

# AMBIGUIDADE EM JOGO DE CENA

Tatiana HORA<sup>94</sup>

**Resumo:** O presente trabalho investiga o modo como o documentário *Jogo de cena* (2007), de Eduardo Coutinho, elabora uma ambiguidade entre documentário e ficção, vida e encenação, ao romper com as regras do jogo estabelecido junto ao espectador. O artigo analisa a mise-en-scène documentária a partir das noções de duplo vínculo, de Gregory Bateson, e das reflexões sobre a representação do eu na vida cotidiana formuladas por Erving Goffman, entre outros autores, para analisar o modo como a mensagem construída pelo filme apresenta armadilhas dispostas para o interlocutor.

**Palavras-chave:** ambiguidade; duplo vínculo; mise-en-scène.

**Abstract:** This paper is aimed at investigating how the documentary *Jogo de Cena* (2007) by Eduardo Coutinho elaborates an ambiguity relationship between documentary and fiction, real life and roleplay, when it has broken up the game rules set up to spectator. This work analyses the documentary mise-en-scène according to the double bind notions, by Gregory Bateson and the reflexions about the representations of self in everyday life by Erving Goffman, among others, in other to analyze how the message built by the film sets traps disposed by the interlocutor.

**Keywords:** Ambiguity; double bind; mise-en-scène.

## 1. Introdução

O cenário: o teatro. Ouvimos a voz do cineasta Eduardo Coutinho falando com suas entrevistadas, que trazem relatos envolvendo temáticas como a relação entre mãe e filha, entre filha e pai, entre mulher e marido, e o desabafo sobre a dor da separação provocada

---

<sup>94</sup> Tatiana Hora Alves de Lima. Mestranda em Comunicação e Sociabilidade Contemporânea pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), vinculada à linha de pesquisa Pragmáticas da Imagem, e integrante do grupo de pesquisa Poéticas da Experiência. tati.all.you.need.is.love@gmail.com

por diversos motivos, a exemplo da morte ou o desentendimento. Nada mais melodramático. No decorrer do filme, nós espectadores vamos percebendo que mulheres diferentes narram a mesma história, ou seja, uma delas é uma atriz. Somos convidados a adentrar nesse “jogo de cena”, como o próprio nome do filme explicita.

Se pegarmos emprestadas algumas noções de Goffman (1985) em *A representação do eu na vida cotidiana*, logo nos damos conta de que o cenário, isto é, “a mobília, a decoração, a disposição física e outros elementos do pano de fundo que vão constituir o cenário e os suportes do palco para o desenrolar da ação humana executada diante, dentro ou acima dele” (GOFFMAN, 1985 p.29), nos diz algo sobre o que acontece diante da câmera. Afinal, trata-se de um documentário – e sabemos que a definição clássica de documentário se baseia na noção de filmar o real – que, no entanto, é filmado e se produz no cenário que nos remete à ficção propriamente dita, o teatro. Não por acaso o filme problematiza esses limites tão tênues entre documentário e ficção, ou mesmo se compõe como uma ode às contaminações entre o real e o imaginário.

Neste filme, as atrizes estão lá para evidenciar que no cinema documentário - e mesmo na vida cotidiana – todos são personagens. Segundo Goffman (1985) na esteira de Robert Park, a palavra pessoa quer dizer máscara e todos nós estamos sempre representando um papel. E a verdade do nosso eu é essa própria máscara, já que o que importa são nossas ações e não um eu íntimo escondido sob uma superfície supostamente farsante.

Uma brincadeira: é isso a que o filme se propõe. *Jogo de cena* (2007) brinca com nós espectadores o tempo inteiro. Não que o filme nos iluda, de modo algum. Afinal, não somos espectadores ingênuos. Muito pelo contrário, nós nos envolvemos numa espécie de duplo vínculo, como diria Bateson (1981), ou seja, uma situação em que o interlocutor se encontra amarrado a uma comunicação contraditória.

