UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA: CULTURAS MIDIÁTICAS AUDIOVISUAIS

TATYANNE DE MORAIS COUTINHO NEVES

VERDADES EFÊMERAS: A ESCUTA SENSÍVEL DE EDUARDO COUTINHO E A CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM EM *JOGO DE CENA*

JOÃO PESSOA
2013

TATYANNE DE MORAIS COUTINHO NEVES

VERDADES EFÊMERAS: A ESCUTA SENSÍVEL DE EDUARDO COUTINHO E A CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM EM *JOGO DE CENA*

Trabalho de dissertação apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas Audiovisuais da Universidade Federal da Paraíba, como requisito de avaliação para obtenção do título de mestre.

Orientador: Prof. Dr. Thiago Soares

JOÃO PESSOA
2013

AGRADECIMENTOS

A Deus, aos meus pais, irmãs e demais familiares, presenças constantes na minha vida. Em especial, minha mãe, Ivaneida de Morais, por ter me acompanhado durante toda esta trajetória, se dedicado e me encorajado quando necessário.

Ao meu orientador, Thiago Soares, por ter me acolhido no meio do percurso, compartilhado comigo tantos conhecimentos e dado mais contribuições do que eu precisava. Muito obrigada pelo incentivo e pelo apoio de sempre.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba e, também, da Universidade Federal de Pernambuco, pelos ensinamentos em sala.

Aos tios Gilson e Patrícia e à Rebbeca Ricarte, pela receptividade em João Pessoa.

Aos amigos, pela torcida e pela força. Obrigada, sobretudo, Ariane Cruz, Ane Soares, Fábio Godoy, Guilherme Cunha, Manuela Reis, Mariana Ádelle e Viviane Monteiro, pela motivação, pela disposição e pela simples existência.

RESUMO

Desde *Santo Forte* (1999), os filmes de Eduardo Coutinho apresentam um ponto em comum: a ideia de promover, através do encontro entre diretor e personagem, um acontecimento fílmico. Evento esse que se exprime nos corpos e nas imagens a partir dos dispositivos e aparatos cinematográficos utilizados e, sobretudo, da escuta sensível do cineasta, que prefere impor um diálogo espontâneo, direto e íntimo. O que importa nesse estilo é uma verdade performatizada, uma verdade efêmera que se faz no encontro entre cineasta e personagem, fabulada a partir das intervenções de Eduardo Coutinho sobre a fala dos personagens. Percebe-se, portanto, de que forma os entrevistados apresentam os universos poéticos e a fábula presente em expressões e gestos, num discurso do corpo encenado. Deste modo, o objetivo deste trabalho é analisar como a escuta sensível do diretor aciona a performance em *Jogo de Cena* (2007) e como as entrevistadas participam do processo de construção criativa proposto pelo documentarista em questão.

Palavras-chave: documentário; Eduardo Coutinho; escuta sensível; performance.

ABSTRACT

Since *Santo Forte* (1999), Eduardo Coutinho's films present one thing in common: the idea of promoting, through the meeting between the director and character, a filmic event. That event which is expressed in bodies and images from devices and cinematographic apparatuses used and, mainly, from the sensitive listening of the filmmaker, who prefers to impose a spontaneous, direct and intimate dialogue. What matters in that style is a represented truth, a ephemeral truth that is in the meeting between filmmaker and character, storied from the Eduardo Coutinho's interventions on the characters' speech. Is visualized, therefore, how the respondents present the poetic universes and the fable in expressions and gestures, in a discourse of the body represented. Thus, the objective of this work is to analyze how the sensitive listening of the director drives the performance in *Jogo de Cena* (2007) and how the respondents participating in the creative construction process proposed by the filmmaker in question.

Keywords: documentary; Eduardo Coutinho; sensitive listening; performance.

LISTA DE IMAGENS

Fig. 1 – Frame do filme *Jogo de Cena*..... 98
Fig. 2 – Frame do filme *Jogo de Cena*..... 104
Fig. 3 – Frame do filme *Jogo de Cena*..... 106
Fig. 4 – Frame do filme *Jogo de Cena*..... 108
Fig. 5 – Frame do filme *Jogo de Cena*..... 109
Fig. 6 – Frame do filme *Jogo de Cena*..... 110
Fig. 7 – Frame do filme *Jogo de Cena*..... 112
Fig. 8 – Frame do filme *Jogo de Cena*..... 113
Fig. 9 – Frame do filme *Jogo de Cena*..... 119
Fig. 10 – Frame do filme *Jogo de Cena*..... 120
Fig. 11 – Frame do filme *Jogo de Cena*..... 121
Fig. 12 – Frame do filme *Jogo de Cena*..... 122
Fig. 13 – Frame do filme *Jogo de Cena*..... 124

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO..... 8

CAPÍTULO 1 – ZONAS LIMÍTROFES FICCIONAIS E NÃO FICCIONAIS: O CINEMA DA ASSERÇÃO PRESSUPOSTA..... 16

1.1 O jogo da intenção ficcional..... 22

CAPÍTULO 2 – ESCUTA SENSÍVEL DE EDUARDO COUTINHO..... 32

2.1 Espontaneidade e aleatoriedade em cena..... 35
2.2 Cinema de fragilidades humanas..... 38
2.3 Ambiências para filmar..... 41
2.4 Formas de escuta..... 42
2.5 Sensibilidade na entrevista..... 47
2.6 - Personagem Coutinho..... 53

CAPÍTULO 3 - O JOGO DE ESTAR EM CENA: ALGUMAS INQUIETAÇÕES SOBRE PERFORMANCE..... 56

3.1 Atuações no cotidiano e performances na cultura..... 60
3.2 Encenações e "jogos": a performance na sociedade..... 62
3.3 Estar em cena: performance no cinema..... 67
3.4 A capacidade de jogo..... 71
3.5 Construção de personagem no cinema de Eduardo Coutinho..... 79

CAPÍTULO 4 – SENSIBILIDADES EM CENA: JOGOS, MEMÓRIAS, INVENÇÕES..... 88

4.1 Método de análise..... 88
4.2 Para entender *Jogo de Cena*..... 91
4.2.1 Débora Almeida..... 98
4.2.2 Sarita Houli..... 104
4.2.3 Aleta Gomes Vieira..... 119

QUESTÕES CONCLUSIVAS..... 126

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 131

INTRODUÇÃO

Embora tenha iniciado sua trajetória fílmica no campo ficcional, o cineasta brasileiro Eduardo Coutinho é referência no cinema documental do País. Em mais de 40 anos de carreira, o diretor construiu um estilo particular de filmagem e tem, segundo o pesquisador Cláudio Bezerra, "uma obra autoral, no sentido de criar uma ética, uma estética e um método de trabalho" (BEZERRA, 2009, p. 1). O cinema de Coutinho tornou-se conhecido por meio de sua escuta sensível[1], que sugere uma tipologia de entrevista em formato de conversa. Um encontro entre diretor e personagem marcado pelo diálogo direto e íntimo, prática pouco usada no documentário[2]. O estilo fílmico do cineasta ficou marcado, ainda, por explorar temas e situações cotidianas, como problemáticas familiares, abordando, assim, a memória do ser humano.

Nascido em São Paulo, Coutinho apresentou interesse em documentar as cidades que conhecia durante o projeto UNE-Volante. Foi nesse período que conheceu Elizabeth Teixeira, viúva de João Teixeira, personagem do primeiro documentário de Coutinho, *Cabra Marcado Pra Morrer* (1964-1984). Embora o objetivo do filme fosse o de utilizar os próprios camponeses, a ideia inicial do diretor era realizar uma obra de ficção. Após ter as gravações interrompidas pelo golpe militar, o cineasta ficou impossibilitado de captar as imagens e teve que optar por outros trabalhos, como em 1975, quando passou a integrar o núcleo de jornalismo do Globo Repórter, da Rede Globo. Foram as cenas reais do cotidiano e as situações dramáticas que o levaram a mudar de campo e seguir pelo documental. Assim, se sentiu estimulado a retomar as gravações de *Cabra Marcado Pra Morrer* como narrativa não-ficcional. Marco do cinema documentário brasileiro, o filme conquistou 12 prêmios internacionais.

Deu continuidade à carreira com as produções *Santa Marta – Duas Semanas no Morro* (1987), *O Fio da Memória* (1989-1991), *Boca do Lixo* (1992), *Os Romeiros de*

---

[1] O termo escuta sensível foi utilizado no título "O cinema documental e a escuta sensível da alteridade", do discurso de Eduardo Coutinho, reproduzido no número 15 do Projeto História, abril 1997, p. 165-191. No texto, o termo se refere ao estilo fílmico usado pelo cineasta, que propõe conversas com seus entrevistados.

[2] "Essa negociação que preside a muitas das entrevistas e depoimentos - prefiro chamar de conversas, porque entrevista, depoimento, pressupõe uma formalização que destrói o clima de diálogo espontâneo que é importante – não está, jamais, na perspectiva, por exemplo, da televisão e da maioria dos documentários. O documentário americano é típico no sentido de que jamais existe a pergunta, jamais existe o interlocutor atrás da câmera" (COUTINHO, 1997, p. 166).

Padre Cícero (1994), *Mulheres no Front* (1995), *Seis Histórias* (1996), *Casa da Cidadania* (1997), *Santo Forte* (1999), *Babilônia 2000* (2001), *Edifício Master* (2002), *Peões* (2004), *Jogo de Cena* (2007), *Moscou* (2009) e *As Canções* (2011). Hoje, aos 80 anos, Coutinho permanece reinventando o seu estilo fílimico, conforme disse em entrevista à Folha de São Paulo, em 2009: "Não posso voltar para trás. Estou tentando sair para outra coisa. Mas não é dogma". Na tese *Documentário e performance: modos de a personagem marcar presença no cinema de Eduardo Coutinho*, Bezerra divide e classifica a obra do diretor em três fases: experimentação, gestação de um estilo e documentário de personagem.

A primeira corresponde à trajetória do cineasta no programa Globo Repórter, de 1975 a 1984, quando ele é introduzido no campo da não-ficção. A segunda tem início a partir de *Cabra Marcado Pra Morrer* que, de acordo com Bezerra, é quando o diretor busca um trabalho autoral. A terceira fase, designada pelo pesquisador como documentário de personagem, começa com *Santo Forte* (1999), quando Coutinho cria um estilo particular de fazer cinema documental, a fim de promover um "acontecimento fílmico". E é a realização deste encontro que estimula "um processo de transformação criativa de pessoas comuns em personagens fabuladoras, de grande expressividade oral e gestual" (BEZERRA, 2009, p. 4). A hipótese do pesquisador é que o documentário de personagem de Coutinho originou um estilo de fazer documentário que permite a construção de uma personagem de caráter peculiar – performática.

De acordo com Bezerra, as produções posteriores a *Santo Forte* reforçam essa marca, que o pesquisador denomina de estilo-Coutinho. São documentários exclusivamente de personagens que sabem narrar e contar histórias de vida. Em *Santo Forte*, onze moradores de uma favela localizada na zona sul do Rio de Janeiro falam sobre religiosidade. O filme de não-ficção apresenta algumas imagens atuais e de arquivo, mas é, conforme o pesquisador, quase todo estruturado nos depoimentos dos entrevistados, que narram a diversidade religiosa da favela Vila Parque da Cidade. *Santo Forte* também inaugura na carreira de Coutinho a pesquisa prévia de personagens, demonstrando maior atenção no ato de obter mais informações sobre os entrevistados.

> A personagem *performática* é uma evolução da personagem *contraditória* e nasce quando o cineasta formata um *estilo* de fazer documentário estruturado pela palavra, os atos de fala. O

> bom desempenho das pessoas diante da câmera torna-se, então, o elemento essencial para a existência do próprio filme. O que se espera é que elas não se prendam aos clichês de sua condição social, não sigam um roteiro prévio, mas inventem um para si, mesmo errático, inverossímil, incoerente. A *performance* das personagens coutinianas é uma espécie de teatro, um gesto particular de se colocar em cena, de entrar no jogo proposto pelo diretor e criar um mundo para o filme, a partir de uma experiência de vida. O *performer*-personagem é um *ser* que se lança sem rédeas no ofício de narrar, mergulha na coisa narrada, forjando "outros" para si com a "memória do presente", criando, assim, outras possibilidades comunicativas através de gestos, falas e expressões, muitas vezes, peculiares (BEZERRA, 2009, p. 6)

Contudo, o auge da fase documentário de personagem é *Jogo de Cena*, pois, segundo Bezerra, traz um novo componente à obra de Coutinho: o caráter ensaístico, mais atento em fazer uma reflexão crítica sobre o pensar e fazer documentário do que lidar com subjetividades. No filme, o diretor discute os limites entre ficção e não-ficção ao questionar a presença da performance no documentário. Por meio de um anúncio em meios de comunicação, o longa-metragem convoca mulheres maiores de 18 anos, moradoras do Rio de Janeiro, com histórias para contar e interessadas em participar de um teste para uma não-ficção. Os casos ainda são interpretados por atrizes convidadas, famosas ou não.

Dessa forma, o filme sugere o diálogo entre Eduardo Coutinho, pessoas comuns e atrizes a partir de experiências de vida. Assim, *Jogo de Cena* lida com três camadas de representação: a primeira ocorre quando as personagens reais narram suas próprias vidas; a segunda quando as atrizes interpretam as personagens reais; e a terceira quando as atrizes revelam situações próprias. Além de atrizes profissionais, o diretor utiliza outros elementos cinematográficos comuns ao cinema ficcional, como montagem, iluminação e cenário. Todas as cenas de *Jogo de Cena*, inclusive, se passam em um único ambiente, o teatro, lugar que por si só remete à performance e evoca o cênico.

O debate de Coutinho sobre performance no documentário prossegue em *Moscou e As Canções*. *Moscou* é o registro da montagem da peça *As Três Irmãs* de Anton Tchekhov - dirigida por Enrique Diaz e interpretada pelo elenco do Grupo Galpão - que jamais será apresentada ao longo do filme. O documentário exigiu cinco meses de montagem e passou a ser considerado o processo fílmico mais complexo da

carreira de Eduardo Coutinho. Na época, em entrevista concedida à Folha de São Paulo em agosto de 2009, o cineasta confessou que até pensou em desistir de cinema. Ainda assim, em três semanas de filmagem, documentou bastidores, ensaios e, sobretudo, voltou a discutir as fronteiras entre realidade e ficção. Nele, o diretor mais uma vez utiliza o teatro como cenário e atores para compor sua estratégia narrativa. Apesar de contar apenas com atores profissionais, *Moscou* apresenta memórias afetivas deles enquanto pessoas comuns. Dentro ou fora de cena, o elenco do Grupo Galpão encena para as lentes de Coutinho por meio de gestos, palavras e olhares performáticos.

Já *As Canções* traz relatos de vida por meio da música. No documentário, 18 personagens entoam e contam quais canções e por quais motivos elas são consideradas trilhas sonoras de suas vidas. Dessa vez, apenas pessoas comuns participam do filme, que impõe regras como de aparecer em cena sozinho, sem instrumentos e ficar sentado, sem dançar. Mas Coutinho novamente aposta em palco e cortinas como pano de fundo de um filme, estimulando a transformação de pessoas comuns em personagens. Naquele ambiente, em conversa com o diretor, elas revelam casos de amor, perda e saudades, normalmente acompanhados de histórias melodramáticas. A última cena do longa-metragem se assemelha à de *Jogo de Cena.* Nas sequências dessas duas obras, permanecem enquadradas no plano as cadeiras que serviram para receber personagens e histórias. Mas, nestas cenas finais, elas surgem vazias, sugerindo uma extensão dos filmes, como se sempre houvesse alguém, a exemplo do próprio espectador, disposto a confessar sua história também.

Por mais que as estratégias comuns ao cinema ficcional já sejam reconhecidas e compartilhadas nas obras documentais, o conceito de performance, no entanto, ainda é pouco teorizado no campo do documentário. O termo tem uma ampla utilização: está presente no teatro, no cinema, na música, na dança e nas artes plásticas. Etimologicamente, vem do francês *par fournir*, que significa enfeitar, permanecer em uma tarefa até que ela seja completada. O verbo *to perform* indica realizar, agir de modo a levar a uma conclusão. Posteriormente, a ideia de desempenho foi associada à performance. Ainda insuficiente, a expressão corresponde a uma atividade realizada por um indivíduo ou grupo na presença de outro indivíduo ou grupo.

Qualquer interferência na rotina altera o comportamento de uma pessoa. Filmagem ou qualquer outro tipo de situação incomum ao cotidiano de um indivíduo,

como uma entrevista ou conversa voltada para compartilhar sua experiência com alguém desconhecido, sugere encenação, uma vez que o ser humano representa nessas ocasiões em que não está acostumado a vivenciar. Ele se apresenta como gostaria de ser e como desejaria ser visto. Segundo Erving Goffmann (1985), quando um indivíduo está na presença imediata de outros, suas ações terão um caráter promissório. Contudo, por mais que os documentários se apropriem da performance, o conceito ainda permite debates e aspectos a serem aprofundados neste trabalho. O termo sugere mascaramento, atuação e encenação, ideias que remetem à ficção, logo, contrárias à utopia de que o documentário deve ser semelhante ao real. O gênero, no entanto, não corresponde à verdade em si, mas à verossimilhança. É, antes de tudo, a representação da realidade.

> O vocabulário corrente na revisão teórica do campo do documentário dos últimos dez anos já inclui, sem embaraços, termos como "atores sociais", para designar os sujeitos que são alvos do interesse do documentário, ou como "narrativa", para dar conta dos procedimentos estéticos articulados no âmbito do discurso fílmico. No entanto, com menos recorrência, utiliza-se o termo performance, que parece ainda estar atavicamente vinculados à noção de ficção e de atuação, portanto, aparentemente contrário ao que compõe a expectativa social, historicamente construída, do domínio do documentário. O termo é usado em momentos específicos, onde, justamente, a dimensão da "ficcionalização" está mais obviamente colocada pela narrativa, e é nesse sentido que ele tem sido teorizado no campo do documentário (BALTAR, 2008, p. 5)

No caso da prática documentária de Coutinho, de acordo com Mariana Baltar, a encenação simplesmente não está inclusa, mas é central em sua obra, que se apropria de artefatos convencionais da ficção, como a encenação de atores sociais e a atuação do próprio diretor. Em suas produções, Coutinho ou a sua voz sempre aparecem, tornando-o também personagem ativo de seus filmes. Em *Jogo de Cena*, por exemplo, em diversos momentos o cineasta interage com as atrizes, dialogando como se elas estivessem contando suas próprias histórias e fazendo perguntas sobre experiências que o diretor sabe que não pertencem às atrizes. Atitudes estas que reforçam sua representação. Já em *As Canções*, o cineasta canta um trecho da música *Fascinação*, de Elis Regina, junto a uma personagem. Em entrevista à revista Bravo!, em dezembro de 2011, o próprio Coutinho afirmou: "É preciso ser um ator. Eu sou um ator, aliás. Você

acha que na vida real sou como nas entrevistas? Sou mal-educado! Pobre das pessoas que me conhecem" (COUTINHO, 2011).

Quanto à atuação dos entrevistados, segundo o cineasta João Moreira Salles[3], qualquer um empenhado em frente a uma câmera, contando sua história ou não, passa uma verdade. Em *Jogo de Cena*, uma entrevistada se apropria da experiência da outra, mas o importante é como se conta e de que forma se apropria, a força do que é dito. Até porque quando somos colocados em frente à câmera dificilmente agiríamos da mesma forma caso ela não estivesse presente.

Nesse sentido, no documentário, não importa mais quem conta determinada história, se é uma atriz ou uma personagem. O que interessa é a verdade exposta e a convicção que a entrevistada apresenta. O que está em jogo, na verdade, é de que maneira ela exprime a fábula através da sua performance, ocasionada no acontecimento fílmico criado por Coutinho a partir da escuta sensível do cineasta e dos dispositivos e elementos de filmagem utilizados pelo diretor em *Jogo de Cena*. "A representação é uma atividade natural ao homem, constatada em todas as sociedades. Nada mais espontâneo do que o gosto do simulacro ou do disfarce, que permitem a todos projetar-se em imagens de si mesmos" (ABIRACHED *apud* BETTON, 1987).

Dessa forma, trabalharemos nesta dissertação a noção de performance como processo de construção criativa para dar conta da complexidade do ato de realização documental de Eduardo Coutinho: o encontro do diretor com o personagem. A partir da escuta sensível do cineasta, que se preocupa em ouvir e dar voz a entrevistado e entrevistador, é estabelecida entre os interlocutores uma conversa espontânea e íntima, que aciona nos indivíduos um comportamento peculiar em frente à câmera, isto é, performance. Em *Jogo de Cena,* filme que escolhemos como objeto de estudo - por ser o momento de cristalização da estética em torno de experimentações em torno dos dispositivos cênicos da obra de Coutinho - mulheres constroem, a partir de suas experiências de vida, produção de sentidos, derivada do corpo e manifestada por expressões e gestos, que é essencial para a existência do filme. Nele, o que importa é como essas entrevistadas se apresentam e como a verdade é narrada por cada uma delas.

Nesse sentido, a pesquisa que aqui apresentamos tem a intenção de discutir o cinema documental na tentativa de dimensionar como a escuta sensível de Eduardo

[3] Em depoimento nos extras do DVD *Jogo de Cena*.

Coutinho aliada ao método de filmagem do diretor (composto por montagem, dispositivos e aparatos cinematográficos) acionam a performance no documentário e de que forma as entrevistadas produzem sentidos no filme *Jogo de Cena,* entrando no jogo proposto pelo cineasta. A questão que norteia este trabalho é que esse estilo de filme se apropria de uma tipologia de entrevista e de elementos cinematográficos - como montagem, cenário, iluminação e encenação - e cotidianos e os utiliza como estratégia narrativa, a fim de apresentar-se mais verossímil ao espectador. Amplificando, dessa maneira, a noção de melodrama e a capacidade do público em reconhecer a realidade ali exposta. Deste modo, esta dissertação visa pensar a performance no filme *Jogo de Cena* como processo de construção criativa, tentando compreender de que forma ela é constituída e como Coutinho convoca mulheres a participarem do seu jogo de cena.

Com esse objetivo, a dissertação se estrutura em quatro capítulos. Já que os conceitos de ficção e não-ficção não dão conta da complexidade que envolve o cinema de Eduardo Coutinho, propomos no primeiro capítulo o estudo de novos conceitos em torno do gênero de não-ficção. No segundo capítulo, iremos mapear como os dispositivos de filmagem[4], como a escuta sensível de Eduardo Coutinho, desencadeia nos entrevistados a perspectiva de performance. O intuito é, ainda, de identificar a gênese da escuta sensível na obra do cineasta e a sua materialização em filmes específicos, além de verificar como as formas de escuta, ambiência para filmar, sensibilidade na entrevista e atuação do próprio diretor compõem a escuta sensível do diretor.

No terceiro capítulo, temos o propósito de retratar a performance no documentário. Definir o conceito, investigar como ela passou a ser associada ao cinema, sobretudo no campo da não-ficção. Objetivamos, também, mapear como a encenação se constitui no documentário de Eduardo Coutinho. Deste modo, discorremos sobre o que significa encenar no cinema documental, como se dá a performance do diretor/entrevistador e do entrevistado/personagem e quais requisitos um indivíduo precisa apresentar para ser capaz de jogar. Por fim, no último capítulo, faremos uma

---

[4] Segundo Consuelo Lins, "dispositivo é um termo que Coutinho começou a usar para se referir a seus procedimentos de filmagem. [...] Para o diretor, o crucial em um projeto de documentário é a criação de um dispositivo, e não o tema do filme ou a elaboração de um roteiro – o que, aliás, ele se recusa terminantemente a fazer. O dispositivo é criado antes do filme e pode ser: "Filmar dez anos, filmar só gente de costas, enfim, pode ser um dispositivo ruim, mas é o que importa em um documentário" (LINS, 2007, p. 101).

análise fílmica de *Jogo de Cena* a partir do método sugerido por Anne Goliot-Lété e Francis Vanoye, verificando como a escuta sensível e os métodos de filmagem de Coutinho acionam a performance no documentário em questão.

Com o propósito de identificar e analisar o cinema documental, especificamente a estratégia narrativa de Eduardo Coutinho, tomamos por base obras de cineastas europeus, americanos e brasileiros. Utilizamos conceitos de melodrama de Ivete Huppes, Jean-Marie Thomasseau e Mariana Baltar. Sobre performance, referências de Alfredo Dias D'Almeida, Cláudio Bezerra, Elen Döppenschmitt, Erving Goffmann, Jean-Pierre Ryngaert, Mariana Baltar, Marvin Carlson e Patrice Pavis. A respeito de análise fílmica e imagética, recorremos à Anne Goliot-Lété, Francis Vanoye e Martine Joly. Baseamos-nos em ideias de Alfredo Dias D'Almeida, Bela Balázs, Bill Nichols, Christian Metz, Gérard Betton, Ismail Xavier e Umberto Barbaro acerca de estéticas cinematográficas. Por fim, sobre o documentário de Eduardo Coutinho, utilizamos Cláudia Mesquita, Cláudio Bezerra, Consuelo Lins, Cristina Teixeira, o próprio Eduardo Coutinho e Mariana Baltar.

CAPÍTULO 1 - ZONAS LIMÍTROFES FICCIONAIS E NÃO FICCIONAIS: O CINEMA DA ASSERÇÃO PRESSUPOSTA

Embora os conceitos de ficção e não-ficção não sejam capazes de distingui-los em gêneros completamente distintos, a ideia de que o documentário captaria um real "puro", naturalmente, não é absoluta. Segundo Bill Nichols (2007), a tradição desse campo cinematográfico está profundamente enraizada na capacidade que ele tem de nos transmitir uma impressão de autenticidade. Para o autor, a credibilidade do espectador depende da forma como ele reage ao conteúdo exposto no filme. A fruição está relacionada ao entendimento do ponto de vista exposto, e é por meio de estratégias discursivas que um indivíduo pode acreditar no que está sendo dito na ficção e na não-ficção, sendo, assim, "envolvido" pela história.

"Uma narrativa excitante, em qualquer meio, pode ser experimentada como uma realidade virtual porque nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias com uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta" (MURRAY, 2003, p. 102). É por meio do cinema que, de acordo com Bela Balázs, milhões de pessoas frequentam salas de exibição todas as noites e, através da visão, vivenciam acontecimentos, personagens, emoções, estados de espíritos, pensamentos.

> No cinema, a câmera carrega o espectador para dentro mesmo do filme. Vemos tudo como se fosse do interior, e estamos rodeados pelos personagens. Estes não precisam nos contar o que sentem, uma vez que nós vemos o que eles veem e da forma em que eles veem. Embora nos encontremos sentados nas poltronas pelas quais pagamos, não é de lá que vemos Romeu e Julieta. [...] Nosso olho, e com ele nossa consciência, identifica-se com os personagens no filme; olhamos para o mundo com os olhos deles. [...] Nossos olhos estão na câmera e tornam-se idênticos aos olhares dos personagens. Os personagens veem com os nossos olhos. É neste fato que consiste o ato psicológico de "identificação" (BALÁZS *apud* XAVIER, 2003, p. 85).

De acordo com o livro *Estética do Cinema*, de Gérard Betton, as atitudes estéticas e os elementos da linguagem cinematográfica elencadas pelo autor permitem que os espectadores experienciem os relatos expostos, sejam alçados ao ambiente fílmico e passem a vivenciar o universo proposto pelo filme. Segundo Betton, a

preparação rigorosa ou a improvisação, assim como o realismo cinematográfico e os idealismos, além de técnicas persuasivas como som, cenário, iluminação e representação fazem com que a história narrada transpasse do pensamento do autor à imaginação do espectador.

> No cinema, o espectador está a meio caminho entre o sonho e a realidade. Está num estado simultaneamente consciente e insconciente: consciente, pode ver as imagens, apreender a linguagem fílmica, julgar e refletir sobre a arte do diretor; inconsciente, vive em um universo aparentemente ilógico, irracional, da qual ressurgem desejos e frustrações reprimidas. [...] É realmente bastante frequente que esse fenômeno de identificação persista após a projeção, sobretudo entre os jovens (BETTON, 1987, p. 103 e 104).

No caso do cinema de Coutinho, sua prática documental é caracterizada por dramatizar histórias de vida de personagens, em grande parte, anônimos. Para que o público se identifique com o método fílmico, o diretor formata uma forma particular de entrevista, que nomeamos aqui de escuta sensível[5], que possibilita o diálogo com o entrevistado, aliada a aparatos comuns ao cinema ficcional, como performance, montagem, iluminação, cenário, música e atores. A verossimilhança é a disposição com a qual o público se veja como parte atuante do filme.

Dessa maneira, a hipótese aqui apresentada é que no cinema, os recursos ficcionais e não-ficcionais estabelecem uma relação íntima, indissociável, só podendo ser distinguida no momento da enunciação. Em síntese, partir da ideia de que ficção e não-ficção são categorias pressupostas parece mais "engessar" as formas de classificação e de rotulação de uma obra que propriamente tentar entender sua dinâmica. No caso da obra de Eduardo Coutinho, essa zona limítrofe entre ficção e não-ficção ocorre a partir da esfera de intimidade proposta pelo diretor, mediante dispositivos de filmagem e entrevistas performatizados pelo cineasta. Porém, antes de se aprofundar mais a respeito do estilo do realizador, propomos refletir sobre novos rascunhos conceituais para problematizações em torno do gênero de não-ficção. Esse debate se faz necessário uma vez que as definições estanques de "ficção" e "não-ficção" parecem não dar conta da complexidade que envolve o cinema de Eduardo Coutinho.

---

[5] No capítulo 2, faremos a descrição e a conceituação sobre a escuta sensível de Eduardo Coutinho.

Segundo o artigo *Ficção, não ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual*, de Noël Carroll, as denominações documentário e cinema não-ficcional, utilizadas na cultura em geral e nos estudos do cinema, são úteis para fins práticos, mas imprecisas na teoria. No ensaio, publicado no livro *Teoria contemporânea do cinema* (2007), volume II, organizado por Fernão Ramos, Carroll sugere uma guinada teórica ao desenvolver e propor o conceito de "cinema da asserção pressuposta".

Embora o autor suponha que a apropriação do termo documentário tenha sido derivada do cineasta escocês John Grierson para se referir à *Moana* (1926), de Robert Flaherty, Carroll ressalta que, antes de Grierson empregar sua tradução em inglês, o termo "documentário" foi amplamente utilizado nos anos 1920 na França, segundo Chuck Wolf, por meio de Carl Plantinga. Posteriormente usado por outros autores para se referir à não-ficção, a denominação escolhida por Grierson para constituir a sua própria prática foi definida como

> "tratamento criativo das atualidades. A noção de *tratamento criativo* possui, nessa fórmula, uma função bastante particular. Pretendia discutir o documentário griersoniano de objetos como as *actualités* de Lumière e os cinejornais" (CARROLL, 2007, p. 70).

Para o escocês e outros cineastas e teóricos do período do cinema mudo e do início do cinema sonoro, já estaria implícito na atividade cinematográfica a criação sobre o real, indo – obviamente - além da simples reprodução do que fosse colocado em frente à câmera. Carroll, no entanto, enfatiza que a definição de Grierson não se aplica mais ao campo nos dias de hoje, uma vez que o termo não inclui outros objetos considerados importantes no gênero documental. A crítica do filósofo não se direciona a Grierson, mas a todos que generalizam o termo para compreender a temática em sua completude. "A noção griersoniana de documentário contempla uma gama de objetos muito mais restrita do que a citada pela maioria dos autores que viriam a escrever sobre o chamado 'documentário'" (CARROLL, 2007, p. 71).

A fim de atenuar a vasta noção empregada por outros autores quanto ao termo não-ficção e ampliar a visão do cineasta escocês, Noël Carroll propõe a introdução de um novo conceito, o de "cinema da asserção pressuposta", considerado pelo autor como

mais apropriado para os debates nesse campo de investigação. Para formular sua teoria, ele tenta distinguir ficção e não-ficção e sugere uma análise do cinema da asserção pressuposta como uma subcategoria do gênero não-ficcional.

Ao distinguir ficção e não-ficção, Carroll evidencia que muitos teóricos do cinema - considerados pelo filósofo como desconstrucionistas[6] - dão como certa a impossibilidade de separar os dois gêneros, defendendo, assim, que qualquer filme é ficcional. Para exemplificar sua constatação, o autor apresenta um trecho de *O significado imaginário* (1975), onde Christian Metz afirma que toda obra fílmica é um filme de ficção. O compartilhamento que ambos os campos fazem de ferramentas cinematográficas como montagem e flashback e o uso de maneirismos - como instabilidade da câmera, pontos de vista, etc - para dar mais impressão de realismo ou autenticidade à obra dificultam a diferenciação entre ficção e não-ficção.

Carroll critica a argumentação de Metz quanto à diferença entre ficção e não-ficção e a postura do teórico francês sobre a distinção entre ficção e representação, contradizendo-se, segundo o filósofo americano, à lógica da representação. De acordo com Carroll, representações não são idênticas ao que representam, não são exatamente o que representam. "Ao exigir a presença de Sarah Bernhardt na sala de projeção para que seu filme *não* seja considerado ficcional, Metz esquece (e, em verdade, contradiz) o que é uma representação, além de fazê-la equivaler a uma ficção" (CARROLL, 2007, p. 75).

> Metz lembra-nos que, quando Bernhardt interpreta Fedra, existe uma pessoa, Bernhardt, à nossa frente, ao passo que, quando assistimos a um filme com os mesmos acontecimentos, ela não está presente. Correto. O que ele ignora é o fato de que a atriz Bernhardt sobre o palco é um veículo representacional. Ou melhor, um veículo representacional ficcional. Ela representa Fedra. E *existe*, também, um veículo representacional presente na sala de projeção, qual seja, o dispositivo cinematográfico que projeta o filme de Bernhardt/Fedra. Portanto, não há nenhuma diferença teórica relevante entre *performance* e filme em termos da presença de veículos representacionais (CARROLL, 2007, p.75)

O veículo representacional, por sua vez, pode apresentar tanto uma ficção como uma não-ficção. Deste modo, o filósofo conclui que a sua presença ou a sua ausência é

[6] Noël Carroll os classifica como desconstrucionistas em razão de esses estudiosos tentarem suprimir a distinção entre ficção e não-ficção.

irrelevante na tentativa de diferencia o caráter ficcional e não-ficcional dos casos. De acordo com Carroll, a ausência designada por Metz parece ser uma característica essencial das representações, independente de estarem atreladas à ficção ou à não-ficção.

Ao retomar a análise da ótica desconstrucionista sobre a impossibilidade de separar ficção e não-ficção, o autor americano reafirma que o cinema não-ficcional não só compartilha as estruturas do ficcional, como os diretores do primeiro campo também assimilam procedimentos narrativos derivados da ficção. Do mesmo modo, cineastas de filmes ficcionais utilizam a estilística não-ficcional. Contudo, essas atitudes não justificam a generalização de que todo e qualquer filme é ficcional. Esse tipo de consideração pressupõe, ainda, que não há diferença entre ficção e não-ficção. "Outra conclusão possível, e igualmente consistente com as observações em foco, é a de que a distinção entre ficção e não-ficção não se baseia em uma diferença fundamental entre as propriedades estilísticas dos filmes ficcionais e não-ficcionais" (CARROLL, 2007, p. 76).

Na literatura, por exemplo, aspectos textuais específicos - como estilos de texto - não definem uma obra como ficção. Carroll assegura que quaisquer elementos característicos da ficção podem ser utilizados por um escritor de não-ficção objetivado a conferir efeitos estéticos ao seu livro. O mesmo acontece com o autor ficcional, que pode recorrer a técnicas textuais normalmente associadas à não-ficção com o intuito de gerar uma diversidade de efeitos, como o de aumentar a impressão de verossimilhança da sua construção narrativa. A partir desses fatores, o filósofo destaca um problema teórico, de que características textuais (imanentes) ou linguísticas integrais ou exclusivas ao gênero ficcional ou não-ficcional não são capazes de diferenciar a ficção da não-ficção.

