



**Modos de atuação na “trilogia do palco”:
 o ator e a atriz em *Jogo de Cena, Moscou e As Canções***

**Modos de actuación en la “trilogía escénica”:
 el actor y la actriz en *Jogo de Cena, Moscou y As Canções***

**Modes of acting in the “stage trilogy”:
 the actor and the actress in *Jogo de Cena, Moscou and As Canções***

Luíza Zaidan Granato

Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Mídias da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Campinas (SP). Brasil.

E-mail: luizazaidangranato@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1658-4800>

Pedro Guimarães

Doutor em Cinema e Audiovisual pela Universidade Sorbonne Nouvelle (Paris III). Professor do Departamento de Cinema e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Mídias da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Campinas (SP). Brasil.

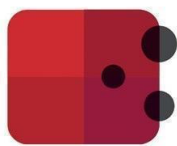
E-mail: pedro75@unicamp.br

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-5366-1481>

Resumo: O artigo se debruça sobre as diferentes formas de atuação presentes no cinema documentário, tendo como objeto a obra de Eduardo Coutinho, em particular os filmes *Jogo de Cena* (2007), *Moscou* (2009) e *As Canções* (2011). Buscamos analisar a figura do ator profissional nos filmes de Coutinho traçando um paralelo com a participação dos atores não profissionais, protagonistas frequentes de sua obra. Cada um desses documentários carrega questões que se colocam desde a obra pregressa e, ao mesmo tempo, apontam para desdobramentos que ecoam no filme seguinte. Analisá-los em conjunto significa compreender o discurso que vai além de cada obra, delimitando a existência de uma trilogia que o pesquisador Fábio Andrade (2013) batizou de “trilogia do palco”, termo que tomamos de empréstimo neste artigo. É a essa fase final da cinematografia de Eduardo Coutinho que dedicaremos as análises, utilizando o campo dos estudos atorais no cinema, sobretudo James Naremore (1988) e Jacqueline Nacache (2012). Sendo assim, as ferramentas para compreender o jogo do ator e da atriz foram deslocadas para a investigação das formas de representação no domínio do documentário.

Palavras-chave: Estudos Atorais; Atuação no documentário; Eduardo Coutinho; James Naremore.

rebeca



Revista Brasileira
de Estudos de
Cinema
e Audiovisual

Resumen: El artículo se centra en las diferentes formas de actuación presentes en el Cine Documental, teniendo como objeto la obra de Eduardo Coutinho, en particular las películas *Jogo de Cena* (2007), *Moscou* (2009) y *As Canções* (2011). Analizamos la figura del actor profesional en el cine de Coutinho, trazando un paralelo con la participación de actores no profesionales, frecuentes protagonistas de su obra. Cada uno de estos documentales plantea preguntas que surgen del trabajo anterior y, al mismo tiempo, apuntan cuestiones que resuenan en la siguiente película. Analizarlos conjuntamente significa comprender el discurso que va más allá de cada obra, delimitando la existencia de una trilogía que el autor Fábio Andrade denominó “trilogía escénica”, término que tomamos prestado en este artículo. Es a esta fase final de la cinematografía de Eduardo Coutinho a la que dedicaremos los siguientes análisis, con la bibliografía sobre *Acting Studies* en el cine, tomando como referencia James Naremore y Jacqueline Nacache. Por lo tanto, las herramientas para comprender el juego del actor y la actriz se trasladaron a la investigación de formas de representación en el dominio documental.

Palabras clave: *Acting Studies*; Actuación en cine documental; Eduardo Coutinho; James Naremore.

Abstract: The article assesses the different forms of performance in the documentary cinema, based on the work of Eduardo Coutinho, particularly the films *Jogo de Cena* (2007), *Moscow* (2009) and *As Canções* (2011). The research analyzes the professional actor in Coutinho's films, drawing a parallel with the participation of non-professional actors, frequent protagonists of his work. Each of these documentaries raises questions that arise from the previous work and, at the same time, point to developments that echo in the following film. Analyzing them together means understanding the discourse that goes beyond each work, delimiting the existence of a trilogy that researcher Fábio Andrade (2013) named “stage trilogy”, a term that we borrow in this article. It is to this final phase of Eduardo Coutinho's cinematography that we will dedicate our analyses. To support such reflections, we will use the Acting Studies methodology, mainly the work of James Naremore (1988) and Jacqueline Nacache (2012) as reference. Therefore, we have reinterpreted these tools to understand the actor's performance towards investigating forms of representation in the field of documentary.

Keywords: Acting Studies; Acting in documentaries; Eduardo Coutinho; James Naremore.

Introdução

Em *Acting in the Cinema*, James Naremore (1988) introduz a questão do jogo atoral analisando o filme *Corrida de automóveis para meninos* (Henry Lehrman, 1914), quando Charles Chaplin aparece pela primeira vez como Carlitos. No curta de ficção, o personagem atrapaça uma equipe de filmagem que tenta registrar um evento de rua: uma corrida de carros. Naremore estabelece uma diferenciação entre a atuação assumida (o trabalho de Chaplin, ator profissional) a qual se refere como “jogo teatral”, e o “jogo aleatório”, o comportamento dos transeuntes que testemunhavam a corrida e acabaram participando do filme. Essa segunda modalidade relaciona-se com a ideia do sociólogo Erving Goffman de que todos, em qualquer situação social, representam um papel (2001). Naremore recupera outro conceito de Goffman, presente no livro de 1974, *Frame Analysis*. Trata-se da noção de “moldura”, que diferencia as respostas a cada interação social. Uma espécie de ritual de sinalização aos participantes da interação para que identifiquem o jogo de caráter teatral (*theatrical frame*) e aquele cotidiano, típico das relações intersubjetivas. Naremore estabelece alguns níveis de atuação no filme de Chaplin e declara que a comicidade se dá através do reconhecimento, por parte do espectador, das nuances entre essas formas de se colocar em cena, percebidas de

maneiras distintas. Ele sugere que “as pessoas em um filme podem ser vistas em três diferentes sentidos: como atores interpretando personagens fictícios, como figuras públicas fazendo versões teatrais de si mesmos, e como evidências documentais.” (NAREMORE, 1988, p. 15). Assim, a ideia de jogo estaria contemplada por essas três modalidades.

Os filmes de Eduardo Coutinho analisados neste artigo alargam a proposição de Naremore, incluindo outras tantas gradações e nuances nas formas como o jogo atoral se escancara na tela¹. Tendo um palco como locação, *Jogo de Cena* (2007) reúne depoimentos pessoais de mulheres mesclados com o trabalho de atrizes profissionais que encenam essas mesmas histórias. A montagem nos leva pelo que parece, em princípio, ser uma entrevista no estilo Coutiniano – consagrado em *Edifício Master* (2002) ou *Santo Forte* (1999). Até o primeiro plano da atriz Andréa Beltrão, que explicita o dispositivo fílmico e instiga o espectador a decifrar as matizes de representações contidas naqueles rostos femininos. Então, o filme inteiro passa a se construir nesse trabalho de deciframento. *Moscou* (2009) também recupera a sobreposição de camadas em seus jogos de atuação. A pedido de Coutinho, o grupo de teatro Galpão se dedica aos ensaios, para uma montagem que nunca chegaria à estreia, da peça *As Três Irmãs*, de Anton Tchekhov. O documentário acompanha o processo guiado pelo diretor Enrique Diaz e o trabalho dos atores em contato com o texto russo. Mesmo com um elenco profissional, a narrativa se estrutura mesclando um repertório subjetivo de memórias dos atores com os momentos em que eles se dedicam a representar (fazer presente no palco e, conseqüentemente, na tela) as personagens da ficção. Na economia do filme, a exposição das particularidades dos intérpretes mineiros e suas histórias privadas são tão importantes quanto a fabricação de um universo ficcional que se dá ensaio após ensaio. Já *As Canções* (2011) marca o retorno de Coutinho à posição de entrevistador, no encontro com pessoas que compartilham suas histórias e cantam para a câmera. O foco se firma novamente sobre os não profissionais, mas a presença acentuada dos signos da representação – o estúdio simulando um teatro, os entrevistados sempre maquiados e bem iluminados, o canto favorecido pela acústica tratada – mantém aberta a possibilidade de identificar nuances de jogo nas participações de cada personagem. Em *Jogo de Cena*, Coutinho convoca atrizes profissionais (vindas do teatro, de pequenas figurações na televisão ou até do estrelato nas novelas) para confrontar suas estratégias de atuação com as das não profissionais, que sempre povoaram a obra do cineasta. Assim, na “trilogia do palco”, Coutinho pode refletir sobre o lugar da

¹ Embora a metodologia formulada por Naremore foque, majoritariamente, no cinema de ficção clássico, o alargamento das noções de jogo atoral por ele propostas pode contribuir na reflexão sobre o papel da atuação na filmografia de Coutinho.

autorrepresentação e do trabalho do ator profissional, em paralelo ao comportamento do sujeito comum que oferece sua imagem à câmera.

