

SIGNOS METAFICCIONAIS E O DIÁLOGO ENTRE GÊNEROS EM *JOGO DE CENA*

Genilda Azerêdo¹

RESUMO:

O objetivo deste texto é analisar o filme *Jogo de cena* (2006), de Eduardo Coutinho, com ênfase no caráter metaficcional que o caracteriza. Por ser definido como pertencente ao chamado gênero documentário, também nos interessa analisar a tensão criada a partir da imbricação entre a experiência real (vivida) e a dramatização/encenação dessa experiência diante das câmeras.

Palavras-chave: Metaficção; Documentário; Representação; Encenação

ABSTRACT:

The text aims at analyzing the film *Jogo de cena* (2006), by Eduardo Coutinho, highlighting its characteristic metafictional nature. As this film is also defined as a documentary, we also intend to analyze the tension generated from the articulation between real, lived experience and the dramatization/performance of that experience before the cameras.

Keywords: Metafiction; Documentary; Representation; Performance

(...) todo artista tem a opção de guardar os códigos como se fossem segredos profissionais ou iniciar o público em suas operações. Todo artista tem a opção de mistificar ou desmistificar, com o intuito de criar ilusão. A ideologia da transparência explora aquilo que o público não sabe. O anti-ilusionismo, ao contrário, inicia o público no ofício secreto de sua arte, esperando transformar leitores e espectadores em colaboradores. O anti-ilusionismo não degrada a arte para desmistificá-la, apenas restaura as suas funções críticas. (Robert STAM, 1981, p. 48).

A nuance semântica, ao mesmo tempo lúdica e metalinguística, da palavra *jogo*, é algo explicitado na língua inglesa: “play” é jogar, brincar e representar/encenar. O mesmo acontece na língua francesa, com o verbo “jouer”. Lembro-me, a propósito, da referência a esta acumulação de significados em títulos de algumas obras: *Jogo de sentidos* (livro de poemas de Antonio Morais de Carvalho); *Jogo da Amarelinha* (tradução de *Rayuela*, romance de Julio Cortazar); *Fim de jogo* (tradução de *Endgame*, de Samuel Becket)²; *Jogo de olhar* (curta de Marcus Vilar) e *Jogo de cena* (filme de Eduardo Coutinho, objeto da presente discussão).

¹ Universidade Federal da Paraíba.

² Embora a ambiguidade, neste caso, seja mantida mais substancialmente na tradução em português, decidimos manter o exemplo, pois “game” também encerra nuances semânticas ligadas ao lúdico e a atividades camufladas e secretas, como se numa representação não declarada (“What’s your game?”). In: *Cambridge advanced learner’s dictionary*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

Em *O livro da metaficção*, Gustavo Bernardo (2010) oferece uma discussão da natureza metaficcional do filme de Coutinho, dentre outras análises que investigam a questão em Cervantes, Machado, Cortazar e Hitchcock, além de incursões também na pintura (Escher) e na fotografia (Chema Madoz). A variedade de textualidades e expressões artísticas (pintura, fotografia, literatura e cinema) presente na investigação de Bernardo demonstra a ubiquidade da autorreflexividade como estratégia estilística na arte de todos os tempos, e simultaneamente revela seus modos variados de expressão estética.

No caso do filme de Coutinho — *Jogo de cena* (2006) —, um dado a mais faz do signo metaficcional algo instigante: trata-se de um documentário que explicitamente *joga* (aspecto já indiciado no título) com as fronteiras entre realidade e ficção; vivência real e encenação; pessoas reais e personagens/narradoras; experiências vividas e lembradas (narradas; reapresentadas; representadas).

O primeiro plano do filme é um anúncio de jornal, que diz: “CONVITE — Se você é mulher com mais de 18 anos, moradora do Rio de Janeiro, tem histórias pra contar e quer participar de um teste para um filme documentário, procure-nos. Ligue a partir de 17 de abril, de 10 às 18h para 30940838 – 30940840”. O fato de o anúncio, antes meramente um elemento paratextual (seguindo a classificação de Genette), situado nos bastidores, no entorno contextual, passar a habitar o universo do filme (como discurso construído), transforma este elemento em signo metatextual, também sujeito aos parâmetros ficcionais que caracterizarão o filme como um todo.