Normalmente, antes de iniciarmos a leitura de uma obra, já somos informados se ela trata de uma ficção ou de uma não-ficção. Em alguns casos, quando o contexto do livro é desconhecido, é preciso buscar elementos estilísticos ou textuais que possam facilitar o reconhecimento do gênero da obra, se é ficcional ou não-ficcional. Porém, o autor americano alerta que esse procedimento adotado para identificar uma obra não é único, tampouco conclusivo, uma vez que um escritor de ficção pode se apropriar de

atributos da não-ficção e vice-versa. Logo, Carroll pontua que a distinção entre ficção e não-ficção não está associada à probabilidade. Seria, portanto, uma questão conceitual.

Segundo o autor, os aspectos textuais manifestos não determinam a ficcionalidade de um texto. "A ficcionalidade ou não de um texto é dependente de suas propriedades (relacionais) não-manifestas. Não se pode afirmar que um texto é ficcional em razão de suas propriedades manifestas, examinadas isoladamente" (CARROLL, 2007, p. 78). É necessário, portanto, fazer uma análise mais ampla, não restringindo a leitura do texto apenas a sua superfície. A mesma prática pode ser aplicada ao cinema. Analisar as propriedades estruturais manifestas não é suficiente para concluir e classificar um filme como ficcional ou não-ficcional. Mesmo antes de uma obra ser lançada, o espectador já tem conhecimento do que se trata a "etiqueta" cinematográfica. A informação é derivada do boca a boca, das críticas, da divulgação na imprensa e nos meios publicitários.

> Os teóricos do cinema estão corretos ao apontar as sobreposições estilísticas entre o cinema ficcional e o não-ficcional. Mas equivocam-se ao tomar esse fato como indicativo da inexistência de uma distinção entre ficção e não-ficção, ou da ficcionalidade de todos os filmes. O seu erro é de caráter lógico. Presumem que, se não há diferenças estilísticas entre os filmes ficcionais e não-ficcionais, então não existe diferença alguma. Mas trata-se de um grosseiro *non sequitur*, porque não previram a possibilidade da existência de outras diferenças que não as estilísticas ou formais, em função das quais pode-se traçar a distinção (CARROLL, 2007, p. 78)

A argumentação do autor americano sobre a possibilidade de distinguir ficção e não-ficção se baseia nas intenções autorais - relacionadas ao realizador e ao espectador - que nem sempre estão manifestas nas obras. O problema em não conseguir visualizar diferença entre filmes ficcionais e não-ficcionais é, de acordo com Carroll, de ordem filosófica. Para constituir a distinção dos gêneros, o filósofo utiliza o modelo comunicativo de intenção-resposta, inspirado em Paul Grice.

Aplicada à arte e bastante utilizada nos dias de hoje por filósofos focados em desenvolver teorias da arte ou da ficção, o modelo de intenção-reposta sugere que "um artista comunica-se com uma audiência através da indicação de como pretende que esse público responda a seu texto (qualquer estrutura de signos com sentido)" (CARROLL,

2007, p. 80). O público, por sua vez, apresenta determinada postura referente à obra a partir do reconhecimento das intenções do autor de que o espectador responda daquela forma.

> Tal abordagem é social, ao menos no sentido de sua dependência para com certas relações, presentes em nossas práticas comunicativas, entre emissores e receptores de signos com sentido. Além disso, se for aplicável ao caso da ficção e da não-ficção, ela postulará uma propriedade relacional, não-manifesta, dos textos em questão como determinante de seu estatuto ficcional ou não-ficcional. E é justamente esse tipo de propriedade que buscamos em nosso esforço para distinguir entre filmes ficcionais e não-ficcionais (CARROLL, 2007, p. 80)

Ao aplicar o modelo comunicativo de intenção-resposta ao gênero ficcional, o autor americano apresenta a hipótese de que um conjunto de signos com sentido, como um romance ou filme, corresponde à ficção apenas se manifesto por um emissor intencionado que o fruidor responda com "postura ficcional". Esse comportamento seria derivado a partir do reconhecimento do público quanto à "intenção ficcional do emissor", neste caso, do cineasta.

1.1 O jogo da intenção ficcional

Carroll sintetiza sua teoria da seguinte forma: "uma estrutura de signos com sentido é uma ficção apenas se apresentada por emissor com a intenção ficcional de que o público responda a ela adotando uma postura ficcional, com base no reconhecimento de que é essa a intenção ficcional do emissor" (CARROLL, 2007, p. 81). O termo "intenção ficcional" é, para o filósofo, o objetivo de um cineasta de uma estrutura de signos com sentido de que o espectador imagine o conteúdo da obra assistida baseado no reconhecimento de que é assim que o autor espera que ele reaja.

Um dos exemplos que o autor americano usa para explicar sua teoria é na literatura, citando o local de residência de Sherlock Holmes. Segundo Carroll, quando Conan Doyle escreve que a rua é a Baker Street, ele espera que imaginemos o cenário. Afinal, a atitude mental é de imaginação, e não de crença. Outro exemplo é o romance *O último suspiro do mouro* (1996), de Salman Rushdie, que tenta transmitir a bela

adormecida, Aurora, como uma pintora indiana. O autor pretende que o público adote essa visão a partir do reconhecimento da construção do escritor e, assim, imagine as pessoas, as ações e os acontecimentos designados na história.

Noël Carroll ressalta que alguém pode, obviamente, não levar em conta a narrativa apresentada por Rushdie, acreditando e não imaginando que Aurora tenha sido uma pintora indiana. Esse fato evidencia que prescrever um comportamento não significa predizer uma atitude. O filósofo afirma que a intenção ficcional do autor do romance vai além de que o leitor imagine a história, ela envolve ainda o componente reflexivo – "o de que o público imagina o conteúdo pela razão de reconhecer que é assim que Rushdie intenciona que ele responda" (CARROLL, 2007, p. 83). O propósito ficcional do autor é de que o público imagine a história por identificar que é exatamente essa atitude que o escritor almeja.

Sendo assim, a ideia de intenção ficcional está associada ao ponto de vista do autor, enquanto a noção de postura ficcional corresponde ao ponto de vista do público. A postura do público, por sua vez, está relacionada quando o autor pretende que o espectador adote uma postura sobre o conteúdo proposicional[7] da narrativa exposta. Para Carroll, quando o título é uma ficção, a postura é de imaginação. A postura ficcional, ainda conforme o autor, implica que a audiência imagine a história de uma estrutura de signos – palavras, imagens, entre outros - com sentido.

Para responder aos "desconstrucionistas", o autor americano ressalta a importância de compreender o termo imaginação. Um dos conceitos apresentados por ele consta nas *Meditações* de Descartes e na *Crítica da razão pura* de Kant, considerando que imaginação é a faculdade que une as percepções. Essa noção, no entanto, é desconsiderada pelo filósofo quando ele supõe que o ponto de vista desconstrucionista pode ser retomado ao associar esse conceito de imaginação à análise da ficção, uma vez que romancistas, por exemplo, podem buscar provocar em seus leitores a imaginação construtiva.

Outro conceito apresentado no ensaio de Carroll é que imaginação é a capacidade para a construção de imagens mentais. A definição também é descartada pelo autor para determinar ficção, uma vez que a reação do público a uma ficção

[7] De acordo com o filósofo, "conteúdo proposicional é aquilo que é transmitido por uma estrutura de signos com sentido, em que os signos com sentido não se limitam às frases de linguagens naturais ou formais" (CARROLL, 2007, p. 83).

independe da construção de imagens mentais. Do mesmo modo que um espectador pode criar imagens mentais a partir de uma narrativa, é possível acreditar na história contada mesmo sem uma imagem mental do personagem.

A respeito de imaginação, Carroll afirma que, na história, o termo foi menos estudado pelos filósofos do que os estados mentais como a crença. Por essa razão, é preciso especificar, hoje, qual noção de imaginação pretende-se empregar ao falar de ficção. Como eliminou o uso da imaginação construtiva e da imaginação associada a imagens mentais, o autor propõe a adoção do que ele define como imaginação supositiva. Para explicar a denominação, Carroll utiliza a admissão de um pressuposto "x" ou a suposição de "x" em demonstrações matemáticas. De acordo com Carroll, analisamos o conteúdo preposicional – no caso, "x" – sem nos comprometer com esse dado pensamento sob a forma de uma crença. Nas nossas mentes, "x" é considerado como uma hipótese, e não uma asserção. Sendo assim, avaliado de modo não-assertivo.

> Acreditar em "*x*", por outro lado, é tomá-lo como um pensamento assertivo. A ideia é que podemos entreter pensamentos ou conteúdos proposicionais – como o de que Aurora é uma grande pintora indiana – como assertivos ou não-assertivos. Entreter um pensamento, ou conteúdo proposicional, como não-assertivo é imaginá-lo no sentido de uma *imaginação supositiva*. E é esse o conceito de imaginação supositiva que é pertinente para a análise da ficção (CARROLL, 2007, p. 85)

Deste modo, Carroll argumenta que nas ficções os autores propositalmente apresentam situações para serem "entretidas" no pensamento do receptor. O filósofo destaca, ainda, que quando um autor convida o público para imaginar o conteúdo proposicional de uma narrativa, ele nos intima a considerar a sua história, incluindo o que ela pressupõe e implica, não deixando o público livre para imaginar conforme desejar. Isto é, a imaginação supositiva do público é uma imaginação controlada, sugerida pelo autor da narrativa. "Os detalhes do texto controlam o que é legítimo que o público imagine em resposta à intenção ficcional do autor" (CARROLL, 2007, p. 86).

Logo, a proposta de Carroll sobre o que significa um texto – fílmico ou não – ser ficcional se baseia na afirmação de que uma estrutura de signos com sentido, produzida pelo emissor, é ficcional mediante a condição de o autor apresentar essa estrutura de

signos ao público com a pretensão de que ele imagine supositivamente o conteúdo proposicional da estrutura de signos, por reconhecer que é essa a intenção do emissor.

Seguindo a mesma fórmula, o filósofo americano define a não-ficção a partir da negação do conceito da ficção: uma estrutura de signos é não-ficcional se o emissor a apresentar ao público com o objetivo de que ele não imagine supositivamente essa estrutura de signos, como resultado de seu reconhecimento da pretensão do autor. "Ou seja, uma não-ficção é quando apresentada por um autor ao público com a intenção de que este reconheça que *não está obrigado* a entreter o conteúdo proposicional da estrutura de signos com sentido como não-assertivo" (CARROLL, 2007, p. 86-87).

Ainda assim, o autor americano vai mais além, tentando apresentar a definição completa da não ficção. Uma estrutura de signos com sentido é não-ficcional somente se ela é apresentada pelo emissor ao público na qual o autor pretende: 1) que a audiência reconheça a intenção do emissor para que a estrutura signifique "*p*"; 2) que o receptor reconheça que o autor pretende que o público não entretenha "*p*" como não-assertivo; 3) que o receptor não entretenha "p" como não-assertivo; e 4) que o autor pretenda que 2 seja uma das razões do público para 3. Nesse sentido, segundo Carroll, qualquer filme cujo realizador não prescreva aos espectadores seu conteúdo proposicional como não-assertivo integra essa categoria de não-ficção. O mesmo vale para os que não comunicam como pretendem que o público compreenda o conteúdo proposicional, se posicionando fora do jogo da asserção. Inclusive, quando determinado conteúdo proposicional é considerado neutro ou indiferente para o cineasta e serve apenas de estímulo - não sendo fundamental para o objetivo do filme - ainda assim se trata de uma não-ficção.

Para os estudos do cinema, Carroll propõe, também, uma subcategoria do conceito anterior de não-ficção, considerada pelo filósofo como negativa, uma vez que o realizador pretendia que o receptor deixasse de imaginar o conteúdo proposicional do texto. Dessa vez, a sugestão é positiva, "especifica o que o autor intenciona que o público faça com o conteúdo proposicional da estrutura de signos com sentido em questão. Isto é: devemos entreter o seu conteúdo proposicional como um pensamento assertivo" (CARROLL, 2007, p. 88). O emissor conduz o público a entreter o conteúdo proposicional da obra como assertivo, ou seja, intenciona de forma assertiva que o

receptor adote uma postura assertiva quanto à narrativa, a partir do reconhecimento de que é justamente esse o objetivo do emissor.

> Chamo esses filmes como de asserção *pressuposta* não apenas porque o público presume que deve entreter o seu conteúdo proposicional como assertivo, mas porque podem, também, mentir. Ou seja, presumimos que envolvam asserções, mesmo nos casos em que o cineasta está intencionalmente dissimulando e, ao mesmo tempo, sinalizando a intenção assertiva. Além disso, tais filmes são avaliados em termos das condições-padrão para a asserção não-defectiva, as quais incluem: que o cineasta esteja comprometido com a verdade (ou plausibilidade, conforme o caso) das proposições expressas pelo filme e que as proposições expressas pelo filme obedeçam aos padrões de evidência e argumentação apropriados às alegações de verdade (ou plausibilidade) nele contidas (CARROLL, 2007, p. 89)

Quando se trata de um cinema do fato pressuposto, o diretor expõe o filme com a intenção assertiva de que o receptor entretenha a narrativa da obra como assertiva. A fim de que o seu propósito seja não-defectivo, o realizador apresenta a verdade da narrativa e se responsabiliza, de acordo com Carroll, pelos padrões de evidência e argumentação necessários para comprovar tal verdade do conteúdo apresentado. Ao reconhecer o propósito assertivo do autor, a audiência entretém a narrativa do filme como um pensamento assertivo. Em outras palavras, o público leva em consideração aquilo que o autor acredita ser verdade ou plausível. Em algum momento, se o público duvidar que o realizador não considera como verdade o conteúdo transmitido, mesmo com o indicativo da intenção assertiva, a audiência suspeitará que o cineasta estará mentindo. Logo, aquele filme não está comprometido com os padrões de evidência e o público irá supor que a obra está equivocada ou sem sentido.

Segundo o filósofo, “a asserção pressuposta envolve a intenção assertiva, por parte do cineasta, de que o público adote uma postura assertiva com respeito ao conteúdo proposicional do filme, como resultado de seu reconhecimento da intenção assertiva do cineasta” (CARROLL, 2007, p. 90). O autor espera, ainda, uma intenção de sentido, isto é, que o receptor compreenda a estrutura de signos com sentidos exposta pelo seu filme. Neste sentido, Carroll sugere que um filme de asserção pressuposta “envolve uma intenção de sentido por parte do cineasta que fornece a base para a compreensão de sentidos pelo público, assim como uma intenção assertiva por parte do

cineasta que serve como base para a adoção de uma postura assertiva pelo público" (CARROLL, 2007, p. 91).

Para melhor compreensão da teoria, Carroll faz uma comparação com uma teoria alternativa, a que ele denomina de "cinema do fato pressuposto". Nesse caso, o realizador espera que o público acredite que as imagens da obra são traços históricos. Para isso, o diretor precisa entreter no pensamento da audiência, como asserção, que as imagens advêm de onde elas dizem terem sido originadas. Esses filmes são chamados de "do traço pressuposto" porque o cineasta pode estar mentindo quanto à origem das imagens.

Os conceitos, no entanto, se distinguem da seguinte forma: o cinema da asserção pressuposta é mais amplo, pois permite mais espécies de intenção assertiva, enquanto o do traço pressuposto envolve diretores que têm uma intenção particular, de entreter o público com imagens como uma asserção de que são traços históricos. É, inclusive, o cinema do fato pressuposto que envolve o termo "documentário" que muitos associam ao cinema documentário.

Contudo, Carroll acredita que a adoção do conceito de cinema da asserção pressuposta é mais eficiente para integrar o que estudiosos consideram como não-ficção, uma vez que nesses filmes referidos pelos teóricos não se pretende que o receptor acompanhe as imagens como traços históricos. Quando um filme apresenta uma ilustração, por exemplo, o espectador tem consciência de que as imagens jamais existiram, que não passam de meros informativos. O que se espera é que o receptor entretenha em seu pensamento a história como assertiva, e não que considere as imagens reproduzidas como autênticas.

Segundo o filósofo, o conceito de cinema da asserção pressuposta é mais interessante para dimensionar filmes "documentários", pois permite que as obras usem animação, imagens de arquivo, reencenação, ilustração, entre outros. Inclusive, o autor argumenta que um filme de asserção pressuposta pode ser inteiramente composto por animações, pois esse conceito requer apenas que "a estrutura de signos com sentido seja apresentada com a intenção assertiva autoral de que entretenhamos seu conteúdo proposicional sob a forma de pensamento assertivo. Não exige que consideremos as imagens como traços históricos autênticos" (CARROLL, 2007, p. 94). Por ser mais

abrangente, a noção de cinema de asserção pressuposta, conforme Carroll, é mais útil aos propósitos dos estudiosos do cinema do que a de cinema do traço pressuposto.

Ambos os conceitos foram desenvolvidos a partir do modelo comunicativo da intenção-resposta. E, embora muitos teóricos do cinema não acreditem na possibilidade de o público ter acesso às intenções dos realizadores, as duas noções defendidas por Carroll envolvem o reconhecimento do público quanto ao propósito do emissor. O filósofo argumenta que a teoria do cinema da asserção pressuposta é ontológica – "uma explicação da natureza de certa categoria de filmes – e não uma teoria epistemológica sobre como identificá-los" (CARROLL, 2007, p. 95).

O autor americano ressalta que na vida social constantemente somos capazes de reconhecer as intenções de um emissor. Quando recebemos uma conta, por exemplo, sabemos que temos que pagar. Quando alguém passa um prato com algum alimento, pretende que nos sirvamos. Logo, de acordo com Carroll, somos mais bem-sucedidos quanto a esse reconhecimento de intenções das pessoas do que malsucedidos. "O tecido social somente é coeso porque somos peritos em discernir as intenções alheias, incluindo as dos cineastas" (CARROLL, 2007, p. 96). Inclusive, somos capazes de supor as intenções de quem já morreu. Por mais que muitos líderes políticos jamais tenham assumido seus propósitos publicamente, os historiadores têm certeza de algumas intenções, como a de Kennedy concorrer à presidência.

Muitos estudiosos do cinema e das humanidades, segundo Carroll, duvidam da ideia de intenção autoral porque acreditam - principalmente quando há falácia internacional e morte do autor - que compreender os propósitos de um realizador seja uma ação inacessível, que vai além do alcance do público. Porém, o filósofo defende que "a falácia internacional e a morte do autor dizem respeito à interpretação do sentido dos textos, e não à sua categorização. Esses argumentos, portanto, ainda que estivem corretos (coisa que não estão), são irrelevantes para a questão em foco" (CARROLL, 2007, p. 96-97). O autor americano acrescenta, também, que em uma obra as intenções de sentido não são as únicas. Há também intenções categoriais, isto é, a que categoria a obra é classificada. No entanto, o ceticismo dos teóricos se restringe às intenções de sentido.

> O poder dos argumentos da falácia internacional e da morte do autor origina-se do fato de que a referência a intenções autorais

> de sentido é irrelevante ou interdita na interpretação do sentido de, por exemplo, um poema. Mas uma coisa é interpretar um poema com base em uma hipótese sobre o que o seu autor procurou significar, e outra é identificar um poema com base na hipótese de que a categoria em que o autor pretendeu escrevê-lo é a poesia. Na verdade, para sermos efetivamente agnósticos com respeito a intenções autorais de sentido, devemos antes supor que o intérprete tem conhecimento (como de fato quase sempre o tem) de que aquilo que tem em mãos é um poema e não uma lista de compras para o supermercado (CARROLL, 2007, p. 97-98)

Carroll analisa que a intenção assertiva de um autor de filme de asserção pressuposta é uma intenção categorial. O filósofo não acredita que as intenções de sentido são tão inacessíveis quanto os estudiosos dizem, e mesmo que sejam inacessíveis, isso não justifica o ceticismo em relação às intenções assertivas categoriais dos emissores de filmes de asserção pressuposta. Afinal, como os filmes são classificados como ficção ou documentário, o espectador sabe a que tipo de obra vai assistir. Além disso, publicidade, divulgação na imprensa, entrevistas, críticas, boca a boca, informações nos créditos da obra, apresentação de programação nos cinemas também colaboram com o acesso aos propósitos assertivos do cineasta.

No caso de um "documentário", por exemplo, o receptor reconhece a pretensão do realizador de que ele adote a "postura assertiva" designada por Carroll. Além da indexação clara, é possível reconhecer a classificação de um filme a partir dos aspectos visuais e sonoros que ele apresenta, embora a determinação conclusiva sobre a identidade da obra dependa da confirmação da classificação. Em algumas raras situações - como quando a indexação é inexistente, desaparecida por completo - será inviável saber as intenções assertivas do realizador. Mas, nesses casos, as consequências para a teoria do cinema da asserção pressuposta são mínimas, e não anularia a definição, uma vez que se trata de uma teoria ontológica.

"Nossa incapacidade de determinar se o filme em questão é ou não de asserção pressuposta não prejudicaria nosso argumento de que os filmes somente se enquadram nessa categoria se seus realizadores estiverem imbuídos de uma intenção assertiva" (CARROLL, 2007, p. 100). A incerteza sobre os propósitos do realizador é compatível, segundo o filósofo, ao fato de que o emissor teve uma intenção assertiva que desconhecemos. A obra, quer saibamos ou não, é ou não é de asserção pressuposta.

Com a indexação, a definição proposta por Carroll é usualmente confiável para diferenciar os filmes de asserção pressuposta de outros tipos de obras, sendo, portanto, operacionalizável.

Quando um diretor classifica um filme como "documentário", mas apresenta imagens forjadas, Carroll entende que essa obra contém intenções assertivas, uma vez que o realizador prescreveu que o público entretenha a narrativa como pensamento assertivo. O filósofo não o julga como ficcional porque o autor falsificou a imagem, mas como uma má obra de asserção pressuposta, pois o cineasta desrespeitou o compromisso com os padrões de evidência e argumentação essenciais ao conteúdo do filme.

"O fato de que os filmes de asserção pressuposta respeitam padrões interpessoais de evidência e argumentação adequados ao tipo de informação que transmitem determina seu compromisso com a objetividade" (CARROLL, 2007, p 101). Isso não significa, no entanto, que todos os filmes são objetivos, apenas que apresentam compromisso com a objetividade. Mesmo que a obra apresente diversos aspectos positivos, o fracasso em não cumprir as exigências da objetividade – baseadas, conforme Carroll, no reconhecimento do público da intenção assertiva do realizador de que ele adote uma postura assertiva - é um grande aspecto negativo para o filme de asserção pressuposta.

Ao dizer que a objetividade pode ser comprometida, Carroll assume a consciência de que está se candidatando à censura dos teóricos do cinema, pois os mesmos acreditam que a objetividade é utópica nesse tipo de filme. O que o filósofo defende é que os autores de filmes de asserção pressuposta, devido a seus propósitos assertivos e suas implicações, deveriam cumprir as exigências de objetividade.

> Não é verdade que tais filmes faltam necessariamente com a objetividade por serem seletivos – argumento bastante popular entre os teóricos do cinema -, visto que a seletividade é um aspecto essencial e incontroverso de todos os tipos de empreendimentos, como a sociologia, a física, a história, a biologia e mesmo a reportagem jornalística. Portanto, se a seletividade não representa um problema para a objetividade em outras áreas de investigação, tampouco é um problema para os realizadores de filmes de asserção pressuposta. Os cineastas, como os físicos e os historiadores, podem fracassar em

> corresponder a seus compromissos com a objetividade. Mas, se isso acontece, é uma questão de falha individual, e não da natureza das coisas (CARROLL, 2007, p. 102-103).

Após criticar os argumentos desconstrucionistas e demonstrar a possibilidade do desenvolvimento de teorias da ficção, da não-ficção e do cinema da asserção pressuposta, por meio do modelo comunicativo da intenção-resposta, Noël Carroll não obriga a adoção do termo "cinema da asserção pressuposta", que soa longo e incômodo, mas propõe que a sugestão sirva para fins técnicos e teóricos. Em outras palavras, quando citar que um filme é "documentário", compreender que a obra se trata de um filme de asserção pressuposta. Sendo assim, uma reforma teórica, e não linguística. Portanto, já que as noções de ficção e não-ficção não dão mais conta do cinema de Eduardo Coutinho, adotaremos, a partir desse capítulo e ao longo de todo este trabalho de dissertação, a fórmula de Noël Carroll sobre cinema da asserção pressuposta para analisar nosso objeto de estudo, *Jogo de Cena*. Ou seja, nossa intenção é desvendar que disposições, intenções, posturas e questões norteiam a intenção de Eduardo Coutinho, a materialização na obra cinematográfica e os espectadores pressupostos. Estamos tratando a obra de Coutinho como cinema de asserção pressuposta na medida em que sabemos, mesmo que vagamente, dos pactos propostos pelo autor, as pressuposições e as dinâmicas de engajamento propostas pelo diretor. No próximo capítulo, faremos um mergulho no método de Eduardo Coutinho de filmagem e entrevista, sua ida ao campo e o que tentamos classificar como "escuta sensível".

CAPÍTULO 2 – ESCUTA SENSÍVEL DE EDUARDO COUTINHO

Um discurso de Eduardo Coutinho proferido durante uma conferência no evento Ética e História Oral, em São Paulo, publicado no Projeto História em abril de 1997, foi intitulado *O cinema documentário e a escuta sensível da alteridade* e serviu como base para este capítulo que tenta arregimentar pressupostos sobre o método de entrevista, performance e engajamento do cineasta em suas obras. Curioso notar que mesmo o título do discurso trazer textualmente a noção de "escuta sensível", em nenhum momento o termo escuta sensível foi definido, tampouco citado pelo cineasta. É nessa "brecha" que tomamos como ponto de partida a investigação em torno da forma de entrevistar de Coutinho. Através da leitura do texto em questão, percebemos que o termo pode ter sido concebido de acordo com o estilo particular de filmagem que o diretor busca estabelecer em suas obras. Segundo já citamos na introdução deste trabalho, Coutinho tem, conforme o pesquisador Cláudio Bezerra (2009), uma obra autoral no sentido de criar uma ética, uma estética e um método de trabalho.

Ao realizar seus filmes, Eduardo Coutinho apresenta uma preocupação ética em respeitar a comunidade e as pessoas que se permitiram ser registradas, assim como uma certa "verdade" da filmagem – embora saibamos o quão problemático é se referir a qualquer instância de verdade. O diretor adota uma tipologia de entrevista em formato de conversa, onde o documentário é considerado um encontro entre questionador e personagem cujo diálogo merece ser ouvido, fruído e experienciado como uma extensão da observação cotidiana.

É na terceira fase da obra de Coutinho – classificada por Bezerra como documentário de personagem – que o cineasta cria um estilo particular de fazer cinema, a fim de promover um "acontecimento fílmico". Sendo esse encontro o responsável por promover o processo de transformação criativa de pessoas comuns em personagens fabuladoras. E a escuta sensível que o realizador expressa em suas produções é um dos principais componentes do seu estilo. Deste modo, neste capítulo, iremos discorrer sobre a escuta sensível de Eduardo Coutinho a partir das estratégias utilizadas pelo cineasta para tornar os enunciados de entrevistas com seus personagens, de fato, uma experiência do cotidiano e do adensamento em torno da biografia dos entrevistados.

Uma das primeiras preocupações de Coutinho se refere à importância de dar voz ao diretor. O realizador explica que quando começou a fazer documentário, as pessoas geralmente filmavam com apenas um microfone, o do interlocutor. E até hoje muitos continuam com essa prática, demonstrando que os cineastas, enquanto filmavam, pretendiam dar ao filme a aparência de que só havia a fala do interlocutor, sem ser provocado. Excluindo, assim, o questionador. Coutinho critica a atitude, pois, segundo ele, "o único interesse do filme documentário que trabalha com som direto, com pessoas vivas, não com natureza morta, é um diálogo, e esse diálogo precisa estar presente no filme" (COUTINHO, 1997, p. 166).

O cineasta argumenta que nem todas as perguntas precisam ser expostas, mas é essencial considerá-las, pois são demonstrativos de uma voz externa que provoca e gera confrontos, diálogos produtivos, isto é, uma troca. Esse diálogo, conforme Coutinho, é assimétrico, não apenas porque, de modo geral, o cineasta não pertence às classes populares com que se trabalha, mas pelo fato de que o realizador tem uma câmera, a que o documentarista define como um instrumento de poder nas mãos.

O diretor afirma que, quando se tem uma câmera, é possível deformar qualquer pessoa a partir do ponto de vista da lente usada. Isto é, ressaltar algum defeito físico, conotando-a de modo pejorativo. É possível, ainda, manipular o que foi dito pelo entrevistado através da montagem, transformando a fala do interlocutor conforme os seus interesses. Coutinho garante que tenta corrigir esse diálogo assimétrico fazendo com que o microfone pertença aos dois lados, inclusive em momentos críticos entre entrevistado e diretor.

O realizador também busca privilegiar o que ele chama de "verdade" da filmagem, tentando preservar a idoneidade entre aspas do que o personagem quis dizer, sem inverter ou manipular o que foi dito; além de ter a preocupação de manter a relação ética com a comunidade que ele pretende mostrar. O cineasta alega que, quando filma, jamais permite que uma pessoa diga algo para ele pela segunda vez. Se for o caso de a pessoa começar a contar algo interessante enquanto a câmera está desligada, ele pede para que ela simplesmente não conte, pois quando ela for repetir para a câmera, o impacto não será o mesmo ou ela não contará da mesma forma.

De acordo com Coutinho, toda filmagem tem que ser negociada. Outro ponto que caracteriza a escuta sensível é como ele lida com as entrevistas. No caso do

realizador, ele prefere chamá-las de conversas, uma vez que entrevista e depoimento pressupõem "uma formalização que destrói o clima de diálogo espontâneo que é importante" (COUTINHO, 1997, p. 166). O cineasta até exemplifica o documentário americano[8], que é típico em não expor as perguntas, o interlocutor que está atrás da câmera, como se o material apresentado fosse absolutamente real.

O que o documentário pode pressupor, segundo ele, é a verdade da filmagem, que revela em que situação e momento ela se dá e o que pode acontecer nela. E, de acordo com o realizador, é possível mostrar isso a partir da presença da câmera, do diretor, do técnico de som, da troca de palavras; inclusive, atos inesperados, como um telefone que toca, uma pessoa que discute com o cineasta diante da câmera e não quer ser mais filmado. "É uma contingência que revela muito mais a verdade da filmagem que a filmagem da verdade, porque inclusive a gente não está fazendo ciência, mas cinema. O cinema, por não pretender isso, fica muito mais liberado para o campo do imaginário e do subjetivo" (COUTINHO, 1997, p. 166).

Outra sensibilidade de Coutinho diz respeito ao posicionamento da câmera e do diretor em relação aos entrevistados. O diretor defende que a ideia de que a presença da câmera torna qualquer gesto ou fala artificial é falsa. Captar a representação da pessoa, o papel e a figura que ela pretende encenar, o personagem que ela busca representar para a câmera é, para ele, tão interessante quanto aquilo que ela revela sem a presença da câmera. O diretor argumenta que não é a presença da câmera que altera o comportamento de um interlocutor, mas a presença de uma pessoa de uma classe social diferente que surge para interrogar sobre uma questão.

> Trata-se, de um lado, de amenizar a presença da câmera pelo fato de que você fica conversando com a pessoa e ela tem que olhar para você, e você só olha para a pessoa – porque eu, quando dirijo, esqueço que tem uma câmera – então, depois de um tempo a pessoa acaba ignorando também a presença da câmera, como também filmando em situações absolutamente esdrúxulas, que não são a situação típica da entrevista (COUTINHO, 1997, p. 168)

[8] Ao fazer essa generalização em torno do "documentário americano", Eduardo Coutinho refere-se a uma certa forma cristalizada de fazer cinema documental legada pelos cineastas norte-americanos. Embora consideremos que há uma complexidade muito maior do que a retranca "documentário americano", optamos por deixar o termo em função de ser constituinte da fala do próprio diretor.

O cineasta explica que entrevistas feitas com teleobjetiva, por exemplo, em que o diretor se encontra a dez metros do personagem, torna qualquer tipo de diálogo impossível. Afinal, segundo ele, é inviável conversar com alguém que esteja tão distante. Nesses casos, ou a pessoa grita ou você termina falando sozinho e a narrativa fica falsa, formal e ruim. É por isso que Coutinho jamais filma a cinco, dez metros. Ele prefere aparecer, tornar a câmera mais "pobre", optando pelo close, mas estando sempre a meio ou um metro do entrevistado, perto do personagem.

Em outros casos, o diretor alega que prefere um afastamento. Em *Santa Marta – Duas Semanas no Morro* (1987)[9], no primeiro dia de filmagem, quando Coutinho ainda desconhecia os moradores da comunidade, a câmera ficou a seis metros de distância, o que, de acordo com ele, é absolutamente falso para uma conversa. Para aumentar ainda mais o senso de "verdade" da filmagem, aparecia na imagem a pessoa sentada em uma cadeira e um monitor ao lado, onde ela podia se ver, tornando o set artificial e verdadeiro ao mesmo tempo. Segundo o realizador, esse distanciamento não impossibilitou bons depoimentos. Outros ainda foram realizados cara a cara ou de forma improvisada. Logo, Coutinho afirma que o que depende é a disposição da pessoa se confessar e falar. Para isso, é preciso "criar condições para usar tanto o mais íntimo modo de aproximação quanto o mais distante, para chegar a algo que seja surpreendente" (COUTINHO, 1997, p. 168).

2.1 Espontaneidade e aleatoriedade em cena

Quanto aos roteiros, Coutinho descarta os escritos, pois, segundo ele, se assim proceder, não é preciso mais filmar, a obra está feita. O cineasta afirma que não descreve tudo o que vai acontecer. O que faz é mapear lugares em que deve ir, pessoas que deve procurar. Inclusive, aquelas que ele encontra ao acaso são mais importantes, de repente, do que as que ele encontra propositalmente. Tenta fazer filmes em que tem perguntas a colocar e, por meio da realização da obra, busca saber as respostas.

[9] O filme traz o registro do cotidiano de moradores do morro Santa Marta, zona sul do Rio de Janeiro. Produzido em 1987, a equipe de Coutinho passou duas semanas no local, dialogando acerca de aspectos como violência, discriminação, religiosidade, festas e músicas.

Coutinho supõe, inclusive, que suas obras não terminam com uma resposta, mas com perguntas e reflexões.

Mais uma preocupação de Eduardo Coutinho se refere ao respeito à integridade do entrevistado. Devido à ausência disso que, segundo ele, muitos documentários brasileiros são chatos, pois expõem apenas o que o diretor quer. Se um diretor pretende obter respostas de "esquerda", ele vai ter; se quiser o contrário, idem. Assim, o cineasta só vai considerar pessoas que correspondam ao seu espírito militante, gerando um acúmulo de respostas semelhantes e previsíveis.

Coutinho, no entanto, busca ser "mais aberto". Como ele conhece um pouco do tema a ser retratado em um filme, ele tenta interrogar os entrevistados sobre o cotidiano deles a partir do princípio de como eles interpretam esse cotidiano. E isso é feito por meio das perguntas do diretor, questionando se é bom ou ruim e dando espaço para que as pessoas expressem suas opiniões sem direcionamentos prévios.

