, 2008, p. 53). Segundo Ramos (2008), através da utilização do método da entrevista e depoimento, as imagens que emergem do cinema-verdade, anunciam por asserções dialógicas, provocadas pelo próprio cineasta.

A partir dos anos 1960, com o aparecimento da estilística do cinema direto/verdade, o documentário mais autoral passa a enunciar por asserções dialógicas. [...] A tendência mais participativa do cinema direto/verdade introduz no documentário uma

³ Conceito criado por Dziga Vertov para se referir a conjunto de documentários produzidos por ele, e que significava exatamente “cinema-verdade”.

nova maneira de enunciar: a entrevista ou o depoimento. As asserções continuam dialógicas, mas são provocadas pelo cineasta. [...] O filme de depoimentos caminha nessa linha mesmo quando as falas são articuladas pela presença do diretor (caso de Eduardo Coutinho) (RAMOS, 2008, p. 23-24).

Ramos (2008) avalia que Rouch e Morin, ao trazerem para o primeiro plano a entrevista e o depoimento, e também a encenação dramática, inauguram em *Crônicas de um Verão* um novo estilo, que terá em seu eixo um modo mais interativo e reflexivo. Conforme o autor, essa nova forma estilística documentária do direto, baseada em entrevistas e depoimentos, afirma-se e expande-se rapidamente, atingindo seu auge nas décadas posteriores.

Com efeito, *Jogo de Cena*, de Eduardo Coutinho, assim como os filmes do cinema-verdade, usa a entrevista como referência básica, onde o cineasta “faz perguntas que qualquer pessoa pode responder a partir de sua experiência de vida” (LINS, 2004, p. 148). O diretor dá somente a intenção para que seus personagens, atrizes famosas, atrizes desconhecidas e mulheres comuns, possam fabular suas próprias vivências e representar vivências que não lhes são próprias. O filme de Coutinho, assim como *Crônicas de um Verão*, também faz da entrevista o ponto de partida para o seu jogo cênico (de *mise-en-scène*). “Diretores como Eduardo Coutinho e Jean Rouch figuram, de modos distintos, a forma da entrevista a partir de si e de sua presença na tomada, deixando claro o que está em jogo e de onde sai a enunciação” (RAMOS, 2008, p. 37).

Coutinho convidou atrizes para interpretar mulheres com quem havia conversado e faz uma articulação inesperada entre esses vários depoimentos. Dissolve distinções entre o que é encenado e o que é real e produz mudanças, ao longo do filme, na forma de o espectador se relacionar com as imagens e sons (LINS; MESQUITA, 2008, p. 79).

Portanto, assinalamos que a questão da representação constitui o ponto principal do filme, em que observamos a forte influência do cinema-verdade e do cineasta Jean Rouch. Nesse sentido, concluímos que a estilística documentária

francesa está presente sobremaneira na obra de Coutinho, contribuindo para se pensar o filme.

Fabulação e encenação em *Jogo de Cena*

Os dilemas presentes na *mise-en-scène* praticada, sentidos pelas atrizes profissionais, amadoras e mulheres comuns, são abordados por Coutinho de forma incisiva, ao contrário da forma delicada que a tradição documentária (clássica) supõe tratar esse tipo de assunto. “Coutinho sobrepõe, de modo indistinto, a *encenação-construída* de atrizes à *encenação* da fala encorpada no depoimento de vida” (RAMOS, 2008, p. 126). Essa alternativa de encenação (escorregadia, deslizante) é mais um dos “jogos” que o filme nos oferece e nos convida a “jogar”.

Esse tipo de jogo em deslize da encenação, próximo do *fake documentary*, fascina a sensibilidade contemporânea. [...] A atriz Fernanda Torres tenta encenar, sem sucesso, uma personalidade no modo construído, mas a gravidade documentária do sujeito-da-câmera Eduardo Coutinho a desloca para o campo da encenação. Marília Pêra enfrenta o mesmo problema, ressentindo-se do campo reduzido que se apresenta para o exercício de seu talento de atriz. O campo do documentário é tradicionalmente o campo da *encenação-construída/locação* do ator amador que vive na carne o que encena, ou da *encenação* contida no depoimento de vida. É um campo onde atores profissionais têm dificuldade para levantar voo (RAMOS, 2008, p. 126).