Diferentemente do que acontece com os transeuntes que acabaram participando do filme de Chaplin, na “trilogia do palco” há um maior nível de consciência na articulação do jogo dos não profissionais. Isso porque eles se engajaram voluntariamente na participação das filmagens, passaram por uma etapa de seleção, compareceram no *set* com dia e hora marcados, e talvez tenham preparado fragmentos do seu discurso. Em uma paleta que varia entre a inconsciência total de saber-se filmado até a técnica apurada do profissional, Naremore define que os sujeitos que assistiam à corrida de automóveis e se perceberam, inesperadamente, parte de um filme atuam dentro do “jogo aleatório”. Mas os entrevistados de *As Canções*, por exemplo, estariam em algum lugar entre essa atuação fortuita e o “jogo teatral” de Chaplin, uma vez que são desprovidos da expertise dos profissionais, mas também puderam preparar suas representações para o encontro com a câmera (decoraram a letra da música, ensaiaram em casa, cantaram para a equipe). Há, portanto, na presença dos amadores de *As Canções*, não apenas a consciência, mas o desejo de se fazerem imagem, distanciando-os da casualidade que atravessa as “evidências documentais” descritas por Naremore. No documentário, uma moldura sutil (GOFFMAN, 1974) separa os momentos de conversa entre Coutinho e as personagens dos planos em que elas apresentam um número musical ensaiado.

Em *A Obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Walter Benjamin afirma: “Cada pessoa, hoje em dia, pode reivindicar o direito de ser filmado” (BENJAMIN, 1996, p. 183). Já no livro *The Right to play oneself*, Thomas Waugh indica que o ator não profissional impõe, no cinema, a encarnação desse direito de todo sujeito a ser reproduzido. O autor atesta que os princípios de naturalidade, a máxima ‘não olhe para a câmera’ do Cinema Direto puro, deram lugar, no documentário contemporâneo, à possibilidade da autorrepresentação como chave para a colaboração entre personagem e realizador. Waugh desdobra a afirmação de Benjamin deslocando a questão para a maneira como o sujeito escolhe ser filmado: “o sujeito agora reivindica também o direito de construir essa reprodução, o direito de encenar a si mesmo” (WAUGH, 2011, p. 92, nossa tradução)². Defender a possibilidade das personagens de representarem a si mesmas é apostar na colaboração como uma escolha política e uma estratégia estética. É esse o ideal que rege o encontro de Coutinho com seus entrevistados.

² As citações de textos em língua estrangeira aparecem aqui em traduções livres. No original: “the individual has now established the claim also to construct that reproduction, the right to play oneself”.

Na “trilogia do palco”, Coutinho tensiona os limites da linguagem e a ideia de jogo nas diversas esferas sociais. As articulações de *Jogo de Cena* colocam em dúvida a notoriedade da fala como testemunho de uma subjetividade, uma vez que não se sabe mais quem é que diz (essa história pertence a quem viveu ou a quem me conta? Trata-se de uma experiência compartilhada através do relato?). Assim como propõe Jean-Claude Bernardet, “o filme desestabiliza a noção de sujeito” (2013, p. 629). Depois de imprimir tamanho radicalismo, a relação de Coutinho com suas personagens não poderia ser a mesma nos documentários que se seguiram, compondo a trilogia.

As camadas de jogo que diferenciam as “evidências documentais” (NAREMORE, 1988) dos sujeitos que se preparam para o encontro com a câmera de Coutinho ganham complexidade quando as analisamos considerando a ideia de *auto-mise-en-scène*, criada pela pesquisadora Claudine de France no contexto da antropologia fílmica³ e, posteriormente, deslocada para os estudos documentais por Comolli (2008). Aquela autora delimita o conceito da seguinte maneira:

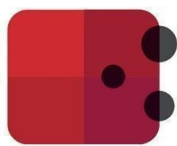
Trata-se de uma *mise-en-scène* própria, autônoma, em virtude da qual as pessoas filmadas mostram de maneira mais ou menos ostensiva, ou dissimulam a outrem, seus atos e as coisas que as envolvem, ao longo de atividades corporais, materiais e rituais. A *auto-mise-en-scène* é inerente a qualquer processo observado (DE FRANCE, 1998, p. 405).

O sujeito filmado observa a presença daquele que o filma e se apresenta para o encontro trazendo seus hábitos, gestos, reflexos e suas posturas, que impregnam as circunstâncias da filmagem. Esse processo pode ocorrer de forma consciente ou inconsciente, mas é sempre um fator determinante. Em obras como as de Eduardo Coutinho, a *mise-en-scène* declarada (aquela determinada pelo diretor) acaba se atenuando para abrir espaço à *auto-mise-en-scène* da personagem, o outro ou a outra com quem se dá a relação.

Quais paralelos existem entre a postura do ator, que assume uma personagem e se engaja nas circunstâncias ficcionais da cena, e uma pessoa que representa a si mesma diante da câmera do documentarista? O que acontece quando o “sujeito filmado” (COMOLLI, 2008) é um ator profissional, acostumado a produzir sua imagem e seu jogo de representações através da chave da ficção, mas que, dessa vez, precisa fazê-lo dentro do domínio do documentário? O que há de artificialidade no discurso da

³ No livro *Cinema e Antropologia*, De France (1998) compreende a produção audiovisual como ferramenta para a pesquisa etnográfica, capaz de ampliar seu potencial de observação. É nesse contexto que a autora cunha o termo *auto-mise-en-scène*: A escolha do cineasta de quais aspectos sublinhar ou esfumar no registro de um ritual, por exemplo, estaria submetida a uma capacidade de organização interna do evento observado.

rebeca



Revista Brasileira
de Estudos de
Cinema
e Audiovisual

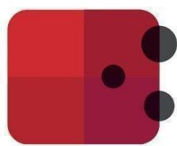
personagem documental e o que há de verdadeiro no papel do ator? O relato de uma memória cotidiana vira texto ficcional na boca da atriz que o interpreta, acrescentando a ele novas camadas: os traços deixados pelo ofício do ator, ou as marcas de uma *persona*, às vezes reconhecida pelo público. Trata-se de diferentes modos de atuação que passaram a coexistir nos filmes de Coutinho.

Coerência expressiva

A partir de uma reflexão sobre a busca do realismo em cena, Naremore desenvolve o conceito de “coerência expressiva”, ideia central que determina os princípios sobre os quais se estabelece o jogo no cinema clássico. Apoiando-se mais uma vez no trabalho de Erving Goffman, Naremore analisa a possibilidade de se desvendar o conteúdo emocional dos participantes de uma situação cotidiana através de detalhes em seu comportamento, por meio de seus gestos. Para a transmissão desse conteúdo emocional em um contexto teatral ou cinematográfico, existe um maior grau de responsabilidade dos envolvidos na coerência do seu comportamento. Torna-se cada vez mais necessário garantir a verossimilhança para que o público acredite e se mantenha conectado, muitas vezes, emocionalmente. Naremore determina as bases da “coerência expressiva”: “o modo de expressar um sentimento como verdadeiro é um comportamento social codificado” (1988, p. 49). E se é codificado, pode ser reproduzido, alterado e expresso de distintas maneiras. De acordo com a cultura ou o período, somos educados dentro de uma certa “coerência expressiva” e o que os atores fazem é construir sua gestualidade dentro dessa coerência. Na lógica da transparência, a busca seria pelo ajuste perfeito entre emoção e expressão, resultando em uma personagem psicologicamente coesa. Já no cinema de Coutinho, a noção de personagem precisa ser revisitada.⁴