Os sinais emitidos pelo outro indivíduo e por ele mesmo são apenas sinais, sinais nos quais se pode confiar ou sinais dos quais se pode desconfiar, sinais que se pode falsear, negar, ampliar, corrigir, e assim por diante (BATESON, 1981 p.87) (tradução nossa).

Estamos falando de mensagens metacomunicativas. A metamensagem está contida no enquadre, e o enquadre é formado pelo conjunto de instruções que indicam maneiras de

compreender a mensagem, determinando o que é figura ou fundo, ruído ou sinal (BATESON, 1981). Desse modo, “uma metacomunicação sobre as regras da comunicação se produz constantemente” (tradução nossa) (BATESON, 1981 p.132). E este filme parece nos dizer algo como “não acredite no documentário”.

Assim, o presente artigo busca compreender a brincadeira construída pelo filme *Jogo de cena* à luz de uma abordagem comunicacional. Vamos investigar o que uma abordagem comunicacional tem a oferecer ao estudo do documentário.

## **2. Uma abordagem comunicacional da mise-en-scène documentária**

De acordo com Consuelo Lins (2004), o cinema de Eduardo Coutinho não busca refletir a realidade, mas refletir sobre ela, e seus filmes não são produzidos a partir de um roteiro, mas sim do encontro com o mundo e da interação com o outro. Dessa forma, a mise-en-scène documentária dos filmes de Coutinho se revela especialmente rica para uma reflexão pautada pela abordagem comunicacional, pois revela o modo como o documentário é elaborado a partir de múltiplas interlocuções e não meramente como produto da genialidade de um autor.

E para falar de uma abordagem comunicacional, não poderíamos deixar de citar o artigo *De um modelo epistemológico a um modelo praxiológico da comunicação*, de Louis Quéré (1991). Neste artigo, Quéré (1991) defende o paradigma praxiológico, que compreende a comunicação como fundamental para a constituição de um comum onde se fundam as trocas simbólicas e as diferenças, concebendo as relações sociais como processos comunicativos.

Temos, de um lado, o modelo epistemológico, que idealiza o mundo em sua substância como algo pré-definido, mundo esse que se torna cognoscível através da representação formulada a partir da linguagem como ponte para apreender a realidade. Em outro viés, o paradigma praxiológico é fundado no entendimento de que a linguagem não é mera dimensão expressiva da realidade, mas expressiva e constitutiva, pois a linguagem perpassa a construção social da realidade.

No modelo epistemológico os sujeitos são monológicos, isto é, são dotados de representações mentais através das quais se relacionam com o mundo e com os outros a partir da observação e da reificação (QUÉRÉ, 1991). Já o paradigma praxiológico, como

afirma Vera França (2003), concebe o sujeito dialógico, que não apenas fala para o outro, mas com o outro, numa perspectiva relacional, amparada na intersubjetividade. Assim, “o modelo praxiológico, ao contrário, adota uma concepção que entende os sujeitos enquanto construídos na relação com o outro, no espaço da diferença” (FRANÇA, 2003 p.5).

Se pensarmos no cinema documentário, poderíamos compreender, a partir de uma abordagem comunicacional, que o filme não se dá a ver na tela como algo unívoco diante do espectador situado no espaço da sala escura. Pois “no cinema, o mundo não me aparece como já dado, ele está se transformando ao meu olhar. Tudo está suspenso pelo simples motivo de que tudo se passa entre o filme e mim, nesse entre-dois que é transporte de um no outro: projeção” (COMOLLI, 2008 p.96).

Mas o documentário não se trata apenas dessa relação entre o filme e o espectador. O documentário acontece também nesse encontro entre cineasta (e mesmo a equipe de filmagem) e o entrevistado. O personagem de documentário interfere o tempo inteiro nessa mise-en-scène que quer escapar ao roteiro, que, mesmo sendo influenciada pelas intenções anteriores à filmagem, só se torna possível na relação estabelecida durante a filmagem.