As referências metalinguísticas se dão a ver desde o início: o espaço do filme é um teatro vazio, para onde vêm as mulheres (este é um filme de mulheres) — que assumem a função de narradoras — e relatam suas histórias diante de câmeras e do diretor. De um lado, o teatro como espaço que já indicia encenação; de outro, as câmeras do cinema. De um lado, o diretor; de outro, atrizes famosas (Marília Pêra; Andréa Beltrão; Fernanda Torres); de outro lado ainda, atrizes menos conhecidas (talvez até desconhecidas para alguns, como Mary Sheyla) e supostamente pessoas comuns.

Em material extra que acompanha o DVD, o diretor Eduardo Coutinho explica que o intuito de incluir atrizes neste filme (embora classificado como documentário) foi um princípio norteador desde o início. Segundo ele, a inclusão das atrizes, e a representação que elas fazem das histórias narradas, evitou que o filme pudesse se constituir meramente como uma compilação de narrativas, um desabafo de experiências, a exemplo do que tantas vezes se vê em certos programas televisivos de entrevistas, em que a banalização e espetacularização do privado constituem a tônica.

Em *As Canções*, filme de Coutinho de 2011, o formato é quase o mesmo, acrescido de material musical, já que as histórias solicitadas (em ambos os filmes as pessoas responderam a um anúncio de jornal) precisam estar relacionadas a alguma música, alguma canção que as marcou. Na verdade, a semente, a inspiração de *As Canções* já se encontra em *Jogo de cena*, através da mulher (Sarita) que pede para cantar a música “Se essa rua, se essa rua fosse minha”, para sua filha. No entanto, é quanto ao modo reflexivo que os filmes se distinguem, porque a estratégia é bem mais complexa no filme anterior. A capa do DVD de *Jogo de cena* traz a seguinte informação:

O que está em discussão é o caráter de representação. Nesse filme, o jogo a ser jogado inclui pelo menos três camadas de representação:

primeiro, personagens reais falam de sua própria vida; segundo, estas personagens se tornam modelos a desafiar atrizes; e, por fim, algumas atrizes jogam o jogo de falar de sua vida real.

A articulação desses níveis acaba por transformar *Jogo de cena* em uma “ficção disfarçada” (cf. NICHOLS, 2005, p. 166), estimulando no espectador uma forma mais elevada de consciência a respeito da relação entre o documentário reflexivo e aquilo que o documentário, em geral, representa (NICHOLS, 2005, p. 166).

De modo revelador, o dado metaficcional, em *Jogo de cena*, também se insinua na forma como são editadas as narrações das experiências. As histórias são montadas de modo a enfatizar seu caráter fragmentário; para tanto, a mesma história é às vezes contada pela suposta pessoa que realmente a viveu; e, de modo alternado, por uma atriz, que, no caso, encena a história. Acontece que o *jogo* de montagem (incluindo a banda verbal) não faz corresponder o mesmo texto da história; aqui e acolá percebemos tratar-se do mesmo texto, com fragmentos de discurso que se repetem, mas uma mulher acaba dizendo coisas que a outra (a atriz) não diz, e vice-versa. Em vez de repetição — ou talvez devêssemos dizer, além de repetição — temos discursos que se complementam, mas também modos de dizer (encenar) que entram em conflito. Afinal, onde está a verdade? Qual depoimento/relato soa mais convincente, mais comovente? E o que, de fato, se faz relevante — a verdade como algo acontecido, vivido, ou a verdade como expressão?