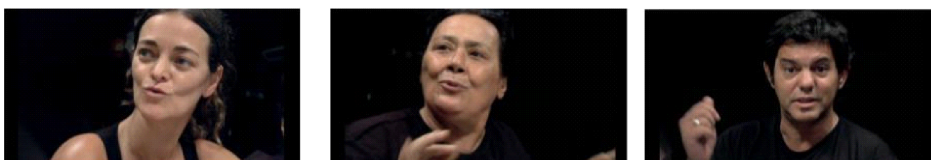
A partir do estabelecimento da “coerência expressiva”, Naremore apresenta quando e com quais finalidades ela é quebrada. Ele define como “jogo dentro do jogo”

⁴ O autor Cláudio Bezerra dissecou as personagens coutinianas, separando-as em categorias. Sobre a última fase da carreira do diretor, ele escreve: “O personagem atual de Coutinho é, portanto, de natureza performática e revela a teatralidade como uma segunda natureza humana, semelhante ao performer da arte da performance. Se constitui como um ser mutante a partir dele mesmo, de suas experiências de vida e da relação com a equipe nas filmagens, escavando, de improviso, o imaginário e a memória do presente, em associações livres. O acontecimento fílmico produzido por Coutinho faz da imagem-câmera dos seus documentários um espaço virtual, onde as pessoas realizam performances de suas vidas. Cada performance se caracteriza como um meio de a personagem marcar presença e de estar no mundo do filme e da vida” (2013, p. 409).



situações em que há uma quebra na “coerência expressiva” intradieética. Nesse caso, são as personagens que expressam um comportamento que não é aquele esperado delas (podendo ser conscientes disso ou não). Na “trilogia do palco” é, sobretudo, em *Moscou* que encontramos exemplos de um tipo de “jogo dentro do jogo”, quando os níveis de atuação se articulam de forma imbricada, sobrepondo a camada dos atores àquela correspondente ao universo da personagem de ficção.

Naremore cita ainda outras possibilidades de quebra da “coerência expressiva”, como quando o ator comenta sua atuação, dirigindo-se claramente ao espectador. Esse tipo de endereçamento aparece em alguns momentos da “trilogia do palco”, como na cena em que Chico Pelúcio conta sobre sua obsessão por plantar árvores, em *Moscou*, num exercício estimulado por Enrique Díaz. O elenco está reunido em roda e a maioria dos atores conversa entre si, alternando-se na função de enunciador das memórias para o grupo. Já Pelúcio escolhe apontar seu olhar para a câmera. A ausência de um contracampo, na montagem, que justifique essa escolha (revelando alguém que, dentro da diegese, recebesse o olhar do ator) indica que o recurso aparece aqui como uma escolha consciente, rompendo com a estrutura que estava em funcionamento até aquele ponto da cena, para se relacionar diretamente com o espectador.



Figuras 1, 2 e 3: As atrizes conversam com colegas, no extracampo, enquanto Pelúcio se endereça ao espectador. Fonte: Frames do filme *Moscou* (Eduardo Coutinho, 2009).

No entanto, o olhar para a câmera de Chico Pelúcio opera dentro da diegese, na lógica de um documentário sobre teatro, no qual o jogo dos atores negociando em cena suas *personae* não rompe totalmente com a coerência do filme. Já em *Jogo de Cena*, a retórica do olhar para a câmera é radicalizada quando a atriz Débora Almeida propõe uma quebra de caráter apresentacional⁵, interrompendo seu depoimento para

⁵ O termo está associado à dicotomia entre dois estilos distintos de atuação: representacional, um jogo majoritariamente voltado para si e para os outros atores em cena, ligado ao sistema Stanislavski; e apresentacional, quando o ator se endereça diretamente ao público, vinculado a Brecht. Falaremos, mais adiante, sobre o legado desses dois autores para as análises do jogo atoral. Na bibliografia sobre documentário, também é possível encontrar os termos “representacional” – ligado a um registro clássico em que as personagens não olham para a câmera, preservando certa ilusão narrativa; e “apresentacional” – para designar produções em que a relação com a câmera faz parte da *mise-en-scène* e nas quais a entrevista é dispositivo frequente (ZUCKER, 1990 *apud* NACACHE, 2012, p. 91).

olhar para a câmera e revelar ao espectador que seu relato pertence, na verdade, a outra mulher.

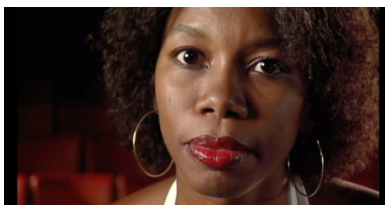


Figura 4: Débora Almeida utiliza o recurso expressivo do olhar para câmera.
 Fonte: Frame do filme *Jogo de Cena* (Eduardo Coutinho, 2007).

Em *Jogo de Cena*, as atrizes profissionais comentam a própria atuação, em quebras na “coerência expressiva” como as apontadas por Naremore. Além de Débora Almeida, Marília Pêra, Andréa Beltrão e Fernanda Torres também são estimuladas a mencionar as estratégias que adotaram durante o processo de composição das personagens, e chegam a apontar para as falhas em suas representações. A montagem se permite revelar os momentos em que as profissionais precisaram parar a encenação, repetir, ou mesmo, após o erro, serem salvas pelo corte e a mudança inesperada de plano. As atrizes também aparecem emprestando seu corpo para dois propósitos narrativos distintos, no mesmo filme, já que é colocada no polo do intérprete a responsabilidade do discurso das suas *personae* e a representação das personagens reais que encarnam.

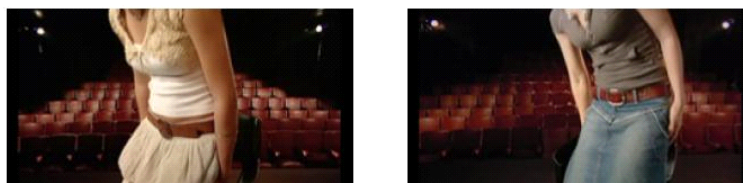
Na postulação de Naremore, aparecem alguns casos em que ocorre uma quebra mais acentuada da “coerência expressiva”. Um deles é o uso de duas atrizes de corporalidades e perfis distintos para interpretar a mesma personagem, sem que haja uma explicação de caráter psicológico capaz de garantir a verossimilhança da troca – o delírio de outro personagem, por exemplo. Naremore analisa como esse jogo se dá em *Esse obscuro objeto do desejo* (Luis Buñel, 1977), quando Angela Molina e Carole Bouquet representam a mesma mulher. Com essa operação, Buñel desloca a atenção do significado narrativo da personagem para o significante “atriz” e explicita o modo de construção da personagem e o fetiche da imagem no cinema.

A “trilogia do palco” é repleta de momentos em que a multiplicidade de corpos é utilizada na composição de um mesmo personagem. Trata-se de um procedimento comum no teatro, sobretudo em produções contemporâneas, que, no entanto, não é necessariamente recorrente no cinema. Em *Moscou*, a cena em que Irina é cortejada pelo Barão aparece duas vezes, em sequência, mudando a dupla de atores que

interpreta as personagens. Em ambas, o cenário é o mesmo, o texto se repete, assim como as ações. No entanto, da primeira vez a câmera se aproxima do elenco em *travelling*, enquanto que a segunda dupla é vista ao fundo de um enquadramento aberto que revela, no primeiro plano, a equipe de filmagem com câmera e *boom*, o encenador Enrique Díaz e a assistente Bel Garcia acompanhando o ensaio. De longe, mal podemos ver o jogo dos atores (ainda que o diálogo esteja no primeiro plano sonoro). O que importa aqui é revelar os aspectos da representação, chamar a atenção para a construção do discurso na retórica apresentacional.

Em *Jogo de Cena*, o mosaico de rostos que se alternam na enunciação de uma mesma história (às vezes montada em alternância, às vezes pulverizada em sequências diferentes do filme), acentua essa multiplicidade dos corpos, implodindo a ideia da personagem coesa, capaz de sustentar a “coerência expressiva”. O coletivo composto por vários atores que reverberam as mesmas ações em corpos distintos encontra um paralelo em *As Canções*, quando mais de uma personagem aparece cantando a mesma música, em momentos distintos do filme, em uma espécie de coro desencontrado que só é possível graças ao repertório popular compartilhado pelos entrevistados.