A mise-en-scène é um fato compartilhado, uma relação. Algo que se faz junto, e não apenas por um, o cineasta, contra os outros, os personagens. Aquele que filma tem como tarefa acolher mise-en-scènes que aqueles que estão sendo filmados regulam, mais ou menos conscientes disso, e as dramaturgias necessárias àquilo que dizem – que eles são, afinal de contas, capazes de dar e desejosos de fazer sentir. Eros, aqui também (COMOLLI, 2008 p.60).

No contexto da mise-en-scène, há o que Comolli (2008) denomina auto-mise-en-scène, definida enquanto o modo como o personagem de documentário regula conscientemente as suas ações, ou mesmo age de forma inconsciente, pondo “em jogo sua própria mise-en-scène, no sentido da colocação do corpo sob o olhar, do jogo do corpo no espaço e no tempo definidos pelo olhar do outro (a cena)” (COMOLLI, 2008 p.85).

Não podemos nos esquecer de um elemento fundamental dessas múltiplas relações que se estabelecem num filme: a câmera. Afinal, não é apenas para o cineasta e a equipe de filmagem que os personagens do documentário dirigem palavras e gestos. É também para a câmera, esse dispositivo que se constitui como uma espécie de ponto sem extensão entre a filmagem e o filme que passa na tela. A câmera, que pode deixar alguns entrevistados

nervosos, cândidos, extravagantes, tímidos, exibicionistas, mas sempre integrando essa relação.

O sujeito filmado, infalivelmente, identifica o olho negro e redondo da câmera com o olhar do outro materializado. Por um saber inconsciente, mas certo, o sujeito sabe que ser filmado significa se expor ao outro. Portanto, a câmera é visível para quem ela filma. Ela se inscreve no quadro do meu campo visual como o sinal do olhar do outro para mim (COMOLLI, 2008 p.81).

Diante do personagem de documentário, há o outro imediato, ou seja, o cineasta e a equipe de filmagem, mas há também um outro que concerne ao social, à cultura, tendo em vista que os indivíduos, quando assumem papéis, levam em consideração a dimensão social – ou o outro generalizado, de que fala o behaviorista social G.H. Mead (1972).

A mesma universalidade e impessoalidade do pensamento e da razão são, do ponto de vista comportamental, o resultado de que um determinado indivíduo adote as atitudes dos outros em relação a ele e que, finalmente, cristalice todas essas atitudes particulares em uma só atitude ou ponto de vista, que pode ser chamado de “outro generalizado” (MEAD, 1972 p.127) (tradução nossa).

Assim, a câmera se revela para o personagem do documentário como uma espécie de concretização desse outro generalizado. O personagem de documentário oferece suas afirmações, aparência, modos de se portar, que serão mostrados a partir do ponto de vista instaurado pelo cineasta em conjunto com outras adversidades da equipe de filmagem, e o personagem de documentário tem consciência de que suas ações serão vistas por diversos espectadores, portanto, a sua relação com a câmera é a relação com o outro generalizado.

Tendo em vista uma abordagem comunicacional da mise-en-scène documentária, o presente artigo se propõe a investigar as mútuas relações entre personagem e cineasta, o espectador e o filme e, finalmente, o personagem e a câmera.

### **3. Uma abordagem comunicacional do filme *Jogo de cena***

No presente estudo sobre o filme *Jogo de cena*, propomos um diálogo com conceitos e perspectivas dos autores Gregory Bateson e Erving Goffman, ambos vinculados à matriz teórica da Escola de Palo Alto, e Georg Herbert Mead, conhecido como “pai do interacionismo simbólico”. Nossa proposta é utilizar esses autores para elucidar algumas questões a respeito da mise-en-scène documentária a partir de uma abordagem comunicacional.

A Escola de Palo Alto, ou o colégio invisível, de que fala Yves Winkin (1998), é descrito pelo autor a partir da metáfora da orquestra em oposição ao telégrafo. Enquanto o modelo telegráfico, ou informacional, consistia na descrição da comunicação, formulada pelo engenheiro Shannon, como um processo de transmissão de uma mensagem advinda de um emissor e que passa através de um canal em direção a um receptor (modelo esse que chegou a inspirar o lingüista Roman Jakobson), já o modelo da orquestra apresenta a comunicação como sendo produzida para além da dicotomia entre um polo emissor e um polo receptor. Além disso, para o colégio invisível a comunicação não se restringe às mensagens verbais. Um autor como Bateson (1981) se ampara na noção de comunicação kinésica, que consiste num âmbito da teoria da comunicação que vai além da lingüística tradicional e abrange o estudo da gestualidade, da atitude e da atividade corporal como modalidades de comunicação, tendo esse autor inclusive inspirado diversas formulações de Erving Goffman.

