



O Filme *Jogo de Cena* e o Corredor de Espelhos¹

Felipe Maciel Xavier Diniz²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, POA-RS

RESUMO

No filme *Jogo de Cena* Eduardo Coutinho chama a atenção para uma discussão que embora escondida em suas demais obras, nunca deixou de existir: a construção de personagens e histórias que são embaladas pela *mise en scene* e pelos elementos da linguagem audiovisual. O presente artigo pretende analisar como o ambiente cinematográfico concebido pelo diretor gera uma forma de expressão capaz de produzir construtos de histórias e um novo tipo de narração.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; documentário; narração; construto; jogo

1- Introdução

Eduardo Coutinho é um contador de histórias, ou melhor, 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. Cara a cara com o diretor, em um acontecimento cinematográfico, histórias são relatadas e singularidades são reveladas: religiosidade e crença nos morros cariocas, dramas e anseios de uma classe média solitária, nostalgia de militantes são exemplos de universos atualizados em alternância na tela.

Cansado de utilizar quase que a mesma fórmula nos últimos anos e temendo a saturação de um estilo de fazer cinema, Coutinho em 2006 lança o documentário *Jogo de Cena*, que se torna imediatamente um marco em sua carreira de documentarista ao esfregar na cara do espectador questões que há muito já sobrevoavam as discussões da classe: os fios tênues e nebulosos que separam os gêneros cinematográficos, como documentário e ficção.

A fórmula de certo modo se repete: pessoas de um universo pré-estabelecido contam suas histórias para o diretor e sua pequena equipe. Porém, desta vez histórias de

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema do X Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Curso de Comunicação e Informação da FABICO-UFRGS, email: fildiniz@hotmail.com.



mulheres reais dividem a cena com a encenação de atrizes, que hora representam as histórias das personagens reais e hora contam suas próprias histórias. Ou representam suas próprias histórias ao contarem histórias de pessoas reais. É o que veremos.

No filme o que experimentamos é um jogo de cena que a toda hora nos faz duvidar da realidade, arrastando o documentário para um terreno movediço, onde a noção do real é cortejada permanentemente pelo jogo cênico. Quem é dono dessa história? O que é representação? Quando há a encenação? Quem é real e quem é ficção? Tudo é mentira ou tudo é verdade?

Na primeira cena do filme vemos um anúncio de jornal que chama por histórias. Do tipo *you que topa contar sua história para um documentário, ligue para o número x*. Ao invés de oferecer algum produto ou serviço, há o oferecimento de um espaço para o compartilhamento de histórias, de uma escuta. É a primeira pista para o que pretendemos discutir com este artigo, que o mais importante nos documentários de Coutinho são as histórias. Nas próximas linhas, desenvolveremos algumas teorias baseadas na premissa de que o ato de narrar das pessoas e a construção de histórias no set de filmagem são elementos cruciais para a filmografia de Eduardo Coutinho e que a obra *Jogo de Cena* é extremamente rica para o aprofundamento deste pensamento.

2 – A História como Construto

Em seus filmes, o Eduardo Coutinho retira tudo o que parece ser excesso em se tratando de artifícios de linguagem do cinema. Empurrado por suas próprias leis de realização, ele não utiliza em nenhum momento inserts (planos de cobertura). Para ele o insert é a morte do seu cinema, ou seja, o entrevistado está sempre em quadro, na cena. Da mesma forma não é utilizada praticamente nenhuma narração em *off* e nenhuma trilha sonora é composta para seus filmes. A única música que ouvimos é a cantada por algum personagem estimulado pelo diretor. Experimentamos em seus filmes um minimalismo estético³.

Com o foco na oralidade e no essencial do instante, o leque de recursos cinematográficos disponíveis ao alcance de Coutinho, por ele é desprezado. O que sobra é a história contada. O que interessa para o diretor é o modo como as pessoas contam

³ Consuelo Lins no livro *Filmar o Real* utiliza a expressão “estilo minimalista” (p.78), para designar uma característica do diretor em seus filmes desde *Santo Forte* até *Jogo de Cena*.



suas histórias envolvidas por uma assepsia de artifícios fílmicos em um pseudo naturalismo construído no momento da gravação e até mesmo na montagem.