> O básico é dar ao interlocutor a sensação de que ele não vai ser penalizado por ser passivo ou ativo, consciente ou inconsciente, católico ou umbandista, ou o que seja. Porque a tendência é de procurar as pessoas que encarnam alguma coisa de protesto em relação ao *status quo*, quando eu acho que, se isso parte de mim, não tem o menor valor, entende? Pregar o padre-nosso ao vigário não tem o menor sentido (COUTINHO, 1997, p. 170)

Outra atitude que Coutinho busca cumprir, até onde ele pode, é devolver a imagem que ele captou das pessoas a elas mesmas, durante ou depois da filmagem. Afinal, para o diretor, o pecado original do documentário é roubar a imagem alheia. Para compensar esse ato, ele exibe o produto em andamento ou final. Coutinho fez isso em *Boca do Lixo* (1992), *Cabra Marcado Pra Morrer* (1964-1984). e procura fazer em todos os seus filmes. Assim, ele tenta ser digno da confiança que essa comunidade depositou nele, pois se sente responsável por ela, pelas pessoas que foram gentis com ele.

Coutinho diz, ainda, que o segundo momento de corresponder essa confiança é na montagem. De acordo com ele, toda montagem supõe uma narrativa, todo filme sendo uma narrativa pressupõe um elemento forte de ficção – não que o documentário seja uma ficção, é um tipo diferente de ficção, segundo o diretor – e o que ele tenta fazer

é preservar a verdade da filmagem. O cineasta faz isso por meio da informação da situação da filmagem, da data da mesma, pelo confronto. “De um lado, você tem a tentativa de manter a verdade da filmagem e, de outro, é obrigado a fazer uma narrativa com elementos de ficção, porque você constrói personagens, conflitos, que se resolvem ou não; então essa dupla dificuldade do documentário, tento preservá-la” (COUTINHO, 1997, p. 171).

De acordo com o cineasta, no final de *Cabra Marcado Pra Morrer*, por exemplo, Elizabeth faz um discurso que ela fazia em 1963, 1964, que mostra a personagem voltando a ser uma líder política. A cena foi filmada realmente em uma situação de despedida, é uma longa fala no qual ela fala bem de Figueiredo e depois critica. Para Coutinho, essa fala ganha uma força política e uma expressão muito maior pelo fato de ela realmente ter sido a última fala da personagem no filme. Afinal, ela sabia que estava sendo filmada, mas o discurso demorou tanto – dez minutos – que ela se desprendeu da presença do instrumento. Mas, ali, Elizabeth percebeu que era a última chance de falar. E por isso que elogiou e criticou Figueiredo.

> Isso é uma mostra de que a fala dela está no fim porque a cronologia da filmagem foi essa. E no final ela disse essa coisa porque foi sua última palavra, entende? Então, acho que isso tem um efeito dramático e político dez vezes maior, porque ela foi respeitada como personagem, como evolução durante o filme. E a própria estrutura do filme (COUTINHO, 1997, p. 171)

Para Coutinho, o documentário deve propor perguntas. A boa ficção, segundo ele, também faz o mesmo. Logo, por esse aspecto, eles são praticamente iguais, mas com mecanismos diferentes. De acordo com o cineasta, alguns filmes de ficção, inclusive, revelam muito mais sobre o mundo do que o documentário, particularmente no Brasil, onde a televisão mostra apenas a reportagem.

> Há cem anos a maldição do documentário é que ele é para ensinar, documentário é educativo, é para dizer a verdade. É impossível vender um produto como “cultural”, se é um produto que vai te dizer a “verdade”, ninguém quer saber da “verdade”, entende? E quando as coisas estão mal, como no Brasil hoje e no mundo em geral, as pessoas fogem do documentário como o

> diabo da cruz. Por isso, entendo porque elas não querem saber da "verdade": elas querem sonhar, a força da ficção é essa, e é até por isso que os jovens hoje não querem ver e nem fazer documentários. Noventa por cento dos jovens cineastas e videastas querem fazer ficção, porque o documentário criou essa maldita aura de ser didático, de ser moral, de ser educativo, de ser verdadeiro (COUTINHO, 1997, p. 184)

Mas, segundo o diretor, na verdade o documentário trabalha com o imaginário, com a subjetividade, e pode ser tão falso quanto à ficção e a ficção ser tão verdadeira quanto um documentário. Uma das diferenças é que no documentário o realizador se expõe não apenas a uma limitação ética, mas há um respeito a uma estrutura de pensamento de comunidade, não modificando o que as pessoas falam. No caso da ficção, o cineasta não precisa respeitar isso. As preocupações éticas nesse campo são menores, mas os resultados que a ficção e o documentário apresentam são semelhantes.

"Mais, ainda, todo filme em si é, de certa forma, um documentário. Nada melhor do que ver um filme antigo ou um filme histórico como um documentário de sua própria época de realização" (COUTINHO, 1997, p. 184). Ao mesmo tempo, o cineasta defende que todo filme de ficção também é documentário, e que todo filme histórico de ficção termina sendo um documentário de sua época.

2.2 Cinema de fragilidades humanas

No prefácio do livro *O documentário de Eduardo Coutinho: televisão, cinema e vídeo*, de Consuelo Lins, o cineasta João Moreira Salles afirma que "o cinema de Coutinho dedicou-se a reunir um conjunto de histórias fragilíssimas, oferecendo a cada uma delas aquilo que, em outros filmes e outras circunstâncias, elas não teriam: proteção" (SALLES, 2007, p. 7). A obra do cineasta brasileiro atenta às palavras de quem normalmente não é ouvido. Coutinho realiza documentários sobre o outro, o universo no qual ele não tem conhecimento, mas interesse em desvendar.

As temáticas dos filmes de Coutinho se referem a situações reais da vida, baseadas nas experiências e relatos dos outros. Em *Jogo de Cena*, o universo feminino é abordado por meio da discussão de questões como maternidade, morte, amor e traição. Por defender a participação ativa do questionador, a sua figura ou a sua voz praticamente surgem em todos os seus filmes. Neles, Coutinho estabelece diálogos,

questiona e provoca os seus entrevistados. “Em caráter de conversa, onde a presença do diretor, equipe e outros tantos dispositivos de construção do filme estão expostas” (BALTAR, 2005, p. 5). Questionamentos como “você ainda sente saudades?” e “o que você sentiu?”, que envolvem sentimentos do personagem e do público, são expostos nos títulos de Coutinho. Assim, com melodrama, o cineasta retrata os “fantasmas da vida”; revelando histórias sobre perdas de parentes, relação entre pais e filhos, sonhos, além de outras temáticas que envolvem o universo feminino.

É por meio da sensibilidade que Coutinho aborda problemas de favelas, como é o caso de *Babilônia 2000*; sertão, em *Cabra Marcado Pra Morrer*; ou até mesmo o universo feminino, como em *Jogo de Cena*. Suas obras, segundo Consuelo Lins, documentam acontecimentos que preexistem à filmagem, no entanto, as suas produções recebem estudos e pesquisas prévias. “Produz imagens e sons a nos dar notícias de personagens e situações reais que não conhecíamos, ou que conhecíamos mal, capturando-nos e impondo outra maneira de ver e pensar o Brasil” (LINS, 2007, p. 14).

Embora as obras de Coutinho apresentem um fator comum, sua escuta sensível, o diretor não segue os mesmos princípios de um filme anterior. A ideia de considerar o documentário como um encontro, por exemplo, difere a partir da escolha do dispositivo de filmagem, isto é, Coutinho determina como será realizado esse encontro. Em *Edifício Master,* por exemplo, o cineasta foi até o condomínio em busca de seus entrevistados. Já em *Jogo de Cena*, colocou um anúncio nos meios de comunicação e delimitou o público que gostaria de entrevistar: mulheres, acima de 18 anos, moradoras do Rio de Janeiro e que tivessem histórias para contar.

Por mais que os diretores possuam um planejamento de perguntas, normalmente as respostas e o comportamento dos entrevistados são imprevisíveis, variando conforme a personalidade e a atuação dos personagens. O que surpreendeu Coutinho – sendo, segundo ele, o caráter mais documental de *Jogo de Cena* - foram os relatos pessoais das atrizes, como a saudade da empregada doméstica que Andréa Beltrão disse sentir, o cristal japonês que Marília Pêra guardava caso não conseguisse chorar de maneira natural e a dificuldade de Fernanda Torres em interpretar uma personagem real. A atuação de pessoas comuns, por sua vez, também não é previsível.

Em *Jogo de Cena,* alguns questionamentos e diálogos entre os interlocutores, que normalmente seriam feitos em off*,* constam no filme. Enquanto narra a história do

filme *Procurando Nemo*, como metáfora da relação desgastada que mantém com a filha, a personagem Sarita Houli pergunta se Coutinho gosta do desenho e de "coisas americanizadas". A sensação de surpresa que Aleta Gomes tem ao subir as escadas do Teatro Glauce Rocha e encarar Eduardo Coutinho e equipe também foi documentada em *Jogo de Cena* e reproduzida por Fernanda Torres.

No documentário, uma entrevistada que relatou a perda de um filho comoveu o diretor com a mesma intensidade da atriz que recontou a história. Apesar de não ser o objetivo do filme, o espectador, nesse caso, não consegue definir quem é personagem e quem é atriz. *Moscou* também teve que lidar com o quesito improviso. Nem mesmo Coutinho sabia que direcionamento o filme iria tomar. Estimulado a documentar um ensaio da peça *As Três Irmãs*, de Anton Tchekhov, o cineasta convidou um grupo teatral para encenar um texto que nunca seria apresentado.

Em *Jogo de Cena* houve uma preparação rigorosa. O filme é uma montagem de depoimentos de mulheres que contam histórias de vida e falam a respeito de maternidade, sonho, traição e perda de filhos. Durante os diálogos, o cineasta mescla relatos de personagens com interpretações de atrizes famosas e outras menos conhecidas, propondo um jogo de cena e camadas de representação – das personagens, das atrizes em seus papéis e das histórias de vida delas mesmas. Para as atrizes Fernanda Torres, Marília Pêra e Andréa Beltrão, Coutinho entregou as imagens das personagens reais que elas deveriam interpretar. Solicitou, no entanto, que não imitassem ao reproduzir os relatos e nem criticassem, mas recontassem a sua maneira.

O método de trabalho do cineasta é rígido a partir do momento em que ele pesquisa a respeito dos temas abordados, além de atentar para o fato de como sua equipe deve apresentar-se – durante as gravações, a produção usou apenas roupas pretas, a fim de interferir o mínimo possível no cenário e deixar as entrevistadas à vontade, como se estivessem apenas conversando com o entrevistador. O método de edição também é mais um fator. *Em Jogo de Cena*, os créditos das entrevistadas, sejam atrizes profissionais ou sociais, não são disponibilizados no momento em que elas aparecem na tela. A decisão da produção partiu da ideia de não perder a essência do filme, do jogo de cena proposto.

2.3 Ambiências para filmar

Um elemento que também configura a estética de Coutinho é o cenário. Esse, que segundo Gérard Betton, é frequentemente mais protagonista do que um simples ambiente, é rigidamente planejado nos filmes do cineasta. Em *Peões* (2004), filme que narra a história dos metalúrgicos do ABC paulista que participaram da greve de 1979 e 1980, os personagens revelam a Eduardo Coutinho suas opiniões sobre o líder do movimento sindical, Luiz Inácio da Silva; relacionamentos pessoais e outras situações do cotidiano. Embora a maioria dos entrevistados seja homem, todas as cenas foram registradas em ambientes que evocam o gênero feminino, como sala de estar e cozinha, espaços referentes à esfera privada, íntima. Em *Edifício Master*, no qual, o cotidiano dos moradores de um antigo edifício de luxo no Rio de Janeiro é exposto, todas as conversas sobre o dia a dia no local foram gravadas nos quartos, nas salas. O cineasta invade o âmbito privado a partir do momento em que entra nos apartamentos dos personagens.

Em *Jogo de Cena* e *Moscou*, filmes que Coutinho discute os limites entre ficção e realidade, o cenário é o teatro. O lugar por si só evoca o cênico. O que é levado em conta é a situação teatro e não o teatro em si, como pontua o pesquisador Carlos Alberto Mattos nos extras do DVD de *Jogo de Cena*. Neste filme, o Teatro Glauce Rocha é praticamente o único cenário de todo o filme. Durante o filme, as entrevistadas estão sentadas em uma cadeira de costas para o palco. A cena final, no entanto, traz uma imagem de duas cadeiras vazias, diante da plateia também vazia. Sendo assim, surge a hipótese de que a situação pode ser revertida, ou seja, da mesma forma que relatos reais foram revelados ali, outras experiências, como a do espectador, podem passar.

A música é uma das técnicas marcantes na obra do cineasta. Sempre há algum entrevistado que canta ou pede para entoar uma canção, tornando o filme ainda mais dramático e envolvente. Em *Peões*, um pai canta junto à filha uma música de Roberto Carlos para relembrar a mulher já falecida. Em *Jogo de Cena* uma das personagens - que perdeu o laço afetivo com a sua filha - solicita à produção para voltar às gravações porque sentiu a necessidade de cantar uma música. Ela entoa *Se essa rua fosse minha*, que seu pai cantava quando ela era criança. O recurso música - utilizado para dar ênfase a um determinado momento do filme - em *Jogo de Cena*, leva os espectadores a

identificar-se com a cena e com a história, atitude que pode fazer lembrar de uma situação semelhante que tenha ocorrido consigo ou alguém próximo.

Quanto aos planos e enquadramentos, como expõe histórias comoventes, Eduardo Coutinho costuma utilizar closes e planos mais fechados quando um entrevistado está chorando ou com feições tristes. Em *Jogo de Cena*, quando uma personagem conta a experiência de ter perdido um filho, segundo o cineasta explica na faixa comentada do DVD do filme, o plano optado foi o aberto, que confere a sensação de que quando o filho morreu, ela estava tão sozinha quanto parecia naquele momento da gravação no teatro Glauce Rocha.

A iluminação, por sua vez, principalmente em *Jogo de Cena*, é utilizada a de efeito. E segundo o pedido do diretor à produção, a ideia era de que as personagens e as atrizes tivessem a mesma iluminação, para não divergirem uma da outra. A edição pode seguir uma ordem cronológica ou não. E nos filmes de Coutinho, ele prefere alternar e mesclar os diálogos dos entrevistados. Além desses recursos, é, portanto, propondo o documentário como encontro e estabelecendo uma escuta sensível que Eduardo Coutinho estimula que personagens reais performatizem e, por meio do melodrama em *Jogo de Cena*, envolvam os espectadores com a narrativa ali apresentada.

2.4 Formas de escuta

A audição de uma mensagem e a compreensão do que foi ouvido estão inteiramente relacionados. De maneira singular, essa mensagem pode variar de indivíduo para indivíduo, de acordo com a cultura e experiência de vida de cada um. Dessa forma, Michel Chion define no livro *A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema* que existem três atitudes de escuta diferentes, que intencionam, nesse sentido, três finalidades também diferentes. São elas: a escuta causal, a escuta semântica e a escuta reduzida.

A que podemos verificar mais comumente ao nosso redor é a Escuta Causal. Ela consiste em usarmos o som para nos informarmos sobre a origem de sua causa. Essa descoberta pode partir de informações visíveis ou não. Apesar de se constituir a mais usada no cotidiano, no entanto, é importante ressaltar o caráter subjetivo e pouco confiável da informação derivada da escuta causal.

Tendo isso em vista, a escuta causal pode ocorrer em diferentes níveis. Pode acontecer de encontrarmos a causa exata e individual do som. Esse reconhecimento, no entanto, não ocorre isoladamente. Apenas a voz humana, segundo o autor, é o único som que pode ser caracterizada a um indivíduo só. Em uma alcateia ou matilha, os integrantes desses bandos emitem, aos nossos ouvidos, sons idênticos uns aos outros. Em contrapartida, um cão ou um gato pode distinguir a voz de seu dono mesmo em meio a centenas de outras vozes humanas. Mas a escuta causal permanece presente nessa relação homem-animal de estimação pelo fato de, ao entrarmos em casa e ouvirmos um latido vindo do quarto, não termos dúvidas de ser o nosso cão, mesmo que seu latido seja o mesmo do cão do vizinho.

Outro ponto a se caracterizar é que uma fonte sonora pode ser reconhecida e distinguível, mesmo que não conheçamos de fato a origem dela. É o caso dos locutores de rádio, dos dubladores de filmes ou mesmo dos narradores de vinhetas e comerciais na televisão. Podemos reconhecer essa fonte sonora e identificá-la como tal, ela pode evocar memórias ou sentimentos diversos, sem que saibamos necessariamente quem é a pessoa por trás dela.

A segunda característica da identificação causal é quando, apesar de não conseguirmos identificar e relacionar ao certo a fonte sonora e seu significado, podemos ainda categorizar tal som. Isso ocorre quando esquematizamos, de acordo com nossa experiência, sons parecidos com o que está adiante. Assim, falamos: voz de criança, som de motor, barulho de água; mesmo sem ter certeza realmente da causa do ruído.

Fazemos isso muitas vezes sem nem perceber. Quando estamos em um carro e alguma engrenagem ou equipamento provoca ruído, por exemplo. Ou quando ouvimos um chiado de algum animal vindo de fora da casa. Nesses casos, associamos algo previamente conhecido para fazer uma dedução e identificar a origem sonora. Por fim, podemos identificar a fonte a partir da natureza do som. Notamos a mudança de pressão, da velocidade, da aceleração e etc., mesmo sem identificar de fato a fonte sonora.

Dadas todas essas nuances da escuta causal, ainda é necessário explicitar que a grande maioria dos sons não possui uma única fonte sonora. O autor cita como o som de escrever, por exemplo, pode ser desconstruído em vários. O som do atrito da caneta com o papel, bem como os músculos e ossos da mão em movimento. Se esse som for gravado e reproduzido, tudo isso ainda é somado ao alto-falante, o meio pelo qual o som

foi gravado (fita magnética, CD etc.). Assim sendo, no cinema ocorre uma manipulação indiscriminada da escuta causal, com o autor assimilando o que está sendo mostrado na tela, sendo a fonte sonora dessas assimilações completamente diferentes.

A escuta semântica se refere a um código ou meio de comunicação que obedece a um padrão, remetendo a um significado. É claro o exemplo da linguagem. Através de códigos (expressado por fonemas, sílabas, palavras, entre outros), nos comunicamos e somos capazes de fazer a interpretação dessa mensagem. Outra situação bastante comum da escuta semântica ocorre no código Morse, em que a mensagem é transmitida por meio de uma série de sons e pausas organizadas.

A escuta semântica é, portanto, bastante complexa e demanda um prévio conhecimento do código em questão para que a mensagem seja passada adiante. Ela está presa a questões culturais. Por exemplo, o sotaque ou pronúncia peculiar de uma região pode influenciar no entendimento de indivíduos compatriotas, que partilham o mesmo idioma.

Segundo o autor, a escuta causal e a semântica comumente podem aparecer juntas ou intercaladas em uma mesma sequência sonora. Quando ouvimos a leitura de um texto, estamos ao mesmo tempo relacionando a voz da pessoa com o que assimilamos dela visualmente, bem como descodificando o significado das palavras ouvidas. Chion ainda revela que a investigação linguística tentou distinguir e articular a percepção do sentido e a percepção do som, estabelecendo uma diferença entre fonética, fonologia e semântica.

Pierre Schaeffer definiu escuta reduzida como a que versa sobre as qualidades e especificidades das formas de som, independente de causa ou sentido. Ele também aponta que o som deve ser o objeto de observação em si, e não que ele seja o meio de algo (comunicação, entretenimento, etc.).

Desprender-se de causa, motivo ou efeito do som não é algo fácil de realizar. Mas esse é o objeto da escuta reduzida: o som por ele mesmo. Como qualificar o som ouvido, sem fazer relação com o seu significado já decodificado? E mesmo tentar caracterizá-lo também não é tarefa fácil. Chion cita o exemplo de um som áspero, como evocando algo que range. Mas o quanto a noção de áspero não está ligada à analogia de uma imagem ou superfície áspera, previamente sentida?

Toda essa dificuldade deságua em três opções. A primeira é simplesmente fugir do tema. A segunda insere o recurso tecnológico. Máquinas e afins medem o espectro das ondas e tentam definir fisicamente a sonoridade, se afastando assim do som que ouvimos. A terceira aceita que um tem a sua própria percepção sonora, a qual não caberia significação exterior. Mas essa percepção individual possui traços também da coletividade, do meio ao qual o indivíduo perceptor está inserido. E nessa parcela vive a escuta reduzida.

Chion especifica que "o inventário descritivo de um som na escuta reduzida não se pode contentar apenas com uma apreensão. É preciso voltar a escutar e, para isso, ter o som fixado num suporte" (CHION, 2008, p. 30). O autor também revela que o método é muito novo, tendo muito ainda a se trabalhar.

Porém, apesar de ser possível observá-la, a escuta reduzida não é natural. Mas não por isso é impossível exemplificá-la no cotidiano. Se conseguirmos identificar os intervalos entre dois sons ou a altura de uma nota tocada, por exemplo, estamos praticando a escuta reduzida mesmo sem saber, pois estamos entendendo uma especificidade do som, independente de causa ou sentido. O grande problema da escuta reduzida é ainda o seu pouco estudo, pois as pesquisas sobre o tema ainda são muito recentes.

No estudo do cinema e vídeo, pode-se perguntar o porquê de se estudar a escuta reduzida. Porém, é interessante notar os benefícios desse campo de atuação. Ela abre e eleva a qualidade da percepção auditiva, possibilitando um melhor domínio. "Tal como no plano visual, um realizador ou um diretor de fotografia têm tudo a ganhar em refinar o seu conhecimento da matéria e da textura visuais, mesmo que nunca façam filmes abstratos" (CHION, 2008, p. 31).

A acusmática consiste em uma técnica de reprodução na qual todos os sons eram gravados em estúdio, sendo então a sua reprodução exclusivamente por alto-falantes, sem que possamos distinguir a sua causa. Pierre Schaeffer fez referências de como a escuta acusmática pode mexer com nossa percepção, aguçando os sentidos. Concentrando-se exclusivamente na audição, podemos perceber características sonoras mais aprofundadas, uma vez que os outros sentidos não estão sendo estimulados simultaneamente.

No entanto, é necessário abordar que, diferentemente do que Schaeffer apontou, a acusmática em um primeiro contato aflora muito mais a escuta causal, uma vez que o ouvinte é levado inicialmente a tentar desvendar o que é que se está ouvindo, levando a fazer inúmeras comparações e juízos. Apenas com a intensificação da acusmática é que se é possível alcançar o real sentido da relação da mesma com escuta reduzida, que é perceber as singularidades do som pelo som.

Apesar de distinguir e caracterizar cada atitude de audição, é importante dizer que essas três escutas são apresentadas em contextos múltiplos e, na grande maioria, misturados; tal qual são apresentados dessa forma na linguagem cinematográfica. Escuta e ouvir estão intrinsecamente ligados, tal como olhar está para a visão. Assim sendo, a percepção consciente é uma alternativa. O individuo escolhe e se propõe a fazê-la, não é uma regra ou obrigação.

Física e biologicamente, diferente da visão, não podemos escolher não ouvir. O som se propaga e chega aos nossos ouvidos, mesmo que os tapemos com as mãos. Podemos ainda sentir a sua pressão e intensidade. Para tanto, o ato de ouvir estará presente. Mas a percepção sonora pode e comumente é mais fácil de ser saturada. Isso remete, ao cinema e linguagens audiovisuais, que o som é um campo no qual se deve andar com extremo cuidado. Ele se trata de uma grande ferramenta de manipulação afetiva e de significação. De forma explícita, modifica e interpreta a imagem que estamos vendo, a re-significando. “Assim, o som não pode ser de modo algum investido e localizado da mesma maneira que a imagem” (CHION, 2008, p. 3).

Do mesmo modo que o entrevistador precisa saber ouvir o entrevistado, o espectador também precisa saber escutar o diálogo proposto pelo filme. Segundo o pesquisador Alfredo Dias de D’Almeida, “é na relação com o outro, no diálogo, que se podem compreender as dimensões simbólicas da ação social e a lógica informal da vida real” (D’Almeida, 2006, p. 10). Filmes como os de Eduardo Coutinho expõem incompatibilidades entre universos sociais e imagéticos distintos. São expressos diferentes pontos de vistas, linguagens e percepções. Sentidos que são produzidos por meio do encontro causado pelo documentário, a partir do diálogo, da posição da câmera, do enquadramento, da iluminação, da montagem, entre outros.

> Saber ouvir, ou como Pierre Bourdieu (apud LINS, 2004, p. 148) defende, estabelecer "uma relação de escuta ativa e metódica, tão afastada da pura não-intervenção da entrevista não-dirigida quanto do dirigismo do questionário", tentando afastar a "indiferença da atenção favorecida pela ilusão do já visto para entrar na singularidade de uma história de vida", é fundamental. Uma recomendação válida para qualquer tipo de encontro, seja na busca de narrativas centradas na diversidade de experiências, como é o caso de *Edifício Master*, segundo nos explica Lins (idem, p. 145-146), seja quando as narrativas têm por base uma "fala viva", que sobrevêm de experiências pessoais, e da força dramática de uma personagem, em particular (D'ALMEIDA, 2006, p. 10)

2.5 Sensibilidade na entrevista

Diferente do jornalismo, onde se busca subjetividade nas reportagens, a não-ficção permite a parcialidade, a expressão do ponto de vista do realizador em uma narrativa. Nesse sentido, a não-ficção pode resultar em uma obra autoral. Sobre o documentarista, Cristina Teixeira Vieira de Melo afirma que "ele pode opinar, tomar partido, se expor, deixando claro para o espectador qual o ponto de vista que defende" (MELO, 2002, p. 7). Mas, o que há em comum entre esses dois campos é que tanto o jornalismo quanto o cinema não-ficcional se apropriam da entrevista para estabelecer diálogo entre interlocutores (entrevistador e entrevistado).

Um dos recursos primordiais para fundamentar e legitimar a narrativa jornalística, a entrevista é o tradicional procedimento de apuração de informações no jornalismo, segundo conceitos de Christina Musse, Mariana Musse (2010) e Nilson Lage (2003). Trata-se de uma conversa com um personagem. No livro *A televisão levada a sério*, de Arlindo Machado, o autor diz que Mikhail Bakhtin localizou o surgimento do gênero na Grécia Antiga a partir do método socrático. Sócrates posicionava as pessoas face a face, as provocava para o debate e fazia com que elas analisassem as questões por todos os lados, sem propor ou induzir algo.

No Brasil, de acordo com o pesquisador Alfredo Dias D'Almeida (2006), os documentários da década de 1960 estavam determinados a resgatar a cultura do "outro", a realidade de comunidades populares, distantes dos grandes centros urbanos, a fim de tentar compreender a identidade nacional. Antes disso, as obras eram institucionais e a

imagem servia como ilustração de um discurso didático. A partir das inovações tecnológicas no campo cinematográfico, o novo estilo da década de 1960 seria conhecido como cinema direto, onde o som alcançaria a mesma importância do visual.

Dessa forma, o convívio dos cineastas com os personagens, com intuito de retratar intimamente o problema do homem brasileiro, passou a ter importância no ato de documentar, segundo José Carlos Avellar, citado por D'Almeida. Nesse sentido, a fim de tentar "encontrar o outro", o documentário deu abertura às entrevistas e falas.

A ênfase na palavra falada - usada como linguagem dos filmes que adotaram uma proposta diferente da voz *over* (similar ao off utilizado no telejornalismo) – ganhou força no campo da ficção entre as décadas de 1980 e 1990, conforme estudos das pesquisadoras Christina e Mariana Musse. "Essa voz é captada geralmente através da entrevista, um dos principais métodos de abordagem no documentário contemporâneo, pois, acima de tudo, pressupõe o encontro e o contato fundamentais para que o documentário exista" (MUSSE e MUSSE, 2010, p. 6).

A entrevista na não-ficção, conforme as pesquisadoras, pode servir para construir e resgatar uma memória coletiva a partir do relato das experiências e lembranças dos entrevistados, assim como a construção da história de um personagem por meio do testemunho da sua própria vida. Já D'Almeida argumenta que a entrevista deve ser compreendida como um mecanismo de troca de subjetividades em que um dos elementos envolvidos na técnica, o questionador, se abre para receber o outro. "O que está em jogo são interpretações da verdade, sentimentos e sensações, visões de mundo diferentes e singulares, não o saber objetivo, positivo e fechado em si mesmo" (D'ALMEIDA, 2006, p. 5).

Na obra de Eduardo Coutinho, de acordo com Cláudia Mesquita e Consuelo Lins, o filme *Santo Forte* radicalizou o mecanismo da entrevista, tornando-a um privilégio. A mesma passou a ser associada à retratação da montagem do uso de recursos narrativos e retóricos; sobretudo da narração, considerada uma intervenção que fabrica interpretações.

> É como se a disposição de dar voz aos sujeitos da experiência (já presente no documentário do Cinema Novo, mas então associada à voz over interpretativa ou totalizadora) fosse

> ganhando força, a ponto de abolir ou subjugar outras formas de abordagem (LINS; MESQUITA, 2008, p.27)

De acordo com Lage, o objetivo da entrevista não é um tema específico, mas a figura do entrevistado, a interpretação do mundo que ele constrói. "Procura-se construir uma novela ou ensaio sobre o personagem, a partir de seus próprios depoimentos e impressões" (LAGE, 2003, p. 75). O autor classifica a entrevista como ocasional, coletiva, confronto (quando o questionador acusa e contra-argumenta) e dialogal; sendo essa última realizada em ambiente controlado, onde são permitidos aprofundamento de temas e construção do tom da conversa.

A entrevista dialogal permite, ainda, maior tempo de preparação, tanto por parte do entrevistado quanto do entrevistador. Em *Jogo de Cena,* as entrevistadas – com exceção das atrizes profissionais – foram primeiramente ouvidas[10] pela editora assistente Cristiana Grumbach antes da filmagem com Coutinho. Isto é, além de ter permitido uma seleção prévia das candidatas ao filme, o procedimento estabeleceu intimidade entre as interlocutoras. Intimidade essa que, segundo D'Almeida, é criada para que, durante o encontro, a câmera não seja encarada como um estranho invasor.

> O tempo da entrevista é apenas um dos fatores que podem interferir ou não no resultado final do trabalho. Mais importante do que ele é a relação criada entre os dois lados, e a cumplicidade ou a capacidade do entrevistado em relembrar fatos, ou contar sua história. A relação que será criada entre entrevistador-entrevistado vai depender de outras relações e do conhecimento prévio que o entrevistador possa ter da vida daquela pessoa ou pelo conhecimento da região que aquela pessoa habita, os lugares que frequenta, sua classe social. Essa situação de "preparação" para uma entrevista não está restrita ao entrevistador. O entrevistado muitas vezes também já vai preparado para o encontro e para a ocasião da entrevista (MUSSE, 2010, p. 8)

Em *Jogo de Cena*, algumas entrevistadas demonstram ter conhecimento do perfil do diretor Eduardo Coutinho. A personagem Sarita Houli, por exemplo, provavelmente ciente de que Coutinho preza pela música em seus filmes, voltou para entoar uma canção. Em conversa com o diretor, enquanto falava sobre o filme *Procurando Nemo*,

---

[10] As entrevistas foram gravadas e posteriormente disponibilizadas nos extras do DVD de *Jogo de Cena.*

Sarita ainda afirmou que ele (Coutinho) não gostava de "coisas americanizadas". Já Marília Pêra foi prevenida para filmagem ao levar um cristal japonês para forçar o choro, caso o cineasta fizesse questão que ela lacrimejasse durante a interpretação.

A revelação de uma experiência mediante a câmera é possível, de acordo com D'Almeida, por meio da composição de um cenário de empatia e inclusão. As tensões que o encontro entre os interlocutores causam permanecem durante a filmagem, mas a assimetria de poderes entre diretor e personagem é, segundo o pesquisador, compensada pela disposição da escuta e do diálogo sensíveis, além da consciência "de que há um *mise-en-scène*, um contexto e de que haverá uma montagem" (D'ALMEIDA, 2006, p. 6). Para isso, é preciso dar tempo ao personagem para que ele possa se expressar.

> Ao se enfatizar a duração na entrevista, abre-se espaço para que todo o conjunto de linguagens presentes ganhe força e completamente, ou negue, aquilo que é verbalizado. Captar expressões fugidias, efêmeras, momentos não programados, passa a ser um dos papéis da câmera [...]. Como Xavier, acreditamos que entrevista é cena. Trata-se de uma estrutura construída para os personagens atuarem. E, na atuação, todas as linguagens são invocadas, quer sejam verbais quer sejam gestuais (D'ALMEIDA, 2006, p. 6 e 8)

Outro requisito essencial para estabelecer o diálogo é a personalidade do entrevistador. O questionador precisa se expressar de forma simpática e tranquilizadora, saber conduzir uma entrevista de forma sensível. Em *Jogo de Cena* Coutinho inicia uma das conversas com Sarita a partir de cumprimentos como "Bom dia. Tudo bem, Sarita?" e "*Tá* boa?" que no dia a dia são formas de introduzir um diálogo e deixar a outra pessoa mais confortável.

O diretor utiliza outra maneira de fazer com que o personagem se sinta à vontade para confessar histórias particulares e sentimentos e atuar. Coutinho busca ouvir o que o entrevistado tem a dizer, sem fazer direcionamentos ou julgamentos prévios. Ele permite que o personagem expresse o seu ponto de vista, mas isso não quer dizer que o cineasta deixe de provocar e fazer perguntas que o faça refletir sobre determinada questão.

Coutinho também apresenta sensibilidade ao indagar. Como o realizador procura saber informações sobre o entrevistado ou a realidade da comunidade previamente, ele

sabe como chegar a assuntos com cuidado, sem agir de forma inconveniente. Do mesmo modo, tem a sensibilidade de identificar o personagem e as narrativas que rendem para o filme. Durante a Festa Literária Internacional de Paraty de 2013, o diretor enfatizou: "cinema é isto: se você conta mal, não adianta ter uma boa história. Saber contar é essencial. E não tem nada a ver com caráter. Às vezes um bom caráter é um mau contador. Há pessoas que são chatas".

A sensibilidade na entrevista de Coutinho também envolve o momento de saber ligar e desligar a câmera e na fase da montagem. Como o próprio diretor falou, ele cineasta busca respeitar a imagem que o entrevistado emprestou a ele. E aquele personagem repercute para sempre, está registrado em uma obra, acessível a quem queira. Logo, é preciso saber preservar o entrevistado, a si próprio e o seu filme. Durante as filmagens de *Cabra Marcado Pra Morrer*, Elizabeth comentou que um dos filhos bebia. O cineasta optou por desconsiderar o que ela disse, uma vez que alguns espectadores podiam interpretar que o filho dela bebia exageradamente, quando a intenção não era essa.

O questionador, para Lage, realmente deve ser autônomo e cumprir o papel de agente inteligente, se posicionando onde o leitor, ouvinte ou espectador não pode estar. "Tem uma delegação ou representação tácita que o autoriza a ser os ouvidos e os olhos remotos do público, selecionar e lhe transmitir o que possa ser interessante" (LAGE, 2003, p. 23). O entrevistador precisa saber conduzir a conversa, não permitindo que o entrevistado fuja do tema. Repetindo a questão, se necessário julgar. "É uma dupla tarefa a do entrevistador: colher os dados que precisa, mas, ao mesmo tempo, envolver o entrevistado sem se envolver por inteiro na vida dele" (MUSSE, 2010, p. 8).

Na entrevista, mais dois aspectos são primordiais: o conteúdo e a personalidade do entrevistado. De acordo com Erving Goffmann (1985), a informação sobre o indivíduo auxilia a definir a situação, tornando os outros capazes a conhecer antecipadamente o que podem esperar. O conteúdo, conforme Lage, quando revela emoção pode ser mais significativo e importante. De todos os veículos, a televisão é onde o entrevistado fica mais exposto, uma vez que "devassa a intimidade do entrevistado a partir de dados como sua roupa, seus gestos, a expressão facial e o ambiente" (LAGE, 2003, p. 87).