A comunicação, portanto, é para esses autores um processo social permanente que integra múltiplos modos de comportamento: a fala, o gesto, o olhar, a mímica, o espaço interindividual, etc. Não se trata de fazer uma oposição entre a comunicação verbal e a comunicação não-verbal: a comunicação é um todo integrado (WINKIN, 1998 p.32).

Já G.H. Mead, inserido no debate do interacionismo simbólico da Escola de Chicago, se considerava um behaviorista social. Mas o behaviorismo de Mead, segundo Louis Quéré (2005), é bastante distinto das teorias mecanicistas e quantitativas geralmente relacionadas a esse tipo de pesquisa, constituindo-se como um método qualitativo aplicado à psicologia social. Enquanto o behaviorismo de autores como Watson analisa a conduta humana apenas a partir de seus comportamentos exteriorizáveis, Mead vai de encontro aos dualismos entre mente e corpo, interior e ambiente, e aborda a conduta do indivíduo na sua relação com o ambiente (QUÉRÉ, 2005). Assim, Mead, ao contrário dos behavioristas experimentais, dá ênfase à dimensão da linguagem no comportamento humano. Para Mead, de acordo com Vera França (2008, p.76) “a comunicação não compreende apenas um processo de estímulo-resposta através de gestos, mas decorre da natureza desses gestos, ou da potencialidade de certos organismos para produzir gestos dotados de significação (os gestos simbólicos)”.

Deste modo, no presente artigo, Bateson, Goffman e Mead constituem uma matriz conceitual para pensar a mise-en-scène documentária como um processo de interação

comunicativa, no qual a comunicação verbal e a atividade corporal dos personagens formam um todo integrado que interage com a ação de quem filma e também de quem assiste ao filme. Lembremos que o personagem de documentário não é um sujeito passivo à revelia de um roteiro, um cineasta ou uma equipe, mas atua sobre a mise-en-scène e constrói o filme junto ao outro. Igualmente, cineasta e equipe não são apenas integrantes de uma platéia diante da encenação do personagem de documentário, pois interagem com questionamentos e posturas. Os espectadores não assistem ao filme de modo passivo, já que “a projeção de um filme não se desenrola apenas na tela da sala, mas também na tela mental do espectador, o espectador que o cinema supõe não está (apenas) diante do filme, mas no filme, capturado e desdobrado na duração do filme” (COMOLLI, 2008 p.97).

Amparada na abordagem comunicacional, a metodologia foca na análise dos depoimentos e gestos dos personagens, além da produção de sentido através da montagem, bem como dos formatos de planos na relação com os personagens, abordando ainda de que modo esses procedimentos tem em vista o espectador.

#### **4. A cena em jogo**

O filme *Jogo de cena* se insere num contexto em que os documentários brasileiros tem se valido cada vez mais da indeterminação como um modo de questionar o estatuto da imagem documental através de traições vertiginosas das dicotomias como “autenticidade e encenação, pessoa e personagem, experiência e jogo, vida e performance, documentário e ficção” (FELDMAN, 2010 p.122).

Enquanto algumas obras audiovisuais buscaram o efeito de verdade por meio da verdade do processo de criação, e outras procuraram pela verdade do sujeito através das práticas confessionais, essa tendência atual do documentário brasileiro abandona a preocupação com qualquer tipo de verdade e se regozija com a ambiguidade da imagem através do jogo (FELDMAN, 2010).

