



Realidade ou simulação? Análise da auto-representação e representação do outro no documentário *Jogo de Cena* – de Eduardo Coutinho.¹

Mirela SoutoALVES²
Universidade Estadual de Santa Cruz - Ilhéus, BA

RESUMO

O presente trabalho constitui uma leitura do documentário *Jogo de Cena*, de Eduardo Coutinho a partir de teorias de Erving Goffman sobre a representação que desempenhamos de nós mesmos no momento em que interagimos com o outro ou quando representamos a eles. Assim, procuraremos observar como as pessoas alteram seus comportamentos diante da câmera pensando tanto na interação *face to face* dessas pessoas com o cineasta e sua câmera, quanto na interação indireta com o público espectador. Além disso, buscaremos entender como ocorre a relação entre o real e o ficcional no filme seja pelas performances dos personagens quanto pelo próprio diretor e equipe de produção do documentário, os responsáveis pela criação de uma “realidade fílmica”. Nesse sentido, iremos refletir, também, sobre as questões que conceituam um filme documentário, com base, principalmente, nas teorias de Bill Nichols.

PALAVRAS-CHAVE: Representação; Documentário; Real e Ficcional; Interação social.

Introdução

Num processo de interação social, quando um sujeito encontra-se na presença de outras pessoas, estas buscam alcançar a maior quantidade de informações a seu respeito ou utilizam-se das que já possuem. Seus interesses incidem sobre sua situação sócio-econômica, o que pensa sobre si mesmo, a confiança que merece, entre outras coisas. Estas informações convêm para definir a situação interativa, assim, essas pessoas poderão agir para obter desse sujeito uma resposta desejada. Para os presentes, muitas serão as fontes de informações disponíveis, a exemplo da conduta e da aparência do indivíduo. (GOFFMAN, 1999, p. 11).

E. Goffman sustenta a idéia de que o homem em sociedade, sempre utiliza formas de representação, consciente ou inconscientemente, para se mostrar a seus semelhantes, aplicando algumas técnicas para a sustentação de seu desempenho, da mesma forma que um ator quando representa um personagem diante do público. A

¹ Trabalho apresentado na Divisão Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Comunicação Social – Rádio e TV da Universidade Estadual de Santa Cruz, e-mail: mirelasouto@gmail.com



perspectiva que emprega é a da representação teatral, com base nos princípios dramaturgicos. Para ele, a vida apresenta coisas reais e, às vezes, bem ensaiadas.

Desse modo, os princípios da psicologia social diz respeito a uma situação “real”, isto é, *face to face*. Estas noções, entretanto, serão aplicadas na análise de um produto cultural – o cinema documentário, no caso, o filme *Jogo de Cena*, de Eduardo Coutinho – o que nos ajudará a entender a maneira pela qual o ator social se apresenta diante da câmera e do cineasta, como transforma a si mesmo ao representar o outro numa espécie de personagem, os meios pelos quais dirige e regula a impressão que formam a seu respeito e ao mesmo tempo, como o cineasta se utiliza dessa “atuação” para criar a sua própria representação – o filme – articulando nesse momento a interação com o espectador. A tarefa do cineasta parece ser, então, a de apreender a subjetividade do outro para exercer a sua.

Logo, o que vai distinguir a relação que se mantém entre uma pessoa na presença de outras e o documentário é o fato de existir a situação *face to face* em parte, no momento em que o ator social se encontra na presença do cineasta e sua equipe de produção, não existindo, entretanto, uma interação direta com o espectador. Mas, os personagens tem consciência que serão vistos por um grande número de outras pessoas o que é representado pela câmera, que por si só já interfere no real cotidiano desses personagens. No documentário, então, os três elementos presentes na atuação teatral voltam a se encontrar: ator social x cineasta/câmera x espectador (platéia).

O filme documentário é, hoje, considerado pela maioria dos cineastas e teóricos não como simples reprodução do real, mas, sobretudo, como forma de representação. O teórico Bill Nichols, por exemplo, considera que: “todo filme é um documentário” (NICHOLS, 2005, p. 26). Ele entende que qualquer filme mostra a cultura que o produziu e representa a aparência das pessoas que participam do filme, sejam elas atores profissionais ou não. Assim, considera o documentário como uma representação do mundo “real”, a partir de um determinado ponto de vista de quem o produziu.