Para o cineasta, o que interessa é documentar esse encontro de histórias, de mulheres comuns, de atrizes desconhecidas e de atrizes famosas, não importando a quem realmente essas histórias pertençam. A forma de o cineasta documentar esse encontro é possibilitando que elas mesmas narrem suas histórias para a câmera e transmitam suas vivências, que se encontram no limiar entre ficção e realidade.

Coutinho insiste que para ele não interessa se o que o personagem fala corresponde exatamente à realidade por ele vivida. Se a história contada é verídica ou está acompanhada de uma dose de exageros ou enfeites, ou mesmo são falsas. O que

chama atenção do diretor é o modo como as pessoas relatam suas experiências e a propriedade não da verdade, mas da representação, expressa através da fabulação, uma espécie de jogo livre e criativo. Neste caso, o simbólico, a alegoria e o lúdico, assumem muito mais importância do que o real ou a ficção, do que a verdade ou a mentira. (SILVA; DINIZ, 2012, p. 145).

Portanto, o que menos interessa é a quem pertence a história, não importando quem fala a verdade, pois a verdade da filmagem, quer dizer, do próprio cinema, é bem mais importante que a verdade da história. “Sendo inventadas, encenadas, intimamente contadas ou manipuladas, são verdadeiras histórias do cinema e dos movimentos que dele possam partir. Em última instância o que Eduardo Coutinho designa em seus filmes é a própria significação cinematográfica” (DINIZ, 2011, p. 128).

Deleuze (2007) assegura que é justamente a identidade do personagem real que deve ser quebrada (potência do falso), em favor de sua criação. Por isso é que, seguindo a concepção deleuzeana, apontamos que os personagens, ao assumirem histórias de pessoas reais, tornam-se outros.

É preciso que a personagem seja primeiro real, para afirmar a ficção como potência e não como modelo: é preciso que ela comece a fabular para se afirmar ainda mais como real, e não como fictícia. A personagem está sempre se tornando outra, e não é mais separável desse devir que se confunde com um povo (DELEUZE, 2007, p. 185).

Nesse sentido, podemos concluir que Eduardo Coutinho, assim como Jean Rouch, também procura o outro em seus filmes. “Eu não sou mulher. Eu faço filme sobre o outro. Eu faço filme sobre o pobre não é porque sou um intelectual de classe média, é porque eu procuro sempre o outro” (JOGO, 2007). Mulheres são o que ele não é; elas constituem o “outro” que Coutinho busca em seus filmes. Ao realizar um filme sobre o outro, o diretor, assim como seus personagens, também se torna outro.

Em *Jogo de Cena* (2007), Coutinho procura desenvolver um ambiente em que ocorra uma aparente naturalidade da situação/ação, para que ela possa ser capturada e filmada. Todavia, o diretor assume uma postura de provocador,

ouvindo atentamente os relatos e fazendo indagações que ensejam dar continuidade às histórias.

O cineasta faz-se interlocutor e personagem. “Ele encena como diretor e provoca seus entrevistados com intenções nada neutras, direcionando as encenações em prol de seus desejos”. (DINIZ, 2011, p. 126). Ademais, não podemos deixar de assinalar a presença de toda uma equipe de filmagem, que possibilita a concretização do jogo cênico idealizado pelo cineasta. “Eduardo Coutinho tem o papel de provocar o surgimento de histórias. Em seus documentários ele se tornou um mediador de universos particulares, onde a câmera serve de espelho para personagens que reinventam suas narrativas” (SILVA; DINIZ, 2012, p. 144).

Um diretor como Eduardo Coutinho consegue extrair de personagens, olhando estaticamente a câmera, um exibicionismo delicado, mas exibido, no qual personalidades dão tudo de si com intensidade, como provocadas por um encantador que, quieto no canto, provoca a serpente da exibição. [...] Coutinho privilegia um conjunto de personagens que retornam sobre si, sintonizando sua personalidade à demanda do sujeito-da-câmera na tomada. Costuma compor um sujeito-da-câmera quieto, que não é propriamente exibicionista em sua presença, mas que provoca a encenação afecção (RAMOS, 2008, p. 112).

Com efeito, observamos que em *Jogo de Cena* há um duplo movimento da semiose que se traduz, em primeira instância, na relação dos personagens com o vivido; e, em segunda instância, na relação desses personagens com suas atuações, representações de si mesmo, efetuadas por atrizes conhecidas, atrizes desconhecidas e mulheres comuns.