Em *Jogo de Cena*, os duplos atriz/atriz não profissional também abrem a discussão para a noção de personagem. A atriz Fernanda Torres e a personagem Aleta são apresentadas em planos muito semelhantes, em que a câmera não faz questão de corrigir o enquadramento para o rosto das mulheres, revelando apenas o movimento de ajeitar a saia antes de se sentar. A esta altura, o espectador está apto a compreender que uma delas é o corpo que representa (atriz famosa) e a outra é o corpo que está sendo representado. No entanto, a representação é associada à ideia de tornar presente aquilo que está ausente. No caso da atuação profissional no cinema clássico, o que se espera é que o corpo do ator desapareça atrás do corpo da personagem. Ao acompanhar o desempenho dessas duas instâncias, em montagem paralela, passamos a questionar a coerência da personagem ali exposta, antes mesmo que Fernanda Torres aponte supostas falhas em seu jogo e comente a dificuldade que encontrou na proposta de Coutinho: “com personagem real, a realidade esfrega na sua cara onde você poderia estar e não chegou” (01:23:43), completa a atriz.



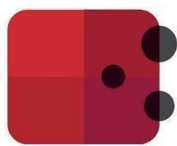
Figuras 5 e 6: Personagem e atriz desempenham a mesma ação, em enquadramentos semelhantes.
 Fonte: Frames do filme *Jogo de Cena* (Eduardo Coutinho, 2007).

Em uma leitura atenta, podemos concluir que o conceito de “coerência expressiva” abarca não só o emprego verossímil de um repertório de gestos e ações, como também outros elementos que mantêm a unidade do personagem no filme (o regime representacional e o emprego de um único ator para um único personagem). Essa coerência é colocada à prova de diversas maneiras em diferentes momentos do cinema. Na busca por diagnosticar esses conceitos na análise da “trilogia do palco”, é preciso levar em conta que os três documentários utilizam o jogo cênico não apenas como tema, mas como dispositivo, como força motriz da narrativa. Nesse sentido, a proposição de Coutinho distancia sua obra de um cinema que opera dentro do regime da transparência ficcional – como é aquele investigado, majoritariamente, por Naremore e vinculado ao cinema industrial hollywoodiano. Ao deslocar as postulações do autor para a análise de textos tão diversos como os documentários de Coutinho, é preciso compreender que determinadas adaptações são necessárias, tendo em vista a diferença dos contextos de produção e da premissa que os determina.

Ainda para mediar a análise da trilogia à luz das postulações de Naremore e refletir sobre o jogo atoral no domínio do documentário, vale trazer à discussão algumas noções dos estudos da *performance*, destrinchadas por Richard Schechner (2003), que buscava compreender como os processos sociais acabam se convertendo em teatro. O autor traça um limite entre as *performances* do cotidiano que “fazem crença”, baseando-se na encenação de uma realidade social, e as *performances* que “fazem crer”, nas quais há uma série de convenções a serem seguidas, a fim de explicitar seu caráter forjado.

Nas *performances* que fazem crer, a distinção entre o que é real e o que é faz-de-conta é sempre clara. Crianças brincando de médico sabem muito bem que estão apenas fazendo-de-conta. No palco, várias convenções, incluindo o próprio espaço cênico como um domínio diferenciado, o abrir e fechar de cortinas, as três chamadas antes do início do espetáculo... demarcam os limites entre a vida e a arte. Quando as pessoas vão ao cinema, sabem que os universos

rebeca



Revista Brasileira
de Estudos de
Cinema
e Audiovisual

sociais e pessoais apresentados não são aqueles dos atores, mas dos personagens. Naturalmente, este é o primeiro limite que a vanguarda e depois a mídia e a internet têm sabotado com grande sucesso (SCHECHNER, 2003, p. 42).

Entre o estudo minucioso que Naremore realiza do jogo de Chaplin e a investigação das estratégias de representação de Inês Peixoto (*Moscou*) ou José Barbosa (*As Canções*), existem distâncias consideráveis. Em comum, a busca por compreender a *mise-en-scène* de cada filme como uma problemática que envolve também (e, por vezes, sobretudo) o trabalho do ator.

Objetos expressivos

Naremore detalha a importância de objetos, figurino e maquiagem para o trabalho do ator na construção da personagem e de uma narrativa, sobretudo na manutenção da “coerência expressiva”. O autor busca analisar casos em que há uma interação que amalgama corpos e objetos, criando o que ele chama de “objetos expressivos⁶”. Trata-se de um meio para reforçar determinadas características dos personagens: Chaplin com a bengala de Carlitos, objeto tão marcante que funciona como seu duplo.

A narrativa de *Moscou* é repleta de objetos expressivos que auxiliam o elenco na tarefa de construir o universo ficcional a partir da peça de Tchekhov. Pouco a pouco, a cena vai sendo povoada por fotografias de família, documentos pessoais, amuletos da sorte, peças de roupa, máscaras de festa à fantasia. Trata-se de elementos capazes de materializar a memória afetiva, instaurando, no palco, um espaço de criação. Esses objetos são expressivos por alterarem a estrutura do corpo dos atores, forjando assim o corpo das personagens. Muitas vezes são ressignificados: uma saia serve de colar ou um retrato em preto e branco pendurado ao peito se transforma em peça de figurino. O uso de fotografias aparece desde a abertura do filme e se torna determinante para a *mise-en-scène* em sequências como a que Paulo André conta a história de irmãos que seguiram rumos diferentes e acabaram se separando. Ele narra apontando seu olhar para a câmera, mostrando um retrato emoldurado no qual três crianças brincam no portão. “Hoje os três irmãos são só um retrato na parede. Como dói” (00:11:00), conclui, fazendo referência a Drummond. A fotografia aparece ali para ilustrar a narrativa, para

⁶ Ao confrontar as análises de Naremore, vale ponderar que os objetos utilizados em cena não são expressivos a priori. São os atores que os manipulam de modo a fazer um uso expressivo deles. O foco está, portanto, na relação do corpo com o objeto, e não apenas no objeto em si.

justificar a intertextualidade com o poema, mas, principalmente, para expressar o estado emocional do ator/personagem, que aponta para a imagem emoldurada, mas também a utiliza como escudo – escondendo-se da câmera que se aproxima na medida em que seu relato se torna mais emotivo – e como apoio para escorar-se em um lamento motivado pela saudade dos irmãos.

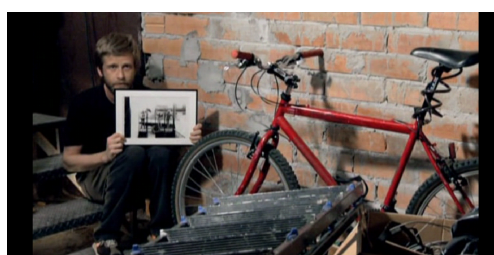


Figura 7: Paulo André utiliza objeto expressivo, em cenário composto por entulhos.
 Fonte: Frame do filme *Moscou* (Eduardo Coutinho, 2009).

A nostalgia da infância também é trazida para a *mise-en-scène* através do modo como os atores manipulam objetos expressivos. Esse recurso se evidencia na sequência do aniversário de Irina, quando o elenco brinca com peões de metal cujo balanço pelo chão e a sonoridade (que remete ao som do vento) ditam a melancolia da cena. Ou quando improvisam o terceiro ato, em que a rubrica da peça (na voz de Enrique Díaz) indica que a ação se passa no quarto de Olga e Irina. Inês Peixoto utiliza uma cama de boneca para simbolizar o dormitório e a coloca no centro da mesa onde estudam o texto. Não há, aqui, a preocupação realista de ambientar a cena em um quarto, trazendo para o palco camas em tamanho real. O uso da mobília de boneca faz alusão ao clima de confissões noturnas proposto pela dramaturgia e remete ao universo da infância, elemento tão explorado no filme.

Outros objetos expressivos aparecem determinando o jogo dos atores em *Moscou*, como o batom utilizado pelas irmãs na cena em que conhecem o forasteiro. É através do modo como se escondem umas por trás das outras e das estratégias que experimentam para se maquiar disfarçadamente, revezando o objeto, que se constrói a relação de disputa e companheirismo entre elas. O batom retorna mais adiante, agora transformado em caneta, na cena em que Natasha (a camponesa que se casa com Andrei e se torna a nova autoridade na casa) o utiliza para rabiscar xingamentos com os nomes das três irmãs em uma porta de banheiro. Na peça, Natasha tinha sido humilhada por Olga, por não saber se portar em um evento social. A atriz Lydia Del Picchia desenha com batom três bonequinhas para representar as irmãs e depois traça linhas horizontais

e verticais sobre elas, formando uma grade de prisão, capaz de nos lembrar de que aquelas figuras estão aprisionadas em uma vida monótona, cada vez mais distantes do sonho de mudar-se para Moscou.