Por isso, classifica a ficção como “documentário de satisfação de desejos”, evidenciando que este tipo de filme está preocupado com o universo onírico. A não-ficção, por sua vez, é classificada como “documentário de representação social”, e como tal exige maior responsabilidade do cineasta, tanto para com o universo representado quanto para o público a que é destinado. É um tipo de filme que proporciona uma troca de experiência direta e reflexões sobre o mundo que não é só dos atores sociais, mas do próprio espectador.



A auto-representação e a representação do outro estão sempre presentes não só como temática para os documentários, mas, principalmente para os meios de comunicação de massa como a televisão, o rádio e o próprio cinema. É comum ver este tema nas telenovelas, nos telejornais, nos programas de *Reality Shows*, nos filmes e também em programas radiofônicos.

Mas ao falarmos em representação, sobretudo em *performance*, de forma geral nos remetemos imediatamente à ficção e à noção de atuação, conceito aparentemente contrário ao que compõe o conceito do gênero documentário. Na realidade, o vocabulário corrente na revisão teórica do campo do documentário dos últimos dez anos já inclui, sem embaraços, termos como “atores sociais”, para indicar os sujeitos que são alvo do interesse desse gênero, ou como “narrativa”, para dar conta dos procedimentos estéticos articulados no âmbito do discurso fílmico. Assim, apesar de ainda pouco discutido, o termo *performance*, sem dúvida, está cada vez mais presente nos documentários. Filmes como *Ônibus 174* (2002), de José Padilha e Felipe Lacerda; *Notícias de uma guerra particular* (1999), de João Salles; *Edifício Master* (2002) e principalmente *Jogo de Cena* (2007), ambos de Eduardo Coutinho, retratam a noção de representação do eu e do outro, haja vista que os personagens, sejam eles atores sociais ou não, realizam *performances* e/ou encenações quando se deparam com a câmera.

Segundo Goffman (1999), “quando uma pessoa chega à presença de outras existe, em geral, alguma razão que a leva a atuar de forma a transmitir a elas a impressão que lhe interessa transmitir” (GOFFMAN, 1999, p.13-14). É dessa maneira que no decorrer de suas performances estes atores sociais se tornam ao mesmo tempo mais verdadeiros ou mais falsos do que na sua normalidade cotidiana. As personagens estão sempre divagando entre o real e o fictício.

A partir destes pressupostos, tentaremos entender, através da análise de *Jogo de Cena*, como as pessoas/personagens desempenham representações de si mesmas na comunicação com o outro e se re-inventam e interpretam o outro diante da câmera, pensando tanto na interação direta dessas pessoas com o cineasta e sua máquina, como na interação indireta com o público espectador.

Assim também, buscaremos entender como a relação entre o real e o ficcional é proferida no filme, tanto pelas performances dos personagens quanto pelo próprio diretor e equipe de produção do documentário, os responsáveis pela criação de uma “realidade fílmica”.



Documentário: realidade ou ficção?

É exatamente por abordar o mundo em que vivemos e não um criado pelo cineasta, que o documentário difere das demais produções cinematográficas, no entanto, ainda hoje, estudiosos tentam definir o gênero/ formato documentário, que surgiu como estilo cinematográfico e dizia-se que era uma forma contrária à ficção, pois se trabalhava com situações, locais e personagens da realidade.

Atualmente ainda é difundida a idéia de que o documentário é um registro não ficcional e responsável por transmitir a “realidade”, além de ser encarado como produto “chato” e cansativo, já que não está diretamente voltado para o entretenimento. Dessa maneira, para muitos, hoje ainda não existe uma definição exata para o que vem a ser documentário, afinal ele recobre uma variedade de filmes que se utilizam dos mais diversos estilos, métodos e técnicas.

Jacques Aumont e Michel Marie (2003), em *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*, por exemplo, determinam o documentário como

[...] Uma montagem cinematográfica de imagens visuais e sonoras dadas como reais e não fictícias. O filme documentário tem, quase sempre, um caráter didático ou informativo, que visa, principalmente, restituir as aparências da realidade, mostrar as coisas e o mundo tais como eles são (AUMONT e MARIE, 2003, p. 86).