Para marcar outras diferenças, também há mudanças (embora sutis) quanto aos enquadramentos e planos utilizados quando a mesma história é contada: por exemplo, quando comparamos as imagens de Sarita e aquelas da interpretação que Marília Pêra faz dela, percebemos que, com a mulher, os planos são mais fechados e tendem a desnudá-la em sua fragilidade e desmonte emocional. Com Marília, os planos se abrem mais, criando certo distanciamento, e, assim, diminuindo, ou diluindo, a dramaticidade do relato. Este dado se coaduna com o conselho (citado por Bernardo, no livro acima; também constante do material extra do DVD), que Coutinho deu à atriz Marília Pêra: “Você vai fazer uma pessoa explosiva; faz pra dentro” (*apud* BERNARDO, 2010, p. 178).

A estratégia de *representar para dentro* me fez pensar na questão do lirismo, aspecto a ser explorado nesta modalidade de documentário (meta)ficcional. Em linhas gerais, ou numa perspectiva mais tradicional, há uma tendência a associar o documentário ao relato histórico, a uma tradição mais realista do mundo e da vida. A própria noção de *documento* (e seu sentido de autenticidade), contida no termo documentário, corrobora esta perspectiva de verdade histórica, de algo que realmente aconteceu. Bill Nichols, em *Introdução ao documentário* (2005), ressalta esta característica de discurso sério que o documentário adquiriu, ao longo dos anos. Embora tal princípio já tenha sido quebrado por inúmeros documentários, pertencentes a filmografias de diferentes nacionalidades e inflexões estéticas, “esse gênero ainda preserva uma tradição de sobriedade em sua determinação de influenciar a maneira pela qual vemos o mundo e procedemos nele. (...) a idéia de ‘aula de história’ funciona como uma característica freqüente do documentário” (NICHOLS, 2005, p. 69). No entanto, os filmes que documentam experiências interiorizantes — ainda que centrados em uma oralidade narrativa, típica do gênero épico — acabam por deslocar a ação de um espaço externo e um tempo histórico específicos, para um lugar e um tempo encharcados de memória, de recordação, portanto, singulares e densamente subjetivos.

O fato é que *Jogo de cena* se constrói com base em uma hibridização de gêneros — e aqui penso inicialmente no contexto literário. Se tomarmos a teorização de Anatol Rosenfeld, em *O teatro épico* (2008), sobre os traços estilísticos fundamentais do gênero lírico, épico e dramático, veremos que o filme os articula de uma forma bastante criativa e instigante. Pensemos em alguns desses aspectos.

Sendo um filme que conta as experiências de mulheres comuns, pertencentes a classes sociais diferentes, de idades diferentes, as histórias também se revestem de um dado ordinário, rotineiro, como se pudessem ser a história de qualquer uma. Inicialmente, é como se constituíssem apenas relatos de suas vidas cotidianas, narrações de acontecimentos, aliando-se mais explicitamente à natureza épica (ainda que as histórias estejam em primeira pessoa): uma mãe que deu um tapa na filha, provocando estranhamento e distanciamento entre as duas; uma família aparentemente feliz, até o dia em que um filho reage a um assalto e morre, o que leva a mãe a um estado depressivo; uma mulher que engravida ao acaso, depois curte imensamente a gravidez, até o nascimento do filho, que morre pouco tempo depois; uma filha que se sente oprimida pelo pai e recusa-se a falar com ele; uma mulher que descobre que o marido é *gay* e se fecha para a vida, até o dia em que seu psicólogo consegue levá-la para a cama, curando-a do trauma. Histórias de relacionamentos entre pais e filhos, casais, relações familiares; tragédias, culpas, superações, aprendizagens. Qual o interesse em documentar (para usar uma expressão de Bernardo) fragmentos de biografias tão mínimas? E por que dar voz a essas mulheres, torná-las visíveis?