O personagem envolve o espectador e permite que o receptor se identifique com a narrativa apresentada por ele. “No cinema, a câmera carrega o espectador para dentro mesmo do filme. Vemos tudo como se fosse do interior, e estamos rodeados pelos personagens” (BALÁZS, 2003b, p. 85). Segundo Balázs, o close revela a expressão facial, considerada a manifestação mais subjetiva do homem; e em *Jogo de Cena* Coutinho explora o recurso, expressando a sensibilidade poética do cineasta.

Além de buscar proximidade física com o entrevistado ao se posicionar e dispor a câmera geralmente perto do personagem, é o método de empatia estabelecido por Coutinho que permite o processo de interação e o desempenho do entrevistado na filmagem. Segundo D’Almeida, depende do realizador que dirige a cena compor a cena e incorporar o não-verbalizado aos elementos que vão compor a cena. Nesse caso, além das reações inesperadas das personagens de *Jogo de Cena*, outro elemento não-verbalizado que compõe a cena do filme é o ambiente onde a produção foi gravada: um teatro, lugar que por si só evoca o cênico.

De acordo com Jean-Claude Bernardet e Alcides Freire Ramos (1988), o entrevistado pode, inclusive, melhorar sua imagem e modular o tom da voz. Por timidez ou vaidade, a ideia é optar por uma imagem que julgar interessante apresentar. É por isso que, segundo os autores, o entrevistado está sempre interpretando: seja um personagem que não é ele ou até interpreta a si mesmo em uma situação que, talvez, fuja ao seu cotidiano.

> As entrevistas, no documentário, se configuram como o espaço do drama por excelência. E na imprevisibilidade de um drama sem roteiro que falas fragmentadas, silêncios expressivos, sensações e sentimentos discordantes, avaliações disparatadas e gestos nervosos geram o sentido. Nas entrevistas, não são propriamente as pessoas que aparecem na tela, mas as personagens criadas e delineadas pelo e no encontro com o cineasta, em presença da câmera (D’ALMEIDA, 2006, p. 5)

O mecanismo da entrevista, portanto, permite que o “outro” seja ouvido e se construa como personagem. E, de acordo com D’Almeida, é enquanto personagens que o diretor e o entrevistado se tornam partes integrantes de uma relação. O procedimento de entrevista, de acordo com Cremilda de Araújo Medina, pode ser considerado uma simples técnica, mas, quando assim o for, não conseguirá atingir a inter-relação. A

entrevista permite que o espectador perceba as sensações que o diálogo pretende e causa em um filme. Nela, fonte, entrevistador e receptor se interligam. “A entrevista é uma técnica de interpenetração informativa, quebrando assim isolamentos grupais, individuais, sociais; pode também servir à pluralização de vozes e à distribuição democrática da informação” (MEDINA, 2004, p. 8).

Diferentes ou não dos personagens, os espectadores compreendem a lógica informal da vida real e se identificam com a narrativa exposta. Na prática de Eduardo Coutinho, o cineasta demonstra sensibilidade ao saber com quem vai conversar, introduzir o entrevistado na cena e deixá-lo à vontade durante o encontro, conduzir o diálogo, o modo como deve questionar, estabelecer intimidade com o outro interlocutor, e, ainda, tem a preocupação ética quanto à integridade e à imagem do personagem.

2.6 Personagem Coutinho

Em participação na 11ª Festa Literária Internacional de Paraty, em 2013, Eduardo Coutinho em todo momento se referiu a seus entrevistados como personagens. Ratificou, inclusive, que eles ocupam exatamente esse papel. Mas, eles não são os únicos a encenar. O próprio cineasta durante uma entrevista, conforme visto na introdução deste trabalho, se classificou como um ator, afirmando que é preciso atuar no filme.

Segundo Consuelo Lins, Coutinho é contrário a idealizações em torno do artista, principalmente em relação a si mesmo. Cinema para ele é interação com o mundo e reflexão. Em qualquer encontro em que seja estabelecido com o cineasta, ele tenta evitar qualquer expectativa que o envolva. “Faz isso de modo muito específico, em que um pessimismo-otimista se associa a um bom humor mal-humorado, sedutor e inusitado, que acabou por transformá-lo em personagem do cenário cinematográfico brasileiro” (LINS, 2007, p. 11).

Nesse sentido, mesmo sendo bastante reconhecido no campo cinematográfico, Coutinho busca para si um anonimato semelhante ao que ele normalmente procura em quem ele pretende conversar em seus filmes. A autora acredita que se há uma base comum aos filmes de Coutinho e sua presença é o pensamento ao vivo, que rejeita ideias e imagens prontas, especialmente dele mesmo.

Nos seus filmes, Coutinho participa ativamente. A presença do cineasta surge corporeamente ou através da sua voz. Coutinho não aparece apenas questionando outra pessoa ou dialogando com os seus entrevistados, mas também encena. Ele interage com quem está sentado a sua frente e, com propósito de preservar a verdade da filmagem, permite expor o registro desse momento de inter-relação, mesmo que considere que essa imagem venha empobrecer o filme.

De acordo com Cláudio Bezerra, os primeiros documentários de Coutinho, no Globo Repórter, eram montados a partir de imagens atuais e de arquivo e de uma locução, mas com inserções de entrevistas e depoimentos. "Tem-se, portanto, um conjunto de influências que associam as técnicas interativas do "cinema verdade" francês ao recuo observacional do "cinema direto" norte-americano, e ao didatismo "esclarecedor" da clássica *voz over* (BEZERRA, 2009, p. 19). Em *Seis Dias de Ouricuri* (1976), a cidade do sertão pernambucano é contextualizada por meio de locução e imagens da seca e da vida da população na região.

Porém, Bezerra alega que a combinação de estilos de Coutinho permitiu a introdução de novos elementos na voz over que, ao mesmo tempo em que critica, apresenta, ainda, certo tom pessoal. Nos anos 1970, no Globo Repórter, a imagem do diretor e da equipe de filmagem só poderia aparecer em situações inevitáveis, jamais falando diretamente para a câmera.

Em *Cabra Marcado Pra Morrer*, realizado independente de limitações comerciais e institucionais de uma emissora privada, Coutinho pôde explorar as influências dos documentaristas modernos, sobretudo os franceses. "É o caso da presença, por exemplo, da equipe na imagem, procedimento usado pela primeira vez no Brasil, e de maneira peculiar, porque o próprio Coutinho está irremediavelmente implicado nas questões suscitadas no filme" (BEZERRA, 2009, p. 24).

Assim, em *Cabra Marcado Pra Morrer*, segundo o pesquisador, a voz over é dissolvida em três locuções que apresentam diferentes pontos de vistas, mas que dialogam entre si. Uma, impessoal, contextualiza os fatos. A segunda é de Coutinho, relatando em primeira pessoa o que presenciou. E a última "interpreta, com ironia, matéria publicada na imprensa sobre o resultado da operação policial que interrompeu as filmagens do primeiro *Cabra*" (BEZERRA, 2009, p. 24).

A mudança no estilo de Coutinho não se restringe apenas à locução, mas a participação ativa do diretor no filme. Em *Cabra*, Coutinho surge como diretor, produtor, pesquisador e ainda aparece diante das câmeras. "Como personagem implicado na história que relata, aparece o tempo inteiro na imagem dando ao filme certo caráter autobiográfico" (BEZERRA, 2009, p. 24). Em *Santa Marta*, a locução é curta, mas há exposição verbal para apresentar as condições de filmagem e há a presença da equipe de filmagem em quadro.

Em *Santo Forte*, a locução e as imagens de cobertura são praticamente diluídas. Conforme Bezerra, o filme é quase todo estruturado na fala presencial. A partir dessa obra, Coutinho desenvolve um cinema de personagens, onde o que interessa são o encontro, a fala e a transformação de pessoas comuns em personagens.

> Decerto que, em *Santo Forte*, a temática da religiosidade está presente, garantindo a continuidade de assunto em meio à diversidade de falas e personagens, mas, nos trabalhos seguintes, o tema genérico, pouco a pouco, vai desaparecendo do horizonte. Enquanto *Babilônia 2000* (2001) oferece a passagem do milênio como um pretexto de conversa, em *Edifício Máster* (2002), já não há um assunto orientador (BEZERRA, 2009, p. 33)

Essa ausência de temas, de acordo com Bezerra, permite maior abertura para os entrevistados constituírem diálogo com Coutinho. Em *As Canções*, Coutinho acompanhou um personagem na hora de cantar uma música. Em *Jogo de Cena*, o diretor é um personagem tanto quanto as suas entrevistadas. Como o cineasta gravou primeiro com as personagens comuns e posteriormente com as atrizes, Coutinho precisou repetir perguntas, mesmo ciente das respostas que ouviria. Ratificando, deste modo, a sua atuação. Por ser um elemento essencial para essa conversa existir e por defender o documentário como encontro entre duas pessoas, são por esses motivos que a participação ativa do cineasta tem sido tão fundamental nos seus filmes.

CAPÍTULO 3 - O JOGO DE ESTAR EM CENA: ALGUMAS INQUIETAÇÕES SOBRE PERFORMANCE

No campo de estudos sobre documentário, a questão da presença da *mise én scéne* como dispositivo narrativo ganha novos contornos diante de obras como *Jogo de Cena*, de Eduardo Coutinho. No filme, além da encenação, há outro elemento narrativo comum aos entrelaçamentos entre ficção e não-ficção: o personagem. Enquanto na ficção o personagem tem a liberdade de se apresentar previamente e conforme delimitado pelo autor, no cinema de não-ficção há um esboço parcial de alguém que se mostra para a câmera conforme julgar conveniente. Segundo o pesquisador Cláudio Bezerra (2006), a noção de personagem no cinema não-ficcional não pode ser dissociada da vida real, pois não há um ser meramente inventado, mas carne e osso que existe no mundo.

> Se a personagem ficcional pode representar pessoas de acordo com modalidades próprias à ficção, no documentário, as pessoas se constituem como personagens a partir das modalidades narrativas cinematográficas (a voz, o texto, os planos, movimentos de câmera, a montagem, etc.), mas também da sua experiência de vida, certo modo de *estar no mundo* (BEZERRA, 2009, p. 37)

É, portanto, através da combinação entre narração e performance que um indivíduo se constrói fragmentariamente durante as filmagens. De acordo com Bezerra, é a partir desses fragmentos que o cineasta elege os trechos, as falas e as situações interessantes para sua obra. Nesse sentido, a personagem é constituída por meio de desejos parciais de quem está na frente e atrás da câmera. Mas, é preciso ainda que o público reconheça a intenção assertiva do realizador e aceite o personagem como real.

Em sentido amplo, Bezerra afirma que a expressão performance corresponde à realização de atos em situações definidas, envolvendo certo nível de eficiência em sua execução. Mas, como oferece uma perspectiva vasta, o termo se tornou comum para definir atuação de sujeitos, coisas e situações em vários campos sociais. “No caso da *performance*, tem-se uma passagem tênue da “representação” para a “atuação”, porque o *performer* não encarna um tipo ou personagem exterior a si mesmo. Não se anula em

prol de um outro "ser" fictício, é sempre ele, em pessoa, que está atuando" (BEZERRA, 2009, p. 62). O que ele cria através da fabulação, como gestos, movimentos, são tipos de camadas dele mesmo que ele forja para si e sob determinadas condições de "atuação".

De alguma forma, é preciso fazer uma breve arqueologia do termo "performance" e as formas com que ele foi operacionalizado tanto no campo das artes plásticas quanto das artes cênicas, para só então percebê-lo como um conceito útil para pensar fenômenos cinematográficos e midiáticos. Em ambos, a interseção: performance se traduz fundamentalmente num estudo que leva em consideração um corpo. Os primeiros registros de performance estão nos manifestos artísticos, que a tomaram com intuito de dar uma nova característica à arte. Assim, os artistas tentavam atingir caminhos mais expressivos, a fim de comunicar-se diretamente com o espectador. Era, portanto, uma forma de dialogar com o público. O movimento futurista, entre 1909 e 1914, foi o primeiro a inserir relações de sons, sinais gráficos e espaços em suas manifestações. No teatro, faziam uso da encenação para expressar as ideologias comunistas e a exaltação do mundo moderno. O início do Dadaísmo foi marcado por um espetáculo, promovendo a atuação com o objetivo de provocar e propor uma expressão mais objetiva.

No século 20, a performance dramática passou a ser mais utilizada, pois permitia diferentes linguagens, a fim de dinamizar artes como cinema, fotografia, poesia, pintura, literatura e teatro. Cada atuação exige um percurso diferente do *performer*, ou seja, a encenação está vinculada à improvisação, não é possível realizá-la exatamente igual à anterior. Nos anos 1960 e 1970, com o propósito de estabelecer vínculos mais fortes com o espectador, elementos como música, atores sociais, cenário e iluminação são utilizados como conjunto de técnicas que desempenham um papel importante na narrativa melodramática.

Os gestos, por exemplo, servem para dar ênfase, descrever ou completar um conteúdo. A música provoca diferentes sensações no espectador. O som, segundo Gérard Betton (1987), aumenta a capacidade de expressão de um filme e cria uma atmosfera. O cenário é mais um protagonista do que um simples ambiente. A iluminação produz efeitos de sensibilidade, criando lugares e climas. Já o

enquadramento é capaz de dar diferentes sensações, refletindo a personalidade do diretor.

Assim, existem expressões performáticas que, inclusive, podem ser vistas no campo cinematográfico. A dramática, mais conhecida como artística, é associada ao melodrama, gênero teatral e comum na prática ficcional, que permite a relação emocional devido à exacerbação de retórica. Originado na Itália, o melodrama passou a ser usado para definir peças que se apropriavam de músicas para criar efeitos dramáticos. O método é uma forma de buscar sintonia com o público e, segundo Ivete Huppes (2000), a sua característica principal é a surpresa eminente, a capacidade de surpreender.

A segunda concepção, o ritual, compreende performances em âmbito antropológico e sociológico, como atividades esportivas e religiosas. Nela, ações, expressões e até forma de vestir estão relacionadas ao ato de exibir-se publicamente, de apresentar caráter performático. Conforme Erving Goffmann (1985), a própria vida é uma encenação dramática. Sendo assim, quando um indivíduo é entrevistado, ele não se comporta da mesma forma como se estivesse mediante outros. O ser humano está em posição de ator quando um espectador externo o elimina da situação.

Na introdução do livro *Performance: uma introdução crítica,* Marvin Carlson diz que nos últimos anos o termo performance tornou-se muito popular, sendo associado a diversos campos, como artes, literatura e ciências sociais. Devido à massificação da expressão, tem sido elevado também o número de estudos sobre o assunto, com objetivo de compreender e analisar que espécie de atividade humana a performance se designa.

As manifestações recentes são tão variadas na teoria e na prática que o completo mapeamento delas, segundo o autor, é uma tarefa quase impossível. Ainda assim, Carlson tenta, no decorrer de seu livro, apresentar uma síntese e uma abordagem histórica acerca do tema. Baseado no próprio conhecimento prévio nos estudos do teatro, ele busca ressaltar como as ideias e teorias da performance devastaram as demais áreas da atividade humana.

> Todo mundo, em algum momento, sabe que está socialmente fazendo um papel. [...] Reconhecer que nossas vidas estão estruturadas de acordo com modos de comportamento repetidos e socialmente sancionados levanta a possibilidade de que

> qualquer atividade humana possa ser considerada como performance, ou pelo menos, que toda atividade é executada com uma consciência de si mesma (CARLSON, 2010, p. 15)

A diferença entre fazer e performar não está na dualidade da estrutura do teatro *versus* vida real, mas em uma atitude de que podemos desempenhar ações de forma involuntária. Porém, quando pensamos sobre elas, passamos a ter consciência dessas ações, conferindo, assim, a qualidade de performance. Carlson define três conceitos diferentes de performances. Um envolve a exibição de habilidades; o segundo, a exibição de um "modelo de comportamento reconhecido e codificado culturalmente". E o terceiro está focado no êxito da atividade a partir de algum padrão de realização. Sucesso esse julgado por um observador. Por tal motivo, oposto ao sentido teatral, a performance pode ser aplicada à atividade não humana, como por exemplo, uma propaganda veiculada na TV que mostra marcas de automóveis.

"De acordo com [Richard] Bauman, toda performance envolve uma consciência de duplicidade, por meio da qual a execução real de um ato é colocada em comparação mental com um modelo – potencial, ideal ou relembrado – dessa ação" (CARLSON, 2010, p. 16). Geralmente essa comparação é realizada por um observador, nem que seja ele próprio. "Performance é sempre performance para alguém, um público que a reconhece a valida como performance mesmo quando, como em alguns casos, a audiência é o *self*" (CARLSON, 2010, p. 16).

Os praticantes da arte performática moderna não têm se preocupado com a dinâmica de considerar o "outro" invisível. Segundo o autor, eles não têm se baseado em outros atores, mas usado como referência suas próprias experiências, seus corpos. Para que o corpo individual seja o centro das atenções, é preciso que a ênfase esteja na performance e em como o *self* é articulado por meio dessa atividade.

> Não é surpresa que tal performance tenha se tornado uma arte altamente visível – pode-se dizer emblemática – no mundo contemporâneo, um mundo profundamente autoconsciente, reflexivo, obcecado por simulações e teatralizações em todos os âmbitos do conhecimento social. Com a performance como uma espécie de suporte crítico, a metáfora da teatralidade extrapolou o campo das artes, em direção a quase todos os aspectos das tentativas modernas de compreender nossa condição e nossas atividades, em direção a quase todos os ramos das ciências

> humanas – sociologia, antropologia, etnografia, psicologia, linguística. E como a performatividade e a teatralidade têm sido desenvolvidas nesses campos, tanto como instrumentos analíticos, os teóricos e praticantes da arte performática têm, por sua vez, se tornado conscientes desses desenvolvimentos e encontrado neles novas fontes de estímulo, inspiração e *insight* para seu trabalho criativo e para sua consequente compreensão teórica (CARLSON, 2010, p. 17-18)

3.1 Atuações no cotidiano e performances na cultura

O autor afirma que o termo performance deve muito à terminologia e às estratégias teóricas desenvolvidas durante os anos 1960 e 1970 nas ciências sociais e principalmente na sociologia e na antropologia. Em 1973, na edição especial do periódico The Drama Review, o editor convidado Richard Schechner apresentou sete áreas onde a teoria da performance e as ciências sociais compartilham interesses em comum: performance na vida diária; rituais, jogos e comportamentos políticos públicos; análise de vários modos de comunicação semiótica; conexões entre modelos de comportamento humano e animal com ênfase no jogo e no comportamento ritualizado; etnografia e pré-história; constituição de teorias unificadas de performance; e aspectos de psicoterapia que incitam a interação de pessoa para pessoa.

Mas, antes disso, em 1956, o sociólogo George Gurvitch já havia identificado elementos teatrais ou de performance em todas as cerimônias sociais, até mesmo em uma reunião entre amigos. Por conta disso que Carlson propõe um estudo da performance na sociologia e na antropologia, campos que têm contribuído para o atual pensamento sobre o conceito. O antropólogo Dell Hymes, por exemplo, diferencia comportamento, conduta e performance. O primeiro conceito se refere a "tudo que acontece"; o segundo, ao comportamento apresentado a partir de "normais sociais, regras culturais e princípios compartilhados de interpretação"; e o terceiro é quando uma ou mais pessoas "assumem uma responsabilidade" diante de uma audiência e da tradição que elas compreendem.

A performance pode ser usada para reforçar as suposições de determinada cultura ou para fornecer um local de suposições alternativas. Mas há um consenso "de que, dentro de cada cultura, pode ser descoberta uma espécie de atividade, separada de outras atividades por espaço, tempo, atitude ou por todos eles juntos, que pode ser

analisada como performance e nomeada como tal" (CARLSON, 2010, p. 25). De acordo com o autor, os estudos do folclore - uma das áreas da antropologia - vêm sendo os estudos culturais que mais têm contribuído para os atuais conceitos do estudo de performance.

Carlson aponta que o antropólogo Milton Singer, por sua vez, além de teatro e danças tradicionais, considerou concertos, saraus, festividades religiosas e casamentos como performances. E elas apresentavam características como princípio e fim, programa de atividade organizado, espaço de tempo, lugar e ocasião delimitados, conjunto de performers e uma audiência. Nas décadas seguintes, a ênfase dos estudos se concentrava nas situações onde a relação de performance permeava entre falantes e ouvintes. Em 1986, o antropólogo Richard Bauman utilizou as ideias de Dell Hymes para definir a essência da performance e completou com suas próprias teorias que a expressão corresponderia à admissão de responsabilidade de um público pela demonstração de habilidade comunicativa, onde a comunicação acontece além do conteúdo referencial.

Já o pesquisador Eugênio Barba dividiu a atividade corporal potencial em três tipos. A primeira, técnicas diárias, seria a preocupação primária com a comunicação de conteúdo. A segunda diria respeito às técnicas de virtuosismo, como as apresentadas por acrobatas, que transformam o corpo e buscam admiração da audiência. A terceira se referia ao grupo de técnicas extraordinárias, que não tentam a transformação do corpo, mas colocá-lo em uma posição em que ele está "vivo e presente". Deste modo, Barba afirmava que o espectador reconhece o comportamento como performance a partir da organização do corpo do performer.

Mas a contribuição que Carlson considera como uma das mais importantes para a convergência recente da antropologia e do teatro foi a do antropólogo Victor Turner. Diferente de Barba, que considera a ênfase da performance na dinâmica física particular, o conceito de Turner é definido pela estrutura organizacional da performance. Turner se referia a manifestações culturais como dramas sociais. Carlson esclarece que o antropólogo baseou-se no trabalho do também antropólogo francês Arnold van Gennep, que tentou desenvolver um modelo para verificar a organização do ritual de transição de pessoas ou de sociedades. Ele propôs, assim, que os ritos de

passagem envolviam três etapas: separação de um papel social ou ordem estabelecida; transição entre papéis e ordens; reincorporação em uma ordem estabelecida.

As ideias de Turner foram utilizadas por outros estudiosos na teoria da performance dos anos 1990. O antropólogo Colin Turnbull, por exemplo, sugere que o processo antropológico e a performance possuem muitos pontos em comum, uma vez que o trabalhador está "desempenhando o "papel" que a sociedade espera do antropólogo e "performando" para conquistar objetivos específicos" (CARLSON, 2010, p. 42). O trabalhador também é o espectador da performance cultural e ele é obrigado a alterar o comportamento normal, repassando um significado especial para outros. Por fim, para entrar na situação performativa é preciso ter um objetivo claramente definido, concentração, disciplina e renúncia do eu íntimo para tornar-se outro.

> A função da performance dentro de uma cultura, o estabelecimento e o uso de contextos performativos particularmente designados, a relação do performer com a audiência e do repórter da performance com a performance, a geração e a operação de performances que se baseiam ou são influenciadas por culturas diferentes – todas essas preocupações culturais contribuíram de modo importante para o pensamento contemporâneo sobre o que é performance e como ela opera (CARLSON, 2010, p. 44)

3.2 Encenações e "jogos": a performance na sociedade

Carlson ressalta que em certas fases da história do teatro, como Renascimento e Barroco, a qualidade teatral da vida social surge como motivo central. No entanto, apenas no século 20 que se tentou compreender as implicações sociais e pessoais desse tipo de atividade humana. Assim, entre 1940 e 1950, pesquisadores da psicologia e da sociologia começaram a buscar aplicações do conceito teatral para estudar os seus campos, cada um conforme suas preocupações e interesses específicos. Mas, segundo Carlson, a teoria de performance recente tem recebido muito mais influências do modelo sociológico do que do psicológico.

Porém, um dos teóricos que contribuíram para os estudos posteriores foi o diretor teatral e dramaturgo russo Nicholas Evreinoff, que discutia sobre o fenômeno de jogo, atividade que a humanidade divide com o reino animal, mas que continua

posteriormente com uma preocupação voltada para o campo teatral. Para ele, o teatral significa um instinto básico, mais primordial do que a estética ou a organização do ritual. Evreinoff defendia que o ser humano estava constantemente encenando algo quando se encontrava em sociedade, como a moda, o vestuário, os papéis sociais etc., pois cada época teria seu próprio guarda-roupa e o cenário, sua máscara. Preocupações semelhantes foram apresentadas por Kenneth Burke e Erving Goffman.

No caso de Burke, que era filósofo e psicólogo, sua estratégia de utilizar a abordagem do "dramatismo" para verificar interações sociais e comportamento cultural foi seguida por teóricos importantes da performance, como Goffman, Schechner e Turner. Sua preocupação central estava no "estabelecimento de termos e estratégias analíticas para a discussão da motivação humana e dos recursos pelos quais as pessoas, consciente ou inconscientemente, tentam influenciar as opiniões ou ações umas das outras" (CARLSON, 2010, p. 48). Para Burke, era preciso compreender a ação do que foi feito, a cena de quando e onde foi feito, o agente quem fez, o agenciamento de como ele fez, e o propósito que o levou a fazer.

Já Goffman descreve uma estrutura de evento que envolve interação normal, social ou cultural interrompida por uma ruptura de normais sociais ou culturais. Para ele, o equilíbrio pode ser retomado pela volta à ordem antiga ou pela acomodação a uma nova ordem. Em *A Representação do Eu na Vida Cotidiana* (1985), Goffman define performance como "toda atividade de um indivíduo, que ocorre durante um período marcado por sua presença contínua perante um conjunto particular de observadores". Para Carlson, o mais significante dessa definição é como a performance é designada como performance, e não como um comportamento. Goffman ressalta, ainda, que certo comportamento tem audiência e um efeito nessa audiência, isto é, para o teórico, a qualidade fundamental da performance é estar baseada na relação entre performer e audiência, "sobre como a performance social é reconhecida pela sociedade e como ela funciona dentro da mesma sociedade" (CARLSON, 2010, p. 50).

O autor defende que assim como a audiência é importante, as contribuições conscientes dos performadores para o processo de performance também precisam ser levados em consideração. Os limites da interação que transformam atividades em performances não são restritos apenas à audiência, mas correspondem ao papel do indivíduo em ter compromisso com a coerência e a organização seletiva do material

apresentado e à seleção de cenário, gestos, voz, aparência, figurino, entre outros. Nesse sentido, Goffman novamente direciona a responsabilidade da performance no performer.

Carlson observa que, para Sartre, a performance produzida para um público traz perigo para o psiquismo, pois quando estamos dispostos a representar para o outro ou nós mesmos, apenas existimos em representação. O ser substitui posições sociais por atitudes e ações e a consciência que preenche as necessidades do *self* naquilo que é desejado pela sociedade. Outro teórico que identifica essa responsabilidade do performer na performance como negativa é o fenomenologista Bruce Wilshire, que defende a necessidade da performance estar associada à estética e de se preservar a realidade ética, existencial e a sanidade.

Marvin Carlson, então, apresenta teóricos que têm dado à performance uma função positiva, indicando que ela possibilita os meios pelos quais o *self* é constituído. William James é um que divide o eu em constituintes sociais, espirituais e materiais. Ele compartilha pensamento semelhante ao de Goffman ao alegar que um indivíduo possui tantos muitos eus sociais. Mesmo com todos esses eus, o indivíduo pode encontrar sua mais alta expressão em um eu social ideal. De acordo com Carlson, o pai do psicodrama, J. L Moreno usa o modelo dramático às ações humanas para terapia e análise, com propósito de catarse e cura. As reencenações permitem recapitular um problema pessoal não resolvido. Moreno considera que o papel social não emerge do *self*, mas o *self* é derivado a partir dos papéis.

No processo teatral tradicional, o objetivo do ator é obter a atuação bem-sucedida, podendo ser ajudado por um treinador focado em dar um reforço social. Feedbacks como elogios e críticas ajudam a melhorar a performance do ator. No caso dos terapeutas, eles atuam como treinadores e os pacientes, como atores, a fim de alcançar um modelo das operações clínicas do ensaio de comportamento. Enquanto a catarse utiliza o jogo de interpretações para liberar a espontaneidade do paciente, o ensaio do comportamento foca o "ensaio do teatro e o processo de aprendizado, com menos ênfase sobre o novo *insight* do que sobre as melhores habilidades sociais/psicológicas sob os cuidados de um terapeuta que tem função semelhante à do treinador ou do diretor atuante" (CARLSON, 2010, p. 60).

Destacado por Carlson, o psiquiatra Eric Berne observa que os momentos mais gratificantes da experiência humana são obtidos quando há intimidade e espontaneidade. Mas, para a maioria das pessoas, esses momentos são conseguidos com dificuldade. E parte da vida social séria é constituída de jogos (interações sociais). O modelo de Berne, de acordo com Carlson, reflete as orientações da sociologia moderna, como de Talcott Parsons, autor de *A estrutura da ação social* (1937). O sistema de análise da ação humana envolve elementos como ator, um fim, uma situação e um modo de orientação, derivado a partir "de um repertório de modelos de atividade fornecido pela sociedade, sendo repetido diretamente, ou, como Berne sugere, "em forma derivativa" pelos "atores sociais" (CARLSON, 2010, p. 61). O autor afirma que nos anos 1960 surgiu o "construcionismo social", uma orientação concorrente para o estudo da ação humana, derivada dos estudos de P. L, Berger e T. Luckman.

> O "construcionismo social" apresenta a hipótese de que os modelos de performance social não são "disponibilizados" ou "pré-escritos" pela cultura, mas são constantemente construídos, negociados, reformados, formatados e organizados a partir de "rascunhos" do "conhecimento da receita" (CARLSON, 2010, p. 61)

O conhecimento da receita envolve experiências, hábitos, regras e princípios. Visão semelhante sobre a atividade humana é desenvolvida, segundo Carlson, pelo historiador Michel de Certeau, que distingue roteiros e modelos de ação institucionalizados como estratégias para guiar o comportamento. Contudo, Carlson ressalta que de muitos teóricos sociais vinculados ao construcionismo social, apenas Goffman exerceu ampla influência entre os teóricos da performance, pois demonstrava maior visibilidade geral fora da sociologia e empregava metáforas performativas.

Para Goffman, uma faixa de experiências é um conjunto de ocorrências. Quando a sequência de atividades se torna coerente através de uma estrutura cultural, ela se torna sujeita à transformação dentro do mundo social por meio de dois processos básicos, de fabricação e chaveamento. O primeiro diz respeito a quando o indivíduo alcança uma faixa de experiência de maneira que os demais tenham uma falsa noção do que está acontecendo. O segundo, "entre as "chaves" básicas da sociedade, Goffman menciona os refazeres lúdicos, como os "faz de conta" ou as competições, os refazeres

cerimoniais e os refazeres técnicos (como os ensaios de teatro)" (CARLSON, 2010, p. 63). O fenômeno do chaveamento foi designado por Schechner como comportamento restaurado, expressão que passou a ser útil para teóricos de performance subsequentes.

> As culturas humanas oferecem uma rica variedade de comportamentos restaurados – sequências organizadas de eventos que existem separadamente dos performers que "executam esses eventos", criando assim uma realidade que existe num plano diferente da existência do cotidiano. Schechner lista xamanismo, exorcismo, transe, rituais, dança e teatro estéticos, ritos de iniciação, dramas sociais, psicanálise, psicodrama e análise transacional entre as performances que utilizam o "comportamento restaurado". [...] O comportamento restaurado implica alguém comportar-se como se fosse outra pessoa, ou mesmo ele próprio mas em outros estados de sentir ou ser (CARLSON, 2010, p. 64)

Segundo o autor, uma tradição importante da teoria psicanalítica e antropológica moderna propõe que o campo do jogo "não somente transpõe a realidade de maneira interessante, mas de fato a transforma como um cadinho no qual o material que utilizamos no mundo real da ação responsável é encontrado, desenvolvido e colocado sob novas formas significantes" (CARLSON, 2010, p. 65). O autor enfatiza que a etnometodologia e o construcionismo social inserem nas atividades diárias mais comuns um tipo de abertura de improvisação e experimentação, associada pela teoria social como estados de jogo.

Diferente do teatro tradicional, a contribuição do performer na arte da performance é ressaltada e, devido à certeza da recepção, uma medida de celebridade é formada. "Entretanto, ambos, teatro e performance, jogam continuamente no limite entre o real e o imaginário. Objetos e ações na performance não são nem totalmente "reais" nem totalmente "ilusórios", mas compartilham aspectos de cada um" (CARLSON, 2010, p. 66). A partir da teoria do faz de conta, o autor salienta que a audiência não é envolvida a juntar-se ao ilusório, mas agregá-lo a uma espécie de real que está em tensão contínua com o mimético e o real. Por isso, no jogo, o performer não é ele mesmo devido à ilusão e também não é não-si-mesmo por conta da realidade. "Quando a performance é vista sob o ponto de vista de uma ciência social, toda a

situação performática se torna "um certo tipo de real" com efeitos reais e duradouros sobre a comunidade ou os indivíduos dentro dela" (CARLSON, 2010, p. 67).

3.3 Estar em cena: performance no cinema

Segundo Carlson, a performance surgiu primeiramente como um termo importante na teoria da linguística. O autor afirma que John Dore e R. P. McDermott sugerem que falar não é um simples "conjunto de proposições transmitidas do codificador para o decodificador. As pessoas usam a fala racionalmente para construir os próprios contextos em termos do que elas compreendem o que estão fazendo e sobre o que estão falando umas com as outras" (DORE; MCDERMOTT; apud CARLSON, 2010, p. 70). "Qualquer que seja sua função estilística, poética e "estética", o diálogo é primeiramente um modo de *práxis* que coloca em oposição as diferentes forças pessoais, sociais e éticas do mundo dramático" (ELAM apud CARLSON, 2010, p. 86).

No caso do cinema, Cláudio Bezerra defende que é preciso compreender o que está aquém e além do documentário, ter conhecimento de como ele foi produzido, quais dispositivos de filmagem foram utilizados e como a montagem foi constituída, assim como considerar a recepção do espectador. "Como um campo específico da arte, a performance não se realiza na tela, mas na apresentação "ao vivo" de um corpo-mídia virtual em situação de copresença com um público" (BEZERRA, 2009, p. 69).

Deste modo, o pesquisador afirma que o corpo-mídia da arte da performance, no contexto midiático audiovisual, desaparece fisicamente, mas ressurge "com uma outra natureza, [...] grávido de virtualidades existenciais e, como simulacro, traz consigo algo da presença física do corpo flagrado no momento de sua *performance* diante da câmera" (BEZERRA, 2009, p. 71). Não se trata, pois, de uma reprodução ou uma representação de algo existente, mas o corpo performático é produzido a partir de circunstâncias de filmagem e montagem e tem autonomia na tela capaz de emocionar o receptor cada vez que a audiência se prontificar a realizar uma interlocução com a imagem.

> Na condição de um espectador "interatuante", eu entro em comunhão com a sua fala e os seus gestos, reconstituindo e atualizando a performance inicialmente construída na filmagem e depois moldada na montagem pelo diretor. A personagem documentária contemporânea é, portanto, performática. [...] O

> documentário moderno coloca o sujeito em cena, fazendo-o construir a asserção na forma de diálogo ou da entrevista, mas ainda o submete a uma asserção generalizante do tema ou argumento, articulado não mais por uma locução e sim no agenciamento das falas, ou seja, o sujeito continua atrelado ao tema. No contexto contemporâneo, a função do personagem é a de construir ou propor um filme a partir de uma *auto-mise en scène* relativamente espontânea de sua vida privada, ou seja, a subjetividade emerge como a principal instância narrativa do filme, mas como fluxo contínuo de modos de ser e não uma categoria estanque de catalogação social (BEZERRA, 2009, p. 72)

Elen Döppenschmitt (2005), na dissertação *Um estudo da performance na oralidade do cinema: registros da voz na linguagem documental*, esclarece que o texto fílmico pertence a uma sistema dotado de recursos e tecnologias que servem para explorar a voz. A captação da mesma, durante uma fala, um canto, um poema, representa um avanço no sentido da percepção de sons corporais, uma vez que um novo sentido fílmico é gerado a partir da coexistência com imagens, luz, movimentos, paisagens e outros aspectos do espaço cinematográfico.