O que se percebe em relação aos documentários é que, semelhantemente aos filmes de ficção, eles estão, cada vez mais, ganhando espaço nas salas de exibição e o número de produções tem crescido, assim como o reconhecimento dos diretores desse gênero. Ana Carolina Freitas (2004), no artigo *A hora e a vez do documentário* afirma que,

A produção brasileira vem ganhando maior visibilidade e tem no festival internacional de documentários *É tudo verdade* um quadro representativo desse cenário. Em 1996, quando foi criado, o festival reuniu 50 filmes produzidos no país; neste ano, o número foi cinco vezes maior (FREITAS, 2004).

Segundo ela, o aumento do interesse pela produção de documentários está ligado ao surgimento da câmera digital, que barateou o custo da produção. A demanda pelo gênero também cresceu, e citando Fernão Ramos, Ana Carolina Freitas (2004) observa



que “[...] hoje, a audiência do documentário já domina cerca de 15% das exibições no país, o que é um salto muito grande ao índice de 1% a 2% de anos atrás”.

Dessa forma o que o cinema nacional contemporâneo tenta buscar é uma temática “social”, abandonando o conteúdo político e passando a apresentar uma linguagem mais simples e comprometida em primeiro lugar com a representação.

Assim, em vez de apresentar algum problema preocupante do mundo de hoje ou explicar questões restritas a alguns grupos, o que Eduardo Coutinho faz em *Jogo de Cena* é subverter o próprio gênero do documentário. O filme surge para problematizar a relação entre real e ficcional, ajuda a desmitificar toda intenção de pureza, que é comumente atribuída ao documentário e faz o elogio da atuação dramática. Na realidade, o que *Jogo de Cena* acrescenta é a radicalização de um princípio já presente em *Santo Forte*, *Babilônia 2000*, *Edifício Master* e *O Fim e o Princípio*. Em todos esses filmes, Coutinho estava em busca da auto-encenação do outro. Mostrava como as pessoas gostavam de se apresentar, como transformavam a si mesmas numa espécie de personagem – conduta natural diante de uma câmera e de um entrevistador.

Jogo de Cena começa com um anúncio de jornal publicado no Rio de Janeiro. Mulheres com histórias para contar eram convidadas para um teste cinematográfico. Estava enfatizado que o número de "vagas era limitado. Das 83 mulheres que se dispuseram a falar de sua vida num estúdio, Coutinho selecionou 23, que foram filmadas no palco do Teatro Glauce Rocha. No filme estão algumas delas, alternadas com as atrizes que receberam os textos e os DVDs de seus depoimentos para as reinterpretarem como quisessem. Com esse dispositivo, Coutinho desloca o tema do conteúdo dos relatos para os relatos em si. As histórias são relativamente semelhantes. Tratam de separações, perdas, depressão, gestação, relações familiares difíceis, sonhos, reconciliações. Mas ao alternar, e às vezes embaralhar, depoimentos reais com re-encenações, o diretor deixa o espectador num exercício de dúvida quase permanente. Eventualmente, as atrizes também são estimuladas a contar passagens de sua própria vida. Este é o momento em que algumas delas deixam de encenar o depoimento da outra (ficção) e passam fazer discursos que são seus, o que ‘parece’ ser realidade. O filme, então, volta-se diretamente para os mecanismos da representação. O processo ressalta mais uma vez que a diferença entre documentário e ficção é mais uma questão de quem consome do que de quem produz, ou seja, Documentário é aquilo em que decidimos "acreditar".



Na realidade, toda referência feita à representação seria sem par se não houvesse a dramaturgia como a vimos nos teatros há milênios. Se William Shakespeare evidenciou que a vida é um palco e que todos nós vivemos personagens que escolhemos ser interpretados, Platão categorizou que o homem é uma metade e a sua outra metade é a comunicação. Contudo, todos os povos e civilizações das quais podemos dispor de registros, ainda que escassos, são suficientes para verificar a rica expressividade de comunicação do ser humano em todas as épocas da humanidade.

Em *Jogo de Cena* (2007), a entrevista, ou melhor, o ato da fala é praticamente a única forma de dramatização, nada acontece além da câmera fixa e as pessoas falando diante dela. Essa foi a forma encontrada por Coutinho para permitir que as pessoas falassem de si mesmas e também interpretassem papéis, uma expressão narrativa original provocada pela interação entre a câmera, o cineasta e o seu entrevistado. Coutinho estimula uma cena e observa como seus personagens se auto-representam. Estes buscam se adaptar à cena se re-inventando para câmera.