Anterior a esta questão, também intriga uma outra: o que está por trás do interesse dessas mulheres em dar vazão a experiências tão íntimas? Por que o interesse em falar de si? Sim, porque embora não houvesse, no anúncio, nenhuma referência quanto ao teor das histórias, todas acabam sendo histórias de si, portanto, filtradas pela subjetividade e comoção de quem fala (embora exista distanciamento cronológico entre experiência e narração). Na verdade, trata-se de narrativas privadas que refletem experiências vivenciadas sempre em relação a um outro. Há sempre uma relação eu-ele/ela nas histórias. Seguindo a categorização de Nichols, *Jogo de cena* ilustra um “documentário de retrato pessoal” (p. 208), cuja forma dramática retrata “crise, experiência intensa, amadurecimento, catarse, descobertas” (p. 208). Podemos arriscar algumas das razões por trás da expressão desses discursos: a necessidade de ser ouvida; a possibilidade de tornar sua história exemplar; a vontade (talvez até inconsciente) de compreensão da própria experiência — afinal, narrar é um modo de ordenar, organizar, fazer sentido.

O convite do diretor aos atores sociais e a aceitação por parte deles ainda podem ser desdobrados em duas questões primordiais. A primeira diz respeito às temáticas dos documentários, que, segundo Nichols, inclui “conceitos e questões sobre os quais exista considerável interesse social ou debate” (p. 100), a exemplo de: guerra, violência, biografias, sexualidade, etnicidade, família, relações íntimas, raça, justiça social, mudança social, história e cultura. A enumeração é meramente ilustrativa, pois os documentários tratam de “assuntos que ocupam nossa vida da forma mais apaixonada e perturbadora” (NICHOLS, 2005, p. 109). Isto indica que, embora relevante quanto ao interesse que possam despertar, os documentários escolhem modos de construção e engajamento com o espectador, o público em geral. É aqui que devemos considerar a segunda questão importante: a elaboração deste gênero como trabalho artístico; nas palavras de John Grierson, como “tratamento criativo da realidade” (*apud* Nichols, 2005, p. 51). Essas questões, nesse filme específico de Eduardo Coutinho, estão

diretamente atreladas à manipulação dos recursos metaficcionalis. Segundo Nichols, “estratégias reflexivas que questionam o ato de representação abalam a suposição de que o documentário se funda na capacidade do filme de capturar a realidade” (p. 51). Aqui, é sobretudo a realidade da encenação que interessa; ou, talvez fosse melhor dizer, a ambiguidade resultante do diálogo explícito entre verdade (experiência vivida) e manipulação (experiência re-encenada).

Como dissemos acima, o diretor Eduardo Coutinho faz-se presente no filme, guiando as perguntas, complementando impressões, reagindo às narrações, sendo, enfim, um mediador entre os relatos das mulheres e suas emoções. Mais que isso: o diretor é o recipiente, o receptor das histórias, o ouvinte privilegiado das narrações. Isto torna sua função altamente ambígua: ele é ouvinte e destinatário dos discursos, mas não se comporta de modo passivo, apenas como ouvinte (e é claro que eu tenho consciência de que há também uma ação no ato de ouvir); seu comportamento também é o de um orquestrador do discurso, visto que faz reflexões teóricas sobre a encenação das atrizes. Ele aproveita sobretudo os momentos quando as atrizes emprestam aos “personagens reais” uma emoção diferente daquela prevista na primeira tomada do material (supostamente quando as não-atrizes falaram) para fazer questionamentos e observações. Tais momentos adquirem ao menos duas funções: rompem com a linearidade da narração das experiências pessoais para refletir sobre o modo como este material é organizado, provocando, pois, um deslocamento (segunda função) da questão temática para a questão teórica e estética (metaficcional).

Robert Stam, em *O espetáculo interrompido* (1981), ressalta a função estética e política da interrupção para o surgimento da consciência crítica: “O artista moderno conhece a técnica tradicional do encanto. Recusa-se, contudo, a explorar esse poder” (p. 23). Em vez disso, “incorpora a descontinuidade para quebrar o encanto do espetáculo” (p. 23), e, ao fazê-lo, oferece tanto “uma crítica ao ilusionismo quanto à sociedade que alimenta suas próprias ilusões” (p. 26).