Eduardo Coutinho, da mesma forma que o cineasta francês Pierre Perrault faz em *Le Règne du Jour* (1967), elimina toda a ficção que envolve o aparato cinematográfico ao dar voz a seus personagens reais e, assim, permitir que eles possam fabular seus próprios mundos, libertando-os do modelo de verdade que é inerente ao cinema. Ao representar vivências que não lhes são próprias os personagens de Coutinho tornam-se outros, assim como o próprio diretor.

A participação de atrizes profissionais interpretando situações de mulheres comuns deixam as fronteiras cada vez mais embaraçadas, pois já não conseguimos mais identificar se os acontecimentos narrados referem-se ao de mulheres comuns ou das próprias atrizes profissionais. Na verdade, essa identificação pouco importa, o importante aqui é filmar a fronteira e permitir a função fabuladora em cena. São vivências particulares inventadas sob a luz de um jogo cênico (de *mise-en-scène*), onde o que importa são as histórias e não a quem pertencem.

Fabulação e invenção em *Jogo de Cena*

No filme de Coutinho, os personagens estão o tempo todo representando outras vivências, assumindo para si a experiência do outro. É o momento em que é engendrada a potência do falso, que faz com que o personagem se torne falso ao assumir essa nova identidade. Assinalamos que o uso da entrevista, característico do cinema-verdade, é o elemento propulsor da narrativa, em que os personagens ficcionam suas próprias experiências, assim como as vivências de outros personagens.

Todavia, só percebemos se tratar de histórias de outros personagens, senão aqueles que as estão contando, no decorrer da entrevista, na medida em que os personagens são mostrados pelo enunciado fílmico. É aí que passamos a desconfiar que algumas histórias não pertencem àquelas que a apresentam. O aparecimento das atrizes profissionais, conhecidas do grande público, contribui para essa identificação. Entretanto, algumas dessas histórias também pertencem a essas próprias atrizes, o que acaba complicando ainda mais a identificação que, na verdade, é o que menos importa, conforme já enfatizamos.

Logo no início do filme, temos uma cena em que o personagem Mary Sheila (figura 1) interpreta outro personagem (Jack Brown), assumindo a identidade desta. Ao fazer essa interpretação, Mary condensa coisas que são dela própria e outras coisas que fazem parte da vivência de Jack.



Figura 1 – Mary Sheila interpretando Jack Brown

“Eu queria ser Paqueta do Show da Xuxa. Impossível né?! Do tipo, não tinha pele clara, olho azul nem cabelo bom. Mas aí eu falei, pow, não dá pra ser Paqueta, mas eu vou fazer teatro, que já é um mundo muito louco já. Mas eu não tinha noção do que era ser atriz, do tipo, o que é ser atriz? Eu cheguei em casa, liguei a Televisão no Vídeo Show e tava passando o grupo de teatro ‘Nós do Morro’, que era no Vidigal. E eu sabia que o Vidigal era que meio perto da Gávea” (JOGO, 2007).

Quase uma hora depois da exibição da cena anterior é que vamos saber que a vivência referida não pertence ao personagem Mary Sheila e sim ao personagem Jack Brown, atriz do grupo “Nós do Morro”, como a própria Mary Sheila. Jack Brown (figura 2) conta para o diretor que possui um grupo de rap, o que suscita o pedido instantâneo de Coutinho para que ela cante. O personagem na mesma hora atende, cantando um rap. É aí que percebemos que Mary Sheila, no início do filme, estava representando a história de Jack Brown.



Figura 2 – Atriz Jack Brown

“Jaqueline Ferreira Gonçalves, neguinha, pequenininha, do cabelo de Canecalon, e tinha o sonho de ser Paqueta do Show da Xuxa. Mas que ilusão! Não tinha pele clara, não era loira e nem cabelo bom. [...] Eu, Jack Brown, tinha um estilo muito louco” (JOGO, 2007).

Percebemos na cena o efeito indicial de correlação entre a representação de Mary e as vivências de Jack. Todavia, essas imagens experimentam uma relação que preserva sua condição de correlação, mas que assume agora uma relação mais temporal do que espacial entre o signo e seu objeto. É a forma de presente-passado, encarnada na representação de Mary Sheila.