> O cinema sonoro constrói, assim, uma linguagem própria que mistura sons e imagens em composições de cena, no processo de criação de sentido, na filmagem, na montagem, na direção dos atores, na estética da cena, na exploração intensiva de um destes recursos ou na somatória de todos (DÖPPENSCHMITT, 2005, p. 49)

A voz permite que, no espaço cinematográfico, ela se autoconstrua. Possibilita a expressão do conteúdo da obra e a recriação do mesmo com um olhar poético, somando novos conteúdos. O lugar de onde essa voz fala é determinante, segundo Döppenschmitt, até quando o personagem se encontra em silêncio. A pesquisadora afirma que se a entrevista é uma das características primordiais do documentário quanto à narrativa, o método permite que o diretor chegue até o entrevistado por meio de perguntas. Nessa interlocução, a presença do imaginário do questionador se faz presente na condução da narrativa ou na escolha de planos e sequências optados para compor a estética da obra. A voz no filme, portanto, permeia em dois espaços: na voz do personagem ou no corpo, e na voz na paisagem ou a voz na narrativa.

Para Döppenschmitt, definir o próprio corpo do personagem como um dos espaços da voz é tratá-lo como corpo-mídia. “Podemos dizer que a voz no personagem é um dos primeiros índices de oralidade que podemos encontrar na composição imagética do filme que se expressa em sua mais mínima unidade que é o plano” (DÖPPENSCHMITT, 2005, p. 50). No entanto, é preciso compreender que a voz no corpo do personagem define tanto o quadro do filme quanto o espaço extra-campo, pois mesmo quando o receptor não consegue visualizar o corpo do personagem, a sua voz o traz presente, garantindo um nível de oralidade possível de ser detectado pela audiência.

> A maneira como a voz cria certa organização espacial no corpo se deve à seleção de informações que lhe são válidas, sejam essas familiares, instigantes ou provocadoras e que despertam sensações em relação às suas memórias e imagens mentais. Desse modo, a voz que acompanha o corpo seguramente irá interagir com o ambiente criado no quadro fílmico proporcionando uma interpretação específica (DÖPPENSCHMITT, 2005, p. 50-51)

A autora lembra que o estudioso das poéticas da voz Paul Zumthor dizia que a voz e o gesto correspondiam a uma verdade, pois são elas as responsáveis pela persuasão em um processo comunicativo. A voz no corpo, conforme Döppenschmitt, apresenta valor específico porque confere a autoridade do texto documental por meio de improvisação e memorização do personagem, pois permite que as imagens de seu rosto e gesticulações sejam priorizadas. A câmera pode, portanto, ser considerada um canal que abriga o corpo e é através dele que a voz pode ser ouvida.

Do mesmo modo, outros espaços, como roteiro, canções e direção podem ser carregados de oralidade. “Não importa se estamos diante de um narrador ao vivo ou de um personagem em um filme, criado por sua vez por um outro “narrador” (o cineasta); o que nos importa é a possibilidade de estarmos diante de experiências que podem e querem ser comunicáveis” (DÖPPENSCHMITT, 2005, p. 54). Quando ainda não era possível unir voz e imagem, a voz over ou a palavra escrita tentavam explicar o que era filmado. Posteriormente, o cinema pode se tornar profundamente sonoro, constituindo-se em discurso indireto livre, coletivo e impessoal.

> É apenas posteriormente e, através da identificação da mistura de sistemas (visual, sonoro, oral, poético, entre outros) na construção de narrativas cinematográficas que, surge no documentário uma maior liberdade de propostas estéticas que, se por um lado continuavam com a preocupação com o real, por outro deram mais ênfase a que esse "real" não tivesse relação com a ideia de representação, mas sim com uma forma específica de narrar. Realçar a capacidade discursiva do indivíduo filmado é, pois, menos a busca de uma verdade naquilo que se diz que o registro de uma maneira de contar que valem de desejos do próprio narrador-cineasta (DÖPPENSCHMITT, 2005, p. 54-55)

O encontro entre personagens e diretores resulta em um acontecimento, que se exprime nos enunciados, nos corpos, nas imagens. Os universos do poético e da fábula embora não estejam presentes em termos de imagens, podem ser conferidos por meio da elocução do personagem. Deste modo, a paisagem que é construída na obra fílmica não é apenas constituída por imagens, mas por referências contadas. Döppenschmitt ressalta que o que importa hoje não é mais o conteúdo ou a verdade, mas o fato da história ser contada. A autora chama atenção para o que importa em seu estudo é pensar a performance como processo de construção criativa. É preciso, portanto, compreender a produção de sentidos derivada do corpo, manifestado por meio de expressões e gestos, que comprovam que tudo em nós tem significado, pois mesmo quando estamos calados, jamais paramos de nos comunicar.

> A singularidade da fala de cada entrevistado diante da câmera, as diferentes visões de mundo que são expressas, seus silêncios, suas atitudes, enfim, sua performance, tudo contribui para evidenciar as peculiaridades de cada personagem. Eles deixam de "representar" uma categoria social para representarem a si mesmos (D'ALMEIDA, 2006, p. 7)

Nesse sentido, para Döppenschmitt, do mesmo modo que todo movimento corporal é também do mundo visual e tátil, a voz é um acontecimento do mundo sonoro. Esses mundos se misturam e o que há é a visualidade embutida da voz que carrega o acontecimento fílmico. "Assim, podemos dizer que o lastro fundamental entre corpo, voz, performance e filme correspondem a um processo de comunicação que não está

restrito apenas ao significado do movimento" (DÖPPENSCHMITT, 2005, p. 68), que transforma o corpo em corpo-mídia.

3.4 A capacidade de jogo

No livro *Jogar, representar*, Jean-Pierre Ryngaert afirma que o reconhecimento da teatralidade começa com sinais discretos, às vezes baseados no cotidiano. Segundo ele, joga-se para si, para os outros e diante dos outros, e a ausência de um desses propósitos torna o jogo teatral ou as práticas dramáticas desequilibradas. Quando se deseja projetar para o exterior uma emoção frágil, o autor diz que se corre o risco de fazer dela uma caricatura, transformar uma experiência sensível em signos grosseiros e banais. "Concentrando nossas preocupações no jogo e na capacidade de jogo dos participantes, ele nos interessa ao mesmo tempo como experiência sensível, experiência artística e relação com o mundo" (RYNGAERT, 2009, p. 34).

O jogo teatral, de acordo com o autor, é particularmente suspeito por atuar em uma zona intermediária entre o sonho e a realidade e, ainda, por recorrer às fantasias. Cada vez mais, tem-se levado em conta o reconhecimento da afetividade na dinâmica teatral, dando mais importância ao ponto de vista sensível dos participantes e suas reações quanto ao mundo social. O jogo, portanto, não é derivado da realidade psíquica interior e nem da realidade exterior, mas está, segundo Winnicot, citado por Ryngaert, localizado no campo da experimentação criativa.

> Ele (o jogo) não está *dentro*, qualquer que seja o sentido da palavra. Ele também não se situa *fora*, ou seja, ele não é uma parte repudiada do mundo, o não-eu, desse mundo que o indivíduo decidiu reconhecer (qualquer que seja a dificuldade ou mesmo a dor encontrada) como estando verdadeiramente no exterior e escapando ao controle mágico. Para controlar o que está fora, é preciso *fazer* coisas e não simplesmente pensar ou desejar; e *fazer coisas leva tempo*. Jogar é fazer (WINNICOT apud RYNGAERT, 2009, p. 40)

O jogo é, nesse sentido, um vasto campo de experimentação do real, realizado a partir de uma pulsão de vida que faz com que alguém crie de todas as formas, uma vez que a criação é inerente à vida e ao ser humano. O trabalho do jogo, conforme Ryngaert,

está entre o subjetivo e o objetivo, a fantasia e a realidade, o interior e o exterior, a expressão e a comunicação. A trama é construída através de pulsões criativas, motoras e sensoriais. “Quando os participantes aumentam suas possibilidades de expressão e comunicação e multiplicam suas experiências no grupo, é porque eles desejam se entregar ao jogo” (RYNGAERT, 2009, p; 42).

As capacidades de um ator não são exatamente àquelas que se espera de uma pessoa comum. Mas, quando se fala em jogo teatral ou práticas dramáticas, surge a ideia de “bons jogadores” e “maus jogadores”. Mas a capacidade de jogar pode ser aplicada tanto a profissionais quanto a personagens comuns. E, quanto a isso, o que importa é a atividade, o movimento do jogo no qual o indivíduo experimenta a sua criatividade, e não a figura do jogador. Para compreender os critérios que definem a capacidade de jogo, Ryngaert inicialmente apresenta os mecanismos que dificultam as possibilidades de se empenhar nele, isto é, os obstáculos ao jogo.

A inibição é uma das primeiras dificuldades, sobretudo ao jogador iniciante, que não está acostumado à prática dramática. O bloqueio ou paralisia é, segundo o autor, “a impossibilidade de superar a angústia causada pelo olhar do outro ou o sentimento de ser ridículo a seus próprios olhos, a famosa consciência de si” (RYNGAERT, 2009, p. 45). Nesses casos, a “timidez” prejudica que o indivíduo se mostre, fale e seja. Limita a manifestação vocal e motora. É capaz, inclusive, de torná-lo em quem normalmente ele não é. De acordo com o autor, essa dificuldade pode ser compreendida como uma hipertrofia do interno, que se impossibilita de abrir-se para o exterior.

Ryngaert argumenta que uma das funções do jogo é dissolver uma parte das defesas que provocam a inibição. Mas esse comportamento impede que o jogo seja realizado. Mas, há soluções para resolver o problema. É possível, por exemplo, começar o jogo por meio de exercícios de aquecimento ou interações entre os participantes, atitudes que estimulam a atuação de interlocutores mais “tímidos”. Nesse momento, não se direciona diretamente o motivo da recusa de jogo. Segundo Ryngaert, a falta de desafios claros e a sensação de uma expressão gratuita ou manipulada levam à inibição. “Toda manifestação expressa “gratuita” é como que implicitamente ameaçada pelos riscos da loucura, uma vez que jogar passa também por “bancar o louco”” (RYNGAERT, 2009, p. 46).

A paralisia pode ser causada pela falta de confiança em si mesmo e no grupo ou a falta de compreensão do que está em jogo. Para resolver essa questão, o autor defende que o tempo é requisito essencial. Todos têm direito ao silêncio e ao retraimento, sem julgamentos ou condenações. "A capacidade de jogo não é uma qualidade intrínseca, que paira no ar. Ela se manifesta quando a ocasião real permite *representar para si diante dos outros*, fora de qualquer noção de prova ou de exercício" (RYNGAERT, 2009, p. 47). Em um centro de formação de aprendizes, Ryngaert identificou que um grupo de adolescentes estava assustado com o vazio que havia em relação ao jogo. Quando perceberam que tinham autonomia para jogar e usar a linguagem que desejassem, eles deixaram a inibição de lado e improvisaram a partir de suas próprias experiências e linguagem.

O segundo critério que dificulta a capacidade de jogo é a extroversão, o cabotinismo, isto é, o comportamento apresentado por quem chama atenção sobre suas qualidades reais ou não. De acordo com o autor, trata-se de alguém querer se sobressair a qualquer custo. Ryngaert salienta, porém, que é mais comum manifestar-se em crianças, que são tomadas pela agitação, pelo desejo de bancar o louco. Ao mesmo tempo, sua atenção está voltada para o exterior e na satisfação de dar prazer ao outro e fazê-lo rir.

Diferente da inibição, que é notada por todos e interpretada de forma negativa por se tratar de excesso de timidez, o cabotinismo é menos percebido e, ainda, considerado positivo, pois está associado aos modelos espetaculares midiáticos. "A expressão se reduz a algumas condutas estereotipadas cuja eficácia é medida pelo efeito produzido naqueles que assistirem a elas, a gags tiradas diretamente dos esquetes ou a outras atuações de atores conhecidos" (RYNGAERT, 2009, p. 48). O cabotinismo, portanto, mesmo que exacerbado, agrada. Portanto, cabe ao diretor de uma filmagem, de uma oficina, sugerir instruções para relançar o jogo. É preciso enfatizar o engajamento individual, o risco pessoal e a concentração. O participante precisa ter consciência dos desafios e aceitar a experiência sensível.

Outro ponto que impossibilita a capacidade de jogar é a negação do jogo. Isso acontece quando o participante parece engajado e, de repente, ele demonstra não estar iludido com aquilo que está fazendo, mostrando-se suscetível a encerrar o seu engajamento a qualquer instante. De acordo com o autor, essa perda momentânea de

concentração pode ser verificada por indícios que o jogador apresenta, como uma piscadinha de olho ou um sorriso direcionado ao espectador. Tais atos resultam em um mal-estar ou encorajamento, resgatando o contato com quem está no exterior do jogo, a fim de que quem está fora possa manifestar, no mínimo, a sua presença.

Essa atitude, Ryngaert denomina de engajamento parcial, onde há um espaço intermediário específico ao jogo, vivido perigosamente pelos participantes. O abandono do jogo não é comum a adultos e adolescentes que não têm o hábito de concentração. "Os jogadores parecem verificar a existência de passagens de segurança, querem ter a certeza de serem capazes de interromper a ilusão que proporcionam aos outros e a si mesmos" (RYNGAERT, 2009, p. 49). Embora o desejo de manter contato com a realidade seja legítima, o engajamento no jogo é fundamental. A capacidade de engajamento pode ser ampliada a partir da compreensão das justificativas da concentração e quando instruções de jogos possam ser mobilizadas, transformando o não-jogo em jogo.

> O jogo existe precisamente por esse estado precário de tensão do jogador que faz *como se* ele estivesse totalmente absorvido pela situação, quando ele é capaz de escapar instantaneamente dela. É interessante que os dois estados não se sobreponham, mas que eles possam se suceder ou se opor com sutileza, quando se fizer necessário. A negação do jogo no momento em que se joga anula o jogo e exige um esforço suplementar para que ele renasça. A capacidade de "fingir" aumenta igualmente com os desafios, visto ser mais tentador indicar que não se joga "de verdade" quando se atribui um interesse apenas limitado ao que se está jogando (RYNGAERT, 2009, p. 50)

O último critério que é considerado como obstáculo na capacidade de jogo é o savoir-faire[11] limitado, ou seja, apresentar uma formação parcial, restrita a apenas alguns elementos de técnica teatral. Nessa situação, o indivíduo reproduz o que acredita saber fazer ou, com boas intenções, porque acha que é necessário proceder de uma determinada maneira. Até atores profissionais veteranos não escapam de situações que os preservam da reinvenção exigida pelo jogo. Quanto às pessoas comuns, é preciso não

[11] Saber fazer; compreender como executar uma tarefa.

se apressar a imitar os aspectos do teatro profissional, pois isso empobrece, se torna falso.

"Mais uma vez, não se trata de ir contra uma verdadeira formação teatral, mas de denunciar os malefícios de uma técnica parcial que se torna obstáculo ao jogo, pois reduz tudo que provém da concentração e da invenção a fenômenos puramente exteriores" (RYNGAERT, 2009, p. 51). O autor explica que esses obstáculos são removidos com o tempo e com o acúmulo de experiências. É dentro do jogo que o participante é capaz de tornar-se ciente dessas limitações.

Por outro lado, há os elementos que favorecem o aumento da capacidade de jogar. Durante a representação, há uma soma de signos vocais e gestuais, emoções, intenções e sensações. O interesse primordial da arte viva está na capacidade de gerar instantes preparados e arriscados, pois a qualidade do conteúdo apresentado está associada à aptidão dos participantes e da preparação. Mesmo que se trate de uma improvisação, o indivíduo apresenta, até de forma inconsciente, gestos e invenções que lhe são familiares ou próprios.

Segundo o autor, o jogo permeia nos espaços íntimos entre dois jogadores e há jogo quando ambos participantes, durante uma improvisação ou representação, assumem o que consta no roteiro, repassando a ideia de que reinventam o movimento no próprio momento em que realizam. Diferente da maioria dos atores que garantem jamais repetir o mesmo movimento dia após dia, a representação moderna admite sua inconstância.

> A capacidade de jogo de um indivíduo se define por sua aptidão de levar em conta o movimento em curso, de assumir totalmente sua presença real a cada instante da representação, sem memória aparente daquilo que se passou antes e sem antecipação visível do que irá ocorrer no instante seguinte. Essa capacidade se apoia na disponibilidade e no potencial de reação a qualquer modificação, ainda que ligeira, da situação. Ela não abrange a totalidade da arte do ator, mas é seu componente fundamental, interessante de ser desenvolvido no não-ator (RYNGAERT, 2009, p. 54-55)

A presença é a primeira competência que se espera de um personagem. Não diz respeito apenas às características físicas do participante, mas a energia vibrante que o

ator expressa antes mesmo de agir ou proferir alguma palavra. Estar no seu lugar não significa mostrar-se de maneira ostensiva, mas estar disponível; imerso na situação e, ao mesmo tempo, aberto a modificá-la. Quando se tem concentração, há maior facilidade para alcançar a presença. "Mais modestamente, estar no jogo desencadeia uma disponibilidade sensorial e motora, libera um potencial de experimentação" (RYNGAERT, 2009, p. 56).

A segunda aptidão apresentada pelo autor é a escuta. O ato se refere a mostrar-se disponível a ouvir o outro interlocutor, observar seus atos e reagir a eles. Afinal, muitos apenas simulam prestar atenção, quando de fato não estão. Para Ryngaert, a verdadeira escuta exige estar completamente aberto ao outro, mesmo quando não se olha diretamente para ele. "O espaço de jogo, como espaço potencial, é um lugar no qual se experimenta a escuta do outro, como tentativa de relação entre o dentro e o fora" (RYNGAERT, 2009, p. 56). O autor alega que quando o indivíduo está receptivo ao outro participante, ele também está aberto para o mundo, ou seja, seu público, a plateia.

A ingenuidade é a terceira competência na capacidade de jogo. Ryngaert a define como o ato do jogador não antecipar o comportamento do outro mediante suas próprias reações. É, ainda, estar presente e fingir ignorar o que vai acontecer, dando a impressão de uma descoberta. Segundo o autor, o engajamento no jogo exige uma mobilização rápida de todos os sentidos, sem antecipação. Nesse sentido, parte da qualidade da representação advém da capacidade dos participantes serem ingênuos no sentido de se permitirem se surpreender.

> Em princípio, na improvisação, a ingenuidade deveria ser total, já que os jogadores não podem contar com um conhecimento prévio da partitura na medida em que estruturas rotineiras persistem na maior parte das improvisações, mesmo quando elas não comportam roteiro. A ingenuidade é portanto igualmente indispensável na improvisação (RYNGAERT, 2009, p. 57).

Outra aptidão é a reação, imaginação. A improvisação permite que quem escuta o outro interlocutor se aproprie da fala e a conduza conforme queira. Conforme o autor, o equilíbrio utópico seria aquele que ambos os jogadores assumiriam alternadamente e de maneira semelhante o direcionamento dos acontecimentos. Os condutores do jogo tendem a relançar as propostas em direção aos demais jogadores. Essa atitude

monopoliza o jogo e atenção, controlando os parceiros e os impedindo de reagir de forma autônoma.

Na representação teatral contemporânea, busca-se desenvolver a autonomia do ator. “Ao invés de dependerem de um ligeiro desvio em relação ao que está fixado, os atores treinam utilizar a mínima variação percebida ao palco, reagindo a ela de maneira criativa, ainda que permanecendo no interior do quadro geral fixado” (RYNGAERT, 2009, p. 58). Ele dá como exemplo um caso de uma noite de cabaré apresentada no teatro Bouffes du Nord, onde os atores perceberam, juntos, a saída de um espectador pouco familiarizado com esse tipo de arte e ambiente, e que considerou que a representação tivesse acabado. Os atores o rodearam e o instalaram em uma mesa e uma cadeira, integrando-o à representação.

Reações instantâneas e improvisações provam que é possível manter realidade imprevista no palco durante o movimento de jogo. “Ao invés de serem vítimas de [...] pequenas falhas na continuidade da representação, os atores os integram e os utilizam para gerar jogo, provando, ao mesmo, sua disponibilidade e sua capacidade de reação” (RYNGAERT, 2009, p. 59). Mudanças no comportamento e uma percepção apurada da atmosfera conferem mais vitalidade e qualidade à representação.

De acordo com o autor, o entendimento entre jogadores e a capacidade de escuta e de reação permitem a cumplicidade, considerada uma das dimensões do prazer do jogo. Essa atenção às invenções repentinas, que enriquece o jogo, não se restringe ao teatro, mas pode ser vista também em âmbitos como o esporte, quando os jogadores parecem reinventar suas regras de jogo, indo além da bagagem técnica e do seu saber fazer.

A capacidade de jogo descrita por Ryngaert, que não se confunde com o jogo teatral, se desenvolve pelo apuro da consciência do jogador dentro do jogo e por exercícios específicos onde é preciso ter o caráter lúdico. “A ambiguidade dos critérios considerados reside no fato de que eles se referem tanto a uma atitude do indivíduo “no mundo” quanto a uma atitude do indivíduo no jogo” (RYNGAERT, 2009, p. 60). Presença, escuta, disponibilidade e facilidade de acolher são, segundo o autor, qualidades reivindicadas por uma moral de tendência humanista.

“O jogo é um recurso contra condutas rotineiras, ideias preconcebidas, respostas prontas para situações novas ou medos antigos” (RYNGAERT, 2009, p. 60). O autor

argumenta que na criação artística quem trabalha com as aptidões para o jogo consideram-nas como um modo de resistir à diminuição da criatividade do ator, que confere um caráter mecânico à representação. De acordo com ele, o jogo é um recurso contra a rotina da representação cotidiana.

> Arte viva, o teatro constata que transmite vida e que sua capacidade de invenção permanece intacta. Um indivíduo que fosse capaz de jogar, no sentido mais amplo, seria aquele que conheceria de antemão todas as respostas e todas as soluções. [...] O espírito de jogo, por sua vez, consiste em considerar toda nova experiência como positiva, quaisquer que sejam os riscos a que ela nos expõe (RYNGAERT, 2009, p. 61).

Dessa forma, o jogador é, portanto, quem experimenta e permite-se multiplicar suas relações com o mundo exterior. Estar apto ao jogo é apresentar abertura e capacidade para comunicar. O autor explica que "ela desenvolve a conscientização de novas situações e um potencial de respostas múltiplas, ao invés de um recuo a terrenos familiares e da aplicação sistemática de estruturas preexistentes" (RYNGAERT, 2009, p. 61). O autor defende que o jogador é o material principal do trabalho e que é tentador para o diretor tentar contornar os obstáculos que possam surgir durante o jogo, principalmente quando o prazer não corresponde ao esperado, sobretudo quando a pessoa não é ela mesma. Ele ressalta que a qualidade do disfarce depende da sua aptidão quanto à presença atrás da máscara e da escolha dessa máscara. Como o disfarce pode deixar consequências, não escolhemos qualquer máscara, não nos entregamos, segundo Ryngaert, a qualquer simulação.

Mas o formador pode estimular o jogador a se engajar, tomar partido no jogo. Esse engajamento pode ser incitado por meio de uma provocação aos participantes para se apresentarem de maneira mais íntima. "Ela também remete à ideologia e, simplesmente, à ideia de que cada um coloca em jogo suas relações com a sociedade, com o mundo" (RYNGAERT, 2009, p. 64). É por que isso que o engajamento provoca medo e que cada um tem direito de decidir seus atos. Por mais que o diretor motive, é o jogador quem avalia como se posicionar, o que pretende jogar, onde investir. Ao formador, cabe a incitação sem manipulação e sem julgamentos de valor, sem impossibilitar as formas de invenção. O autor alega que quando as razões são repassadas com clareza, é mais fácil lidar com os obstáculos do jogo. "O prazer parece ser uma

evidência, estar naturalmente associado às práticas de jogo e de improvisação. Ele só é formulado claramente, e portanto solicitado, quando sua ausência se torna manifesta" (RYNGAERT, 2009, p. 65).

O autor esclarece que uma boa instrução possibilita que os jogadores optem por soluções e que inventem diversas respostas. Quando a instrução é muito fechada, que sugere a existência de uma "boa resposta", o jogo fica inviável. Quando é muito aberta, onde não há restrições e induções capazes de ajudar o jogador a produzir, o participante fica indefinido. Ryngaert explica que o espaço de jogo é um lugar de encontros e trocas e é a favor da espera, contrário à ideia de ter que incitar participantes que ainda não estejam prontos para se entregar.

De acordo com Patrice Pavis (2003), o ator está no centro da encenação e tende a chamar o resto da representação para si. No teatro, as emoções dos atores não precisam ser reais, mas visíveis e resultantes das convenções de representação dos sentimentos, sendo essas convenções derivadas da teoria verossímil psicológica do momento ou da atuação que codificou os sentimentos e a sua representação.

3.5 Construção de personagem no cinema de Eduardo Coutinho

Nos primórdios do documentário, Robert Flaherty inaugurou, por meio de *Nanook, o Esquimó* (1922), uma tipologia de personagem para o documentário: o personagem herói, que luta, segundo Cláudio Bezerra, contra as forças hostis da natureza. Na obra, o protagonista do filme, o esquimó Nanook, tenta sobreviver em meio às altas temperaturas do Canadá, protegendo-se do frio e caçando para obter alimento. John Grierson, no entanto, criticou que os filmes de Flaherty não retratavam a vida moderna. Assim, se propôs a documentar questões sociais e envolver o personagem nas "entranhas da terra". Pensamento semelhante, de registrar os personagens do sofrimento, foi de Edgar Anstey e Arthur Elton, em *Housing Problems* (1935), que inaugurou a entrevista no documentário com relatos de moradores de ruas que foram treinados para falar diante das câmeras.

Nos anos seguintes, os realizadores observaram autoridades políticas, como em *Primárias* (1960), de Robert Drew, mas não descartaram os personagens desfavorecidos. Para Cláudio Bezerra, um dos filmes mais emblemáticos é *Titicut*

Folies (1967), de Frederick Wiseman, que registra o cotidiano de pacientes mentais em um sanatório, mostrando o sofrimento deles naquele ambiente. Surge, ainda, um novo tipo de personagem, que demonstra habilidade, principalmente oral, de encenar sua própria vida. De acordo com Bezerra, exemplo disso consta em *Crônicas de um Verão* (1961), de Jean Rouch e Edgar Morin, quando a personagem Marceline caminha pelas ruas de Paris com um gravador. Em um monólogo, ela narra o caso do pai morto por nazistas. Segundo Bezerra, Marceline tinha consciência de que estava envolvida em um acontecimento fílmico, aceitou a provocação e fez a sua performance. Assim, as novas configurações do documentário derivadas nos anos 1960 possibilitaram a construção de personagens singulares. O documentário moderno puxou o indivíduo para o centro da atenção, registrando suas falas, ações e movimentos. Mas a personagem moderna, conforme Bezerra, continuou restrita a temas e relacionada à categoria social.

Já nos documentários atuais, o personagem e a sua intimidade são o centro das atenções. Ele pode ser, inclusive, o próprio diretor, que busca a dramatização do "eu". Com advento de novas tecnologias que possibilitam novas estéticas, a presença da voz e do corpo do indivíduo se torna mais participativa. "A tônica do cinema documental atual é a de abordar as experiências vividas, pessoais e irredutíveis. Ao apostarem na enunciação em primeira pessoa, esses filmes permitiram a configuração de uma nova personagem documentária em trabalhos mais autorais" (BEZERRA, 2009, p. 51), como os filmes que Coutinho apresenta na terceira fase de sua obra classificada por Bezerra como documentário de personagem. Busca-se, nesse sentido, não mais o herói ou a vítima, mas uma fabulação, uma forma peculiar de expressão, um fazer-se espontâneo e inusitado em frente à câmera.

De acordo com Bezerra, o uso do termo performance ganhou fôlego a partir da década de 1990, com filmes com recorte pessoal e íntimo. O pesquisador afirma que Bill Nichols considerava a principal característica do documentário performático o ato de ressaltar os aspectos subjetivos da experiência e da memória, combinando real e imaginário. "Os documentários performáticos não estão interessados em fazer asserções sobre o mundo histórico. Procuram uma maneira distinta de expressão e exigem um modo diferente de envolvimento do espectador" (BEZERRA, 2009, p. 53), apostando em formas da ficção com técnicas da oratória para formar expressões, evocações etc. Dessa forma, eles possibilitam novos agenciamentos entre pessoal e coletivo,

"corporificando socialmente uma situação existencial, marcada pelo afeto e a individualidade" (BEZERRA, 2009, p. 53).

No Brasil, a trajetória da personagem no documentário seguiu a internacional, com algumas ressalvas. Por aqui, os realizadores estavam preocupados em observar a figura do povo, destacando o heroísmo, o sofrimento das classes mais populares. Esses indivíduos, no entanto, não eram protagonistas, mas figurantes. Bezerra afirma que a personagem do documentário clássico só veio emergir no Brasil no período moderno, quando surgiram os primeiros equipamentos leves de som sincrônicos. A representação do povo permaneceu dominando o cinema brasileiro de modo geral na década de 1960 e até hoje ainda repercute. Em 1980, aparece uma nova sensibilidade, ainda focada no popular, na miséria, mas abordada de forma positiva. É o caso de *Notícias de Uma Guerra Particular* (1999), de João Salles e Kátia Lund, que contrapõem relatos de representantes do Estado com os de representantes do tráfico. Os filmes pessoais, focados na experiência e subjetividade do outro, ganharam evidência nos documentários brasileiros recentes. Um dos exemplos é *Passaporte Húngaro* (2002), de Sandra Kogut, que registra a dificuldade de obter a nacionalidade húngara e o risco de perder a cidadania brasileira.

Já Coutinho abordava a representação social do outro nos seus primeiros filmes, no Globo Repórter; como alguém que vive diante da miséria (sem ser vítima ou herói) com alegria, humor e autoironia, a partir de *Cabra Marcado Pra Morrer*. Por fim, na terceira fase classificada por Bezerra como documentário de personagem, Coutinho "apostou todas as fichas no potencial de expressão artística das pessoas comuns, transformando-as em *performers*" (BEZERRA, 2009, p. 78). Conforme dito na introdução deste trabalho, é em *Santo Forte* que o documentário expõe os primeiros indícios dessa nova personagem-performer, mas a sua configuração definitiva pode ser conferida em *Jogo de Cena*.

Segundo Ismail Xavier (2004), dependendo do método e dos materiais disponibilizados pelo diretor, nem tudo o que se exibe de um personagem se reduz a entrevistas. O mecanismo é uma forma de compor a imagem do indivíduo, de apresentá-lo em cena, mas o personagem pode ser registrado em alguma atividade que o caracteriza na sociedade. A entrevista, inclusive, tem função variável. Nem todos os entrevistados são personagens. Há fontes, como teóricos, porta-vozes, testemunhas,

entre outros. Mas no caso do cinema de Eduardo Coutinho, a conversa – conforme o cineasta prefere designar – "é a forma dramática exclusiva" e a presença dos personagens não é associada a antes e depois, assim como não exigem interação continuada com figuras ao redor. "No centro de seu método, está a fala de alguém sobre a sua própria experiência, alguém escolhido porque se espera que não se prenda ao óbvio, aos clichês relativos à sua condição social" (XAVIER, 2004, p. 180-181).

O que se busca é a expressão original, de narrar quando o indivíduo tem a oportunidade de fazer uma ação afirmativa. Tudo o que é exposto do personagem é derivado da conversa com o diretor, do confronto com o olhar e a escuta do aparato cinematográfico e do comportamento apresentado diante da câmera. "Seguindo diferentes tons e estilos, cada conversa se dá dentro daquela moldura que produz a mistura de espontaneidade e de teatro, de autenticidade e de exibicionismo, de um fazer-se imagem e ser verdadeiro" (XAVIER, 2004, p. 181). O estudioso questiona se haveria, então, reconhecimento definitivo do documentário como um jogo de cena.

Xavier afirma que Coutinho sabe como poucos compor um cenário de empatia e inclusão derivado da filosofia de realizar documentário como um encontro em interlocutores. Em *Edifício Master*, o diretor prioriza ora expressões de seus entrevistados, ora gestos, ora ambiente, conforme julga melhor como efeito de produção de sentido na imagem que conota as falas. Tudo, no entanto, depende da duração do plano, pois Coutinho tenta acentuar o efeito dos elementos que condicionam a atuação do personagem. Afinal, o personagem precisa de tempo para incorporar-se à cena, compreendê-la e se sentir à vontade para expressar revelações, surpresas, gestos.

O personagem moderno pode, segundo Xavier, ser mais errático. O seu desenlace nem sempre é resultado de ações vividas, há abertura para improvisos, inusitados e descontinuidades. O mesmo acontece na conversa entre entrevistado e entrevistador no documentário, desde que se atenha à entrevista. Dessa forma, a composição da cena e a duração do plano objetivam atenuar a força do instante. "Assim, o drama aí se decide em outro eixo: o da exclusiva interação do sujeito com o cineasta e aparato – única ação pela qual os entrevistados podem ser compreendidos, julgados. Tudo se concentra nessa performance, nesse aqui-agora" (XAVIER, 2004, p. 183). A regra do jogo nem sempre é a mesma, pois há variantes nas entrevistas coletivas, com casais etc.

> De qualquer modo, já ficou evidente no cinema de Coutinho um conjunto de vitórias sobre essa pressão verossímil e da opinião pública, em ocorrências que podem ser erráticas, em lances que podem ser improváveis, os mais incaracterísticos e inusitados. Lances que ganham seu efeito pela relação entre o inesperado e a sanção do real (do aqui-agora em que câmera, cineasta e sujeito em foco estão implicados). Do ponto de vista da verdade de cada um, seja o que for que se diga, seja o que for que resulte como imagem, ninguém precisará confirmar expectativas ou desmentir-se em outra cena, em outra ação. Como observei, o sentido da ação da personagem nesse tipo de documentário não está na relação com os seus pares numa trama, e sim na exclusiva força de sua oralidade quando em interação com o cineasta e o aparato técnico (XAVIER, 2004, p. 183)

Nesse sentido, ao diminuir o contexto e os recursos narrativos, o documentário busca se aperfeiçoar como forma dramática. O interesse se concentra, então, no desafio do personagem ao lidar com o efeito-câmera. A partir da performance diante do equipamento, o documentário tem procurado, de acordo com Xavier, o que ocorre e pode desafiar um conjunto de noções e conhecimentos. A ação do personagem acontece para dois olhares, o do cineasta e do efeito-câmera, a que o autor se refere como gerador de performances. A estrutura do processo e o olhar do aparato definem a seguinte dualidade: o encontro e caminhada em direção à revelação da autenticidade do ser e puro teatro. No caso de Coutinho, o importante é saber trabalhar com essa dualidade, "apostando na espessura da relação intersubjetiva (entre ele e o escolhido)" (XAVIER, 2004, p. 184).

Já no entrevistado há um desejo de apropriar-se da cena, de considerar a filmagem como oportunidade de afirmação de si mesmo. O personagem tenta, segundo Xavier, compor um estilo, um modo de estar e de se comunicar. Nesse momento, há uma noção de confessional, de estabelecer uma intimidade, um espaço para falar de si. Em frente à câmera, o entrevistado tem consciência de que o equipamento está presente e, ali, ele se exibe de qualquer forma. "Diante da câmera, se vê ator em cena, cumprindo a regra clássica da autoabsorção dos que atuam e não devem reconhecer outro olhar que não os de quem está literalmente presente no seu espaço (e que também atua no jogo)" (XAVIER, 2004, p. 185). Os interlocutores atuam como se a câmera não existe, mas ao mesmo tempo o equipamento está no ambiente, registrando o que está acontecendo.