A segunda função diz respeito ao diálogo implícito que o diretor estabelece com o espectador. De acordo com Geraldo Prince (1995),

(...) os signos metaficcionalis tendem a revelar como um determinado narrador concebe o conhecimento e a sofisticação da audiência a que ele se dirige; tal diálogo constitui, desta forma, um parâmetro organizacional e interpretativo, de modo a oferecer um modelo para a decifração do texto (PRINCE, p. 65; minha tradução).

Com efeito, as marcas metaficcionalis — o teatro, as câmeras, a presença do diretor, as rupturas, as repetições, as reflexões — constituem uma moldura para o filme, transformando-o do que poderia ser um mero amontoado de narrativas em uma tessitura de significados ambíguos e conotativos.

Considerando estas questões, podemos concluir que as re-encenações trazem uma questão metaficcional muito relevante quando pensamos na natureza dramática: elas trazem o frescor da representação, seu impulso inaugural, fazendo acontecer o acontecido “novamente perante nossos olhos” (ROSENFELD citando Lessing). Ainda de acordo com Rosenfeld, no drama, “a ação é ‘original’, cada réplica nasce agora, não é citação ou variação de algo dito há muito tempo” (2008, p. 31). É por isso que o tempo do filme é um tempo bem mais associado ao presente, ou ao eterno do lírico, e

não ao pretérito da natureza épica. Essas pessoas/personagens se definem pela ressonância presente daquelas experiências passadas em suas vidas.

Outra questão relevante é que, se “os documentários apóiam-se muito na palavra dita” (NICHOLS, 2005, p. 59), este princípio torna-se mais denso e mais complexo em um documentário como *Jogo de cena*, exatamente por causa da camada metaficcional, materializada através da repetição, mas da repetição com diferença, seja na emoção, no timbre de voz, ou no engajamento psicológico e afetivo. Como argumenta Nichols: “O discurso dá realidade a nosso sentimento de mundo. Um acontecimento recontado torna-se história resgatada” (p. 59). Daí o frescor da emoção no processo de recontar. No entanto (e aqui penso sobretudo no efeito sobre o espectador), a forma fragmentada que modela a organização dos acontecimentos recontados, através da edição, interfere em sua substância, tornando-os, inevitavelmente, diferentes (ainda que parcialmente — ou aparentemente — iguais). É na imbricação dessa diferença que reside a tensão, a dissonância, e, conseqüentemente, a possibilidade de uma significação polissêmica e estética.

Tais qualidades expressivas — tensão explícita entre experiência e representação; tonalidades afetivas variadas para a mesma narração; encenação e persuasão; verdade e representação; documento e ficcionalização — atingem um ponto máximo quando o espectador se dá conta de que ouviu dois relatos iguais, narrados por duas mulheres diferentes (supostamente pessoas comuns, não-atrizes), ambas com um grau de expressividade e emoção contundentes e comoventes. Como não há a possibilidade de a mesma história ter sido, na vida real, vivenciada por duas pessoas diferentes, a conclusão óbvia é que uma das mulheres está encenando, ou seja, decorou o texto e o representou. Além disso, já que as mulheres não são conhecidas, não há como saber qual das duas é a atriz. E o fato é que nenhuma das duas parece atriz! Aqui é relevante considerar o poder de atores sociais no documentário. Como afirma Nichols, diferentemente de atores profissionais, os atores sociais não *atuam* no filme — apenas *são eles mesmos* (p. 32). E eis que o jogo metaficcional torna-se ainda mais complexo, na medida em que escancara para o espectador a manipulação a que ele está sendo submetido. A mistura entre atrizes famosas, atrizes menos conhecidas e pessoas comuns já se fazia relevante para levantar questões ligadas à representação, verdade, mentira, expressão, persuasão, convencimento. Porém, a estratégia de embaralhar ainda mais o jogo, com a encenação da mesma história, por mulheres aparentemente comuns, revela que o recurso anti-ilusionista não rompe de todo com o envolvimento afetivo do espectador. Embora repetida, embora sabendo que uma história é encenação (mas como, se não há atriz?), o espectador se emociona de novo, cai no jogo de novo, deixa-se enganar de novo, rende-se ao “espetáculo” mais uma vez.