Sob a ótica de Consuelo Lins,

O momento da filmagem tem para o diretor uma dimensão quase mística. Ali, no encontro com o outro, é tudo ou nada. Coutinho mantém uma escuta ativa e procura se abster de qualquer julgamento moral diante do que dizem as pessoas filmadas, que constroem – na ‘cena’ provisória da entrevista – seus auto-retratos, sendo responsáveis pela elaboração de sentidos e interpretações sobre sua própria e singular experiência (LINS, 2008, p.18-19).

Goffman (1999) afirma que quando realizamos a representação de nós mesmos para o outro, sempre tentamos parecer melhores do que somos, é o princípio da idealização que se efetiva: “(...) um ator cuida de dissimular ou desprezar as atividades, fatos e motivos incompatíveis com a versão idealizada de sua pessoa e de suas realizações” (GOFFMAN, 1999, p. 51).

É por tudo isso que Nichols (2005) considera o documentário como uma forma de expressão com a mesma carga de complexidade, o poder de fascínio, o mesmo desafio, e a mesma emoção que qualquer filme ficcional, mas que tem suas peculiaridades que vão sendo determinadas ao longo de toda sua história.

O que chama atenção em *Jogo de Cena* é o fato desse documentário além de promover debates sobre as questões referentes à linguagem cinematográfica, ainda evidencia a riqueza do homem comum e a representação do “outro” e de si no processo



de comunicação. O filme mostra que esse “outro”, assim como o próprio entrevistador/diretor, são seres humanos cheios de angústias, medos, vaidades, remorsos, alegrias. Pessoas que atuam diante da câmera e do próprio discurso. Por isso, durante uma entrevista, podemos perceber que os papéis podem se inverter e o entrevistador perde seu poder de imparcialidade. É o processo comunicativo/ interativo que se concretiza.

Jogo de Cena: Um jogo de encenação do “real”

Jogo de Cena não é aquele tipo de documentário que narra uma história no sentido clássico da expressão e muito menos apresenta uma temática bem definida. O documentário, antes de tudo, procura dar voz a fragmentos da vida de pessoas que se auto-representam e representam o outro no momento da gravação. São histórias diversas que se mesclam entre a realidade e a encenação, nas quais simples pessoas se tornam personagens de um espetáculo.

Mas a intenção do diretor não é dizer apenas a verdade, ser histórico ou educativo, mas trazer à tona uma possível realidade fílmica, isto é, mostrar o que ocorre quando um cineasta e sua equipe se encontram com uma pessoa sob a mediação da câmera. Logo, o que o filme procura apresentar são pessoas que elaboram e reelaboram suas próprias experiências existenciais, mesmo quando representam outras, se compondo e recompondo no decorrer da interação com o cineasta.

Assim, todo um jogo de projeções se articula na interação inter-subjetiva (ou face a face, como nomeia Goffman), um jogo que é articulado por uma série de táticas e estratégias para controlar, o máximo possível, a impressão uns dos outros, para, assim, reafirmar a auto-imagem.

Jogo de Cena elenca um único cenário (um palco de teatro) com apenas mulheres, atrizes do mundo real e atrizes profissionais que intercalam entre depoimentos reais e fictícios, transmitindo seus dramas pessoais. Muitos são divertidos e encaram a vida com humor, outros se entregam às emoções e choram durante o depoimento e alguns demonstram o medo de viver em sociedade. Apesar das diferenças, todos desempenham o seu próprio papel diante da câmera. São pessoas reais que na hora da filmagem dão vida aos seus próprios personagens e aquelas que ao representarem outras também acabam deixando transparecer a sua realidade ou quem



sabe sua auto-representação. Fazem a imagem “real” e a “virtual” se encontrarem na mesma cena.

Assim, a fronteira entre ficção e realidade em *Jogo de Cena* se torna completamente indefinida. Entretanto, é importante enfatizar que os personagens do filme são pessoas reais e que, portanto, o fato do documentário ser uma representação social, solicita certa preocupação em relação à vida dessas pessoas que estão se representando e sendo representadas. João Moreira Salles, afirma que:

Todo documentarista enfrenta dois grandes problemas, os únicos que de fato contam na profissão. O primeiro diz respeito à maneira como ele trata seus personagens; o segundo, ao modo como apresenta o tema para o espectador. O primeiro desses problemas é de natureza ética; o segundo é uma questão epistemológica (SALLES, 2004, p. 7).