Xavier afirma que *Edifício Master* requer que o personagem Henrique se apresente como um ator que ignora a câmera e escolhe o diretor como mediador, pois é para ele que o personagem olha e conversa na cena. O autor acredita que a postura do personagem de respeitar a "quarta parede" - de como se houvesse uma parede, uma cortina, entre público e personagem – pode ocorrer de forma espontânea (quando há dificuldade de olhar diretamente para a câmera, isto é, o receptor) ou conduzida (instruída pela direção). Para Xavier, mostrar Henrique e a segunda câmera que capta mais de perto são formas de apresentar as regras do jogo, alertar que a empatia tem limites e coordenadas. O cineasta, por sua vez, se faz presente por meio da expectativa, sabe criar um espaço vazio que permite o surgimento da autoexposição.

O autor reforça que o cinema de Coutinho segue contrário à massificação, se apresenta por meio de um humanismo que busca na prática contato com quem é visto como desinteressante, enquadrado em fórmulas ideológicas, consumistas, religiosas, perfis esses colocados por Coutinho em situações para surpreender. "Seu cinema recente se faz para evidenciar que as pessoas são mais do que aparentam, e não menos, e podem atrair um interesse insuspeitado pelo que dizem e fazem, e não apenas pelo que representam ou ilustram na escala social e no contexto de cultura" (XAVIER, 2004, p. 186). Coutinho tem um movimento contrário de afirmação, de encontro com pessoas capazes de falar sobre experiência e que buscam ser personagem no sentido clássico, não de seres alienados. O desejo delas, para Xavier, é construir uma biografia com sentido, apresentando um passado resumido, exibindo-se de forma atraente (ainda que timidamente), aproveitando a oportunidade para mostrar desenvoltura ou desorientação de não saber fazer.

Embora o documentário atual esteja vinculado à tradição do moderno, muitos personagens querem ser clássicos. Coutinho resolve essa tensão radicalizando o estatuto da palavra no cinema. "A valorização da oralidade é o modo de combater os próprios limites desta nas situações usuais do cinema e da TV; é o modo de combater a situação de assimetria na divisão dos poderes" (XAVIER, 2004, p. 186). Trata-se, portanto, de ressaltar as práticas da oralidade e dos gestos que o personagem se apropria e é criativo. Na mistura entre teatro e autenticidade gerados pelo efeito-câmera, Xavier afirma que cada um se faz sujeito no embate com a situação ou na invenção de um modo de viver certa condição.

> O ponto decisivo está na qualidade do aqui-agora da filmagem, na atenção a esse fazer-se sujeito (ou imagem) diante da câmera, ponto de afirmação de um diálogo que se põe na contracorrente da mídia, pois o cineasta busca em todos o que o tempo está a lhes sabotar: a condição de sujeito, mesmo que saiba ser talvez impossível que se exerça plenamente os termos da autoformação e do autocultivo, tal como postos pela tradição humanista (XAVIER, 2004, p. 187)

Na sua tese, Cláudio Bezerra pretende esclarecer que a atual personagem do documentário de Coutinho foi constituída à medida que o cineasta realizava mudanças na forma de pensar e fazer documentário, embora algumas personagens da primeira e da segunda fase do cinema do diretor apresentem traços performáticos (ainda que elas não tenham sido criadas com tal finalidade). Mas, de modo geral, é possível identificar quem e sob que condição pode ser personagem de Coutinho. Semelhante aos obstáculos e facilitadores apresentados por Ryngaert, Bezerra lista seis condições básicas que tornam alguém apto a jogar: anonimato, oralidade, espontaneidade, fabulação, teatralidade e experiência de vida.

Em relação ao anonimato, sabe-se que Coutinho opta por personagens desconhecidos. Desde o tempo de Globo Repórter que os entrevistados são pobres e anônimos para a maioria do público. “Não que eles [anônimos] sejam inocentes, mas estão muito mais desprotegidos. E, por isso, eu tenho a obrigação de protegê-los na montagem” (COUTINHO apud BEZERRA, 2009, p. 80). Apresentar expressividade oral, isto é, não ser monossilábico e sucinto, é a segunda condição para ser uma personagem coutiniana. É preciso saber contar uma história de um jeito especial, que saiba narrar um fato, ainda que simples, de maneira pessoal e sensível.

Outro aspecto essencial é dizer o que vem à cabeça, ser espontâneo e não ter receio de se expor. Por isso que o diretor prefere os anônimos, porque eles, em geral, estão mais dispostos a falar sobre sua intimidade. “Desde que o cineasta passou a apostar na possibilidade de um “acontecimento fílmico” provocar revelações, essa busca pela *espontaneidade* tornou-se prioridade e somente é possível de se concretizar quando há uma espécie de “desarmamento” de ambas as partes” (BEZERRA, 2009, p. 82). Para o autor, em certos momentos os personagens são tão espontâneos que deixam escapar expressões muito íntimas da vida real. É o caso de Aleta, *em Jogo de Cena*, uma jovem

que fala palavrão com naturalidade. Segundo Bezerra, a espontaneidade do improviso garante credibilidade e originalidade ao personagem, aumentando a sua força expressiva.

A teatralidade é mais um aspecto condicional para ser personagem coutiniana. "Segundo Deleuze (1990), fabular é colocar a palavra em ato na produção de um discurso que ultrapassa a expressão verbal e cotidiana do corpo para se chegar aos *gestos* de um corpo cerimonial" (BEZERRA, 2009, p. 83). O pesquisador supõe que a espontaneidade gera o improviso e este estimula a memória do presente das pessoas, possibilitando a exploração de associações livres na produção dos atos de fala. A fabulação, por sua vez, por ser gerada em um corpo-mídia, envolve certo grau de teatralidade através da entonação da voz, dos gestos, da postura do corpo, das expressões faciais. Essa teatralidade pode ser cômica ou irônica, melodramática ou trágica, inclusive exibicionista.

No entanto, todas as características não surtem efeito se o entrevistado não tiver uma experiência de vida para narrar. De modo geral, as personagens de Coutinho têm mais de 30 anos, um passado ou uma vivência significativa para sua atuação. "O que está em jogo para o cinema atual de Coutinho é, basicamente, a memória da vida privada e suas implicações públicas ou não" (BEZERRA, 2009, p. 83). Em *Jogo de Cena*, apesar de ter idade por volta dos 20 anos, Aleta sabe narrar sua experiência de vida. A jovem engravidou precocemente, é mãe solteira, mora em Bangu, mas já leu Clarice Lispector.

> Resumindo o que foi dito, o *dispositivo* de filmagem de Coutinho desencadeia um processo semelhante ao teatro performático, onde o praticante não "representa", no sentido clássico, mas "atua" de forma imaginativa como *performer*, a partir das questões indicadas na pesquisa prévia e, sobretudo, na interação que estabelece com o público "interatuante", ou seja, o cineasta e sua equipe, o aparato fílmico, mas também nós, espectadores. [...] O *dispositivo* de filmagem criado por Eduardo Coutinho refere-se a um conjunto de procedimentos para facilitar o desempenho performático das pessoas diante da câmera, mas a construção da *performance* no filme não esgota no momento da filmagem (BEZERRA, 2009, p. 99)

O autor afirma que é na montagem que a atuação ganha forma propriamente fílmica. Um dos procedimentos realizados por Coutinho nessa etapa é a de não seguir a narração clássica, mas optar por uma sequência de performances autônomas. Além de estabelecer uma escuta sensível, conforme detalhada no primeiro capítulo deste trabalho, o cineasta também prefere planos fechados, que evidenciam o corpo, o indivíduo que está se expressando por gestos, por silêncio, por postura do corpo, por entonação da voz. Outro recurso é o de exibir o aparato fílmico, que ressalta a impressão de espontaneidade no filme. É o registro do encontro entre o cineasta e sua equipe com um entrevistado. O corte é mais um procedimento que ressalta a performance, pois é através dessa técnica que o cineasta evidencia os momentos mais significativos do personagem.

Logo, Bezerra defende que o dispositivo de Coutinho envolve um método de filmagem composto por procedimentos mais ou menos estáveis que visam desencadear uma performance dos entrevistados que se encontram diante das câmeras. Essa atuação, por sua vez, é concentrada em uma série de procedimentos associados à fase da montagem. No próximo capítulo, iremos analisar algumas cenas de *Jogo de Cena*, identificando como esses dispositivos e montagens desencadearam a performance das entrevistadas, analisando de que forma elas entraram no jogo de cena proposto por Coutinho.

CAPÍTULO 4 – SENSIBILIDADES EM CENA: JOGOS, MEMÓRIAS, INVENÇÕES

4.1 Método de análise

Após discorrer sobre as zonas limítrofes entre ficção e não-ficção, estudar a escuta sensível de Eduardo Coutinho nos diálogos com seus entrevistados durante os encontros destinados à filmagem e discutir a noção de performance no cotidiano e no documentário do cineasta, nos dedicamos neste capítulo final a analisar como o acontecimento fílmico - envolto pelos dispositivos de filmagem, aparatos técnicos e montagem e pela sensibilidade que o diretor demonstra em ouvir o entrevistado - promove o processo de transformação criativa de pessoas comuns em personagens fabuladoras. Situação essa, esboçada no comportamento do indivíduo em cena, que eleva a força expressiva do entrevistado, confere ao filme um frescor, uma naturalidade, e determina o engajamento do espectador num experiência em que noções como verossimilhança, crença e melodrama aparecem como agentes estéticos.

Para realizar a análise fílmica de *Jogo de Cena*, tomamos como referência a técnica de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété, autores do livro *Ensaio sobre a Análise Fílmic*a (1994), que defendem o exercício da descrição (desconstrução) e interpretação (reconstrução) como requisito obrigatório no trabalho de análise. A prática, segundo eles, desenvolve o analista, "recolocando em questão suas primeiras percepções e impressões, conduzindo-o a reconsiderar suas hipóteses ou suas opções para consolidá-las ou invalidá-las" (GOLIOT-LÉTÉ; VANOYE; 1994, p. 13). No nosso caso, ao optar por essa atividade, objetivamos reforçar a ideia de que o estilo de Eduardo Coutinho, sobretudo sua escuta e seus dispositivos de filmagem, provoca a transformação de indivíduos comuns em personagens fabuladoras. Sendo assim, na descrição, nosso intuito foi de contextualizar *Jogo Cena* desde a produção até o material final. Listamos cenas e calculamos as sequências a fim de identificar cada detalhe do texto fílmico. Na interpretação, analisamos de que forma a performance se faz presente em *Jogo de Cena*, avaliando, por exemplo, como as entrevistadas e o diretor encenam jogos de construção de personagens que se materializam na enunciação cinematográfica.

De acordo com Vanoye e Goliot-Lété, analisar um filme implica que se veja e reveja a obra, observando sistematicamente. Os autores argumentam que para cumprir o trabalho de análise é preciso averiguar os elementos da obra, sendo necessário despedaçar, desunir, extrair, destacar, descosturar e dominar materiais que não são notados individualmente a "olho nu" enquanto se ocupa o papel de espectador comum, que costuma assistir o filme e avaliá-lo em sua totalidade. Por tal motivo que anotar, decupar e descrever as sequências são considerados atos fundamentais para a prática de análise, pois esses exercícios levam o crítico a se desfazer do papel de espectador comum. Dessa forma, assistimos *Jogo de Cena* no cinema e na televisão por diversas vezes na tentativa de esmiuçar os planos, os personagens e adentrar em novas "camadas" de sentido presentes na obra.

Outra necessidade é a de estabelecer elos entre esses componentes isolados para entender como eles estão conectados. Com esse intuito, interpretamos gestos, expressões faciais, silêncios, entonação de vozes e posturas das entrevistadas e do questionador, no caso, Coutinho; além de avaliar dispositivos, aparato cinematográfico e montagem. Vanoye e Goliot-Lété alegam que ao tentar associar os elementos de um filme, o analista reconstrói para que a obra exista, criando, assim, uma espécie de ficção sobre a própria obra. Mas, é preciso por limites nessa "invenção", respeitando os critérios de não reconstruir outro filme, uma fabulação pessoal, a fim de superá-lo. A interpretação é sua visão de mundo, é apenas uma visão possível. O filme, portanto, para os autores, deve ser o ponto de partida e o ponto de chegada do trabalho de análise.

Com esse objetivo, propomos a seguir a análise do filme *Jogo de Cena*, descrevendo e interpretando os elementos que provocam o processo de transformação criativo de pessoas em personagens. Além do objeto de estudo em questão, levamos em consideração ainda os comentários de Eduardo Coutinho, do produtor executivo João Moreira Salles e do crítico e pesquisador Carlos Alberto Mattos na faixa comentada do DVD do filme, algumas entrevistas que o diretor concedeu antes, durante e após a divulgação do documentário, estudos e livros que também se dedicam ao estudo da obra fílmica do cineasta e, por fim, também tentamos compreender o processo de gestação de *Jogo de Cena*, avaliando como e em quais condições a obra foi pré-produzida, realizada e finalizada.

Por isso que sugerimos nos capítulos anteriores o estudo do cinema da asserção pressuposta, da escuta sensível de Coutinho e da performance nos seus documentários, tornando-nos mais aptos e embasados para interpretar o estilo composto pelo diretor. Consideramos a proposta de descrição e análise sugerida por Vanoye e Goliot-Lété e averiguamos os componentes do plano, como duração, enquadramento, ângulo de filmagem, se ele se encontra fixo ou em movimento, escala (posição da câmera em relação ao entrevistado), profundidade de campo, situação do plano na montagem e definição da imagem, passagens de planos, trilha sonora (diálogo, música), relações entre sons e imagens e ambiente de gravação.

Elegemos três personagens que julgamos as mais significativas para *Jogo de Cena,* pois entraram na dinâmica sugerida por Coutinho. Embora a maioria das personagens selecionadas na pré-entrevista do documentário e escolhidas para a gravação do filme apresente histórias de vida importantes, acreditamos que três delas se entregam à proposta do diretor - conforme os aspectos classificados por Ryngaert como essenciais para participar do jogo e as condições citadas por Cláudio Bezerra para ser personagem coutiniana. Aleta Gomes Vieira, Débora Almeida e Sarita Houli se engajam no "jogo" proposto pelo documentarista, evidenciando, inclusive, o reforço da necessidade do próprio Eduardo Coutinho se "inventar" no embate entre entrevistador e entrevistado. O que nos interessa nessas personagens é o fato de que o próprio Coutinho é "contaminado" pela necessidade de performatizar – ainda mais do que ele já performatiza no quadro fílmico, uma vez que é constante a aparição, por exemplo, de sua voz durante as entrevistas que realiza. Há, aqui, na enunciação fílmica, um encontro de sensibilidades – a dos indivíduos com a do realizador – sendo, portanto, um momento sui generis para compreender as lógicas performáticas em ação.

Obviamente essas personagens apresentam personalidades diferentes, mas, de modo geral, são espontâneas, improvisam, ouvem o outro interlocutor, descontraem o público e narram bem uma história, mesmo que ela não seja sua ou verdadeira. Escolhemos duas personagens anônimas e uma atriz desconhecida, conforme consta nas análises ao final deste capítulo.

4.2 Para entender *Jogo de Cena*

Décimo longa-metragem de Eduardo Coutinho, *Jogo de Cena* é o registro de relatos de pessoas anônimas e atrizes - algumas famosas e outras ainda desconhecidas - sobre temas que rodeiam o imaginário feminino, como amor, saudades, relações familiares, morte, traição e divórcio. Por meio de um anúncio publicado em meios de comunicação do Rio de Janeiro em 2006, a produção do filme convocou mulheres que tivessem histórias para contar e quisessem participar de um teste para um documentário. No total, 83 pessoas foram entrevistadas pela editora assistente Cristiana Grumbach em um estúdio. A equipe aprovou 23 delas, quantidade que gravou com o diretor no palco do Teatro Glauce Rocha, também no Rio de Janeiro, em junho.

As narrativas das entrevistadas anônimas foram intercaladas com interpretações de atrizes profissionais, convidadas pelo cineasta para gravar em setembro. O filme sugere, nesse sentido, a discussão do caráter da representação posta em cena diante do dispositivo cinematográfico. Além de documentar a atuação e a transformação de pessoas comuns em personagens fabuladoras, *Jogo de Cena* "arranca" das atrizes famosas experiências e dificuldades que julgamos ser reais, sobretudo, em função desse contato entre personagem, cineasta e ambiente filmado. Sendo assim, o filme propõe três camadas de representação. A primeira envolve pessoas comuns que, por meio do documentário, se transformam em personagens. Na segunda, as atrizes interpretam e recontam os relatos do grupo anterior. A terceira e última camada corresponde às atrizes assumindo papéis ordinários, quando revelam suas memórias.

Como o comportamento, de modo geral desinibido, das personagens no set dá a impressão de que elas estão à vontade na frente das câmeras e, ainda, pelo fato da montagem do documentário não ter optado por incluir os créditos das personagens à medida que elas aparecem em cena, cabe ao espectador desvendar o jogo de cena proposto por Eduardo Coutinho. Contudo, a ideia do filme não se concentra na expectativa de adivinhar quem é atriz ou quem é personagem. O que interessa é a verdade que está sendo ali exposta, diante de um jogo enunciativo, seja ela revelada por uma atriz ou por uma anônima. A questão que parece aparecer também é a própria invenção de Eduardo Coutinho como um personagem, alguém que se coloca junto do

entrevistado, "ajudando" na fabulação tanto de um (ele mesmo) quanto de outro (o personagem).

Na faixa comentada do DVD *Jogo de Cena*, em diálogo com Carlos Alberto Mattos e João Moreira Salles, Eduardo Coutinho supõe que o caráter mais documental de *Jogo de Cena* seja o registro das experiências que as atrizes permitem contar. Fernanda Torres, por exemplo, confessa a dificuldade que é encenar uma personagem real. Marília Pêra revela o cristal japonês[12] que carrega quando precisa chorar e não consegue o ato de forma natural. Andréa Beltrão, por sua vez, assume as saudades que sente de uma empregada doméstica que marcou sua infância.

As histórias de *Jogo de Cena,* sejam elas narradas por pessoas comuns ou por atrizes, se concentram em um elo comum: a maternidade. Os depoimentos trazem situações diferentes, mas que envolvem a relação entre pais e filhos. A atriz Mary Sheila, que interpreta Jackie Brown, encena também logo nos primeiros minutos do filme uma mãe grega, Medeia, que mata os próprios filhos. Gisele Alves revela o amor pelo filho Vitor, que morreu pouco depois de nascer. Andréa Beltrão lembra, em um momento quando parece compartilhar sua intimidade, como sua antiga empregada doméstica era praticamente uma mãe para ela.

Fernanda Torres divide uma ocasião em que esteve em um terreiro, após sofrer um aborto. Sarita Houli narra a relação próxima com os pais e o anseio de retomar o laço afetivo com a filha que mora nos Estados Unidos. Maria de Fátima Barbosa fala sobre a barreira que criou no relacionamento com o pai, que traiu sua mãe. Aleta Gomes Vieiro, por sua vez, diz sobre a dificuldade de ser mãe solteira. Marina D'Elia conta a história dela e do pai, com quem estava brigada quando o mesmo faleceu. Claudiléia de Lemos narra a dificuldade de superar a morte do filho.

Questionado sobre a escolha da temática "universo feminino" em *Jogo de Cena*, Eduardo Coutinho explica na faixa comentada do DVD que faz filme sobre "o outro". Maternidade é um assunto que o interessa. Como não sabe como é parir, ele simplesmente pergunta. O diretor alega também que as mulheres, bem diferentes dos homens, assumem a sua fragilidade, não escondem emoções e não têm vergonha de dizer que foram traídas e abandonadas. Assim*, Jogo de Cena* fala dos "fantasmas" da vida, como perda do filho, abandono do marido e traumas de relacionamento.

---

[12] Objeto semelhante a um batom que, quando usado próximo aos olhos, causa ardor e provoca o choro.

Nos extras do DVD *Jogo de Cena*, João Moreira Salles diz que Eduardo Coutinho começa seus filmes narrando como foi feita a produção. Contudo, em *Jogo de Cena*, o método de trabalho é exposto, mas não é detalhado na voz do diretor. O que surge na primeira cena do documentário é o anúncio publicado em apenas um dia em um jornal, em um canal televisivo e em uma revista carioca. Com letras em caixa alta, o anúncio destacava que as vagas eram limitadas. O classificado fornecia dois números e indicava quando a produção estaria disponível: a partir de 17 de abril, das 10h às 18h, por meio de dois números de telefone fornecidos. Embora o anúncio houvesse convocado mulheres que tivessem histórias para contar, não necessariamente exigia que fossem depoimentos próprios. No entanto, as candidatas narraram casos de suas vidas. E, conforme Eduardo Coutinho argumentou, na faixa comentada do DVD, o fato de o anúncio especificar que a seleção seria para um filme de não-ficção não inibiu a participação das candidatas, uma vez que um documentário transmite a concepção de contar algo.

Em *Jogo de Cena*, inclusive, o dispositivo de Eduardo Coutinho foi alterado a partir do momento em que, nesse filme, o cineasta não saiu em busca dos seus entrevistados. Dessa vez, convocou, delimitou e aguardou o público que gostaria que fosse até ele. As personagens ainda passaram por um teste quando foram pré-entrevistadas por Cristiana Grumbach. O contato do diretor com as candidatas selecionadas surgiu apenas na gravação do filme, já no Teatro Glauce Rocha. Antes disso, Coutinho havia apenas assistido o material captado por sua editora assistente. E, no DVD do filme, o cineasta comenta como foi difícil refazer as perguntas - que ele já tinha feito para as entrevistadas anônimas - para as atrizes três meses depois. Quanto às atrizes, que receberam o material bruto e editado das personagens comuns, todas estavam aptas a interpretar os depoimentos conformem desejassem, desde que não imitassem nem criticassem a atuação das personagens reais.

As atrizes, inclusive, nem precisavam apresentar perfis ou até mesmo traços físicos semelhantes aos das pessoas comuns. Marília Pêra adota uma performance mais sutil, enquanto Sarita é extravagante, fala alto e ri sem discrição. Fernanda Torres, por sua vez, tem quase o dobro da idade de Aleta. Assim, os depoimentos tornam-se independentes das personagens. Uma se apropria da história da outra, mas o que interessa é como se conta e como se apropria, a força do que ela está dizendo. João

Moreira Salles justifica na faixa comentada do DVD do filme que qualquer um empenhado em frente a uma câmera, contando sua história ou não, expõe uma verdade. Embora o depoimento não fosse seu, a atriz Débora Almeida, por exemplo, se apropriou do mesmo de tal forma que durante a gravação a verdade contada por ela foi mais convincente do que a personagem real, Maria Nilza. Assim, apenas as cenas de Débora constam em *Jogo de Cena*. A performance de Maria Nilza encontra-se nos extras do DVD.

No documentário, as histórias são contadas duas vezes e ambas são envolvidas pela tessitura do melodrama, capazes de acentuar a experiência proposta como partitura de proposição de Eduardo Coutinho. Lana Guelero e Claudiléia de Lemos, atriz e anônima respectivamente, deixam o espectador na dúvida sobre quem é a "verdadeira" dona da história, tamanha é a impressão de verdade que ambas expõem no filme. Ao narrar a história do "filho" que foi assassinado após reagir a um assalto, Lana interpreta de um modo mais contido. Emocionada, mas como se estivesse tímida naquela situação de entrevista. Já Claudiléia chora, questiona a Deus a razão de seu filho ter sido morto.

> A incerteza se espraia pelo filme todo, atinge famosos e anônimos, e não sabemos ao final a quem pertencem as hesitações e os silêncios de Andréa Beltrão e Fernanda Torres. Perdemos o controle sobre o que é ou não encenado, e os indícios de que o filme está nos "enganando" nos fazem entrar, paradoxalmente, ainda mais no jogo proposto. Nos emocionamos duas vezes com o mesmo caso, já sem querer saber qual das mulheres é a "verdadeira" dona da história (LINS; MESQUITA, 2008, p. 80)

Embora a produção – composta por dez pessoas – tenha usado roupas pretas com a intenção de minimizar a presença da equipe durante a gravação de *Jogo de Cena*, os dispositivos de filmagem de Coutinho utilizados pelo cineasta facilitaram o desempenho performático das entrevistadas diante da câmera. Um dos aparatos que promoveram essa atitude foi o set de gravação. No caso de *Jogo de Cena*, todo o filme se passou exatamente no mesmo lugar: um teatro, ambiente que convida para a representação e desperta a fabulação e a imaginação das pessoas. Local que, por si só, confere a atmosfera cênica à proposta do documentário. Em *Jogo de Cena*, as mulheres foram posicionadas no palco de costas para as cadeiras vazias da plateia. De frente a elas

estavam Coutinho, sua equipe e a câmera. De acordo com o diretor, o fato de as entrevistadas ficarem de costas para plateia indica a mescla entre pessoas anônimas e atrizes, ou seja, em *Jogo de Cena* os papéis são invertidos e isso é motivado pelo set de filmagem escolhido.

Nesse cenário de teatro, mulheres anônimas foram provocadas a performatizar. No caso das atrizes, mais acostumadas ao ambiente cênico, ao interpretar histórias reais e compartilhar experiências próprias em *Jogo de Cena*, elas foram levadas a descompor-se de seus papéis, aproximando-se, dessa forma, do público. A obra é um filme que discute representação e convida até o espectador a fazer o mesmo, conforme a cena final do documentário sugere. Nela, surge em plano geral, a imagem do palco do teatro, dessa vez vista a partir da ótica do público. A cena é congelada por 30 minutos. Ali, se encontram duas cadeiras vazias, onde histórias foram narradas. Supondo, portanto, que outras também podem passar. Inclusive, a do espectador.

Além das cenas citada acima, *Jogo de Cena* registra, ainda, a chegada de algumas mulheres ao set. Em determinados momentos, a câmera acompanha o movimento e a expectativa das personagens ao subir as escadas que levam até o palco. Esse procedimento, que nos remete ao ato do ator sair das coxias rumo ao palco minutos antes de apresentação, transmite a ideia de que as entrevistadas do filme estavam se direcionando ao ambiente cênico, a caminho da atuação. Sobre a iluminação, a produção optou por um artifício simples, mas propositadamente deu preferência ao mesmo tipo de luz para todas as entrevistadas. Possivelmente com objetivo de criar uma unidade entre mulheres anônimas e famosas. Naquele ambiente e naquela situação propostos de representação, todas se encontravam no mesmo patamar. Embora umas fossem cumprir o papel de narrar uma história e outras, a função de interpretar essas narrativas, durante a gravação esse propósito foi rompido. No palco do Teatro Glauce Rocha e durante a montagem, elas ganharam status semelhantes de personagens empenhadas a participar do jogo de cena de Coutinho, dispostas a contar uma verdade, independente de pertencer a elas ou não.

Outro elemento de filmagem que despertou o processo de transformação criativa das entrevistadas foi o enquadramento optado pelo diretor. Esse recurso inclui, de acordo com Vanoye e Goliot-Lété, o lugar da câmera, a objetiva escolhida, o ângulo de tomadas, a organização do espaço e dos objetos filmados no campo. No caso de *Jogo de*

Cena, não é preciso muita habilidade crítica para perceber que há pouca variação de enquadramento. Exceto as cenas que mostram as entrevistadas subindo as escadas em direção ao palco, todas as demais foram gravadas com as personagens sentadas em uma cadeira, posicionadas a uma distância relativamente curta em relação à cadeira do cineasta e à câmera. Conforme é possível ver na entrada da primeira personagem, Mary Sheyla, Coutinho está sentado, vestido de preto, ao lado esquerdo da câmera posicionada em frente à cadeira disponível para as entrevistadas. Em *Jogo de Cena*, a distância entre os interlocutores é pequena, aparentemente inferior a um metro e meio. Essa proximidade permite, segundo Coutinho, obter mais intimidade com as personagens. Possibilitando, assim, confiança, que deixa o indivíduo à vontade, mais engajado e desinibido.

Além da câmera em movimento que capta o caminho das mulheres ao palco, *Jogo de Cena* foi filmado com duas câmeras fixas: uma frontal e uma lateral. No entanto, a lateral foi descartada na edição e ficou apenas a frontal, utilizada com o objetivo de dar impressão de uma conversa entre duas pessoas: câmera (espectador) e entrevistado. Os planos mais usados foram o próximo, que apresenta as personagens na altura da cintura ou do busto; e o primeiríssimo, que destaca o rosto. Esses tipos de plano evidenciam mais a postura, os gestos e as expressões das entrevistadas. Surgem, ainda, os planos americano (próximo ao joelho) e o geral ou de grande conjunto (mais aberto). Neles, a ideia é de ressaltar e relacionar o ambiente às narrativas. O primeiro foi utilizado para o momento, por exemplo, que Gisele conta que perdeu o filho. O propósito era expressar como aquela mulher, "perdida" em meio àquela imensidão do palco, também se sentiu sozinha após a morte da criança. O segundo, usados nas entradas das personagens no palco com intuito de apresentar a verdade da filmagem, exibindo um panorama geral do set de filmagem, onde aparecem detalhes do cenário, da filmagem, dos operadores de câmera, das câmeras, do posicionamento dos objetos e equipamentos.

Em relação à profundidade de campo, grande parte é nítida no filme, sobretudo os corpos das entrevistadas ou frações deles. No caso da imagem das cadeiras vazias que aparece no fundo, uma parte delas aparece iluminada, outra, sombreada. Esse estilo exprime, por conta da parte escura, ora um mistério do jogo de cena envolvido na proposta do documentário em questão, ora uma certeza e uma lembrança do ambiente e

do caráter cênico que o set e os dispositivos de filmagem sugerem, devido à parte mais clara e evidente da plateia ausente.

A montagem, enfim, evidenciou esse aspecto da transformação de pessoas comuns em personagens. Em *Jogo de Cena*, as sequências não seguem uma ordem temporal. São dispostas "em paralelo", alternando depoimentos, sem elo cronológico marcado. Nesses casos, Vanoye e Goliot-Lété alegam que essa técnica serve para estabelecer uma comparação. Por isso que se aplica ao filme, no qual as narrativas são intercaladas, inclusive, repetidas. Uma personagem ou uma atriz adianta ou complementa o que a outra irá falar. É uma forma de permitir que o espectador compare as interpretações, a forma como a "verdade" é dita e apropriada por quem está contando.

Sobre a duração dos planos, Coutinho diversifica. Ora opta por planos mais curtos, ora prefere outros mais longos. Estes últimos são dedicados a quem aparece apenas uma vez no filme. É o caso de Mary Sheyla, Débora Almeida, Lana Gueleiro, Maria de Fátima Barbosa, Marina D'Elia e Claudiléia de Lemos. Já os planos curtos, a quem tem suas histórias intercaladas com atrizes famosas: Gisele Alves Moura e Andréa Beltrão, Aleta Gomes Vieira e Fernanda Torres e Sarita Houli e Marília Pêra. Em respeito à passagem de plano para plano, os cortes são secos e diretos; justamente para criar uma dinâmica ao jogo de cena do diretor que, conforme analisado acima, não seguiu uma ordem cronológica na sequência de planos e também alterna depoimentos e personagens.

Por fim, o som é direto, realizado através do diálogo entre Coutinho e as entrevistadas. Poucas mulheres, como Débora Almeida, parecem fazer um monólogo. Mas, conforme a verdade da filmagem de *Jogo de Cena* mostra a presença do diretor e de acordo com a lógica da escuta sensível do cineasta, ele não apenas está ali, assim como também interfere no discurso das mulheres, participando ativamente do filme. Seu corpo ou apenas a sua voz se personificam em cena. Atento, Coutinho está naquele lugar posicionado estrategicamente para ouvir a verdade que aquelas mulheres têm a expor. Ainda na faixa comentada do DVD *Jogo de Cena*, o diretor, João Moreira Salles e Carlos Alberto Mattos concordam que o documentário traz a cultura do melodrama semelhante à de programas que contam problemáticas familiares e tragédias do cotidiano. Em *Jogo de Cena*, as mulheres sabem que serão ouvidas e que podem revelar como superaram determinado sofrimento. Logo, Coutinho e a câmera são os ouvidos

das pessoas que precisam compartilhar uma narrativa, contada no filme em primeira pessoa. Os depoimentos em terceira pessoa foram eliminados pelo diretor na montagem da obra, com exceção da cena que Débora afirma "e foi assim que ela disse", revelando ao espectador que estava interpretando Maria Nilza.

4.2.1 – Débora Almeida

Cena 13

Fig. 1

Duração da sequência: 8'05"

Quantidades de planos: 10

Resumo da cena: Maria Nilza, interpretada por Débora Almeida nessa sequência, narra como conheceu o homem que a engravidou e cuidou da criança sozinha. Também fala sobre a relação com a filha e a sua autoestima.

Descrição e análise: a primeira e única aparição de Débora inicia em plano geral. A câmera em movimento acompanha inicialmente os passos apressados de uma mulher. Ela, uma mulher negra, magra, cabelo curto e crespo, que minissaia jeans e blusa branca, passa pela equipe de produção e pelos aparatos cinematográficos. A ideia de exibir a estrutura e o cenário é uma forma de evidenciar a verdade da filmagem que Coutinho tenta preservar no documentário, revelando em que situação e em que momento a gravação acontece. Ainda no mesmo plano, quando ela ainda está de costas, se vê o acessório do microfone preso à saia. O fato de Débora entrar no palco com o microfone posicionado demonstra a preparação que antecede sua encenação, isto é, sugere que a entrada de Débora foi planejada e, talvez, até ensaiada. É possível visualizar, ainda, a cadeira vazia que ela ocupará e duas luzes (cada uma posicionada de

um lado da cadeira). Ela segura a parte de trás da saia e se senta, sorrindo para Coutinho, sentado de frente da cadeira posicionada para a entrevistada. Esse sorriso, no entanto, não é tímido, como se fosse o de alguém envergonhado de lidar com aquela situação de encarar um ambiente que não lhe é comum. É um sorriso de alguém que parece estar à vontade, que já conhece o cineasta ou de quem já refez a mesma cena algumas vezes.

Após um corte seco, o primeiríssimo plano evidencia o rosto de Débora, que usa argolas grandes e batom vermelho e tem expressão séria, como se estivesse aguardando alguma fala do diretor. Simultaneamente, ouve-se a voz de Coutinho, que a chama por Nilza, personagem que Débora irá interpretar ao longo da cena. Logo, a sequência também envolve a atuação do diretor, que já conhece a história de Nilza, tem consciência de que Débora não é Nilza, mas mesmo assim faz questão de chamá-la pelo nome da pessoa que a atriz vai interpretar e a estimula, por meio da primeira pergunta, a se apropriar da história da personagem real. "Nilza, me diga uma coisa, você é de que lugar, sua família era pobre, como é que era?", questiona o cineasta. "Bom, eu vim de Teófilo Otoni, Minas Gerais, minha família pobre, dez mil vezes pobre, entendeu? Então eu saí de casa muito cedo. Mas não assim do meu lugar, né? Acontece que desde os 18 anos de idade que eu me viro, entendeu, né? A gente era babá, trabalhava, mas trabalhava mais porque a patroa dava material de escola, né? Mas mesmo assim, eu estudei muito pouco, tão pouco não aprendi nada, né? Só sei mesmo assinar meu nome, né? Mas eu me viro. O pessoal diz que eu dou até escola, até aula, né?", responde Débora, que ora fixa seu olhar em Coutinho, ora olha para os lados, interpretando naquele instante como se estivesse relembrando os fatos que "aconteceram na sua vida". Tanto na primeira cena como em todas as demais, ela faz caras e bocas, inclui expressões como "entendeu" e "né" praticamente no final de cada frase e brinca com a sua realidade - quando fala que era "pobre, dez mil vezes pobre" e que ela dava até aula. Essas atitudes utilizadas por Débora evocam costumes que indivíduos de classes mais populares costumam expressar e são justamente utilizadas pela atriz na encenação para torná-la mais verossímil à realidade.