Assim, avaliamos que, apesar do inegável caráter representativo que a atuação de Mary Sheila possui, as imagens resultantes dessa representação deixam de servir apenas como indícios do que foi vivido pelo “outro” personagem (Jack Brown) para agir como flecha que aponta para o vir a ser vivido, alcançando o caráter inventivo do documentário.

Na sequência, surge a primeira atriz conhecida do grande público, Andréa Beltrão (figura 3), representando a vivência do personagem Gisele Alves, que atendeu ao anúncio de Coutinho. Andréa atua com base no depoimento de Gisele, que relata o drama da perda de seu filho. Nesse momento, temos a representação

de um sonho, em que Andréa, assumindo a experiência de Gisele, relata ter tido um sonho com o filho morto.



Figura 3 – Andréa Beltrão comentando sua atuação

“Eu sonhei que era mãe de um menino de onze anos. E nesse sonho eu ia buscar essa criança numa clínica. E era uma criança com muitos problemas, muito doente, atrofiada, assim. Aí vinha uma médica, que eu acredito porque tava toda de branco, enfim, e entregava essa criança pra mãe e dizia: ‘Mãe pode ir, seu filho tá liberado!’ Enfim” (JOGO, 2007).

Logo depois de representar a vivência de Gisele, Andréa Beltrão comenta e corrige sua atuação para Eduardo Coutinho. É um retorno à situação inicial, à sua condição de atriz. Dessa vez, Andréa está representando diante da câmera de Coutinho sua reflexão crítica sobre a atuação que acabou de desempenhar, na qual se inventou Gisele Alves. A atriz declara que não queria chorar, mas foi inevitável ceder às lágrimas enquanto atuava, por conta das emoções que o personagem carregava. A atriz diz que se tivesse se preparado para chorar não teria ficado tão incomodada como ficou na cena. “Andréa Beltrão não tinha preparado nenhum choro quando ensaiou o texto em casa (segundo depoimento da atriz em outro momento do filme), pensava inclusive que não combinava com a personagem dona da história” (DINIZ, 2011, p. 125).



Coutinho: *O que você sentiu?*

Andréa: *Não, eu não sei o que eu senti não (pausa). Não, eu tentei falar o texto da maneira mais fiel que eu pude, sem agredir, sem criticar, sem imitar.*

Coutinho: *Mas falou com serenidade...*

Andréa: *A serenidade eu tentei, tentei, lutei pra ter. Mas é que não dá. Esse texto todas as vezes que eu fui decorar. Eu acho que se eu tivesse me preparado como atriz pra chorar, eu não teria ficado tão incomodada. Eu fiquei incomodada chegou uma hora no texto que eu falei: 'gente, eu não vou conseguir falar'.*

Coutinho: *Aquí, agora?*

Andréa: *É, teve uma hora que eu dei uma parada assim que eu falei: 'será que eu paro e peço pra fazer de novo?'. É porque eu achei que eu já estava muito emocionada demais" (JOGO, 2007).*

Esse aspecto de permitir que os personagens comentem e corrijam suas atuações é mais um dos jogos propostos por Coutinho e dialoga com o praticado por Jean Rouch em *Eu, um Negro* (1959). No filme do diretor francês, o cineasta possibilita que seus personagens de Treichville, subúrbio de Abidjan (Costa do Marfim), comentem as representações que desempenharam, como é o caso de Oumarou Ganda, que se inventou Edward Robinson.

Na cena, Andréa Beltrão assume as vivências de Gisele. Logo depois de desempenhar sua representação, a conhecida atriz retorna ao ponto de partida, falando de si enquanto atriz, comentando a sua "própria representação"; o que implica em uma nova representação, agora de si mesma. O antes e o depois de Andréa Beltrão não incidem em resoluções sucessivas do tempo, mas constituem duas faces de uma mesma potência, que tem como propriedade colocar em questão a própria noção de verdade.

Com a atriz Fernanda Torres (figura 4) também ocorre situação semelhante. Porém, antes de comentar sua atuação, a experiente e reconhecida atriz trava ainda na representação que faz do personagem Aleta. Depois de alguns intervalos, Fernanda tenta retomar a encenação, mas não consegue; trava novamente; e fica em silêncio. Após um momento em silêncio, a atriz se diz perdida. São esses deslizamentos que dão a tônica do jogo, no qual Fernanda Torres comenta sobre sua própria representação. Nesse momento, a atriz pronuncia uma frase emblemática

que evidencia a concepção vacilante de realidade que o documentário envolve: “parece que eu estou mentindo para você” (JOGO, 2007).