Sobre representação Erving Goffman (1999) sugere ainda que o termo parte da percepção da vida social como um palco. O ato de representar ou a performance, para o sociólogo, seria constitutiva das relações intersubjetivas, não se vinculando, como a concepção usual leva a crer, a noções de mentira ou verdade. Para o autor, pode ser considerada representação “toda atividade de um dado participante numa dada ocasião que serve para, de alguma maneira, influenciar o outro participante” (Goffman, 1999:29).

O projeto de Goffman é formar um modelo que possa dar conta das projeções do eu (self) no interior das relações intersubjetivas. As projeções que se formulam entre o que “eu penso de mim” e aquilo que “eu quero que os outros também pensem”, constituindo, assim, uma visão de si, aquilo que o autor chama de um caráter moral. O que interessa para o autor são justamente as técnicas e táticas empregadas pelos participantes para convencer o outro de sua projeção moral, afirmando, diante do outro, seu direito em assumir determinado papel social. Segundo o argumento de Goffman, o sujeito vai, portanto, agir a partir de tal preceito, realizando sua *performance* para garantir e salvaguardar seu direito.

Em *Jogo de Cena* nada acontece durante a entrevista além da câmera fixa e as pessoas falando diante dela. Não há nem mesmo imagens de cobertura durante as falas e nem trilha sonora. Até a passagem de um depoimento para o outro não obedece a uma seqüência lógica/ linear. Coutinho observa, desse modo, como seus personagens divagam entre a verdade e a fabulação.

Há dois momentos em que as atrizes Andréa Beltrão e Fernanda Torres contam histórias que, a priori, poderiam ser delas, porque não há nada em cena que indique uma repetição dos seus depoimentos sobre outras histórias. A primeira fala se refere à de sua infância, de uma empregada que teria tido e que gostava muito, Alcedina. A segunda se refere à uma tia já falecida, que era mãe de santo, e que teria conseguido curar seu medo e sua melancolia.

Há ainda uma outra atriz, Nilza, que no final do seu depoimento (uma história cheia de graça, humor, dentro de uma filosofia de “dar a volta por cima”), olha diretamente para a câmera e diz: “foi isso que ela disse”. Crença e dúvida misturam-se de tal modo que cabe à Coutinho e ao espectador o respeito, a aceitação do imaginário do outro. Em alguns momentos a fala das personagens parece tão real, que não acreditamos que possa ser encenação. Mas, a partir do discurso que confirma a dramatização de um papel, perdemos o controle quanto ao que é realmente verdade do que é fabulação.

Goffman (1999) nos esclarece que o fato do indivíduo esquematizar uma definição da situação quando se encontra na presença de outros, supõe-se que durante essa interação ocorram fatos que lancem dúvidas sobre esta esquematização. Quando isto acontece “a própria interação pode sofrer uma interrupção confusa e embaraçosa” (GOFFMAN, 1999, pp. 20-21). É exatamente isto o que ocorre no depoimento dessas pessoas quando “atuam” para a câmera. Afinal, onde começa a ficção e onde termina o documentário? Quem é quem nesse jogo de cena? quem encena e quem fala a verdade? O fato é que nesse jogo, as surpresas são freqüentes, a instabilidade é constante. A cada novo rosto ou nova cena, temos que reajustar nossa expectativa e nossa relação de “fé” e crença no que ouvimos.

A atriz Marília Pêra, também, tece comentários sobre o verdadeiro estatuto da representação da emoção, distinguindo entre a lágrima vertida livremente, da ordem da falsidade, e a lágrima contida, da ordem da sinceridade. Esta fala, na verdade, condensa um dos eixos de questionamento do filme como um todo e deixa o público na freqüente incerteza do limiar do real.

Existe nesse documentário máscaras que aparecem antes das faces, é o que ocorre com Marília Pêra em cena, que só no final do seu discurso é que acreditamos que ela abandona a atuação que fazia de outra mulher. Há também espectros e fantasmas antes dos personagens, quando a atriz Fernanda Torres afirma para Coutinho: “parece que eu to mentindo pra você”, “fiquei com vergonha de dizer pra você”, “é que aqui tem um ar de teste”.



Fernanda Torres nos dá a ver uma fabulação ao mesmo tempo real e imaginária, verdadeira e falsa. Assim, as articulações da personagem são utilizadas para questionar o próprio documentário. Ao utilizar o depoimento da atriz para compor o seu filme, Coutinho interage com o espectador, permitindo que questionemos a veracidade do seu documentário que é estabelecido como um jogo, de cena.