Mais um corte e, em plano próximo, ela continua narrando a história em primeira pessoa, balançando a cabeça, variando o olhar e gesticulando: "E aí eu fui *pra* São Paulo, né? Aí eu comecei a trabalhar, aí eu peguei um ônibus, mas eu não sabia

andar em São Paulo direito, né? E aí quando eu perguntei para o cobrador onde ficava o Jardim Paulista, ele falou *pra* mim: 'Ah, Jardim Paulista já passou'. Aí como tudo naquele dia era festa *pra* mim, né, eu fui até o ponto final, cheguei lá e fui falar com o despachante, já fui logo entrando. Aí ele chegou, olhou pra mim e falou: '*Que que* uma morena bonita como essa tá fazendo aqui sozinha?'. Aí eu cheguei e falei: 'Pô, além de eu *tá* sozinha, eu tô perdida'", fala.

Em seguida, corte direto, indicando como se a história não houvesse sido interrompida. O plano volta a ser primeiríssimo. Débora prossegue: "Aí ele olhou e falou: 'Que bom que eu te achei, né?'. Aí a gente ficou conversando, ele me levou até o ponto de ônibus, né? Aí falou: 'Nilza, eu sei onde você mora, né? Se você quiser terminar o expediente, eu te levo até lá'. Aí eu falei: 'Então tudo bem, né?'. Aí eu fiquei com ele, isso foi lá na Praça da Sé, né? Bem no centro de São Paulo. Não sei como que a gente deu uma trepadinha de galo e então tudo bem, eu fui embora *pra* minha casa, né?". Coutinho continua o jogo de cena e interroga: "Em que lugar?". Ela responde: "Isso foi no centro de São Paulo, na Praça da Sé, de dia, dentro de uma guarita de ônibus. Não me pergunta como que eu não sei, entendeu? Eu não fumo, *num* bebo, não nada, entendeu? Só sei que foi assim e eu achei que não tinha feito nada, né? Então quando foi na semana seguinte, voltei lá, né? Porque *achei ele* uma pessoa legal e tal, só que quando eu cheguei lá tinha um outro despachante no lugar. Aí eu cheguei e falei: 'Moço, me falaram que o Maurício ia *tá* aqui'. Aí ele falou: 'Realmente, ele esteve aqui, só que quando ele chegou, eu já tava e ele tá em Jabaquara'. Aí eu falei: 'Como é que eu faço para ir para Jabaquara?'". Nessa última fala, o plano vai se abrindo, dando ênfase às mãos da atriz que não param de gesticular. "Aí ele falou: 'Você pega esse metrô, você vai, você desce e tá lá'. Só que eu já não sabia ler, né? E para andar de metrô você tem que pegar o metrô e tal, e tem que descer em estação e tal, eu falei: 'Ah, *tô* fora!'". Coutinho, mais uma vez em situação de ator, indaga: "Ele não era efetivo, não?". "*Nera* efetivo, era...", divaga a atriz no papel de personagem, como se estivesse racionando. O diretor interrompe novamente: "Substituía, às vezes", sugere. Ela concorda e prossegue: "É, ele era isso aí, né'. E aí, o que aconteceu. Aí mesmo assim eu não desisti, né? Eu falei: 'Bom, já passou um tempo, quem sabe agora eu não tenho mais sorte, né?'. E eu fui. Aí, me arrumei toda, tal, cheguei lá na Praça da Sé, monte de gente me olhando", narra enquanto faz deboche com o rosto, reprovando a atitude de quem "a" menospreza

por conta do "seu" jeito de vestir. "Porque eu sempre andei assim", alega, olhando para a roupa. "Só que as pessoas chegam e falam: 'Ah essa aí deve ser meio estranha, meio doida, né?'. Vários caras, várias pessoas me olhando, né? Aí depois, de repente, eu senti uma *tonteira*, né? Encostei na placa do ponto de ônibus e aí eu num vi *mar* nada". Corte.

No mesmo plano, o discurso de Débora continua: "Aí bom, resultado: um moço tava passando de carro, chegou e falou: 'Vou te levar até o hospital'. Aí eu falei: 'Tudo bem'. Aí fomos eu, aquele bando de rapazes, né, lá para o hospital e tal. Aí ele chegou e perguntou: 'Nilza, você tá grávida?'. Aí, olha, eu não sabia o que era bebê de proveta, né? Eu cheguei e falei: 'Grávida, eu? Mas eu não fiz nada, a não ser que seja bebê de proveta, né?'. Porque eu achei que eu não tinha feito nada, que para ter um filho você tinha que transar várias vezes e tal, né?". Então ela suspira enquanto solta um "bom", olha para o teto enquanto fala "aí, né" e segura um "é" por alguns segundos, atuando como quem não sabia como continuar o restante da história, transmitindo a dificuldade que deve ter sido para Nilza enfrentar os momentos seguintes. "Bom, aí eu nem quis mais procurar ele, né? Eu achei, poxa, o cara vai achar que eu sou uma louca, né? Eu não vou. Se nem eu acreditei, imagina aquele cara que tava lá só para pagar a minha língua, né?".

Corte. Plano americano. "Aí o que aconteceu, né? Resolvi ter a minha filha sozinha, assumir e deixar o cara *pra* lá. E aí, até a hora de ganhar a minha filha, foi o dia que eu mais trabalhei. Trabalhei, cheguei do trabalho, peguei as crianças, fui brincar, corre daqui, pega dali, a gente brincando de pique, de repente eu senti aquela cólica". "Você era babá", interrompe Coutinho, salientando o emprego que a personagem ainda não havia mencionado. "É", ela confirma.

Outro corte e mais um plano americano. "E a relação com a tua filha como é?", interroga o diretor. "Ah, olha, a minha filha é a minha vida, sabe? Olha, tudo o que eu tenho e eu não tenho muita coisa, sabe? Tudo o que tenho, ela sabe que eu trabalho *pra* ela, entendeu? E a patroa que disse que ia me ajudar e tal, né? Acabou indo embora, eu acabei indo trabalhar em outro lugar, né? Fui tomar conta de dona doente, né? E ela sempre dizia: 'Ah, Nilza, traz sua filha *pra* cá que ajudo você a cuidar dela, né?'. E eu falava: 'Não, né? Eu não vou fazer isso porque você precisa de mim. Como é que você

vai cuidar dela?'. Aí ela falou: 'Não, traz sua filha pra cá, que eu te ajudo a cuidar dela, né?'. E eles cuidam da minha filha até hoje, né? Desde os oito meses de idade, né?".

Corte. Primeiríssimo plano. "Onde é que você mora", quer saber o cineasta. "Bom, eu moro no Rio e a minha filha tá lá em Petrópolis e a gente se vê de 15 em 15 dias", diz ela. Coutinho pergunta sobre a relação entre as duas. "Ah, é ótima, ótima, ótima. E ela é muito bonita, sabe? Muito bonita, pra eu que achava assim, que ela ia nascer toda *desconformada* por causa daquela trepadinha de galo, né? Porque eu achava que o filho, né, para nascer perfeito, tinha que aquela relação de várias vezes e ela foi só aquele dia e depois eu fechei a tampa, né? E aí eu falei: 'Caramba, se eu dei cinco minutos, né, eu fiquei grávida, se eu der uma hora, vão ser dois, três, então eu parei ali'".

Corte. Plano próximo. "Não namorou mais sério?", indaga Coutinho em uma entonação de afirmativa, como se já soubesse a resposta. E ele sabia, já que Débora estava interpretando alguém que tinha a história conhecida pelo diretor e pela produção do filme. "Não, nunca mais namorei sério. E também é porque é aquela coisa, né? As pessoas acham que porque você se veste assim, você é uma mulher fácil, né? Que vai pegar um homem, vai levar *pro* motel. Eu acho que isso não tem nada a ver, entendeu? Meus amigos me respeitam, minhas amigas me respeitam, e quem não me conhece, ó (bate uma mão na outra), também *tô* pouco me lixando, entendeu? E eu vou trabalhar assim, né? Quer dizer, mas eu trabalho de uniforme, entendeu? Eu não trabalho assim. Mas eu também eu chego e falo logo: 'Olha, gosto de vestidos curtos, uso pouca roupa, entendeu? Aceita? Aceita'. Então tá ótimo, entendeu? Porque *pra* mim, quanto menos roupa, melhor".

Corte. Primeiríssmo plano. "Eu sei que eu me amo tanto, eu me adoro tanto que eu já nem esquento mais com essa coisa de amor, entendeu? Eu sei que eu me adoro tanto que, antes de qualquer coisa, eu vou me ver, entendeu? Eu acordo, poxa, hoje eu acordei, tava aquele tempo meio assim. Aí eu olhei e falei: 'Poxa, São Pedro, eu queria ir bem *pra* filmagem, eu queria ir bem extravagante, dá *pra* o senhor mudar esse tempo?'. São Pedro não mandou o sol *pra* mim, *tendeu*? Então acho que é isso, que é você se olhar, você agradecer a Deus, você olhar *pro* céu, sabe? Porque tem gente que passa o dia inteiro na rua e, não, eu tenho mania de perguntar *pras* pessoas: 'Já olhou pro céu hoje? Não? Não acredito'. Não, porque tem gente que passa o dia inteiro na rua

e não olha pro céu, tendeu?', fala com expressão de indignação, ao mesmo tempo que transmite uma ingenuidade. Ela ensaia um sorriso, olha séria para a câmera e encerra sua performance com: "E foi isso que ela disse". Após a frase, Débora continua em silêncio, olhando fixamente para o equipamento por alguns segundos.

Embora Débora não seja uma personagem real, ela construiu e apresentou ao longo da sua narrativa uma entrevistada que entrou no jogo de cena proposto por Coutinho, alguém com capacidade de jogar. Não é à toa que a atriz é a única que entrou no documentário sem o relato autêntico de Maria Nilza que, conforme já citamos, foi incluída apenas nos extras do DVD *Jogo de Cena*. A mulher que Débora apresenta é extrovertida e expressiva. Na sequência onde aparece, a grande maioria dos planos é primeiríssimo ou próximo, que ressalta os seus olhos, que "falam" e se demonstram em alguns momentos fixos no outro interlocutor ou "perdidos" no ambiente, como se ela estivesse tranquila na frente da câmera. Os planos também registram, principalmente os mais abertos, os braços, as mãos e as posturas mais despojadas da entrevistada.

Os cortes são diretos, a fim de conferir ao filme a intenção de que aquele discurso é contínuo, cronológico, e para manter a atenção do espectador na mesma sequência e narrativa. Já a entonação da voz de Débora varia conforme a importância do que ela está narrando no momento. Como é atriz, sabe onde dar pausa e quando ressaltar palavras-chave, enfatizando, portanto, acontecimentos de grande relevância no relato. Principalmente depois que a atriz finaliza sua participação, revelando que estava compartilhando a experiência de outra pessoa, é possível ter noção da performance que ambos interlocutores apresentaram durante o diálogo. Coutinho e Débora conhecem a história de Nilza e conversam como se desconhecessem, interpretando.

A atriz também apresenta a história de uma forma interessante, que desperta a atenção do espectador. Para isso, e também para tornar-se semelhante a pessoas de classes mais populares, a personagem interpretada por Débora aparece em cena com roupas curtas, batom e brincos extravagantes – do mesmo jeito que a verdadeira Maria Nilza. Usa, ainda, expressões que tornam o diálogo mais descontraído, como "trepadinha de galo"; fala errado, usa excessivamente o termo "né" e repete fatos e palavras. Deste modo, a personagem criada por Débora sugere uma entrevista tão natural, próximo ao cotidiano, e se apropria da história de Maria Nilza de tal forma que convence Coutinho a deixá-la no documentário e, também, o público de que ela pode

ser, sim, uma personagem autêntica. Até que se prove o contrário. No caso, ela mesma, até revelar, olhando para a câmera, que estava interpretando a narrativa de outra pessoa.

4.2.2 - Sarita Houli

Cena 15

Fig. 2

Duração da sequência: 2’08”

Quantidades de planos: 5

Resumo da cena: A cena inicia com Sarita subindo as escadas em direção ao palco. Ela fala sobre a origem do seu nome e da sua família.

Descrição e análise: Em *Jogo de Cena*, Sarita Houli é uma personagem real. Exceto em sua última aparição, em todas as demais cenas ela veste calça e blusa pretas e usa argolas grandes. O cabelo branco, cacheado e curto surge volumoso e despenteado. Pouco vaidosa, tem o rosto limpo, sem maquiagem. Utiliza apenas um batom claro. A cena começa em plano geral com a câmera em movimento, que acompanha Sarita subindo as escadas que dão acesso ao palco. No escuro, vestida de preto, ela repete duas vezes: “luz”. Ofegante, respira enquanto sobe os degraus. Assim que chega ao palco, a mulher observa o ambiente, passa a mão no cabelo e segue em direção à cadeira de entrevistas, passando pela equipe de produção de *Jogo de Cena,* do mesmo modo que Débora Almeida. Antes de sentar, ela cumprimenta Eduardo Coutinho, que está sentado, com um “bom dia”.

Como o diretor exerce uma escuta sensível, preocupada em estabelecer um diálogo entre os interlocutores, o diretor sabe deixar Sarita à vontade em meios aos

aparatos cinematográficos, propondo uma conversa entre eles sobre um universo que lhe é desconhecido, como a maternidade. Na primeira cena, por exemplo, o cineasta desfaz qualquer tipo de formalidade que a personagem possa sentir. Mais de uma vez começa o diálogo interrogando como Sarita está. Em plano próximo, a conversa continua. Ouve-se apenas a voz do cineasta: "Bom dia. Tudo bem, Sarita?". A personagem responde que sim. Na tentativa de deixá-la logo à vontade, o diretor insiste: "Tá boa?". Ela afirma e, sem demonstrar inibição em frente às câmeras e à equipe de filmagem, pergunta se Eduardo Coutinho está bem, dando os primeiros indícios de que ela sabe interagir com o diretor e não tem timidez em relação ao ambiente e à situação em questão, incomuns ao seu cotidiano. O cineasta confirma que está bem e Sarita responde um "que bom" enquanto se acomoda confortavelmente na poltrona colocada de costas para as cadeiras da plateia.

Em seguida, Coutinho questiona o significado do sobrenome Houli, dando margem para que Sarita fale a respeito das suas origens e da sua família. A partir de perguntas como essa, a entrevistada vai contando um pouco mais da sua intimidade, correspondendo à proposta do diretor de tentar uma proximidade com a personagem. Assim, ela conta das relações familiares, da admiração que tinha pelo seu pai e explica a origem do seu nome. "O meu nome original é grego. Houli quer dizer bile preta. É vernacular. Grego vernacular meu sobrenome". O diretor interroga: "E grego vernacular quer dizer alguma coisa?", a fim de tornar a conversa clara para o espectador. Em seguida, Sarita esclarece que Houli quer dizer bile preta: "Bile, essa bile aqui que anda na vesícula biliar", diz, apontando a região onde fica localizada a bile com uma das mãos. "E o que isso tem a ver com os humores?", questiona o cineasta, dando a entender que o assunto fora citado por Sarita na entrevista que ela havia concedido meses atrás, na pré-seleção, à Cristiana Grumbach. Prontamente ela responde: "Antigamente, o que a gente sabia da medicina que tinham os humores, né? O fleuma, a ira, a cólera e a cólera vem da bile".

Após um corte, ainda em plano próximo, Sarita começa a falar sobre sua origem. "Meu avô falava turco, serviu no exército...". A personagem é interrompida por Eduardo Coutinho com a seguinte dúvida: "Mas seguia a religião judia?". Ela afirma: "Judaica, sim. Meu pai, meu avô era judeu ortodoxo. Ele veio pra cá com dois ou três irmãos". Em seguida, o diretor quer saber por qual motivo o avô de Sarita veio morar no

Brasil. “Em busca de uma vida boa. Se a Grécia e a Turquia brigavam, os judeus que eram assassinados”, diz, ao mesmo tempo em que solta um riso sarcástico, como se estivesse rindo das tragédias da vida. “Eram um bode expiatório, né?”, ressalta a entrevistada.

Em um plano semelhante ao anterior, Sarita permanece falando da sua família. “Aí, para azar dele, coitado, o filho dele casou com uma católica, que é a minha mãe: Pederneiras. Uma família barra pesada também. Meu avô era extremamente antissemita, diplomata. O negócio é quente. Mas minha mãe se converteu ao judaísmo, era uma mulher inteligentíssima. Foi filha de diplomata, meu avô serviu na Europa e na Argentina”, situa, narrando de maneira natural. Coutinho encerra a cena perguntando sobre a atividade profissional do pai de Sarita. Ela informa que ele era médico, professor.

Cena 17

Fig. 3

Duração da sequência: 2’19”

Quantidade de planos: 1

Resumo da cena: Saria fala sobre o filme *Procurando Nemo* e chora ao falar da relação de pai e filho que o desenho animado discute.

Descrição e análise: Em plano próximo, Sarita começa a cena 17 detalhando a sua personalidade. “Sou generosa, abraço as coisas complicadas, eu não fujo da raia”, traçando para o espectador uma entrevistada destemida. Eduardo Coutinho questiona se a entrevistada costuma chorar fácil. Ela imediatamente confirma e completa: “Muito. E fico brava fácil”. O cineasta, então, apela para que a personagem fale sobre *Procurando*

Nemo, filme que Sarita havia revelado em sua primeira entrevista, com Cristiana Grumbach, ter uma narrativa que a emocionava. Coutinho, então, pede: "Me conta um filme que você teve...", mas acaba sendo interrompido pela entrevistada, que rapidamente percebe o desejo do diretor para que ela conte a história do Nemo. "Ah, a história do Nemo", diz, rindo. A personagem continua: "É uma história de relação pai e filho fantástica. O senhor não viu o Nemo?", questiona. Eduardo Coutinho diz que não. A resposta faz com que Sarita julgue o documentarista: "O senhor tem preconceito, tá vendo?". Coutinho nega a acusação, mas Sarita, insatisfeita, continua provocando o cineasta: "Não gosta de americano. Ah! O máximo!", diz, gargalhando da situação e segurando todo o cabelo para trás com as mãos. Comportamentos como esses comprovam que Sarita é capaz de lidar com o improviso e que sabe interagir com o diretor. Provoca Coutinho a participar do jogo sugerido por ele mesmo.

Segundos depois, mas com uma fisionomia mais séria, Sarita resume o filme. A entrevistada narra a história alternando entre expressões sérias e descontraídas. "Nemo é uma história belíssima. Pai e filho no fundo mar e tal, aquela coisa, e o filho briga, zanga com o pai. O pai diz 'meu filho não vai ali, que é perigoso e vão te carregar'. Aí ele vai e desafia o pai, né? Bem jovenzinho, não chega nem a ser um adolescente. Ele era um menino. E um cenário maravilhoso, tudo muito bem feito plasticamente e tal. E aí ele vai brincar de gracinha e pescam ele, carregam ele para Austrália... e ele vai parar num aquário na Austrália. E o pai, desesperado, vai atrás dele, né? Ah! Vou chorar". Dá uma pausa, respira e passa as duas mãos nos olhos, na tentativa de prevenir possíveis lágrimas. "Bom, aí vai atrás dele e conhece uma louca no caminho que é fantástica. E a louca perdia a memória instantaneamente. Tinha tipo uma doença de Alzheimer. 'Aonde você vai, quem é você?'. Daqui a cinco minutos ela esquecia tudo. Aí eles vão para a Austrália, vão em busca do Nemo pelo mar. E chegam na Austrália ajudados pelos tubarões, passam por mil situações bem semelhantes à vida", detalha enquanto, no final da frase, leva novamente as mãos aos olhos.

"Vou parar de chorar. O senhor fica rindo e eu chorando", provoca e ri com os olhos marejados. Porém, nos extras do DVD *Jogo de Cena*, Eduardo Coutinho alega que não estava rindo, que jamais iria rir em uma situação como aquela. Ainda na mesma cena, o cineasta ameniza a preocupação de Sarita de chorar em frente às câmeras. "Isso é normal", garante o diretor, na tentativa de tranquilizá-la. Ela, no entanto, diz não se

importar: “Não, não ligo não”. Coutinho segue confortando a entrevistada: “Rir e chorar é normal”. A personagem discorda, mas dá um riso na tentativa de aliviar a cena: “Não. Eu chorar e o senhor rir fica esquisito. Mas está certo. É isso mesmo”, conclui. O documentarista, então, insiste que Sarita fale mais sobre Nemo, já que é um assunto que desperta o lado mais dramático da entrevistada: “Mas termina bem a história?”. Ela prossegue: “Termina que a relação pai e filho volta, então, não tem essa coisa de relação pai e filho que hoje em dia é muito complicada, né? É um nuance muito fino. Não sei se as pessoas se apercebem, devem, vai para o inconsciente porque aquilo é muito bem feito. De uma certa forma deve ir, suponho eu, não sei. Aí ele vai e acha o filho. E o filho dá a palmatória ‘é, meu pai, não devia ter feito isso’”, finaliza.

Cena 19

Fig. 4

Duração da sequência: 56”

Quantidade de planos: 2

Resumo da cena: A personagem conta sobre seu casamento e a relação com o seu pai.

Descrição e análise: A cena inicia com Sarita em primeiríssimo plano, que evidencia as lágrimas nos olhos da entrevistada. Nesta, Eduardo Coutinho introduz a relação desgastada entre a personagem e a sua filha. “Começou quando? Ela nasceu quando?”, indaga. Com os olhos vermelhos, Sarita elogia: “A minha filha é uma brasileirinha maravilhosa, linda, *chiquerésima*. Eu casei com um americano em 73, muito nova. Fiquei cinco anos sem ter filhos”. O diálogo continua com Coutinho querendo saber a profissão do pai da filha de Sarita. “Ele era advogado”, informa e enxuga as lágrimas

com uma mão. A entrevistada segue: “Aqui não fez nada. Ficou bobão. Era professor de inglês. Não deu certo. Aí a gente foi morar em Nova Iorque. Mora no Rio, mora em Nova Iorque, mora no Rio. Aí eu quis me divorciar, fiz o meu último ano da faculdade em Nova Iorque”, recorda.

Após um corte, Sarita retoma seu discurso ainda em primeiríssimo plano: “Criei essa menina sozinha. Meu pai, em cima da cama, dependendo de mim”. Coutinho tenta contextualizar a fala da personagem: “Seu pai estava doente?”. A entrevistada confirma: “Completamente. Um homem de 1,85m, trabalhava de 7h às 7h, uma massa de trabalho, humanista genial, homem maravilhoso, virou uma borboleta. Meu marido falava *egg plant*, virou uma berinjela. E ficou se definhando até morrer, cinco anos em cima da cama”. O cineasta pergunta se a enfermidade era esclerose, mas Sarita corrige: “Não, teve um acidente vascular encefálico”.

Cena 21

Fig. 5

Duração da sequência: 41”

Quantidade de planos: 2

Resumo da cena: Sarita fala da filha que mora nos Estados Unidos.

Descrição e análise: Em primeiríssimo plano, o diálogo ainda é referente às relações de Sarita, seus pais e sua filha. “Isso ajudou muito a gente, né? E agora me ajuda muito. Quando eu fico braba, eu digo: ‘Mas eu tive o meu pai, eu enterrei o meu pai, eu cuidei do meu pai’. A minha vida foi maravilhosa. Tem gente aí que cruz credo, Ave Maria, né? Meu pai e minha mãe eram uma pareia do cacete. Eles eram uma pareia braba. E aí

a guria vai embora. Quando o meu pai morreu, mandei ela embora", diz, misturando os assuntos em uma única frase.

Após um corte, Sarita continua em primeiríssimo plano. Eduardo Coutinho indaga: "Quantos anos que ela está nos Estados Unidos?", se referindo à filha de Sarita. A entrevistada diz: "Ela tá lá. Ela tá milionária lá. Vive lá, mora lá", sem responder apropriadamente. O diretor insiste: "Há quantos anos?". E ouve de Sarita: "Ela foi ela tinha 19. Hoje tem 27", calcula. À medida que vai ganhando a confiança de Sarita, o cineasta entra em assuntos mais delicados. Temas que Coutinho sabe que irão abalar o emocional daquela mulher que se apresenta de modo tão expressivo. Assim, após minutos de diálogo, o diretor se sente à vontade e sabe que a sua entrevistada está à vontade para revelar a seguinte dúvida: "E quando você sentiu uma ruptura na relação com a sua filha?". Sarita faz charme, sabendo que o cineasta voltará a insistir até que ela conte a história: "Ah! Essa história não conto, não, senão eu morro", ri. Sem esperar uma reação do cineasta, ela desfaz a frase anterior e afirma: "Não, não, eu conto, sim. Não tem grilo. Ela é, não, eu, é, é...", diz, procurando as palavras apropriadas.

Cena 23

Fig. 6

Duração da sequência: 1'09"

Quantidade de plano: 2.

Resumo da cena: A personagem fala a respeito do desejo que sente de retomar a relação com a filha e as tentativas que já fez para tentar resgatar essa relação.

Descrição e análise: Em primeiro plano, a cena 23 ainda corresponde à história da relação de Sarita e a sua filha. “Então tinha uma coisa de amor ali que eu achava que era um anel, que se romperia jamais porque é o anel filial. Aí quebrou. Aí eu botei na minha vida: o único objetivo que eu tenho na vida é resgatar isso. Nem que seja a última coisa que eu faça”, declara, com as duas mãos nos olhos e com a voz embargada. Em seguida, Eduardo Coutinho mostra que domina muito bem a história e pergunta: “Sim, mas já se aproximou pessoalmente dela, não?”. Sarita confessa: “Ah, eu fico ciclicamente tentando contato”. O cineasta insiste: “Por telefone ou pessoalmente?”. Sarita afirma: “Não, eu já fui lá três vezes. Duas eu voltei antes da hora porque eu quase enfiei a mão na cara dela. Aí eu volto”.

Corte. Ainda em primeiríssimo plano, Sarita descreve como é o encontro dela e da sua filha. “Quando eu me encontro com ela é muito afetuoso. Isso que me choca, entendeu? Fui agora com minha irmã e não tem mais aquele negócio de agarrar, não. Mas ela se encosta assim em mim [demonstra se jogando para o lado], como se estivesse num sofá, entendeu? Como quando ela era criança. Aí eu digo: ‘Uma louca. Ela é louca, né? Me trata feito um cachorro’. Aí depois ela dá bolo. Ela dá bolo. Não, ela agora é bacana. A gente marca num restaurante e diz ‘você está me impondo esse encontro’. Eu não discuto mais, sabe? A gente aprende com a idade”, desabafa.

Todas as questões e os pedidos são realizados por parte do cineasta com voz mansa, sem constrangimento. No entanto, o diretor tem consciência de que aquelas situações irão resgatar memórias e fazer a personagem ficar emocionada e deixar o público comovido. Coutinho também não força. Delicadamente, sugere. E as entrevistadas correspondem, participando da dinâmica que ele deseja.

Cena 25

Fig. 7

Duração da sequência: 1’04”

Quantidade de planos: 2

Resumo da cena: Ela fala sobre o seu trabalho e da sua falta de crença em Deus.

Descrição e análise: Com Sarita em primeiríssimo plano, Eduardo Coutinho quer saber: “Deixa eu te perguntar uma coisa, Sarita. Você é reumatóloga?”. Ela afirma com cordialidade: “Sim, senhor”. Ele refaz a pergunta, na intenção de saber algo mais: “Você é uma boa reumatóloga?”. “Ah! Fui muito boa”, Sarita responde. Em seguida, o entrevistador quer saber se ela está aposentada. “Estou meio aposentada por causa da minha doença, porque eu tomo corticoide desde que fiquei doente”, explica. “Que doença?”, interroga. Sarita responde: “Hepatite autoimune”. “Desde essa época?”, indaga Coutinho, sem esclarecer a qual época se refere. “É, tem um tempão. Salvou a minha vida e dos meus doentes”, garante. O cineasta continua o diálogo, quase um ping pong de tão direto: “Você toma corticoides sempre?”. Sarita diz que sim e que o faz com o maior amor, deixando um clima de ironia. Coutinho pergunta com palavras já na afirmativa: “Porque precisa, sim?”. Rindo, Sarita fala: “Sim, ou ia pro cemitério. O que o senhor prefere?”.

A partir daí, o cineasta surge com uma revelação feita por Sarita durante a pré-seleção de *Jogo de Cena*. “No teste, *dissesse* não gostar mais de gente. É verdade isso?”, questiona. Sem constrangimento, ela afirma: “É, com as tragédias todas que eu passei na minha vida. Assim, todos os momentos da minha vida que eu precisei... eu não acredito em Deus, nada. No filme isso vai ficar esquisito. Mas eu não acredito, viu?

Então não adianta querer...", demonstrando uma preocupação quanto a sua imagem, mas, ao mesmo tempo, desejosa de ser verdadeira no documentário. Coutinho faz mais uma pergunta: "Não reza?". A personagem explica: "Não. Tinha as superstições da minha mãe. Fazendo análise fica esquisito fazer superstição. É melhor a gente olhar pra dentro e buscar forças, enfim".

Cena 43

Fig. 8

Duração da sequência: 3'54"

Quantidade de planos: 4

Resumo da cena: Sarita explica por qual motivo pediu para voltar a gravar. Lembra, na mesma sequência, as marchas de Carnaval que seu pai cantava; e entoa uma música que ela costumava cantar para a filha.

Descrição e análise: A cena começa com plano americano, mostrando uma luz em cada lado do Teatro Glauce Rocha, as cadeiras do local e uma cadeira vazia no palco, provando que se trata de outro momento de filmagem, justamente o retorno de Sarita para gravar novamente. Poucos segundos depois, Sarita entra e senta. Ela veste calça preta, blusa de manga longa azul-marinho e usa pequenos brincos de pérolas, um pouco diferente das cenas anteriores, quando usava blusa e calça pretas e grandes argolas nas orelhas. Ela respira e ajeita a blusa, ainda ofegante.

Eduardo Coutinho pergunta "Sarita, você, então, de todas que vieram até agora, umas 18 pessoas, sei lá, você é a única que pediu para voltar porque você queria acrescentar uma coisa ou cantar, não sei exatamente. Me explica isso". Sarita olha para

o teto, respira e com a voz já embargada responde confusa, como se estivesse escolhendo as palavras antes de falar: “É porque eu queria cantar. E nem o motivo principal... É que eu achei que o negócio ficou muito barra pesada”, assume. O cineasta questiona: “Em que sentido?”. Ela pensa, rapidamente olha para o lado e para baixo e responde: “Trágico. Mais pra trágico do que pra cômico”. E ri. “E aí eu achei que ia ficar uma coisa muito triste e eu não queria ficar muito triste, entendeu?”. Coutinho responde: “Sei”. A entrevistada continua: “Então a música sempre quebra um pouco, né?”, afirma, dando a entender que sabe que nos filmes de Eduardo Coutinho a canção é essencial. De modo geral, sempre tem alguém nos documentários do cineasta cantando uma música que marcou a sua vida.

Em plano próximo, mais empolgada, Sarita fala do pai: “E o meu pai era uma pessoa que entrava em casa cantando. A música era marchinha de Carnaval. Qualquer assunto tinha marchinha de Carnaval. E eu achava engraçado aquela pessoa que nem um louco, alucinado, chegava em casa, colocava a chave na porta e saía, entrava dançando, cantando. Era uma *figuraça*, entendeu? E, assim, o repertório dele. E a mãe era uma mulher extremamente musical, fantástica. Ele era mais conhecedor de música e tal. Cantava tudo, desde marcha de Carnaval... Edith Piaf a Ari Barroso. E assim vai. Então são músicas da nossa vida, né?”.

Corte. Primeiríssimo plano. Eduardo Coutinho indaga: “Você gostaria de cantar uma música que tenha significado para você ou o quê?”. Sarita confirma, mas não sabe qual cantar: “É, tem aí, pois é, mas aí tem um mundo, né?”. O diretor argumenta: “Não, mas o mundo...” e é interrompido por ela, que completa: “Não dá”. O cineasta salienta: “Do mundo você tem que escolher, se for o caso, uma que você ache, sei lá, que você ache que você cante bem ou fale bem, que às vezes não precisa nem cantar. Mas tem alguma que marcou assim, que justifique que você cante ela?”, insiste. Sarita explica: “Eu fico presa no passado, né? Negócio estranho isso. Fico presa às coisas do meu pai”. O documentarista alivia a preocupação de Sarita: “Tudo bem, que seja do passado. Mas o passado e o presente é a mesma coisa, né?”. A entrevistada não concorda com a frase proferida e diz: “Mais ou menos, né? As pessoas não conhecem, né?”. O silêncio permanece por alguns segundos até que Coutinho sugere: “Música que teu pai cantava”. Surpresa, Sarita responde: “É, meu pai ninava. Que isso?! Essas músicas assim, não. Eu vou começar a chorar...”, titubeia. O diretor, então, tenta convencer Sarita a entoar uma

canção de ninar, certo de que aquele momento irá resgatar memórias: “Mas aí é que são boas, as que o teu pai ninava”, afirma, sem esconder o seu jogo de cena. Ela inclina a cabeça para trás, coloca as mãos nos olhos e diz com a voz embargada: “Meu pai ninava, minha mãe ninava, minha avó ninava e eu ninava a minha filha”. Coutinho insiste: “Com que música? Lembra uma”. A personagem questiona: “Como vou cantar chorando?”.

Em plano próximo, ela começa a cantar com os olhos fechados e com as mãos segurando as lágrimas. “Se essa rua, se essa rua fosse minha”. Em seguida, diz: “Não vou conseguir”. Segue cantando, com os olhos fechados: “Eu mandava, eu mandava ladrilhar com pedrinhas, com pedrinhas de brilhante, para o meu, para o meu amor passar. Nessa rua, nessa rua tem um bosque [nesse momento, a voz de Marília Pêra começa a cantar o início da mesma música] que se chama [abre os olhos por uns instantes e volta a cantar com os olhos fechados], que se chama solidão. Dentro dele, dentro dele mora um anjo, que roubou, que roubou meu coração. Se eu roubei, se eu roubei seu coração é porque te quero bem. Se eu roubei, se eu roubei teu coração é porque tu roubaste o meu também”. A entrevistada finaliza a música limpando as lágrimas novamente e diz: “Ai, essa é uma”.

Apesar de na maioria do filme não demonstrar formalidades com Eduardo Coutinho, Sarita expressa cordialidades em alguns momentos. Trata o cineasta como senhor. “E com o senhor?”, “O senhor tem preconceito, tá vendo?” e “Sim, senhor” são algumas das frases proferidas. Indicativo de que há um respeito que vai além da idade de Coutinho. Algo correspondente ao status superior que ele ocupa enquanto diretor, enquanto tem, em suas mãos, o poder de filmar e editar conforme desejar. Enquanto alguém que está conduzindo a sua performance. Em grande parte de seus diálogos com Coutinho, a entrevistada mantém uma interatividade com o diretor. Ela interrompe, questiona, provoca, faz perguntas ao cineasta sem o menor constrangimento também. “Não gosta de americano. Ah! O máximo!”, alega, mesmo após ele justificar que não tem preconceito com filmes como *Procurando Nemo*.

De todas as entrevistadas, Sarita é a única que apresenta uma razão prática para a sua participação no documentário. No filme, ela não esconde os seus propósitos. Claramente expõe que a sua meta é retomar o laço afetivo com a filha de 27 anos, que desde os 19 mora nos Estados Unidos. Na cena 23, Sarita afirma: “O único objetivo que

eu tenho na vida é resgatar isso. Nem que seja a última coisa que eu faça". Dessa forma, a personagem usa o filme para retomar esse envolvimento. Para isso, Sarita apresenta estratégias de fabulação. Uma delas é usar o filme *Procurando Nemo* como subtexto. A partir da narrativa da Disney, ela ressalta como a relação entre pai e filho encontra-se complicada. É por meio dessa ficção que a personagem contextualiza o relacionamento desgastado que mantém com a sua filha. Outra estratégia é a forma como a entrevistada se apresenta. Sarita sabe teatralizar, agir de modo natural, como se não estivesse em uma entrevista. De início, tenta convencer o espectador de que é uma mulher forte. Aparentemente é pouco vaidosa, fala alto e forte. É descontraída e sabe descontrair o espectador. Brinca com Eduardo Coutinho, ri dos problemas da vida. Mas também exibe o seu lado emotivo. Basta falar de Nemo ou da filha que ela chora. Alterna as suas falas entre risos e lágrimas.