Nos demais filmes da trilogia, outros objetos aparecem cumprindo funções expressivas e ajudando a dar forma ao relato dos atores. Em *As Canções*, Sonia faz questão de levar para o *set* as cartas do amor de juventude. Um plano detalhe mostra a caligrafia do sujeito e o papel amarelado se torna a comprovação material da veracidade do seu testemunho. A maquiagem e a escolha dos figurinos também fazem parte da composição das personagens: em *Jogo de Cena*, Fernanda Torres busca reproduzir a escolha das roupas de Aleta, para manter a “coerência expressiva” da representação.

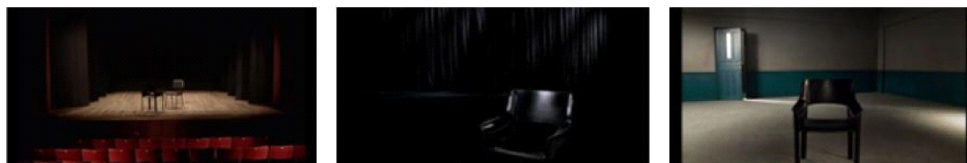
Na última fase da cinematografia de Coutinho, um objeto ganha valor expressivo fundamental, simbolizando o tipo de cinema que o autor viria a fazer no final de sua vida: a cadeira preta onde se sentam as personagens de *Jogo de Cena*, de *As Canções* e onde o próprio Coutinho aparece acomodado em *Últimas Conversas* (2015). Até *O Fim e o princípio* (2006), o procedimento usual do diretor era iniciar seus longas chegando ao local onde aconteceriam as filmagens – no início de *Cabra Marcado para morrer* (1984), a voz *over* do cineasta anuncia seu retorno ao engenho da Galileia; vemos a equipe chegando ao morro que dá título a *Babilônia 2000* (2000), para retomar alguns exemplos. A partir de *Jogo de Cena*, Coutinho deixa de ir ao encontro das personagens e passa a esperar por elas no *set*. É ali, em um palco de teatro convertido em estúdio, iluminado artificialmente, que se dá o encontro. O corpo do cineasta, sentado e imóvel, espera diante de uma cadeira vazia, na qual se sentarão outros corpos que carregam suas próprias representações. Assim, a cadeira preta – considerada um talismã, de acordo com a curadoria da exposição *Ocupação Coutinho*⁷, na qual o objeto aparecia exposto, se converte em símbolo expressivo do momento único do encontro entre cineasta e personagem, símbolo dos documentários de conversa que Coutinho se dedicou a fazer.

Em planos semelhantes, as imagens da cadeira vazia, posicionada à direita dos quadros que encerram *Jogo de Cena* e *As Canções*, são acompanhadas por um silêncio que faz ecoar as diversas histórias que habitaram aquele assento e que ainda poderiam vir a habitar, após o final dos filmes. Na abertura de *Últimas Conversas*, a cadeira volta em um enquadramento frontal, ocupada por Coutinho. Ela é filmada novamente em ângulo oblíquo, quando ocupada pelos adolescentes, e aparece posicionada de frente para a câmera na entrevista com Luísa, a criança que encerra o longa. Após a menina

⁷ Exposição *Ocupação Coutinho*. Realização: Itaú Cultural; Curadoria: Itaú Cultural e Carlos Alberto Mattos. São Paulo, 2019.

sair de cena, retorna a promessa de novas histórias metaforizada na imagem da cadeira vazia.

A presença da cadeira como objeto expressivo, repetida nos três filmes, e a mudança na abordagem do diretor, que já não vai à campo em busca de seus personagens, mas os espera em um estúdio ou teatro, podem indicar mudanças significativas na fase final de sua obra. Principalmente no que diz respeito a um grau acentuado de teatralidade⁸, um traço maior de artificialidade nas cenas dialogadas que marcam os documentários de Coutinho.



Figuras 8, 9 e 10: A cadeira vazia, em frente ao posto do diretor.

Fonte: Frames dos filmes *Jogo de Cena* (Eduardo Coutinho, 2007), *As Canções* (Eduardo Coutinho, 2011) e *Últimas Conversas* (Eduardo Coutinho, 2015), respectivamente.

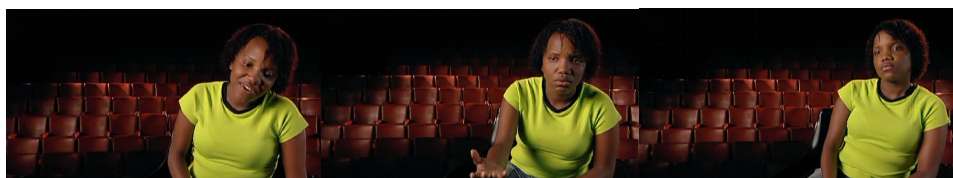
Um corpo para muitos jogos

Ao expor os modos de atuação (contemplar o uso de objetos, a relação com a fotografia, o figurino, a montagem), Naremore nos ajuda a compreender o que há de autoral no trabalho de certos atores. Guardadas as devidas proporções, suas ferramentas de análise nos auxiliam na empreitada de investigar os jogos de atores profissionais e não profissionais no domínio do documentário, abrindo um leque de possibilidades que muitas vezes se sobrepõem e coexistem em algumas atuações.

A primeira mulher a aparecer em *Jogo de Cena* é o principal exemplo, na trilogia, da coexistência de diversos modos de atuação em um único corpo. Em uma mesma sequência, Mary Sheyla aparece interpretando sua colega do Nós do Morro, Jackie Brown, que veremos em outra parte do filme. Ela oferece à câmera uma representação de si mesma – emociona-se ao contar como a participação no grupo de teatro de periferia transformou sua vida – e interpreta a personagem de ficção Joana (da peça *Gota d'água*, de Chico Buarque e Paulo Pontes), demonstrando um trecho do papel que

⁸ Toma-se de empréstimo a proposição de Josette Féral que define teatralidade como “uma condição que transcende o teatro, manifestando-se em distintas situações da vida social e do cotidiano” (FÉRAL, 2011 apud XAVIER, 2013, p. 609).

desempenha no teatro. O fato da atriz (Mary Sheyla) e da personagem (Jackie Brown) compartilharem uma experiência (ambas fizeram parte do grupo Nós do Morro) dificulta a identificação dos momentos em que uma está interpretando a outra. Não há uma sinalização clara de comentário, jogo opaco (BARON; CARNICKE, 2008)⁹, ou um efeito de “moldura” que indique se, ao contar como se tornou mulher no teatro, Mary Sheyla está representando um papel ou a si mesma. O fato é que algo se altera na maneira como se negocia essa representação: ao longo da entrevista, ela passa a demorar mais para falar, depois das perguntas de Coutinho, buscando as respostas na memória, abaixa a cabeça para esconder o choro quando se emociona. O primeiro corte no depoimento se dá apenas depois que a atriz conta que está fazendo o papel de Joana, na versão brasileira da tragédia de Medeia. No plano seguinte, Mary Sheyla se ajeita na cadeira e faz o gesto de estender a mão, em direção a Coutinho, mimetizando a mãe que oferece aos filhos um bolo envenenado. Depois, se reclina e acena com a cabeça, como se estivesse aprovando a obediência das crianças. Suas ações se desenrolam em um tempo dilatado. “Aí eu saio e volto morta” (00:05:46), diz, provocando uma quebra brusca na representação.



Figuras 11, 12 e 13: Mary Sheyla em depoimento para Courinho, em seguida interpretando a personagem Joana (*Gota d'água*, Chico Buarque e Paulo Pontes).
 Fonte: Frame do filme *Jogo de Cena* (Eduardo Coutinho, 2007).

De algum modo, Mary Sheyla passa pelas tipologias de jogo propostas por Naremore: ela aparece interpretando uma personagem de ficção (“teatralmente”) e fazendo uma “versão teatral de si mesma”; ou ainda: interpretando a personagem real Jackie Brown, uma vez que a distinção entre as duas não é sempre evidenciada no filme. No entanto, parece mais apropriado retomar a noção de *auto-mise-en-scène* (COMOLLI, 2008) para observar a maneira como ela compartilha fragmentos de seu cotidiano com o cineasta, ao invés de encará-la somente como a “evidência documental” de Naremore. Ao sobrepor modos distintos de atuação em seu depoimento, Mary Sheyla condensa as

⁹ A opacidade é destacada pelos autores como o jogo em que se revela o ator através de procedimentos de atuação, o contrário do jogo transparente, um jogo “predominantemente histriônico” (BARON, CARNICKE, 2008, p. 184).

nuances do jogo atoral e concentra num só corpo diversos procedimentos filmados por Coutinho na trilogia analisada.