Ora, se em outros momentos de sua trajetória o cineasta Eduardo Coutinho enfatizou a verdade do processo de criação numa obra como *Cabra marcado para morrer* (1984), que aborda os relatos em torno de um filme ficcional de sua autoria que foi interrompido pela repressão da ditadura militar, ou quando Coutinho aderiu à verdade da confissão de seus personagens em *Edifício Master* (2002), optando por um voyeurismo que tinha um profundo

respeito diante da intimidade de seus personagens em lugar do julgamento moral presente num programa como *Big Brother Brasil*, já em *Jogo de cena* a proposta é “apagar (ou borrar) a fronteira entre a cena e a vida, entre a situação vivida e a encenada, entre momento e plano” (COMOLLI, 2008 p.54).

Mas o que seria a cena? Goffman (1999) esboça uma definição. Para Goffman (1999), o formato da cena se constitui como o lugar onde indivíduos agem diante de uma platéia com possibilidades limitadas de interação. Trata-se de uma situação que apresenta “um grande número de indivíduos em face de um único foco de atenção visual e cognitiva, que só é possível se os espectadores se contentarem em participar apenas indiretamente no que é posto em cena” (GOFFMAN, 1999 p.208).

Não que a brincadeira elaborada em *Jogo de cena* seja unicamente de responsabilidade de um “autor” ou de seus personagens. Essa brincadeira acontece através do modo pelo qual atrizes e não-atrizes atuam com seu corpo e sua voz numa interação comunicativa, o cineasta apresenta escolhas estéticas como estratégias de linguagem cinematográfica na construção do filme, tudo isso junto ao espectador também participante no jogo, inclusive através do modo como determinadas escolhas de plano ou formas de agir das personagens convocam o espectador – e ele, localizado neste outro espaço-tempo que é assistir ao filme, responde à sua maneira.

Em certo momento de *Jogo de cena*, vemos duas mulheres contarem a mesma história, mas uma delas é a atriz global Andréa Beltrão. A história versa sobre uma mãe que perdeu um filho pouco depois do parto. Até que um dia a mãe sonha que seu filho estava vivo, já com 11 anos, e doente numa cama. O sonho é para ela uma epifania, pois a partir de então ela compreende que a morte foi o melhor para o menino, senão ele estaria vivo e adoentado, e ela acredita que agora ele vive em paz em algum lugar.

A história é narrada por meio da montagem alternada entre o depoimento da anônima e a atuação da célebre atriz Andréa Beltrão. A montagem alternada “trata-se de uma montagem por paralelismo baseada na contemporaneidade estrita de duas (ou várias) ações que se justapõem, as quais acabam na maioria das vezes por se juntar no final do filme” (MARTIN, 2003 p.156). Essa descrição de Marcel Martin (2003) remonta à ficção, mas se pensarmos no cinema documentário, a progressão da história em *Jogo de cena* se dá

através dos depoimentos das personagens, que são intercalados pela montagem. Além disso, o procedimento da montagem alternada produz sentidos conotados, ou seja, “a montagem relaciona dois elementos diferentes para produzir um efeito de causalidade, de paralelismo, de comparação” (AUMONT, 1995 p.68).

Assim, o fato de a Andréa Beltrão ser famosa e a outra personagem do documentário que narra a mesma história ser uma anônima constitui um sinal contido na metacomunicação, de que fala Bateson (2002), ou seja, Andréa Beltrão é um signo de que o que acontece no decorrer do filme é uma brincadeira, um jogo entre encenação de uma atriz e a de uma não-atriz (ou até mesmo entre duas atrizes, sendo uma delas anônima). Afinal, o filme não está ali para nos fazer duvidar dos atores e acreditar nos personagens reais de documentário, e sim para atentar para o fato de que todos, de uma forma ou de outra, produzem encenações diante da câmera.

Algo inusitado é acompanhar através da montagem alternada as diferentes expressões da não-atriz e de Andréa Beltrão, pois enquanto a mulher que viveu a experiência de ter perdido um filho trazia o semblante cândido, a atriz global caía em prantos. E, aliás, o diretor é cúmplice na ênfase melodramática da atriz ao optar pelo primeiro plano sobre seu rosto no momento do choro.