Muitas vezes, Sarita fala como se quisesse desabafar, apenas ser ouvida por alguém. Em alguns momentos emite frases sem muito sentido e termina misturando histórias em uma mesma frase. Do mesmo modo que fala desenfreadamente, como alguém que conversa com um amigo, Sarita se preocupa com a imagem que o público está construindo dela. Tem consciência sobre a sua atuação. Um exemplo é quando ela diz não acreditar em Deus. Logo depois, compartilha com Eduardo Coutinho que "no filme isso vai ficar esquisito".

Mais uma estratégia usada por Sarita é a música. Preocupada sobre a sua gravação ter ficado "barra pesada", ter transmitido uma Sarita mais trágica do que cômica, ela pede à produção de *Jogo de Cena* para voltar a gravar. Eduardo Coutinho questiona e ela é direta: "É porque eu queria cantar", emendando com outra justificativa: "A música sempre quebra um pouco, né?". Porém, no retorno que, de acordo com ela, tinha o objetivo de tornar a sua performance menos triste, a entrevistada mais uma vez chora. Ao cantar *Se essa rua fosse minha*, Sarita torna a sua participação ainda mais dramática. Ali, revive não apenas suas memórias, mas evoca lembranças nos espectadores que se identificam com a música de ninar. No caso de Coutinho, ele, que defende a importância de ouvir o outro, não se nega a entrevistar Sarita novamente. E acha interessante documentar isso, já que a personagem tem consciência de sua atuação em cena.

Enquanto Sarita canta com os olhos fechados, a voz de Marília Pêra - que interpreta a reumatóloga – pode ser ouvida formando um dueto. A atriz praticamente declama. O artifício usado por Eduardo Coutinho é justificado pelo diretor nos extras do DVD *Jogo de Cena*: o documentário aborda fantasmas da vida e aquele dueto é uma camada duplicadora. Cinema, na discussão de Coutinho, João Moreira Salles e Carlos Alberto Mattos, nada mais é do que sombras na tela. É camada duplicadora. Logo após essa cena, surge a última de *Jogo de Cena*. Os equipamentos são expostos: duas cadeiras e mais nada. A imagem fica enquadrada por segundos, deixando a reflexão no espectador de que naquele canto se passaram e poderão passar mais coisas, mais histórias. Mais canções. Como Sarita disse, ao encerrar *Se essa rua fosse minha*, "essa é uma", referindo-se a uma das canções da sua vida. Outras ainda podem ser entoadas.

Sarita é uma personagem que revela uma maternidade conturbada e interrompida. Ela perdeu o laço afetivo com a filha e tem o sonho de resgatá-lo. Por meio do filme *Procurando Nemo*, discute como as relações familiares andam desgastadas. Até chegar ao ponto principal: falar sobre o relacionamento complicado com a própria filha. Sem a presença do ex-marido, Sarita criou a filha sozinha, mesmo cuidando do pai que estava doente, vítima de um acidente vascular encefálico. Quando o pai morreu, ela mandou a filha morar nos Estados. A partir daí, a distância apenas prejudicou o relacionamento. No filme, a personagem confessa que tenta reaproximação com a filha, mas esta alega que a mãe fica impondo encontros. Sarita parece não compreender também as atitudes da filha, que abraça a mãe, mas se encosta nela como fazia na infância, como se estivesse deitando em um sofá. Nas palavras da própria Sarita, trata a mãe como um cachorro, mas depois é bacana e serve bolo. Embora questione o comportamento da filha em *Jogo de Cena*, Sarita tem mesmo é saudade. De ninar, de conversar, de abraçar, de ser mãe. E, como ela mesma deixa claro na sua participação no filme, a finalidade é resgatar o relacionamento com a filha. O amor. A maternidade.

Deste modo, Sarita é considerada neste trabalho como a personagem principal de *Jogo de Cena*. Ela é quem mais apresenta capacidade de jogo, age de maneira natural, pois não se inibe na presença do diretor e dos aparatos cinematográficos; sabe ser espontânea ao interagir com Coutinho, descontrai o público através da forma como narra a sua história ao satirizar as tragédias da vida, é expressiva. Seu olhar

normalmente é sereno, mas fica arregalado quando fala de algum assunto que a espanta. Do mesmo modo, ela gesticula, seu corpo, portanto, fala, ainda que ela esteja calada, ouvindo alguma pergunta do diretor. Atitudes como essas são evidenciadas pelos planos primeiríssimos e próximos, que ressaltam mais as expressões dessa mulher.

Sarita sintetiza, ainda, todo o universo feminino retratado no filme. É vítima e protagonista de rompimentos e perdas familiares, divórcio, doenças, saudades e, sobretudo, maternidade. Além disso, Sarita é uma personagem extrovertida. Sabe ser trágica, melodramática, irônica e cômica. Tem humor, ri das tragédias da vida. Enquanto conta algo triste, dramático ou trágico, como a dependência de corticoides por conta de uma hepatite autoimune, ameniza a situação com uma risada e uma pergunta: "Sim, ou ia pro cemitério. O que o senhor prefere?". A sua face constantemente varia entre uma expressão séria e uma descontraída. É uma mulher de físico e personalidade fortes, expressos no seu tamanho e na voz alta e firme.

Embora Sarita afirme durante o filme que fica brava com facilidade, ela confessa que chora sem muito esforço. Logo, se demonstra uma mulher emotiva. Em vários momentos do documentário a personagem olha para cima, para os lados, tira o olhar da câmera por instantes, a fim de segurar as lágrimas. No fim, não consegue. Ao cantar *Se essa rua fosse minha*, música que seus pais usavam para niná-la e ela usava para ninar a filha, Sarita chora. A personagem é uma mãe emotiva e dramática. Revela-se capaz de fazer qualquer coisa para reconquistar a filha. Utiliza o filme como se fosse a última solução para se reaproximar e arrisca. Sem considerar a reação positiva ou negativa da filha, torna pública a sua história e os seus problemas. Usa *Jogo de Cena* como meio para transformar a sua realidade. Encena, enfim, para mudar o rumo da sua história. É mulher e mãe que não tem medo de se expor. E de emocionar.

4.2.3 – Aleta Gomes Vieira

Cena 30

Fig. 9

Duração da sequência: 40”

Quantidade de planos: 2

Resumo da cena: A cena mostra a personagem subindo as escadas e entrando no palco.

Descrição e análise: A cena começa com mais uma entrevistada subindo as escadarias que levam ao palco, sendo acompanhada pela câmera em movimento. “Nunca acaba, é isso?”, pergunta. Ela continua subindo, sorrindo meio sem graça. “Quanta gente”, expressa, surpresa, ao chegar ao palco e avistar a equipe de produção do filme. À medida que vai entrando no palco, ela solta um “oi” meio tímido, mostrando-se pouco à vontade naquele ambiente, filmado em um plano geral, que exibe o aparato cinematográfico.

Após um corte, ouve-se a voz de Coutinho, que indaga: “Tudo bem?”. Quase ao mesmo tempo, ouve-se a dela, que diz: “Muita gente! Tudo”, respondendo ao diretor. Simultaneamente surge em plano americano a cadeira da entrevistada novamente de costas para a plateia e duas luzes laterais. Em poucos segundos, a entrevistada senta, ainda ofegante, meio desconfiada e tímida. Ela é jovem, tem cabelo curto, parcialmente preso, usa saia rodada e bolero de crochê em tons pastéis, cinto marrom e uma blusa branca. Tem, também, um piercing no nariz. Coutinho, para deixá-la mais à vontade, faz uma observação: “Muita gente, ninguém disse essa frase ainda”. Ela ri, um pouco mais tranquila, provando que a técnica do diretor deu certa.

Cena 32

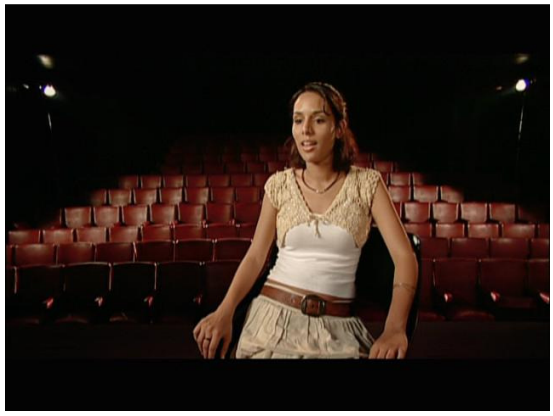

Fig. 10

Duração da sequência: 22”

Quantidade de planos: 1

Resumo da cena: Aleta fala sobre a impressão da pré-entrevista.

Descrição e análise: Em plano americano, ela já inicia a cena falando: “Contar não é o problema, o meu problema é seguir uma corrente”, diz, enquanto respira ofegante, nervosa. “Se eu perguntar, facilita”, garante o diretor, sugerindo que sua escuta sensível, de propor um diálogo com a entrevistada, vai ajudá-la a construir sua narrativa. Muito nervosa e desconfortável em frente à câmera, Aleta responde, gesticulando com as mãos, falando sobre a pré-entrevista: “Não sei, porque ela me perguntou, eu fui me embolando. Eu saí assim: ‘Caramba! No final eu não contei nada, fracionei um monte de história’. Mas *tu achou* que teve continuidade?”, quer saber. “Eu achei que tinha”, afirmou o cineasta. Nesse plano, Aleta tem notória dificuldade de olhar fixamente para Coutinho, às vezes desvia o olhar para o lado, para o teto, fecha os olhos. E em todos os momentos ela demonstra um riso nervoso de estar no meio de tanta gente.

Cena 34

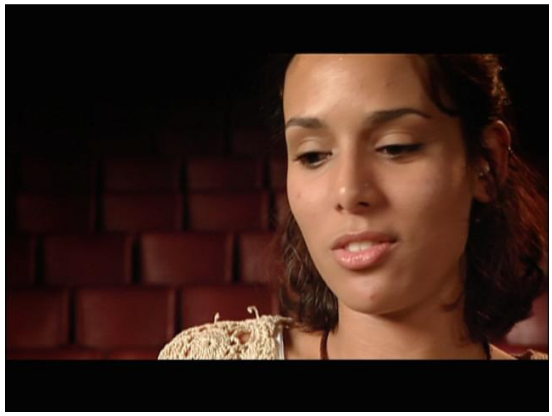

Fig. 11

Duração da sequência: 2”

Quantidade de planos: 4

Resumo da cena: Aleta conta sobre os livros que lia, a gravidez e o relacionamento com o ex-marido, a mãe e a avó que foram internadas devido ao transtorno bipolar.

Descrição e análise: Em primeiríssimo plano, Aleta fala: “Meu pai era mais pra esse lado, história da arte, então juntou tudo, entendeu? Lá em casa, assim... Daí eu lia de tudo, né?”, diz, levantando os ombros, dando a entender que isso aconteceu sem muita opção na sua vida. Ao tentar questionar o que ela lia, Coutinho é interrompido pela personagem: “Livro de ouro da mitologia, Clarice Lispector eu li todos, entendeu?”. O cineasta interfere: “Quantos anos você tinha?”. “Eu amo. Quatorze, quinze anos”, afirma.

Corte. Coutinho prossegue indagando, enquanto o plano vai ficando ainda mais próximo do rosto da personagem. “Você ficou grávida com quantos anos?”, quer saber o diretor. “Dezoito”, diz Aleta imediatamente, enquanto aperta o nariz com uma das mãos. “Você tinha namorado já?”, interroga. “Nunca tinha tido um namorado, meu ex-marido foi o primeiro, sabe?”, dando uma pausa enquanto encara Coutinho. “Aí eu era, assim, muito da *night*, né?”, relata e sorri. “Boêmia, gostava de Lapa, gostava de curtir, gostava de sair, gostava de conhecer gente diferente, conversar. Daí eu gostei do meu ex-marido, né? Mas a gente era muito diferente [nesse momento, ela passa rapidamente a vista na objetiva, mostrando-se mais à vontade]. Isso é pior, pior, pior coisa que inventaram. Essa coisa de que partes, coisas diferentes se completam. Uma mentira do

caralho, sabe?", soltando um palavrão, agindo de maneira mais natural no diálogo com Coutinho. "Eu fui me anulando, eu digo assim, a culpa... não boto a culpa nele, não, porque eu acho que era aquele meu comportamento não assertivo, *tendeu*?".

Corte. No mesmo plano, o foco da conversa muda. "Então com 18 anos eu resolvi morar com o meu pai. Meus pais separaram quando minha mãe foi internada, depois que a minha mãe foi internada ela brigou com a família toda, sabe? Aí...". "*Que que* ela tinha?", questiona o diretor. "Ela tinha transtorno bipolar, né?". Corte. No mesmo plano, prossegue: "Minha avó foi internada também. Tinha um histórico, *tendeu*? Então, foi... E esses remédios deixam a pessoa num estado latente, sabe? *Num* resolve nada. Só adormece", conta. "Fez eletrochoques também?", pergunta o cineasta. "A minha avó tomou eletrochoques, a minha mãe, não", afirma. "Remédios", comenta o diretor. "É, remédios. Era horrível, em dez minutos perdia a expressão, sabe? Fazia uns cuspes aqui [aponta com a mão na boca] no canto da boca enquanto falava. "Isso você viu a sua mãe em tratamento com quantos anos, você tinha quantos anos?". Ela responde, já emocionada, mas ainda com um sorriso no rosto: "Onze anos", na tentativa de aliviar as lembranças. Ela coloca a mão na boca e repete: "Horrível, horrível". Com a voz embargada, continua com o olhar perdido: "Mas, assim, eu não via saída, sabe? *Num* via saída".

Cena 36

Fig. 12

Duração da sequência: 2"

Quantidade de planos: 4

Resumo da cena: Alta discorre sobre o teste de gravidez. Relata acerca da gestação e do casamento e de como a sua vida mudou por conta disso.

Descrição e análise: Em primeiríssimo plano, Aleta conta sobre o teste de gravidez. "Ah, eu fiz o teste de xixi, né?", ri, com uma das mãos nos olhos, demonstrando estar sem graça. "Aí deu negativo. Ai felicidade", ri, comemorando. "Eu não queria mijar no copinho, *num* queria, *num vô, num vô* mijar [enquanto fala, balança a cabeça negativamente] e mijei. Aí eu botei o negocinho... como é que tem que ficar? Tem que ficar duas listrinhas, uma listrinha? Sei que deu negativo. Nossa, uma felicidade, explodia assim de felicidade, de fazer aquelas promessas de 'nunca mais vou dar na minha vida'".

Corte. Mesmo plano. "Daí nada da menstruação voltar, falei: '*Vamo*, *vamo* fazer sangue'. Daí eu fiz, que dinheiro é difícil. Meu pai [olha para a câmera novamente] vai descobrir isso quando *vê* a porra do documentário... Porque meu pai tinha um potinho de moeda. [Coloca a mão na testa e ri] Ai que vergonha! Ele chega do trabalho e bota as moedas ali [gargalha enquanto isso]. Ai meu Deus, deve achar até hoje que foi a empregada que roubou. Aí eu lembro que comecei a catar moeda dali *pra* fazer o exame que era R$ 27".

Após um corte rápido, a cena ressurge no mesmo plano. "Aí eu fui fazer o exame, aí deu positivo e o mundo caiu, né? Aí chorei, gritei, esperneei, foi um inferno", narra a entrevistada, já com expressão mais séria e sem olhar para o diretor. Coutinho pergunta se ela contou tudo ao rapaz, mas ela adianta: "Ah, ele tava comigo. Ele foi presente neste momento. Daí fiz a ultrassom, e ela tinha cinco meses já. Não tinha nem o que pensar, sabe?". O cineasta indaga sobre o relacionamento dela com o pai da criança: "Quanto durou o casamento?". "Até três meses atrás", informa a entrevistada. "Mas, no total, dois anos?", interroga. Ela respira, abaixa a cabeça e calcula: "Quatro meses de gravidez, mais a minha filha tem um ano e sete meses menos três...". "Dois anos", conta Coutinho. "É, dois anos", confirma.

Corte. Permanece no primeiríssimo plano. "Aí, quando eu casei, eu conto no dedo, na mão do Lula, quantas vezes eu saí, entendeu? É, *pra* me divertir. Sair de casa eu saía muito, *pra* ir a médico, a casa de tia. A minha vida social virou casa de tia, aniversário de criança, entendeu? Eu tava virando uma velha", encerra, com uma expressão séria, pouco satisfeita.

Cena 38

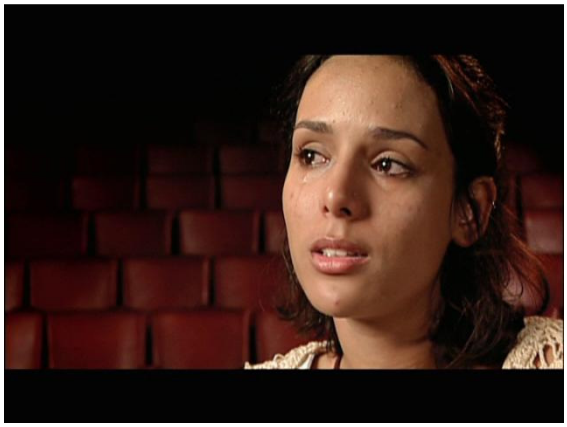

Fig. 13

Duração da sequência: 1’24”

Quantidade de planos: 2

Resumo da cena: Aleta discorre sobre liberdade e planos.

Descrição e análise: Aleta ressurge em primeiríssimo plano. “Meio que me puxou assim, *pra* realidade, mas foi uma coisa muito fria como se agora eu só tivesse que estudar e trabalhar, sabe? Pensar no futuro. Só que eu quero isso. *Num* quero fazer concurso público, porque eu não quero a merda de um emprego que eu trabalhe onze meses e viva um mês pra no final da minha vida comprar uma casa na Região dos Lagos, sabe? *Num* quero isso da vida”.

Mais um corte e o plano permanece. “Até hoje eu paro à noite às vezes e começo a chorar. Tipo: ‘Ah, meu Deus, sabe? Se eu fosse livre, com emprego agora que eu *tô*, eu podia *tá* morando sozinha, curtindo, viajando’. Mas aí eu paro e penso: ‘Porra, que isso é um problema que eu *tô* agora, um pequeno problema, dentro de um monte de coisa boa, *tendeu’?* Mas que antes dela, eu não ia ter nem como chegar esse problema porque eu não teria esse monte de coisa boa que eu *tô* tendo agora. Que tudo eu conquistei, por assim, tipo, depois que ela veio, que me deu força e objetivo, sabe, *pra* agarrar isso? Então eu *tá* até agora tipo perdida, batendo a cabeça, talvez não, mas aí eu prefiro acreditar, tipo, como eu falei que fui *pra* Paraty, assim, né, de louca, assim, com ela. Eu quero fazer tudo o que eu quero fazer ainda, ainda quero fazer, mas eu quero fazer com ela, *tendeu*?”, conta, às lágrimas.

Embora Aleta tivesse 20 anos na época da gravação do documentário e fosse moradora do Bangu (RJ), em Jogo de *Cena* ela rompe estereótipos. Primeiro, porque apesar de nova ela tem uma narrativa interessante para compartilhar. Apesar de muito jovem, tem uma história de vida emocionante. Cresceu vendo a mãe sofrer de transtorno bipolar, foi mãe precocemente e ainda veio a se divorciar do pai da criança, tornando-se mãe solteira. Inicialmente, Aleta surgiu nervosa, sem graça e inibida em meio a tanta gente da produção e por conta dos aparatos cinematográficos. Mas, aos poucos, foi sendo conduzida por Coutinho, disposto, conforme assumido por ele mesmo, a ajudá-la por meio de perguntas que facilitassem a entrevista e o relato da entrevistada.

Ainda nas primeiras aparições, era possível visualizar uma Aleta temerosa, que não tinha coragem de encarar o diretor por completo. Olhava vez ou outra, mais quando ele fazia alguma pergunta. Devido à escuta sensível de Coutinho, Aleta ficou mais à vontade. Transformou-se em personagem fabuladora. Em cena, chorou e fez até confidências – revelando ter roubado as moedas do pai – sem medo de se expor. Com esse caso e outros, quando ela narra o momento de fazer teste de gravidez de farmácia, a personagem garantiu, ainda, momentos descontraídos ao filme, rindo dela mesma e passando a imagem de uma entrevistada cômica. Aos poucos, se demonstrou tão natural no diálogo com Coutinho, que deixou escapar mais de duas vezes palavrões.

Por fim, Aleta assumiu a dificuldade de ser mãe, principalmente em uma situação de jovem e solteira, transmitindo uma personalidade mais dramática. Nesta cena, inclusive, ela chorava e não tinha vergonha de limpar suas lágrimas. Era como se a entrevistada gostaria que elas realmente estivessem visíveis, para que o espectador compreendesse quão grande era o seu sofrimento, fazendo com que o público também se emocionasse. Do mesmo modo que os planos de Sarita e de Débora, os de Aleta também são, em sua maioria, compostos por próximos e primeiríssimos, que ora expressam as reações, as caras de espanto que ela faz, ora seu choro, presente em diversos momentos do depoimento da jovem mãe.

QUESTÕES CONCLUSIVAS

Ao assistir *Jogo de Cena* pela primeira vez, averiguamos que, embora o filme faça uso de atrizes – e torne essa escolha evidente ao utilizar atrizes profissionais na obra - e mescle tais interpretações aos relatos de pessoas comuns, o caráter documental presente no discurso fílmico acentua uma questão sempre debatida no terreno do documentário: o que está em jogo não é mais a verdade em si, mas como alguém se apropria de uma história e conta uma verdade na frente de uma câmera. Partindo desse pressuposto, decidimos mapear o procedimento que confere ao filme a verossimilhança com o real, prática essa que aciona nas entrevistadas a perspectiva de performance: a escuta sensível de Coutinho.

E fazemos aqui um detimento: a noção de escuta sensível, que inclusive está presente no título deste trabalho, foi um dos nossos achados para a condução daquilo que norteou as noções de performance presentes nas análises. Escuta sensível é um termo que o próprio Eduardo Coutinho usa para definir, de maneira bastante pessoal, a sua forma de interagir com os personagens/entrevistados. Lembrando do livro "A Teoria dos Cineastas", em que o francês Jacques Aumont elenca termos, códigos e elementos presentes nas obras de famosos cineastas e desenvolvidos por ele como conceito teórico, tentamos aqui fazer atividade análoga. A escuta sensível é a nomenclatura usada pelo próprio Eduardo Coutinho na definição de seu procedimento de entrevista no documentário. Tentamos compreender o que, de fato, é essa escuta sensível e propomos aqui uma síntese: a escuta sensível se dá no encontro entre o cineasta e o seu entrevistado, acionando um engajamento mútuo entre os dois que se dá na enunciação, no encontro entre esses dois sujeitos, fazendo com que a fala do entrevistado seja dispositivo de contaminação sensível do entrevistador, gerando uma movência comum entre os dois em direção a algum lugar que possa se chamar momentaneamente de verdade ou cumplicidade.

Para além do entendimento dessa escuta sensível, foi necessário compreender a complexidade que envolve o estilo de Eduardo Coutinho. No cinema, os conceitos de ficção e não-ficção, de acordo com Noël Carroll, são úteis para fins práticos, mas imprecisos na teoria. Os gêneros estão em zonas limítrofes, onde apenas podem ser distinguidos na enunciação. Na prática de Coutinho, essa relação indissociável ocorre a

partir da esfera de intimidade proposta pelo diretor, mediante dispositivos e aparatos cinematográficos e entrevistas performatizadas.

Por tal motivo, propomos no primeiro capítulo desta dissertação, a reflexão de novos conceitos acerca da não-ficção baseada nas teorias desenvolvidas por Carroll a respeito do gênero e também da ficção e do cinema da asserção pressuposta. Para o filósofo, "a asserção pressuposta envolve a intenção assertiva, por parte do cineasta, de que o público adote uma postura assertiva com respeito ao conteúdo proposicional do filme, como resultado de seu reconhecimento da intenção assertiva do cineasta" (CARROLL, 2007, p. 90). O realizador espera, também, uma intenção de sentido, de que o receptor entenda a estrutura de signos com sentidos exposta no filme. Tratamos, pois, a obra de Coutinho como cinema de asserção pressuposta à medida que temos conhecimento das pressuposições sugeridas pelo cineasta. Logo, nosso intuito esteve centrado em desvendar as intenções do diretor e como essas disposições se materializam em sua obra.

Dentro do estilo de filmagem de Eduardo Coutinho, tentamos definir o que seria esse procedimento que estabelece uma tipologia de entrevista, em caráter de conversa espontânea e direta, a fim de que o entrevistado se sinta confortável na hora de confidenciar seu relato para o diretor e a câmera. Além do cuidado que Coutinho tem de dar voz a esses indivíduos, identificamos que as escolhas dos temas, dos locais de gravação, a sensibilidade na entrevista e a atuação do próprio cineasta são condições para constituir e firmar a escuta sensível desenvolvida pelo diretor, que demonstra uma preocupação ética de evidenciar a verdade da filmagem, e não a filmagem da verdade, na montagem.

A verdade da filmagem pode revelar a situação e o momento que a gravação se dá e o que pode acontecer através dela a partir da presença da câmera, do diretor, da equipe de produção, do diálogo, inclusive, de atos inesperados, como o registro da surpresa que Aleta Gomes Vieira esboça em *Jogo de Cena* ao entrar no palco e se deparar com a relevante quantidade de pessoas presentes nos bastidores do filme. Concordamos com a premissa do cineasta: "De um lado, você tem a tentativa de manter a verdade da filmagem e, de outro, é obrigado a fazer uma narrativa com elementos de ficção, porque você constrói personagens, conflitos, que se resolvem ou não; então essa dupla dificuldade do documentário, tento preservá-la" (COUTINHO, 1997, p. 171). O

encontro entre o questionador e o entrevistado, mediante um diálogo íntimo, possibilita a existência de um acontecimento fílmico que se estrutura na elocução do personagem.

Outra sensibilidade de Coutinho - que normalmente se posiciona próximo ao outro interlocutor na tentativa de buscar uma aproximação e uma conversa mais íntima, como se não houvesse câmera - é abrir espaço para que o personagem exponha sua opinião sem julgamentos prévios por parte do cineasta. De forma simpática e tranquilizadora, o diretor busca deixar o entrevistado livre para confessar histórias particulares nas filmagens. Nesse sentido, reconhecemos, lembramos Ismail Xavier, como Coutinho sabe como poucos compor um cenário de empatia e inclusão no sentido de propor o documentário como um encontro entre interlocutores. Portanto, nos filmes, o diretor prioriza ambiente, expressões e gestos conforme o efeito de produção de sentido que queira transmitir e, ainda, evidencia a palavra falada tanto na gravação quanto na montagem.

Refletimos sobre o que significa performatizar no documentário e investigamos como a noção de performance alcançou o cinema não-ficcional. Fizemos um panorama histórico sobre a expressão, contextualizando a sua presença no campo cinematográfico, sobretudo, documental. Por fim, mapeamos o ato no cinema de Eduardo Coutinho e como ele é desempenhado por personagens e entrevistador no nosso objeto de estudo, o filme *Jogo de Cena*. A expressão, com vasta utilização nos campos das ciências humanas, é realizada até mesmo no cotidiano, pois, de acordo com Erving Goffman, a própria vida é uma encenação dramática.

No caso do documentário, quando o indivíduo é colocado em uma situação que lhe é incomum, como uma entrevista, ele decide se apresentar de modo como gostaria de ser visto. O acontecimento fílmico, provocado pelo encontro entre os interlocutores, supõe, segundo Cláudio Bezerra, que a espontaneidade gere o improviso e este estimula a memória do presente das pessoas e a produção dos atos de fala. Deste modo, o entrevistado é envolvido em um processo de construção criativa, onde uma produção de sentidos é derivada do corpo, que manifesta a fabulação/teatralidade por gestos, expressões faciais, gestos e entonação da voz. Esses sentidos são elaborados, afinal, pelo encontro causado pelo documentário, a partir do diálogo, dos dispositivos de filmagem e de montagem. O que um filme constrói do personagem é justamente derivado dessa conversa com o questionador e dos aparatos envolvidos na gravação.

Por fim, baseados no trabalho de análise de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété, analisamos como a escuta sensível de Coutinho e os detalhes como a posição e o movimento da câmera, o enquadramento, a iluminação, o cenário, o som, os cortes, a duração dos planos e a montagem desencadeiam a produção de sentidos por meio do acontecimento fílmico sugerido pelo diretor. Verificamos, pois, como a atriz Débora Almeida e as personagens reais Sarita Houli e Aleta Gomes Vieira entram no jogo de cena proposto pelo diretor. Conforme observado no último capítulo desta dissertação, Débora constrói no filme uma personagem verossímil à realidade, que apresenta vícios de linguagem, roupas comuns a indivíduos de classes populares e uma narrativa descontraída. Convenceu, dessa forma, que pode estar contando uma verdade, tamanha a convicção ao se entregar ao papel da personagem Maria Nilza.

Aleta Gomes, apesar de jovem, tem uma história de vida interessante. Surge em cena ainda tímida, mas a conversa íntima estabelecida pela escuta sensível de Coutinho aciona sua performance e, aos poucos, ela demonstra mais naturalidade no palco, deixando escapar até palavrões. Os dispositivos também a levam a atuar, pois em alguns momentos Aleta se entrega ao jogo e não faz questão de esconder suas lágrimas, expressando uma personagem frágil e melodramática. Sarita, por sua vez, sintetiza todo o filme *Jogo de Cena*. Foi quem mais entrou no jogo proposto por Coutinho, além de apresentar relevante capacidade de jogo. A entrevistada surge na gravação com o propósito de resgatar a relação com a filha, que mora nos Estados Unidos, sem medo de se expor. É descontraída e, ao mesmo tempo, sabe descontrair o espectador. A personagem fala alto, se impõe em cena e não apresenta receio em interagir com o diretor. Inclusive, o provoca em alguns momentos. Ciente de sua atuação, daquilo que pode comprometer a sua imagem, Sarita até faz algumas ressalvas. Exemplo disso é quando ela pede para retornar ao palco para cantar uma música e minimizar o efeito trágico que possa ter expressado na sua primeira gravação.

Dessa forma, concluímos que a proposta de realizar o documentário como acontecimento fílmico por meio da escuta sensível de Eduardo Coutinho, dos dispositivos de filmagem e da montagem de *Jogo de Cena*, busca, sobretudo, acionar a performance na entrevistada. Neste encontro entre interlocutores, a personagem se apresenta conforme julgar mais interessante, selecionando expressões faciais, gestos, olhares, falas e até mesmo atuando por meio do silêncio. Compreendemos que Coutinho

utiliza esses elementos como estratégia narrativa, de modo a apresentar-se mais verossímil ao espectador, elevando a capacidade do público de reconhecer a intenção assertiva do cineasta e a intenção de sentido, identificando-se com a realidade exposta em *Jogo de Cena*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. **A Teoria dos Cineastas.** Campinas: Editora Papirus, 2004.

BALTAR, Mariana. **Pacto de Intimidade – ou possibilidades de diálogo entre o documentário de Eduardo Coutinho e a imaginação melodramática.** In: XIV Encontro Anual da Compós, Niterói, 2005, v.01, p. 01-15.

_____. **A Performance da Cena Negociada**. In: Revista do NP de Comunicação Audiovisual da Intercom, São Paulo, v.1, n.2, p.163-178, ago/dez 2008.

BARBARO, Umberto. **Elementos de Estética Cinematográfica.** Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1997.

BALÁZS, Bela. **O Homem Visível**. In: XAVIER, Ismail (org). A Experiência do Cinema. 3.ed. São Paulo: Graal, 2003a, p. 77-83.

_____. **Nós Estamos no Filme**. In: XAVIER, Ismail (org). A Experiência do Cinema. 3.ed. São Paulo: Graal, 2003b, p. 84-87.

_____. **A Face das Coisas**. In: XAVIER, Ismail (org). A Experiência do Cinema. 3.ed. São Paulo: Graal, 2003c, p. 87-91.

_____. **A Face do Homem**. In: XAVIER, Ismail (org). A Experiência do Cinema. 3.ed. São Paulo: Graal, 2003d, p. 92-96.

BERNARDET, Jean-Claude; RAMOS, Alcides Freire. **Cinema e História do Brasil.** São Paulo: Contexto, 1988.

BETTON, Gérard. **Estética do Cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BEZERRA, Cláudio. **Documentário e performance: modos de a personagem marcar presença no cinema de Eduardo Coutinho**. São Paulo: 2009.

CARLSON, Marvin. **Performance: uma introdução crítica**. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

CARROLL, Noël. **Ficção, não-ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual**. In: PESSOA, Fernão (org). Teoria Contemporânea do Cinema, volume II. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, p. 69-104.

CHION, Michel. **A Audiovisão: som e imagem no cinema.** Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.

COMPAGNON, Antoine. **O Demônio da Teoria.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2001.

COUTINHO, Eduardo. **O cinema documental e a escuta sensível da alteridade** (Discurso), in **Projeto História**, nº15, abril 1997, p. 165-191.

_____. **"Eu sou um ator"** (Entrevista), in **Revista Bravo!**, nº172, dezembro 2011, disponível em http://migre.me/hRp5h.

D'ALMEIDA, Alfredo Dias. **O processo de construção de personagem em documentários de entrevista.** In: XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Brasília, 2006.

DÖPPENSCHMITT, Elen Cristina de Souza. **Um estudo da performance da oralidade no cinema: registros da voz na linguagem documental.** São Paulo: 2005.

GOFFMANN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1985.

GOLIOT-LÉTÉ, Anne; VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. São Paulo: Papirus Editora, 1994.

HUPPES, Ivete. **Melodrama: O Gênero e sua Permanência**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2000.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. São Paulo: Papirus Editora, 2002.

LAGE, Nilson. **A reportagem: teoria e técnica de entrevista e pesquisa jornalística**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Cláudia. **Filmar o Real: Sobre o Documentário Brasileiro Contemporâneo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

LINS, Consuelo. **O Documentário de Eduardo Coutinho: Televisão, Cinema e Vídeo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

MEDINA, Cremilda de Araújo. **Entrevista: o diálogo possível.** São Paulo: Ática, 2004.

MELO, Cristina Teixeira Vieira de. **O Documentário como Gênero Audiovisual**. In: XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, Salvador, 2002, v.01, p. 01-17.

METZ, Christian. **A Significação no Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MURARO, Cauê. **Mesa de Eduardo Coutinho tem estilo 'stand up' e é aplaudida de pé na Flip** (matéria), in **G1**, julho de 2013, disponível em http://migre.me/hRp92.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa do ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.

MUSSE, Christina Ferraz; MUSSE, Mariana Ferraz. **A entrevista no telejornalismo e no documentário: possibilidades e limitações.** In: Rumores – Revista Online, Julho-Dezembro de 2010, edição 8.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. São Paulo: Papirus, 2007.

PAVIS, Patrice. **A Análise dos Espetáculos**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar: práticas dramáticas e formação**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SALLES, João Moreira. Prefácio in LINS, CONSUELO. **O Documentário de Eduardo Coutinho: Televisão, Cinema e Vídeo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007, p. 7-10.

THOMASSEAU, Jean-Marie. **O Melodrama.** São Paulo: Perspectiva, 2005.

XAVIER, Ismail**. Indagações em torno de Eduardo Coutinho e seu diálogo com a tradição moderna**. In: Comunicação e Informação, v. 7, nº 2: p. 180-187, julho a dezembro de 2004.

_____. **O Discurso Cinematográfico: a Opacidade e a Transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.