Figura 4 – Fernanda Torres explicando sua representação

Fernanda: *Parece que eu estou mentindo pra você.*

Coutinho: *Por que você acha?*

Fernanda: *Engraçado (pausa). Tão engraçado!*

Coutinho: *Você acha que está próxima demais da Aleta real? O ‘só está mentindo’ vem de quê? De quê que você acha que pode vir isso?*

Fernanda: *Não sei, é delicado. Não sei. Eu não separo ela do que ela diz, entende? Acho impossível separar assim. Conforme eu fui te falando assim e você me olhando, parecia que minha memória tava mais lenta que a dela, entende? Parece que a fala vem antes de você ter visto, entende? Aí isso foi me incomodando assim. E todas as vezes que eu passei em casa, eu não tive isso assim. [...] E eu fiquei com vergonha de estar diante de você. É engraçado, sabe?*

Coutinho: *Você, atriz?*

Fernanda: *É, porque dá vergonha representar. Representar dá vergonha. E engraçado é que aqui tem um ar de teste, sabe?” (JOGO, 2007).*

O depoimento da atriz traduz a essência do jogo cênico oferecido por Coutinho. Com efeito, observamos que as atrizes, em primeira instância, representam pessoas comuns e, em segunda instância, falam de si mesmas, enquanto pessoas e atrizes, comentando a função (fabuladora) que desempenharam.

Verificamos também que tanto com Andréa Beltrão quanto com a atriz Fernanda Torres, Coutinho tem a função de provocar comportamentos desconfortáveis, com indagações que visam instigar respostas delicadas e instáveis. Esse comportamento nada indiferente adotado pelo cineasta, é fundamental para provocar reações e comportamentos dos personagens, situações que devem ser (delicadamente) capturadas pela sua câmera. Além disso, a presença da câmera e de todo um *set* de filmagem são fatores que também atuam como provocadores, mas com um caráter mais inibidor do que verdadeiramente provocativo do que é feito por Eduardo Coutinho. “Há uma equipe por trás, existem equipamentos, além da onipresença do diretor, que assume uma postura nada observadora do cinema direto, mas, sim um provocador ativo na escuta das histórias. Não é uma simples conversa e não resultará em meros detalhes” (DINIZ, 2011, p. 125).

Considerações finais

O artigo ora apresentado é resultado de uma pesquisa sobre cinema, em que abordamos, entre outros pontos, a questão da imagem documental em *Jogo de Cena*. Neste artigo, procuramos demonstrar de que maneira o diretor Eduardo Coutinho conduz o “jogo” de representação em seu filme. Assinalamos que o uso da entrevista, característico do cinema-verdade, é o elemento propulsor da narrativa, em que os personagens ficcionam suas próprias experiências, assim como as vivências de outros personagens.

Apontamos que em *Jogo de Cena* encontramos a potência do falso, que substitui a fórmula do verdadeiro para a ascensão do falso. Através da intromissão da potência do falso, o personagem torna-se outro ao assumir vivências que não são suas: ele se inventa. O resultado desta combinação institui o jogo de *mise-en-scène*, que promove o vai e vem da encenação, jogando (brincando) com um conjunto de personagens através da entrevista/conversa, e permitindo que eles comentem e corrijam suas atuações.

Constatamos também que, ao invés de estabelecer indícios de um mundo vivido, como fazem os documentários clássicos, *Jogo de Cena*, ao contrário, age e intervém sobre esse vivido. É através da fabulação que os personagens se tornam outros, alcançando, dessa forma, um caráter de invenção, que caracteriza o documentário surgido após a década de 1960.

Referências

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário teórico e crítico do cinema. Tradução Carla Bogalheiro e Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

COSTA, Rafael Wagner dos Santos. *Iracema, uma transa amazônica*: indícios ideológicos de ficção e documentário. Revista do Núcleo de Estudos em Comunicação – Rastros, Joinville-SC, v. 1, n. 15, p. 47-58, dez. 2011b.