Tanto Andréa Beltrão quanto a não-atriz realizam um trabalho de memória no momento de narrar, recordando vivências anteriores à situação presente. E, como afirma Mead (1972), a situação onde a comunicação se estabelece é um lugar mutável em que o indivíduo exerce o papel que acontece no presente, mas sempre convoca o passado no curso do presente. Se a situação acontece no tempo presente e o tempo presente é o tempo da minha realidade, realidade essa que está ao alcance da minha ação, mas que foge ao meu controle, o passado retorna e influencia os papéis que exerço no presente.

Há um momento em que Andréa Beltrão sai da personagem que interpreta e se expõe enquanto atriz, abordando inclusive o seu trabalho de encenação. Do universo criado pela encenação de Andréa Beltrão saltamos para seu depoimento sobre o trabalho de atriz através de um zoom out bastante rápido, um recurso estético que provoca o impacto da mudança instaurada ali. Nessa hora, a famosa atriz evidencia uma mudança de footing, ou seja, uma alteração na projeção de eu de um interlocutor na relação com o outro.

Uma mudança de footing implica uma mudança no alinhamento que assumimos para nós mesmos e para os outros presentes, expressa na maneira como conduzimos a produção ou a recepção de uma elocução. Uma mudança em nosso footing é um outro modo de falar de uma mudança em nosso enquadre dos eventos (GOFFMAN, 2002 p.113-114).

A encenação também é problematizada por outra atriz que atua no documentário, Marília Pêra. Segundo ela, as pessoas que desabafam sobre dolorosas experiências que realmente viveram contem o choro diante da câmera, enquanto o ator, e especialmente o ator de televisão (onde o melodrama reina absoluto), faz questão de exibir o choro. Marília Pêra relatou ainda que preferiu refrear as lágrimas porque assim sua atuação seria *mais verdadeira*. No entanto, do mesmo modo como um ator chora para fazer sua encenação parecer real, Marília Pêra também encena ao buscar o realismo através do choro contido. Em ambos os casos os atores praticam o que Goffman (1985) chama de realização dramática, que constitui a ênfase que o indivíduo dá à sua ação, pois “se a atividade do indivíduo tem de tornar-se significativa para os outros, ele precisa mobilizá-la de modo tal que expresse, durante a interação, o que ele precisa transmitir” (GOFFMAN, 1985 p.36).

Não obstante, não é apenas a televisão que valoriza o modo afetado de agir. Se observarmos a trajetória do próprio Eduardo Coutinho, veremos que seus documentários são em diversos casos palco para o exibicionismo dos personagens. São filmes que produzem o sujeito-da-câmera exibicionista (RAMOS, 2008). Segundo Fernão Ramos (2008, p.112), Eduardo Coutinho “costuma compor um sujeito-da-câmera quieto, que não é propriamente exibicionista em sua presença, mas que provoca a encenação afetada”. Filmes como *Edifício Master* (2002), *Boca do lixo* (1992) e *Santo forte* (1999) e o próprio *Jogo de cena* apresentam personagens que agem de modo bastante emotivo ao elaborarem suas confissões.

A exibição é um estado de ânimo do tipo narcisista que, no “lançar-se pelo” da tomada, retorna sobre si e se maravilha. Por isso é uma afecção, um afeto distendido em sua intensidade emotiva. A afecção, ou afetação, não é encenada propriamente: ela é uma ação, mas submersa na intensidade de afeto para o sujeito-da-câmera. O mundo e seus personagens se exibem para o sujeito-da-câmera, pois ele assim os provoca (RAMOS, 2008 p.111).

E o exibicionismo é exaltado, por exemplo, na cena em que um travelling acompanha a entrada de uma mulher vestida com minissaia e miniblusa no palco do teatro. Ela se apresenta como Nilza e conta que certa vez foi paquerada por um cobrador de ônibus, que logo após o fim do expediente transou com ela em plena Praça da Sé. Nilza, para sua

surpresa, engravidou. Ela achava que para conceber uma criança seriam necessárias horas de ato sexual. A mulher que se auto-denomina Nilza finda seu depoimento dizendo que pediu a São Pedro que abrisse o céu para que houvesse um dia bonito durante a filmagem, até que ela olha para a câmera – plano fechado no rosto da atriz - e fala: “foi isso o que ela disse”.

