

Da falação à engenhosidade do jogo

Em Jogo de Cena, Eduardo Coutinho propõe uma lúdica forma de contar histórias, subvertendo sua própria obra.

Ivonete Pinto*

Como uma atriz que coloca suas vulnerabilidades em cena, esta articulista admite que, em sala de aula já acusou Coutinho de fazer um cinema demasiadamente centrado na fala, repetitivo, que ao explorar o documentário apenas como veículo de conversas intermináveis de seus personagens, beirava a um dogmatismo subserviente à palavra. O teor dos comentários sobre o diretor passou a mudar quando, a partir de *O Fim e o Princípio* (2005) Coutinho deu pistas de que estava inquieto, que pretendia mexer no formato e no processo todo de construção de seus filmes.

Enquanto *Edifício Master* (2002) abria indo ao encontro de personagens previamente entrevistados e selecionados, em *O Fim e o Princípio* o primeiro plano mostra uma equipe em busca de personagens. Neste trabalho, Eduardo Coutinho de fato buscava um caminho, cuja seqüência de filmes “de falação” – *Cabra marcado para Morrer* (1964-1984), *Santa Marta* (1987), *Santo Forte* (1999), *Babilônia 2000* (2001), *Edifício Master* e mesmo *Peões* (2004) – foi necessária para provocar a renovação que surge com *O Fim e o Princípio*. E o aparentemente paradoxal é que ele confirma esta renovação fazendo justamente filme de falação: personagens em frente à câmera falando.

Em *Jogo de Cena* (2007) não há ação, no sentido convencional. Apenas a cadeira do diretor, na maior parte do tempo fora de quadro, e pessoas falando, falando. Contudo, Coutinho não repete a fórmula do cinema de pergunta&resposta, não fica escravizado pelo humano que somente se expressa pela palavra, como corre o risco um cineasta como Manoel de Oliveira. Em *Jogo de Cena*, o jogo é tão mais importante que a palavra perdeu o peso que tinha, embora ela ainda seja presente como matéria-prima para o drama. E o elogio à palavra, não podemos ignorar, tem relação com um cinema pobre de recursos, que tira proveito estético desta pobreza.

Mudança

Coutinho é bem mais jovem que Ingmar Bergman, que tinha 85 anos quando realizou o magnífico *Saraband* (2003). Mas o brasileiro, aos 75 anos, mostra para a geração na casa dos 20, que está apresentando projetos de curtas nos concursos com os roteiros mais convencionais do mundo, que é possível ser irrequieto bem depois de chegada a idade da razão.

E o desassossego em Coutinho vem na sintonia dos documentários que problematizam o real, nublando as fronteiras entre ficção e não-ficção. Kiko Goifman é possivelmente o documentarista que mais esteja voltado a este questionamento através do seu *Filmeфobia* (em pós-produção). Andrea Tonacci é certamente o cineasta que mais êxito artístico teve nesta reflexão, com *Serras da Desordem* (2006). Todos, sem dúvida, pagam tributo a Jean Rouch e o seu *cinéma vérité*, que de *vérité* não tinha nem as intenções.

E é outro documentarista, João Moreira Salles, igualmente seduzido por esta discussão, quem melhor define o cinema de Coutinho: “Diz-se muito que o cinema de Eduardo Coutinho é um cinema falado. De fato é mesmo, mas isso é consequência. Antes de tudo, o que ele faz é um cinema pensado. Trata-se de pensar, não só sobre *como* filmar, mas principalmente a respeito de *por que* filmar.”¹ Mais adiante, no mesmo texto, Salles, de longa data parceiro-produtor dos filmes “do mestre”, afirma que Coutinho faz um cinema *com* os outros e não *sobre* os outros. Neste ponto, cabe-nos não propriamente discordar, mas defender a idéia que Coutinho faz um cinema *pelos* outros (dá voz a quem não tem), *através* dos outros (faz radiografia dos sentimentos) e *apesar* dos outros (com o poder da montagem, tem o domínio do discurso das personagens). Este cinema, com suas inúmeras possibilidades, está presente também em *Jogo de Cena*, mesmo que o jogo aqui seja outro.

Cena lúdica

Ainda tentando conceituar o cinema de Coutinho, podemos recorrer à teoria em gestação de Jean-Claude Bernardet, que chama os filmes que misturam realidade e ficção de *autoficção*,² citando como exemplo *Santiago* (João Moreira Salles, 2007), *Filmeфobia* e mesmo o reality show *Big Brother* (o termo *autoficção*, por sinal é também utilizado por Marjane Satrapi para definir seu filme de animação *Persépolis*, 2007)

Jogo de Cena seria *autoficção*? Talvez, pois Coutinho conduz a entrevista e até aparece em quadro algumas vezes. Mas o espaço que o “eu” de Coutinho ocupa está além do campo e fora-de-campo. Ele é o espectador primeiro, a testemunha privilegiada que pode mudar a cena do crime.