Atuação inconsciente e atuação consciente

A possibilidade de acender uma luz sobre as representações cotidianas alarga o espaço para o jogo nos documentários de Coutinho e nos permite analisar diferentes modos de atuação operando na “trilogia do palco”. Para a realização de *Jogo de Cena*, o diretor concebeu uma espécie de manual enviado às atrizes profissionais, na perspectiva de orientar o trabalho. No documento, Coutinho enumera algumas regras que deveriam guiar o confronto com a personagem real, evitando a mimetização, mas sem contradizer sua coerência interna. Uma das instruções indica: “Tornar o familiar extraordinário e o ordinário familiar”¹⁰. Esse princípio vai ao encontro da proposição ideológica de Brecht, que apostava no distanciamento para provocar um olhar crítico do ator (e, conseqüentemente, do espectador) para aquilo que parecia ordinário, por ter sido naturalizado:

Os acontecimentos e as pessoas do dia-a-dia, do ambiente imediato, possuem, para nós, um cunho de naturalidade, por nos serem habituais. Distanciá-los é torná-los extraordinários. A técnica da dúvida, dúvida perante os acontecimentos usuais, óbvios, jamais postos em dúvida, foi cuidadosamente elaborada pela ciência, e não há motivo para que a arte não adote, também, uma atitude tão profundamente útil como essa (BRECHT, 2005, p. 110).

O cinema de Coutinho se fundamentou sobre a perspectiva de tornar extraordinária a personagem trivial, e é através da representação que o sujeito comum se converte em personagem. Gilmar (*As Canções*) é um homem comum: não possui grandes feitos humanitários ou políticos, nem habilidades artísticas destacáveis e tem uma história de vida ordinária (filho de uma costureira que cantava enquanto exercia um ofício, em sua casa, como tantas outras). Ao cantar para a câmera de Coutinho, Gilmar se torna personagem, deixa seu posto de homem comum e passa a despertar nossa atenção justamente por ter sido, antes, ordinário. E o que dizer de uma personagem como Fátima, que se tornou figura conhecida nos filmes de Coutinho? Ela aparece pela primeira vez em *Babilônia 2000*, quando recebe a equipe em sua casa e conta que era

¹⁰ Citação retirada de manuscrito redigido por Coutinho e exibido na exposição *Ocupação Coutinho*.

conhecida no morro como Janis Joplin pela semelhança, na voz, com a cantora americana. Fátima retorna à tela em *As Canções*, cantando *Ternura* (versão do compositor Rossini Pinto para a canção original de Estelle Levitt e Kenny Karen), um clássico nas trilhas do cineasta. Ela era moradora do Morro da Babilônia, levava a vida representando em seu cotidiano (no sentido proposto por Goffman), até se tornar personagem coutiniana, nos filmes de 2000 e 2009.

Mas o que difere os procedimentos adotados por Fátima daqueles que regem o jogo do ator profissional? Em seus escritos sobre o treinamento do ator, Stanislavski chama a atenção para os momentos em que mesmo o profissional age, em cena, intuitivamente, e os mecanismos através dos quais passa a exercer um maior controle sobre a técnica, podendo acessar ou estimular a sua intuição de maneira consciente.

A nossa arte, portanto, nos ensina, antes de mais nada, a criar conscientemente e certo, pois esse é o melhor meio de abrir caminho para o florescimento do inconsciente, que é a inspiração. Quanto mais momentos conscientemente criadores vocês tiverem no seus papéis, maiores serão as possibilidades de um fluxo de inspiração (STANISLAVSKI, 2011, p. 43).

Para o diretor russo, é através da técnica, da repetição da “linha das ações físicas”, que o ator profissional pode encontrar espaços internos de criação onde vibram seus “impulsos inconscientes”. Nesse sentido, pode-se dizer que o ator não profissional do cinema coutiniano joga no registro da *atuação inconsciente*, não no sentido da inconsciência de saber-se filmado, nem mesmo do processo que o eleva ao patamar de personagem (sabemos que cada entrevistado concordou com a participação no documentário e se engajou nas filmagens, comparecendo na hora marcada e recebendo um cachê para fazê-lo). No entanto, o não profissional atua na inconsciência da técnica, na impossibilidade de uma construção mais apurada da personagem, através de inúmeros ensaios e repetições. Em contrapartida, chamaremos de *atuação consciente* aquela desempenhada por um profissional, que já experimentou o ofício do ator em trabalhos anteriores e responde às proposições de Coutinho filiando-se a esta ou àquela escola de interpretação.

No artigo *A Mise-en-scène do documentário*, Fernão Ramos busca os traços da encenação na produção de documentários, definindo que esta “se constela concretamente (se afigura) no tempo presente, no transcorrer do presente enquanto franja de um acontecer” (2012, p. 21). Ao destrinchar o jogo de relações entre as instâncias envolvidas na experiência fílmica, Ramos descreve dois tipos de encenação:

rebeca



Revista Brasileira
de Estudos de
Cinema
e Audiovisual

Olhando para a história do documentário, podemos notar duas variantes estruturais na ação das pessoas para o sujeito-da-câmera: 1) chamamos de encenação-construída a ação ou expressão que é preparada, de modo anterior, pelo sujeito-da-câmera; 2) chamamos de encenação-direta a ação para a câmera solta no mundo, sem uma flexibilização direta pelo sujeito-da-câmera (*Ibid.*, p. 17).

É possível articular uma relação entre essas duas formas de encenação, propostas por Ramos, e as modalidades de jogo delimitadas por Naremore: o “jogo aleatório” estaria circunscrito dentro da ideia de “encenação-direta”, aquela na qual aparece amenizada a interferência do realizador; enquanto que o “jogo teatral” encontraria seu lugar dentro da “encenação-construída”, admitindo um maior grau de consciência na arquitetura da ação. Por sua vez, a *atuação inconsciente* seria mais frequente entre as personagens que agem no registro da “encenação-direta”. Já a *atuação consciente* estaria ligada aos mecanismos da “encenação-construída”. No entanto, não se tratam de conceitos sinônimos ou definições estanques: Fátima, por exemplo, não é profissional, não possui a consciência da técnica, mas, de alguma maneira, articula-se próximo ao registro da “encenação-construída” (RAMOS, 2012), do “jogo teatral” (NAREMORE, 1988), ao comparecer no *set* de *As Canções*, a convite de Coutinho, para interpretar uma canção escolhida previamente por ele. Na “trilogia do palco”, essas formas de encenação frequentemente se sobrepõem e conformam a estrutura narrativa.

A chegada dos profissionais

Coutinho iniciou sua carreira no cinema de ficção. Antes disso, estudou Artes Dramáticas, dirigiu teatro e conviveu com atores profissionais. Foi nas incursões pelo Nordeste, no início dos anos 1960, com o Centro Popular de Cultura da UNE (de onde surgiu o embrião de *Cabra marcado para morrer*), que se deram suas primeiras experiências como documentarista, em registros das viagens que nunca chegaram a ser editados. De qualquer modo, o jogo da atuação era elemento predominante na origem de sua obra.

O projeto original de *Cabra Marcado para morrer* partia de um roteiro baseado nas conversas que Coutinho teve com Elizabeth Teixeira sobre sua vida com o marido, morto na liderança das Ligas Camponesas. “O projeto combinava procedimentos do neorealismo italiano com a ficção didática politicamente engajada” (MATTOS, 2019, p. 52). Coutinho trabalharia com atores não profissionais, camponeses ligados à luta

agrária no engenho da Galileia escalados para representar a morte de João Pedro Teixeira em outras terras, com conflitos semelhantes aos seus. Com o fracasso da empreitada, esfriada pela chegada violenta da repressão militar, Coutinho retomou seus trabalhos de ficção: dirigiu filmes como *O Pacto* (1966), *O Homem que comprou o mundo* (1968) e *Faustão* (1971); assinou roteiros de *A Falecida* (Leon Hirszman, 1965) e *Dona Flor e seus dois maridos* (Bruno Barreto, 1976), entre outros. Até chegar ao longo período em que esteve na direção de episódios do *Globo Repórter*, onde pôde começar a forjar o método que o tornaria conhecido como documentarista.