Jogo de cena também é híbrido na articulação que promove entre os recursos teatrais e cinematográficos, em sentido mais geral. Por que todo esse *jogo* não foi filmado em um estúdio de cinema? E como seria assistir a esse *jogo* como uma peça teatral? Tais questões podem aprofundar ainda mais a complexidade deste filme, cujo “minimalismo estético” (LINS e MESQUITA, 2008, p. 160) torna-se bastante efetivo quanto aos efeitos produzidos. O fato é que a visão do teatro ao fundo oferece um contraponto à própria sala de cinema, e lembra, a todo instante, o caráter de representação das narrações. A ênfase em primeiros planos de rostos serve para focalizar a contundência das histórias, a relevância subjetiva das experiências, que embora mínimas e ordinárias, ganham uma visibilidade, têm seu valor realçado. O espaço único (o teatro), a narração para a câmera (ou será para o diretor? Ou será para o

público que depois vai assistir ao filme?), a mistura entre monólogo e diálogo, a ênfase na palavra, no discurso verbal contribuem para a criação de uma intimidade com o espectador cujo resultado é de engajamento, posicionamento crítico e empatia.

Ainda no livro *O espetáculo interrompido: literatura e cinema de desmistificação*, Robert Stam cita um princípio paradoxal, elaborado por Borges, o da “mágica parcial” da metaficção. Trata-se de uma duplicidade que resulta em uma “alegria simultânea em mistificar e desmistificar, e se reflete tanto no processo de criação da arte quanto no processo de consumo. Ocorre, no criador, um conflito entre o desejo de criar uma ilusão e a decisão consciente de destruí-la (STAM, p. 58). Ou seja, o resultado é uma articulação, uma imbricação entre dois níveis que explicitamente dialogam: é brincadeira e verdade; é encenação tornada explícita e ainda assim, emoção, persuasão. O espetáculo se dá a ver, desnuda-se, mas nem por isso, perde seu encanto. E nem poderia. Afinal, é arte. E, desde Aristóteles, a mimesis (base da representação) é uma potência produtiva e criativa, que oferece a possibilidade de prazer e conhecimento (1997, p. 22). Quando o princípio mimético da arte faz uso da categoria metaficcional e anti-ilusionista, há um adensamento dessa possibilidade, algo que aumenta o desafio criativo, bem como o processo interpretativo e crítico do leitor/espectador.

REFERÊNCIAS:

- ARISTÓTELES, Horácio, Longino. *A poética clássica*. Trad. Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix, 1997.
- BERNARDO, Gustavo. *O livro da metaficção*. [Ilustrações Carolina Kaastrup]. Rio de Janeiro: Tinta Negra Bazar Editorial, 2010.
- COSTA, Lígia Militz da. *A poética de Aristóteles: mimese e verossimilhança*. São Paulo: Ática, 2003.
- GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa*. Ensaio de método. Tradução de Fernando Cabral Martins. Lisboa: Arcádia, 1979.
- LINS, Consuelo e MESQUITA, Cláudia. Aspectos do documentário brasileiro contemporâneo (1999-2007). In: BAPTISTA, Mauro e MASCARELLO, Fernando. (orgs.). *Cinema mundial contemporâneo*. Campinas/São Paulo: Papyrus, 2008.
- NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. Tradução Mônica Saddy Martins. Campinas/SP: Papyrus, 2005.
- PRINCE, Gerald. Metanarrative signs. In: CURRIE, Mark (ed.). *Metafiction*. New York: Longman, 1995.
- ROSENFELD, Anatol. *O teatro épico*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- STAM, Robert. *O espetáculo interrompido: literatura e cinema de desmistificação*. Tradução de José Eduardo Moretzsohn. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

Recebido em 31-07-2012 Aprovado em 01-09-2012
--