CRITICAL ART ENSEMBLE. Distúrbio eletrônico. Tradução Leila de Souza Mendes. São Paulo: Conrad, 2001.

CRÔNICAS de um verão. Direção: Jean Rouch e Edgar Morin. Produção: Anatole Dauman. Roteiro: Jean Rouch e Edgar Morin. Intérpretes: Régis Debray, Marceline Loridan, Mary-Lou Parolini, Sophie e Jean Rouch. França: Argos, 1960. 1 DVD (85 min), son., color.

DELEUZE, Gilles. A imagem-tempo: cinema II. Tradução Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DINIZ, Felipe Xavier. O filme *Jogo de cena* e o corredor de espelhos. Revista Verso e Reverso, São Leopoldo, v. 25, n. 59, p. 123-128, mai./ago. 2011.

EU, um negro. Direção: Jean Rouch. Produção: Pierre Braunberger. Roteiro: Jean Rouch. Intérpretes: Oumarou Ganda, Gambi, Petit Touré, Alassane Maiga e Amadou Demba. França: Les Films de la Pléiade, 1959. 1 DVD (70 min), son., color.

JOGO de cena. Direção: Eduardo Coutinho. Produção: Raquel Freire Zangradi e Bia Almeida. Roteiro: Eduardo Coutinho. Intérpretes: Marília Pêra, Fernanda Torres, Andréa Beltrão, Mary Sheyla, Gisele Alves Moura. Brasil: Vídeo Filmes, 2007. 1 DVD (107 min), son., color.

LE RÈGNE du jour. Direção: Pierre Perrault. Produção: Jacques Bobet. Roteiro: Pierre Perrault. Intérpretes: Alexis Tremblay, Marie Tremblay, Léopold Tremblay, Louis Harvey, Marcellin Tremblay e Diane Tremblay. Canadá: ONF, 1967. 1 DVD (118 min), son., p&b.

LINS, Consuelo. O documentário de Eduardo Coutinho: televisão, cinema e vídeo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

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

NANOOK do Norte. Direção: Robert Flaherty. Produção: Robert Flaherty. Roteiro: Robert Flaherty. Intérpretes: Allakariallak, Nyla e Allee. Estados Unidos: Pathé Exchange, 1922. 1 DVD (79 min), son., p&b.

NICHOLS, Bill. Introdução ao documentário. Tradução Mônica Saddy Martins. Campinas: Papyrus, 2005.

PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica e filosofia. Tradução Octanny Silveira da Mota e Leônidas Hegenberg. São Paulo: Cultrix, 1975.

RAMOS, Fernão. Mas afinal... o que é mesmo documentário? São Paulo: Editora Senac-SP, 2008.

SANTOS, Marcelo Moreira. Cinema e semiótica: a construção sógnica do discurso cinematográfico. Revista Fronteiras, São Leopoldo, v. 13, n.1, p. 11-19, 2011.

SILVA, Alexandre Rocha da; DINIZ, Felipe Xavier. Eduardo Coutinho entre o jogo e a cena. Revista Comunicação Midiática, Bauru, v. 7, n. 1, p. 138-152, jan./abr. 2012.

Ficha técnica de *Jogo de Cena*

Título original: *Jogo de Cena*

Ano de produção: 2006

Lançamento: 2007

Duração: 106 minutos (Colorido)

Direção: Eduardo Coutinho

Assistente de direção: Cristiana Grumbach

Roteiro: Eduardo Coutinho

Produção: Raquel Freire Zangrandi e Bia Almeida

Fotografia: Jacques Cheuiche

Som: Valério Ferro

Preparação de ator: Ernesto Piccolo

Montagem: Jordana Berg

Maquiagem: Rose Verçosa

Assistente de câmera: Ivanildo Jorge da Silva

Assistente de produção: Mariana Ferraz

Edição de som e mixagem: Denilson Campos

Produção executiva: João Moreira Salles, Maurício Andrade Ramos e Guilherme Cesar Coelho

Elenco: Marília Pêra, Fernanda Torres, Andréa Beltrão, Mary Sheyla, Gisele Alves Moura, Débora Almeida, Sarita Houli Brumer, Lana Guerrero, Jack Brown, Maria de Fátima Barbosa, Aleta Gomes Vieira, Marina D'Élia, Claudiléa de Lemos.