Jogo de Cena é mais uma obra do diretor que se curva ao discurso. Durante todo o filme o que vemos são mulheres que responderam ao anúncio e relatam situações vividas, quase todas muito íntimas envolvendo casamentos fracassados, relações complicadas entre pais e filhos, abandono, maternidade e morte. Os depoimentos são gravados em alguns momentos pela *dona da história* e em outros momentos por atrizes que receberam as falas da *dona da história* transcritas para decorar e a encenam a sua maneira, além de contarem histórias próprias que misturam-se às decoradas.

Para complicar ainda mais Coutinho mescla atrizes conhecidas da televisão com atrizes que não estão na mídia, o que faz com que esse jogo misterioso fique ainda mais complexo. Em princípio o espectador sente-se mais conformado, pois quando aparece uma atriz famosa trata-se da parte encenada do documentário, do contrário são histórias reais contadas por pessoas reais que tem a posse do acontecido. Em seguida, percebe-se que existem histórias que se repetem em duas pessoas diferentes, contadas por duas pessoas anônimas, ou seja, alguma está encenando, alguma não é dona da história. Quem é a atriz? Quem está representando?

Desta maneira torna-se fácil que o espectador caia na armadilha de tentar ficar decifrando enigmas. Como detetives tentam descobrir quem é quem nesse jogo de erros e acertos repleto de espelhos, juntando as pistas que são mostradas no decorrer das encenações. Mas esta nos parece uma leitura superficial do que pretende ser esta obra. Ela vai muito além de uma busca pela verdade e mentira do documentário. Não se trata de uma busca por quem pertence cada história, mas a força de cada uma. Não interessa qual história é verdadeira, mas a verdade dentro de cada história, encenada ou não. O que parece é que a realidade de cada depoimento é sempre encenada, seja por atrizes ou não. Como Coutinho mesmo diz a respeito de sua obra: *ninguém é dono da sua história*⁴.

Seria muito arriscado afirmar que neste filme, o diretor abandona as pessoas e se concentra apenas nas falas, pois cada pessoa empresta sua imagem, seu olhar, seu gesto, sua expressão que vai contribuir e dar a força ao texto. Mas é bem verdade que se a discussão principal que aqui chamamos atenção não é para a incerteza da encenação e

⁴ Entrevista concedida ao jornal O Globo no dia 07 de março de 2010.



sim para a verdade da encenação, nossa atenção escapa a pessoa e ruma em direção ao discurso.

O foco na oralidade, no texto e na história de vida narrada em detrimento ao debate sobre o que é ou não encenado fica ainda mais evidente quando partimos do princípio de que tudo é encenação, de que a tela é preenchida por construções televisivas, por *ethicidades*⁵. Um entrevistado, nos filmes de Eduardo Coutinho, depara-se com um set de filmagem. Por mais discreto que seja, há uma equipe por traz, existem equipamentos, além da onipresença do diretor, que assume uma postura nada observadora dos filmes do cinema direto⁶, mas sim, um provocador ativo na escuta das histórias. Não é uma simples conversa e não resultará em meros relatos.

Pessoas reais se tornam personagens, tratados a partir de agora como construtos, assim como Fernanda Torres, Andréa Beltrão ou Marília Pêra (atrizes famosas contratadas para representarem as histórias no filme). Todas estão encenando, todas são construções televisivas. No interior deste balaio todas são atrizes e todas são reais. Na verdade de cada cena é que encontramos a beleza do documentário, pois o que está em jogo é o encontro captado no instante da gravação.

A ambigüidade que perpassa o filme, reforçada pela presença do jogo de cena, revela o discurso também como construto. As histórias são de certa forma preparadas para o momento, tornam-se construções mediadas pela tecnologia, pelas opções estéticas e éticas da direção e posteriores decisões de montagem. Deste modo, as histórias não deixam de ter veracidade, são construtos que refletem o momento da gravação e assumem um caráter de *ethicidade*, pois são atualizadas pelo que envolve o encontro. O movimento que denota o devir personagem de um simples cidadão produz construtos de histórias. Histórias de vida legítimas que são da ordem do imaginário, estimuladas pelas diversas faces do cinema.

Já foi dito que uma câmera sempre transforma a realidade. A mediação do aparato cinematográfico é fator determinante para a produção de sentidos. Os elementos de ordem técnica e estética do universo audiovisual são responsáveis pelo surgimento de filmes dentro dos próprios filmes, ou, no caso, de histórias dentro das próprias histórias.