Neste outro *insight* da incipiente teoria de Bernardet, é possível encontrar o diretor de maneira mais clara: “Poderíamos então dizer que uma das dimensões da *autoficção* consiste em trabalhar sobre possibilidades de si mesmo. Não somos apenas o que somos mas também as nossas possibilidades, mesmo que nunca se concretizem na prática cotidiana”.³ Ora, Coutinho não criou o jogo de *Jogo de Cena* com elemento externos, certamente é seu o entusiasmo por criar um filme onde o espectador é surpreendido a todo momento com a descoberta de que o que estava vendo era invenção/recriação: uma atriz conhecida recontando uma história que acabara de ser contada por uma “personagem real” (jogo 1) e uma “personagem real” revelando-se uma atriz ao contar uma história (jogo 2).

Coutinho pratica em *Jogo de Cena* o papel do inventor de um jogo, que já teve variações (até o Fantástico da rede Globo já praticou esta brincadeira num programa anos atrás), mas que tem inegáveis traços de originalidade. Um ator ou atriz repetindo o que uma pessoa contou não é novo, mas a amarração das histórias, as surpresas inerentes a este jogo de revelações e descobertas que resultam num sobressalto freqüente do espectador, somado ao tipo de participação de cada atriz, traz singularidade. Uma singularidade que carrega de frescor a obra de Coutinho e o próprio documentário como gênero. E, claro, ao cinema como arte.

O rigor do jogo proposto por Coutinho deve ser analisado. De saída, ele expõe as regras do que vai ser visto no filme, como norma inerente à natureza do jogo. Uma voz off informa que, respondendo a um anúncio de jornal, oitenta e três mulheres narraram suas histórias num estúdio. Vinte e três foram selecionadas e entrevistadas por Coutinho num teatro. Meses depois, atrizes interpretaram as histórias contadas pelas personagens escolhidas.

Com o espectador conhecendo a brincadeira de antemão, Coutinho promove a *repetição* (depoimentos reais se sucedem a depoimentos falsos), que é a grande lei que rege a totalidade do mundo dos jogos, no dizer de Walter Benjamin.⁴ Porém, o “mais

uma vez” nem sempre se dá de forma igual, mas as características do jogo continuam e prendem o espectador.

Benjamin fala em “objeto de culto” para referir-se a bolas, pipas e outros brinquedos antigos. *Jogo de Cena*, opera com histórias contadas, elas são os objetos de culto e dentro delas, um fio condutor sobressai-se: a melancolia.

Para que todas as jogadoras estivessem jogando o mesmo jogo, era necessário algo em comum. Nas histórias contadas, fala-se em perdas pela morte, em perda pela mal resolvida relação mãe e filha, em aborto, em perda do namorado. A melancolia (que não exclui o humor em alguns depoimentos), é a força que enriquece o filme e é também uma variação da morte, tema central de *O Fim e o Princípio*. A compreensão desta angústia espiritual pode ser lida em relação à impossibilidade de nos aproximarmos de Deus⁵ e à impossibilidade de chegarmos à verdade no cinema. Conhecedor dessa última, Coutinho propõe a brincadeira do “quem é a atriz” e as jogadoras usam suas habilidades, dentro do que a gramática convenciona chamar de discurso indireto, pois se trata de reproduzir a palavra do outro, reformulando-a.

Mimesis

O jogo que jogamos, como espectadores, está em identificar a imitação que as atrizes fazem enquanto avatares das personagens reais, ou não-atrizes. Em seguida passamos a fazer mais: queremos saber o quanto a atriz comprehendeu a personagem, se ela teve o mesmo entendimento que nós tivemos. Coutinho apresenta esta compreensão dando voz às atrizes, que falam sobre o processo de criação e sobre as personagens, como as perceberam, como as sentiram. Numa lógica espiral, poderíamos ter tido as personagens reais falando das atrizes e como elas perceberam como as atrizes a viram. Um jogo sem fim, portanto. Mas Coutinho estabeleceu que o jogo não teria este encaminhamento.