Esta pode também ter sido uma das estratégias utilizadas por Fernanda, o que Goffman chama de “prática defensiva”, ou seja, quando um indivíduo tenta proteger suas próprias projeções. Fernanda interrompe a interpretação que faz da personagem e lança mão da sua auto-representação. Mas até que ponto o discurso dela é real? Eis o questionamento que leva o espectador a uma dúvida constante.

Outra personagem que se utiliza dessa estratégia é Sarita, quando pede, no final do filme, para que Coutinho a deixe cantar uma música porque acha que seu depoimento ficou muito triste e pesado. Ela quer que seu discurso pareça mais leve, mais suave. E assim o cineasta permite que ela cante. O que resta ao telespectador é a mesma dúvida: qual a real personalidade de Sarita? Uma mulher dura e severa, fria e cheia de mágoas ou uma pessoa sensível, doce e saudosista? Porque ela não queria passar a primeira imagem a seu respeito? E chega-se a conclusão de que a própria constituição da crença do espectador de cinema também está em cena.

Outros personagens também tentam simular a sua realidade, no momento da entrevista, através da apresentação de vestimentas diferentes, “ousadas”, alguns dão prioridade ao profissionalismo (como Marília Pêra), que foi preparada com um objeto que poderia facilitá-la a chorar, caso fosse necessário no momento em que encenava e, outros através de emoções durante os depoimentos. Todos se utilizam do que Goffman (1999) chama de “cenário”, uma das partes da “fachada”, que vai contribuir para o desenrolar da ação humana. Nesse sentido, “O inferior pode estar tentando, com muito tato, colocar o superior à vontade, simulando o tipo de mundo que se julga que o superior considera natural” (GOFFMAN, 1999, p. 27). Os atores procuram tornar natural o espaço que imaginam que o cineasta esteja esperando.

Existe também no filme uma concepção de teatro, na qual a cena acaba explorando o ator/personagem, o que exige das atrizes que discorram sobre essa condição, do desconforto da atuação, da distância grande ou pequena entre o ator e seu personagem, daquilo que acopla atriz/personagem sem diferenças. É o que acontece no momento que a atriz Andréa Beltrão encena o depoimento de uma personagem quando esta fala da



memória do filho. Esse momento traz ao filme uma dimensão reflexiva que nos permite julgar tanto a constituição da crença como a da dúvida.

É interessante notar, que em *Jogo de Cena*, não só os atores sociais são personagens, mas o próprio diretor e sua equipe representam seus próprios papéis sociais de cineasta e equipe de produção ao aparecerem no filme, colocando em evidência o enigma da “verdade” nas interações sociais cotidianas que são recheadas por encenações, ao mesmo tempo em que nos leva a reflexão de que todo o processo apresentado pelo documentário é criado pelo e para o filme, sendo esta uma das únicas e possíveis “verdades” alcançáveis – o acontecimento filmico em si.

Dessa forma, Coutinho também faz jogo de cena – como todos, aliás. Jogam as mulheres, atrizes ou não, com um misto de teatro e cinema que exige de cada uma a melhor performance. E jogamos nós, espectadores, com a dúvida, a surpresa e o teste à nossa percepção. Com *Jogo de Cena* nos perguntamos, então, como Coutinho se articula para fabricar a sua narrativa?, quais os recursos utilizados?, de que forma se propõe a retratar os fatos, dramatizando a cena ou apenas capturando o que acontece diante de seus olhos?

A preocupação de Coutinho parece ser, deste modo, tentar fazer um filme com os atores sociais e não sobre eles. Sua autoria se mistura com a dimensão autoral dos próprios personagens que agem espontaneamente. Temos, então, a possibilidade de criação de algo inesperado no momento da filmagem. Nesse caso,

O “eu”, portanto, como um personagem representado, não é uma coisa orgânica, que tem uma localização definida, cujo destino fundamental é nascer, crescer e morrer; é um efeito dramático, que surge difusamente de uma cena apresentada, e a questão característica, o interesse primordial, está em saber se será acreditado ou desacreditado (GOFFMAN, 1999, p. 231).

No filme, no entanto, não interessa acreditar ou desacreditar daquilo que é real ou fictício. *Jogo de Cena* nos mostra que essa dúvida faz parte da própria realidade que é composta, também, pela falsidade.