⁵ Conceito desenvolvido por Suzana Kilp, *ethicidades* são entendidas como as subjetividades virtuais – durações, personas e personagens, objetos, fatos e acontecimentos – que a televisão dá a ver como tais, mas que são, na verdade, construções televisivas. (KILPP, 2002, p.210).

⁶ Cinema direto foi um movimento iniciado no final dos anos 50. Impulsionados pelas novas câmeras portáteis, os diretores tinham a intenção de serem observadores da realidade e pouco se misturavam às cenas que gravavam.



Interessa-nos refletir sobre os movimentos que operam no interior do jogo de cena do documentário de Eduardo Coutinho que originam construções audiovisuais.

A prova de que as histórias viram construtos de histórias é a possibilidade de identificarmos a instabilidade da interpretação do personagem presente em cada narração, relatada pela pessoa “real” ou apropriada pela atriz que a representa. O que ouvimos são interpretações de experiências particulares reinventadas sob a luz do jogo de cena. No caso, o que vale é o texto, a história, e não a quem pertence. Assistimos a um processo de invenção de histórias reais. Construções alegóricas que paradoxalmente não são da ordem da ficção, contudo são absorvidas pela *mise en scene* cinematográfica.

As atrizes que encenam as histórias também sofrem com o acaso do documentário e levam rasteiras da espontaneidade. Andréia 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”. Em um dos momentos mais tocantes do filme ela não aguenta: sucumbe a emoção e não consegue impedir que lágrimas lhe escorram pela face. Fernanda Torres no meio de sua representação trava. Depois de algumas pausas, ela tenta retomar a encenação, mas não consegue, tem uma pane. Pede para tomar uma água e se diz perdida por não conseguir representar uma personagem real em um documentário. “Parece que estou mentindo pra você”, diz a atriz em meio ao impasse. Esta frase dita inocentemente fala muito sobre o documentário como gênero em modo geral.

Se analisarmos os movimentos históricos da sétima arte, veremos que as primeiras imagens do cinema, colocadas extraordinariamente como representações do cotidiano da metrópole, como a chegada do trem na estação ou a saída de operários das fábricas, não passam de ensaios experimentais realizados pelos irmãos Lumière. Quem vai dizer que tais cenas não foram preparadas para filmagem? Afinal, diz a lenda que como os pioneiros do cinema não tinham muito negativo para filmar, não podiam contar com imprevistos. Eles próprios deram o sinal e dirigiram os operários na saída da fábrica para que fossem captadas as cenas documentais. Não havia condições técnicas para o inesperado. Ou seja, deste modo, esta ação não teria se dado espontaneamente.

Voltando ao nosso objeto de análise, podemos dizer que cair na tentação da investigação do jogo de cena, da verdade e da mentira, é superficial ao que o documentário pode revelar. As histórias são interpretadas com tanta propriedade pelas atrizes que elas mesmas se tornam agentes daquelas tramas. As recordações se confundem, reforçando a idéia de que as histórias contadas assumem o papel de

construtos de história. Quem vai dizer que elas também não são donas daquelas palavras?

Na metade do documentário assistimos ao depoimento de uma mulher desconhecida que relata uma tragédia pessoal: a perda de um filho de 19 anos em um assalto. A experiência contada é embalada pela emoção que a situação envolve. O depoimento é seguido de outro, e de outro e no final do filme vemos outra mulher, da mesma forma desconhecida, contando a história da perda do filho, com o mesmo texto. Neste instante percebemos que uma delas deve ser uma atriz e a outra a dona da tragédia. Coutinho, assim, aponta o foco de suas lentes à importância do instante e do que se produz nele. Este movimento é válido, pois nos emocionamos com as duas histórias igualmente, mesmo sem saber quem realmente teria vivido tal cena. “Não interessa”, diria Coutinho aos quatro ventos, a verdade da filmagem é mais importante que a veracidade da história.

Em outro momento, vemos novamente Fernanda Torres (atriz famosa, ao menos aos olhos de um brasileiro), contar uma história sobre uma tia que era mãe de santo. Mas seria uma tia dela, ou seja, parte de um relato particular, de uma recordação pessoal ou a história foi decorada, o que aponta para uma encenação profissional de uma atriz contratada para tanto? Ao assistirmos o extra do DVD⁷ do filme *Jogo de Cena* percebemos que aquela era uma história pessoal de Fernanda, mas nem por isso menos encenada. O curioso é que só quem assiste ao extra do DVD é que tem a chance de chegar a esta conclusão. Coutinho não deixa claro isto no filme. Ele utiliza atrizes não para provocar interrogações sobre o que é falso ou verdadeiro, mas para balizar uma teoria de que no palco de seus filmes todos se tornam atores e todas as histórias produtos do imaginário.