Diferente de *Não Estou Lá (I'm not There)*, Todd Haynes, 2007), onde os atores praticam a *mimesis* sem a presença do original, no caso, Bob Dylan, em *Jogo de Cena* temos a comparação a todo instante e um dos jogos que inevitavelmente tem lugar é o da comparação: quem se sai melhor na performance, imitado ou imitador? Importante lembrar que *mimesis*, do grego, pode ser sinônimo de cópia e também, após as teorias de Platão e Aristóteles (Platão afirmou que dar a palavra ao outro redunda em

simulação), ganhou status como sinônimo de criação. Mas criar em frente à criatura é tarefa hercúlea, onde a luta pela não-caricaturização da personagem-matriz, é uma luta visível das atrizes. Pois não se trata de espelho, mas de reproduzir criando, de espelhar inventando. Nisso, talvez, tenha ocorrido até uma limitação, já que ao menos uma das personagens, a mulher que quer recuperar o amor da filha, ganhou uma certa imitação respeitosa por parte de Marília Pêra, sua avatar. A matriz é inegavelmente mais engraçada, não economiza na sua comicidade, na sua tragédia de uma mulher “ridícula” (no sentido mais do conto de Dostoevski, *Sonho de um Homem Ridículo*, que de *A Tragédia de um Homem Ridículo (Tragedia di un uomo ridicolo*, 1981), de Bernardo Bertolucci.

Se a atriz tivesse imitado sem criar (sem “respeitar”), estaria no mesmo nível exasperado, de uma emoção urgente, tão frágil que às vezes ronda o patético e, com isso, conquistaria as risadas da platéia. Ao impor-se o caminho mais difícil, Marília deixou que a platéia se envolvesse e se emocionasse mais com sua matriz (Sarita Houli Brumer), uma mulher de uma personalidade extraordinária.

Porém, e ninguém há de negar, Marília Pêra poderia ter dado seu show explorando os aspectos mais efusivos de sua matriz. Por que não o fez? Generosidade inconsciente? Travamento diante de uma personagem que de fato amedronta pela sua força dramática? Para tentar obter mais com menos? Sem dúvida, cada atriz contribuiu de forma muito racional para o filme e é de se esperar que de uma atriz como Marília, de reconhecida técnica, sua natureza racional tenha pesado.

O distanciamento que cada atriz tentou manter de sua matriz faz parte do discurso quando passam a ser matrizes de si próprias ao relatarem/discutirem o processo de criação com Coutinho. E quando este distanciamento não era obtido, caso da atriz Andréia Beltrão, que não conseguia deixar de chorar ao dar as suas falas (mesmo quando ensaiava sozinha), transformou-se num problema para a profissional.

A teoria literária resolveu isto há algum tempo ao criar os gêneros épico, lírico e dramático. Tomando por base a teoria hegeliana, poderíamos dizer que a personagem não-atriz, fez seu relato no gênero épico, de maneira objetiva, sem nem mesmo interferir, sob a forma da emoção, no conteúdo do relato. Já seu avatar, Andréia Beltrão, estaria circunscrita no gênero dramático, que representa a síntese do gênero épico (a objetividade) com o lírico (a subjetividade), posto que se expressa através da “alma agitada pelos sentimentos” que a poesia lírica abarca⁶.

Dada a complexidade que este problema levanta, não será a teoria literária que confortará a atriz. De fato, esta complexidade repercute também para os espectadores. Ao acompanharmos o relato das personagens que, supúnhamos serem não-atrizes, acionávamos a velha suspensão do descrédito. E, pelo sim, pelo não, acreditávamos na história porque quem a contava a viveu. Com a confissão de Andréia Beltrão, passamos a suspeitar que o relato das não-atrizes, ou matrizes, poderia ser um relato igualmente ficcional. Afinal, como foi possível não chorar ao contar aquela determinada história de perda? Só fingindo.

Assim, com este cruzamento de papéis, de reviravoltas, descobertas e suposições, Coutinho vai tecendo um filme como se faz teatro, no sentido artesanal. Isto porque ele corre os riscos que a indústria do cinema – mesmo que este termo soe bizarro para o cinema nacional – não comporta. Coutinho arrisca-se ao lançar um jogo que o público não está habituado a consumir. Quem embarca no espírito dele, mal pode esperar pelo próximo. Atualmente, em 2008, envolvido literalmente com teatro, Coutinho realiza o filme mais caro de sua carreira, fazendo o registro dos ensaios e bastidores do Grupo Galpão, de Belo Horizonte. O texto do espetáculo/filme foi dado por ele, *As Três Irmãs*, de Tchecov. Neste projeto, ao que parece, controle só mesmo na montagem. O resto é risco.

¹ Consuelo LINS. *O Documentário de Eduardo Coutinho – televisão, cinema e vídeo*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007, 2^a ed., p. 8.

² Ver post de Jean-Claude BERNARDET no blog <http://jcbernardet.blog.uol.com.br/>

³ Idem.

⁴ Walter BENJAMIN. *Reflexões Sobre a Criança, o Brinquedo e a Educação*. São Paulo: Editora 34, 2004.

⁵ No misticismo sufi, esta melancolia tem o nome árabe de *hüzün* e está relacionada à impossibilidade do homem fazer, neste mundo, o bastante por Deus.

⁶ Uma boa condensação das tipologias relacionadas à narrativa está em Ligia Chiappini Moraes LEITE, *O Foco Narrativo*. São Paulo: Ática, 2002, 10^a ed.