Uma vez abandonada a ficção, Coutinho levou quase trinta anos para voltar a trabalhar com atores profissionais. É com o retorno deles, em *Jogo de Cena*, que o diretor assume definitivamente seu interesse pela representação (já presente nos documentários com não profissionais, ainda que de forma menos acentuada). Em *Jogo de Cena*, as atrizes ressignificam a ideia de representação no domínio do documentário, comentando seu método e explicitando suas falhas. Marília Pêra encerra sua participação questionando a exploração da emoção no trabalho de profissionais que abusam das lágrimas em tom de falsidade, enquanto um choro contido poderia ser mais “verdadeiro”. Em *O Ator de Cinema*, Jacqueline Nacache (2012) aponta para o fato de que, na tela, o ator profissional acaba emergindo do efeito de real, já que a proximidade da câmera que flagra o olhar torna a simulação mais difícil do que no teatro, embora a manipulação seja elemento constitutivo da montagem cinematográfica. Ela lembra que, em um período de ultra exploração do real – acentuado pela busca por naturalidade dos *reality shows* e mesmo de ficções “baseadas em fatos reais” – a tolerância do público ao artifício das convenções é menor, forçando os atores a simularem cada vez menos suas ações. No entanto, a autora pondera: “demasiada verdade mata o verdadeiro. (...) É preciso que o ator se mantenha na instável fronteira entre o verdadeiro e o simulado. Se se concentrar em mostrar o que sabe fazer, não será suficiente” (NACACHE, 2012, p. 121).

Em capítulo sobre os atores não profissionais, Nacache atenta para a força explosiva de um “corpo verdadeiro” no filme de ficção (como acontece no programa estético do neorealismo, por exemplo), deixando sua impressão na tela do cinema e levantando questões de ordem ética. Mas a estratégia contrária também provoca ruídos: o corpo de um astro ou estrela inserido em um contexto documental – ou que, ao menos, parece imbuído de forte efeito de real – pode gerar instabilidade na transparência do discurso. Obras como *Shirin* (Abbas Kiarostami, 2008) articulam sua *mise-en-scène* sob essa proposta. Filmando apenas a plateia de uma sala de cinema, Kiarostami reconstrói a história de uma princesa armênia, em um romance sangrento. O espectador acompanha a lenda do século XII através da banda sonora (o filme dentro do filme,

exibido no extracampo) e das reações de mulheres sentadas na plateia. Até que Juliette Binoche aparece na tela em um *close* inesperado. Para o espectador ocidental – pouco familiarizado com os rostos das atrizes iranianas que haviam aparecido em cena até então – a fisionomia da estrela internacional causa estranhamento, revela o artifício da situação e recorda que aquelas não eram reações espontâneas de uma plateia verídica, em um cinema qualquer. Tratava-se de expressões construídas milimetricamente, quase que de forma mecânica, de acordo com as orientações do diretor, com o objetivo de comunicar a tragédia de Shirin. A proposta de Kiarostami depende do reconhecimento do *status* de *persona* atribuído à imagem de Binoche. Assim como o dispositivo de *Jogo de Cena* só se efetiva no momento em que o espectador percebe que um documentário de personagens anônimas foi invadido pelo primeiro-plano de uma atriz da Rede Globo.

No domínio do documentário, a impressão de realidade causada pela personagem extrapola a disputa (já superada) entre verdade/mentira. Maxime Scheinfeigel (2008) utiliza o termo “autopersonagem” para qualificar o “ator ocasional” (ou não profissional) que protagoniza documentários como os de Jean Rouch, por exemplo. São personagens cujo anonimato os libera de um substrato intertextual que o público é capaz de identificar nos atores renomados. Como avalia Brenez, o sujeito anônimo seria, portanto, “a única personagem fílmica pura” (BRENEZ, 1989 *apud* NACACHE, 2012, p. 91). Nacache desenvolve o pensamento de Scheinfeigel afirmando que a personagem de documentário está sempre sob o risco de tornar-se ator, perdendo a “pureza” tão desejada. Por conta disso, tantos diretores buscam zelar por um “impressão de realidade”, não compartilhando roteiros ou ocultando o material filmado, a fim de blindar os amadores da tendência a transformarem-se em profissionais, ao longo das filmagens, deixando escapar o frescor que circunda certo fetiche pelo “verdadeiro”.

Coutinho reforça o tal “corpo verdadeiro” (NACACHE, 2012) ao propor uma mescla entre personagens anônimas e atrizes profissionais, que passam a contracenar: ainda que em planos distintos, costurados pela montagem, Fernanda Torres e Aleta dialogam em *Jogo de Cena* nas tentativas frustradas de uma fazer-se passar pela outra. Nesse sentido, a chegada dos atores profissionais na filmografia de Coutinho vem para acentuar a importância da autorrepresentação na conformação da *mise-en-scène* e marcar um estilo que termina de amadurecer na produção de cada filme da “trilogia do palco”.

Rompendo os limites com a ficção: o ator profissional encena a si mesmo

Sobre o efeito que o corpo do ator profissional imprime na tela, Nacache comenta: “A intensidade da confusão entre ator e personagem é uma das garantias da ficção. Discernir a distância entre ambos é romper esse efeito, renunciar à indispensável suspensão da descrença” (2012, p. 95). Em determinada cena de *Moscou*, as irmãs consolam Macha, que se entrega às lágrimas. O jogo entre as atrizes parece se esgotar: Fernanda Vianna (Macha), Simone Ordones e Inês Peixoto esperam por um comando da direção, que não chega. Nesse momento, as três são obrigadas a improvisar e lançam mão de seu repertório pessoal de memórias para complementar as lacunas da ficção (Simone entoa o hino da sua cidade natal). Em momentos como esse, os atores do Galpão precisam negociar a representação das suas *personae* e a improvisação – ou mesmo as falhas na representação –, que geram uma confluência de traços da “encenação-construída” e da “encenação-direta” (RAMOS, 2012).

Em *Jogo de Cena*, algumas das atrizes profissionais também acabam representando a si mesmas, usando suas *personae* como substrato do jogo. Fernanda Torres aparece, pela primeira vez, contando sua experiência com a maternidade, quando frequentou o terreiro de sua tia Aurinha para se curar do trauma de ter perdido uma gravidez. Não vemos esse relato ser duplicado em nenhum momento do filme. As informações parecem bater com seus dados biográficos conhecidos e certo efeito de realidade em sua maneira de agir deixam a sensação de que se trata de um relato pessoal. Ao escrever para Coutinho suas impressões sobre um corte do filme, Fernanda Torres elogia a escolha da montagem de utilizar primeiro o trecho em que ela menciona a história da tia: “o estranho é que me achei teatral contando, poderia ser uma estória que não é minha”¹¹. A noção de teatralidade volta à pauta e a atriz reconhece algo de artificial no contar-se para a câmera.

Examinadas lado a lado, as duas representações de Fernanda Torres são distinguíveis graças ao efeito de “moldura”, explicado por Goffman e retomado por Naremore. A maneira como mexe as mãos, a segurança na voz e certa impostação denunciam o trabalho da atriz profissional (“jogo teatral”), em sua segunda aparição. O mesmo acontece em *Corrida de automóveis para meninos*: “O próprio Chaplin faz certas coisas para nos informar que é um homem que finge ser um bêbado, exibindo uma imagem, ao invés de ser a coisa em si” (NAREMORE, 1988, p. 16). Sua movimentação, seu figurino e uma série de elementos indicam o “jogo teatral”. Assim, o espectador de

¹¹ Acervo do Instituto Moreira Salles.

ambos os filmes se torna apto a caçar as eventuais falhas nos modos de atuação. Inês Peixoto passa por movimento semelhante, em *Moscou*: ela repete as falas de Olga, escritas por Tchekhov, mas também vasculha nas memórias da infância para construir a personagem (em uma roda de conversa conta como, certa vez, escondeu uma caixa de chocolates para tentar ter um pouco de privacidade em uma casa povoada por parentes, muito parecida com a da família russa, na ficção).