Nesse balaio de relatos espetaculares não podemos esquecer outro elemento que contribui para a construção de histórias dentro das histórias: a presença inquieta de Eduardo Coutinho no set de filmagem. O diretor apresenta-se como um interlocutor/personagem. Ele encena como diretor e provoca seus entrevistados com intenções nada neutras, direcionando as encenações em prol de seus desejos.

Se pararmos para pensar, enxugando a opacidade dos conceitos de verdade e mentira no documentário, compreenderemos os construtos de histórias não subjugados aos efeitos ficcionais, mas pertencentes aos acontecimentos cinematográficos.

⁷ O DVD do filme *Jogo de Cena* possui um extra que abriga o filme inteiro comentado pelo diretor e por convidados. Ali, tomamos conhecimento de diversas curiosidades sobre a gravação.



3 - A Narração no Jogo de Cena

A possibilidade da narração compartilhada é a prova de que as histórias sempre pertencem a quem as conta, mesmo que não relatadas por quem as viveu. Os personagens nos filmes de Coutinho se transformam em narradores. Nos termos de Walter Benjamin “a experiência que passa de pessoa para pessoa é a fonte a que recorrem os narradores” (BENJAMIN, 1996, p.198). Porém, podemos dizer que no caso dos filmes de Eduardo Coutinho, esta narração é, de certa forma, reinventada, quando atribuída a ela elementos da fabulação⁸. Ainda que carregue a representação de uma realidade, trata-se da representação de uma realidade modificada pelo espaço do cinema. A narração se atualiza embalada pelas técnicas cinematográficas que dão visibilidade às experiências singulares, envolvidas pelas paredes do jogo de cena.

Benjamin em seu ensaio *O Narrador*⁹ chama atenção para o esfacelamento da arte de narrar como conseqüência do enfraquecimento das experiências, motivado pelas novas relações surgidas na vida moderna. Poderíamos dizer que as pessoas nos documentários de Eduardo Coutinho inauguram uma maneira de narrar suas histórias e transmitir suas experiências, através de construções alegóricas híbridas, nos limites entre ficção e realidade. Os narradores de Benjamin também flertavam com o conto de fadas e com a fábula ao transmitirem suas experiências, mas o que está em discussão neste artigo é como o ambiente da filmagem estimula o surgimento de uma narração que reside no espaço nebuloso de interpretações. A câmera provoca essa nova narração. O ato de narrar iluminado pelos refletores do cinema torna-se ponte para a invenção de inúmeras versões sobre as mesmas experiências.

Para o autor metade da arte narrativa está em evitar explicações e os ouvintes são livres para interpretar as histórias como quiserem. Benjamin explica que a narração está livre da carga informativa. Dessa maneira o ato de narrar se amplia das amarras pragmáticas da verdade e sobrevoa o imaginário, tanto de quem narra quanto de quem escuta. Essa dinâmica é encontrada no documentário de Eduardo Coutinho quando o compromisso com a veracidade dos fatos é ignorado primeiramente pelo próprio diretor e em seguida pelo espectador de seus filmes. Os personagens apresentam experiências e

⁸ Gilles Deleuze afirma que no cinema “o personagem está sempre passando a fronteira entre o real e o fictício (a potência do falso, a função de fabulação). O cineasta deve atingir o que o personagem era antes e será depois”. (DELEUZE, 1990, p. 186).

⁹ Ensaio publicado no livro *Obras Escolhidas: Magia, Técnica, Arte e Política*.



por mais absurdas que sejam o diretor as recebe e as interpreta a sua maneira, dando continuidade ao diálogo estabelecido no encontro.