Considerações finais

A partir da análise feita, podemos perceber que mais do que mostrar como as pessoas são, em *Jogo de Cena*, fica evidente o quanto elas podem ser múltiplas, se



permitindo representar diferentes personagens de si mesmo ao representar o outro, sempre cruzando as fronteiras entre a realidade e a ficção, o verdadeiro e o falso. Como nos mostra Goffman (1999): “(...) a própria vida é uma encenação dramática. O mundo todo não constitui evidentemente um palco, mas não é fácil especificar os aspectos essenciais em que não é” (GOFFMAN, 1999, p. 71). O momento da filmagem cria, portanto, uma nova realidade, transformando os depoimentos dos atores sociais em relatos de um novo fato, de um novo “eu” – a realidade filmica.

Para tanto, alguns recursos foram necessários na viabilização de um diálogo de longa duração do cineasta com os personagens selecionados, para proporcionar uma fala espontânea, um gesto imprevisto, uma “revelação”, a saber, a locação única para restringir o espaço do filme a um único universo, no caso o teatro e a escolha do plano quase sempre fixo.

A presença do cineasta diante de uma pessoa comum e até atrizes profissionais dispara um movimento que não estava presente no real cotidiano dessas pessoas, o que cria o “acontecimento filmico” em si. O filme proporciona, então, a reflexão sobre a impossibilidade de si filmar o real, que está em constante transformação. O que se filma é a interação, pois mesmo quando se tem como objetivo a verdade dos fatos, a presença da câmera, já interfere no real, ou seja, uma pessoa fala para a câmera o que não falaria sem ela, age de uma forma como não agiria sozinha. Há na interpretação, portanto, uma experiência única. É por isso que, “Para muitos acontecimentos sociológicos pode nem mesmo ser necessário decidir qual a mais real, se a impressão criada ou a que o ator tenta impedir que o público receba” (GOFFMAN, 1999, p. 66).

O que transparece dos filmes de Coutinho é um processo recorrente no documentário contemporâneo e que diz respeito aos conflitos de um mundo que vive a condensação do projeto de modernidade, a centralidade da esfera privada nas relações sociais e políticas. O que muitos filmes colocam em cena é um regime de visualidade, a qual, situando-se nas performances dos personagens, expõe o que gostaria de chamar, perseguindo assim uma hipótese de trabalho, de *saber midiático*.

A composição do filme com os personagens se revelando diante da câmera nos dá a ver a fragmentação e os paradoxos do homem moderno: o hibridismo entre o real e o ficcional. Assim como diante da evolução tecnológica já não conseguimos mais identificar o que é autêntico e o que é cópia, o que é verdadeiro e o que é falso, o que é imagem real e o que é reprodução, *Jogo de Cena* deixa claro que a relação entre a realidade e a simulação fica cada vez mais próxima, cada vez mais mesclada.



E é por tudo isso que o conceito de performance parece ser especialmente pertinente ao campo do documentário. Ele permite abordar o jogo de negociações que parece presente entre os personagens de um documentário e o diretor/equipe como um jogo entre *performances*; sem, no entanto, anular o elemento principal do que autentica o documentário como representação da realidade: o fato de seus atores sociais serem “pessoas” da vida real. “Pessoas” da vida real que representam, *performam*, para as câmeras do documentário, os papéis sociais de si, sua auto-imagem.

REFERÊNCIAS

Bibliográficas

AUMONT, Jacques e MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Trad. Maria Célia Santos Raposo. 8.ed. Petropolis, RJ: Vozes, 1999.

LINS, Consuelo. **Filmar o real: sobre o documentário brasileiro contemporâneo**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2008.

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

NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. Trad. Mônica Saddy Martins. Campinas: Papyrus, 2005.

SALLES, João Moreira. Imagens em conflito. In: MOURÃO, Maria Dora e LABAKI, Amir (orgs.). **O Cinema do Real**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

SALLES, João Moreira. SALLES, João Moreira. Prefácio. In: DA-RIN, Sílvio. **Espelho Partido: tradição e transformação do documentário**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2004. p. 7-12.

Eletrônica

FREITAS, Ana Carolina. **A Hora e a vez do documentário**. Disponível em: <<http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v56n4/a26v56n4.pdf>>. Acesso em 10 de Jun. 2009.

Filmográfica

JOGO DE CENA. Direção: Eduardo Coutinho. Produção: Videofilmes. Rio de Janeiro, 2007. Dur. 104 min. 1 *DVD*.