Os integrantes do grupo de teatro de Minas Gerais estão sempre representando diante da lente de Coutinho (porque são atores profissionais, mas também – e principalmente – porque são homens e mulheres colocados em dinâmicas sociais nas quais, de acordo com Goffman, a representação é inerente). No entanto, encontramos outra Inês Peixoto nos momentos em que a atriz interpreta a si mesma, na lógica do “jogo aleatório”. Ainda que ela siga consciente de sua representação, seus depoimentos pessoais são revestidos de certo tom confessional, uma maior impressão de intimidade, ao mesmo tempo em que ela faz pausas em seu discurso, lembrando os pormenores das memórias que compartilha com os demais atores e com o espectador. Ela parece evitar o contato direto com a câmera, buscando com o olhar a cumplicidade dos colegas que a escutam, fora de campo. Despida da personagem ficcional (escudo que pode trazer segurança ao ator), ela oferece sua própria história para servir de matéria à narrativa. Inês Peixoto atua como personagem de Tchekhov e também como personagem coutiniana. As nuances entre esses diferentes modos de atuação estão no grau de consciência envolvido em cada jogo e na forma como ela os articula.

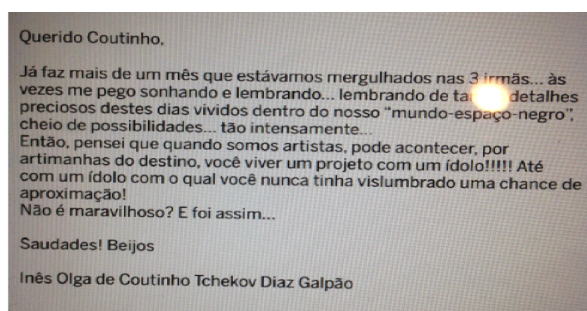
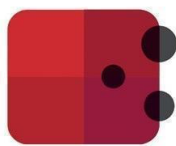


Figura 14: Inês Peixoto assina um e-mail juntando seu nome ao da personagem e aos sobrenomes do documentarista, do dramaturgo russo e do diretor de cena Enrique Díaz. A brincadeira faz alusão à amálgama entre atores e personagens que está no centro de *Moscou*.

Fonte: Acervo do Instituto Moreira Salles.

rebeca



Revista Brasileira
de Estudos de
Cinema
e Audiovisual

Conclusão

A obra de Eduardo Coutinho – vastamente estudada em termos de *mise-en-scène* documental – encontra, na “trilogia do palco”, um retorno às origens do cineasta como diretor de atores. Como diversos outros realizadores cujas obras sofrem guinadas do programa estético com o amadurecimento da carreira (Alain Resnais, Manoel de Oliveira, Pedro Almodóvar), a filmografia de Coutinho se apresenta de maneira distinta a partir da correlação com a dinâmica da cena teatral e dos atores profissionais de cinema, televisão e teatro.

Estudar Eduardo Coutinho pelo viés do jogo atoral (profissional ou amador) significa apontar para relações de força que pareçam pautadas pela estética do naturalismo e da espontaneidade, mas que, no fundo, sempre estiveram orientadas pelas noções de artificialidade e de auto-*mise-en-scène* (COMOLLI, 2008) – aquela na qual o sujeito filmado determina os rumos da cena ao devolver seu olhar ao sujeito filmante, tornando-se coautor.

Outras obras documentais do cinema brasileiro contemporâneo estariam aptas a receber o mesmo tipo de releitura atoral (João Moreira Salles, Maria Augusta Ramos, Dácia Ibiapina, Rodrigo Siqueira, Maria Clara Escobar, etc). Desse exercício se extrairia, talvez, noções e preceitos de *mise-en-scène* ficcional e dinâmicas atorais à altura de Coutinho. Essas obras demonstram que as fronteiras entre os domínios documental e ficcional se encontram definitivamente borradas: ambas se apoiam no jogo atoral como motor estético do encontro entre a instância emissora do discurso e aquela que, supostamente, seria (apenas) objeto desse discurso.

Referências

ANDRADE, Fábio. O Canto dos Mortos: As Canções de Eduardo Coutinho. In: OHATA, Milton (Org.). **Eduardo Coutinho**. São Paulo: Cosac Naify; SESC, 2013. p. 649-657.

AS CANÇÕES. Direção: Eduardo Coutinho. Brasil: 2011.

BARON, Cynthia; CARNICKE, Sharon Marie. **Reframing screen performance**. Michigan: The University of Michigan Press, 2008.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reproduzibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo, Brasiliense, 1996.

BERNARDET, Jean-Claude. Jogo de Cena. In: OHATA, Milton (Org.). **Eduardo Coutinho**. São Paulo: Cosac Naify; SESC, 2013. p. 627-636.

BEZERRA, Cláudio. Um documentarista à procura de personagens. In: OHATA, Milton (org). *Eduardo Coutinho*. São Paulo: Cosac Naify: SESC, 2013. p. 400 - 413.

BRECHT, Bertolt. **Estudos sobre o teatro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e Poder: A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

DE FRANCE, Claudine. **Cinema e antropologia**. Tradução de Március Freire. Campinas: Unicamp, 1998.

GOFFMAN, Erving. **Representação do Eu na Vida Cotidiana**. São Paulo: Editora Vozes, 2001.

GOFFMAN, Erving. **Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience**. Boston: Northeastern University Press, 1974.

JOGO DE CENA. Direção: Eduardo Coutinho. Brasil: 2007.

MATTOS, Carlos Alberto. **As Sete faces de Eduardo Coutinho**. São Paulo: Boitempo; Itaú Cultural; Instituto Moreira Salles, 2019.

MOSCOU. Direção: Eduardo Coutinho. Brasil: 2009.

NACACHE, Jacqueline. **O Ator de Cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2012.

NAREMORE, James. **Acting in the cinema**. Berkeley: University of California Press, 1988.

PEIXOTO, Inês. **[Correspondência]**. Destinatário: Eduardo Coutinho. Belo Horizonte, 2009. 1 email. Acervo do Instituto Moreira Salles, exibido na exposição *Ocupação Coutinho*. Realização: Itaú Cultural; Curadoria: Itaú Cultural e Carlos Alberto Mattos. São Paulo, 2019.

RAMOS, Fernão Pessoa. *A mise-en-scène do documentário: Eduardo Coutinho e João Moreira Salles*. **Rebeca – Revista Brasileira de estudos de cinema e audiovisual**, v. 1, n. 1, p. 16-53, 2012.

SCHECHNER, Richard. O que é Performance?. **O Percevejo – Revista de Teatro, Crítica e Estética**, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, ano 11, n. 12, p. 25-50, 2003.

SCHEINFEIGEL, Maxime. **Jean Rouch**. Paris: CNRS Éditions, 2008.

STANISLAVSKI, Constantin. **A preparação do ator**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

TORRES, Fernanda. **[Correspondência]**. Destinatário: Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro, 2007. 1 email. Acervo do Instituto Moreira Salles, exibido na exposição *Ocupação Coutinho*. Realização: Itaú Cultural; Curadoria: Itaú Cultural e Carlos Alberto Mattos. São Paulo, 2019.

WAUGH, Thomas. *The Right to play oneself - Looking Back on Documentary Film*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

XAVIER, Ismail. O Jogo de Cena e as outras cenas. *In: OHATA, Milton (Org.). Eduardo Coutinho*. São Paulo: Cosac Naify; SESC, 2013. p. 604-627.

Recebido em: 23/06/2023. Rodada 1: Revisor A 17/10/2023. Revisora B 20/11/2023. Aprovado em: 14/12/2023.

Informações sobre coautoria

Concepção e desenho do estudo:

Luíza Zaidan e Pedro Guimarães

Aquisição, análise ou interpretação dos dados:

Luíza Zaidan e Pedro Guimarães

Redação do manuscrito:

Luíza Zaidan e Pedro Guimarães

Informações sobre o artigo

Resultado de projeto de pesquisa:

O artigo é resultado parcial de dois projetos desenvolvidos no Programa de Pós-Graduação em Multimeios da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

“Trilogia do palco: autorrepresentação, jogo e *mise-en-scène* no cinema de Eduardo Coutinho”. Dissertação de mestrado realizada por Luíza Zaidan Granato e orientada pelo prof. Dr. Pedro Guimarães.

Projeto “O ator como forma fílmica”, coordenado por Pedro Guimarães.

Fontes de financiamento:

Não se aplica.

Considerações éticas:

Não se aplica.

Declaração de conflitos de interesse:

Não se aplica.

Apresentação anterior:

Não se aplica.