Em outra passagem de seu texto, Walter Benjamin afirma que “a memória é a musa da narração” (p.211). No filme *Jogo de Cena*, vemos a memória também capturada pelo corredor de espelhos, uma memória subvertida, seqüestrada. Uma memória coletiva. As atrizes debruçam suas memórias sobre as experiências que parecem ser de outra pessoa, mas que no fim, são descaradamente apropriadas e narradas como se fossem suas. Por isso Andréa Beltrão chora e Fernanda Torres trava em cena. Elas perdem-se em meio aos seus próprios devaneios, produzindo novas histórias e novas narrações, mesmo que partam de situações em princípio não vividas por elas.

O curioso é que se para Benjamin o ato de narrar se fazia na experiência passada de pessoa para pessoa, no caso dos filmes de Eduardo Coutinho os personagens/narradores enfrentam o desafio de narrar suas histórias para a câmera de cinema, envoltos pelos limites de um jogo cênico. Neste jogo há uma mistura de corpos prontos para escutar os relatos. Inicialmente há o corpo do diretor (talvez o primeiro ouvinte e mais concreto interlocutor). Concomitantemente, existem os aparelhos tecnológicos mediadores do universo audiovisual, e principalmente a câmera, que representa milhares de ouvintes em potencial. O circo está armado para a produção de uma nova narração. A mistura de corpos do evento cinematográfico introduz uma narração que percorre um corredor de espelhos refletindo múltiplas camadas de uma mesma história.

Vilém Flusser sustenta que os atos artísticos, políticos e científicos objetivam eternizar-se em imagens técnicas¹⁰. O autor coloca ainda que “como a imagem técnica é meta de todo ato, este deixa de ser histórico passando a ser um ritual de magia”(FLUSSER, 2002, p.18). Ora, os personagens do filme de Coutinho eternizam suas narrações em diferentes modalidades de fabulação. A experiência narrada no encontro é espetacularizada, uma vez que a presença do aparato cinematográfico projeta a imagem do entrevistado para o mundo. Dá-se então a construção “mágica” de um personagem que no momento da filmagem se mostra conforme suas próprias vontades e vaidades.

¹⁰ “Imagens técnicas são imagens produzidas por aparelhos que lhes conferem uma posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais”(FLUSSER, 2002, p. 13).



As imagens técnicas escondem a realidade de um mundo concreto que não interessa a Eduardo Coutinho, e nem mesmo a seus personagens. Segundo Flusser “O caráter mágico das imagens é essencial para a compreensão de suas mensagens” (p. 8). O que vemos são máscaras assumidas como construtos da ordem do imaginário. Coutinho oferece as máscaras e não as disfarça. Elas potencializam o personagem que ele procura e enfeitam a realidade para o cinema.

Porém, é importante salientar que estamos discorrendo sobre o ato de narrar experiências que se dá no momento da gravação, no encontro e na troca com o diretor. O que nos chama atenção é a reflexão sobre a narração que se produz no instante. Entretanto, o filme pronto carrega consigo um atravessamento de intenções autorais, que tem o ápice no momento da montagem, onde são subtraídos conteúdos das histórias narradas através de decisões nada arbitrárias do autor da obra. A narração que acaba sendo comunicada no filme pronto não é exatamente a mesma que foi comunicada na gravação. O filme pronto carrega a sintaxe particular do diretor impressa nas cenas.

Coutinho ao não apresentar esta obra abala a crença do espectador às imagens do mundo, mas não com a intenção de que nos tornemos céticos à verdade das imagens. Ao contrário. Ao nos empurrar para uma corda bamba repleta de interpretações, enxergamos em um primeiro momento a verdade das situações e em seguida percebemos que estamos envoltos na rede abstrata da linguagem cinematográfica. Somos absorvidos por um jogo de cena que re-significa a noção da realidade e da objetividade do documentário.

Independente do teor das histórias narradas nota-se em Eduardo Coutinho uma preocupação em evidenciá-las, em colocá-las em um primeiro plano em seus filmes. Ao introduzir explicitamente encenações representadas por atrizes profissionais, o diretor foca a atenção do espectador exatamente para a produção de histórias pelas lentes do cinema. 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.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio sobre Literatura e História da Cultura**. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem –Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

FLUSSER, Vilém. **A Filosofia da Caixa Preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

JOGO de Cena. Direção: Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2006. 1 DVD (104 min)

Jornal o Globo. Ano 5, n° 293, 07 de março de 2010.

KILPP, Suzana. **Ethnicidades Televisivas: Molduras e Moldurações**. Revista Fronteiras Estudos Midiáticos, São Leopoldo, v.IV, n.2, 2002.

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