Quando ela interpela a câmera, ficamos conscientes de que Nilza, na verdade, é uma atriz interpretando outra pessoa. O plano fechado é um recurso que acentua a surpresa da afirmação e do olhar. E se Nilza, como encenada pela atriz, diz que gosta de usar roupa curta, a atriz recorre a uma fachada pessoal, como definida por Goffman (1985), ou seja, os elementos expressivos que envolvem gestos corporais, vestuário, usos da linguagem, para fazer-nos crer que ela é uma personagem real.

O gesto da atriz de olhar para a câmera evidencia que, para além da comunicação dominante estabelecida entre cineasta e personagem de documentário, há uma comunicação subordinada da qual o espectador é cúmplice. Enquanto a comunicação dominante se passa na proximidade entre os participantes ratificados, a comunicação subordinada se dá através da intervenção limitada dos chamados circunstantes a essa comunicação dominante (GOFFMAN, 2002).

Na vida cotidiana, se acompanhamos a briga de um casal enquanto comemos um sanduíche numa lanchonete, eles seriam participantes ratificados da comunicação dominante e nós os circunstantes. Nesse momento de *Jogo de cena*, o filme evidencia que somos *espectadores circunstantes*. Mas existe a possibilidade de interação entre os âmbitos da comunicação dominante e o da comunicação subordinada. É o que Goffman (2002) denomina “jogo cruzado”, ou seja, o lugar em que se realiza “a comunicação entre participantes ratificados e circunstantes e que vai além das fronteiras do encontro dominante” (GOFFMAN, 2002 p.120-121).

Olhar para a câmera é um procedimento que, apesar de ir de encontro às normas da linguagem clássica, já foi utilizado exhaustivamente seja pelo cinema de ficção ou de documentário, comercial ou com pretensões artísticas. A atitude de olhar para a câmera promove uma ruptura na dicotomia entre o universo do filme e o espectador, evidenciando o jogo cruzado do olhar que convoca o espectador circunstante.

Mas e quando atentamos para a metacomunicação, de que fala Bateson (2002), produzida no filme através da brincadeira entre realidade e ficção, relato real e encenação, e já nos damos conta de que estamos presos a um duplo vínculo, ou seja, a uma comunicação contraditória, o que acontece quando as regras do jogo são quebradas?

Durante boa parte do filme, as variações entre atriz e não-atriz acontecem em *Jogo de cena* através da montagem alternada, e três das atrizes que atuam no filme, Marília Pêra, Andréa Beltrão e Fernanda Torres, são globais. O procedimento da montagem alternada e a utilização de atrizes famosas no documentário cristalizam a brincadeira entre encenação e depoimento real realizada no filme. No entanto, *Jogo de cena* rompe com o pacto travado junto ao espectador e deixa de lado as regras anteriormente estabelecidas no enquadre.

Pegemos o caso da mãe que perdeu o filho, morto após reagir a um assalto, narrado por duas mulheres diferentes em *Jogo de cena*. Nenhuma delas é uma atriz famosa, não conhecemos aqueles rostos anônimos, então em quem acreditar? A primeira que narra a história relata candidamente que costumava realizar dois aniversários por ano para seu filho e sua filha, até que no dia cinco de março seu filho não voltou para casa. Mais tarde ela soube que ele estava internado no hospital. Tentaram ludibriá-la, disseram que ele iria sobreviver. Mas, para sua profunda tristeza, o filho faleceu. Só após cinco anos ela conseguiu sair do luto, depois de sonhar que ele estava na Santa Casa de Misericórdia e havia lhe dito que tinha se tornado um anjo. Enquanto essa primeira mulher narra a história com tranquilidade, a outra mulher chora convulsivamente diante da câmera.

Em quem acreditar? Qual delas de fato vivenciou a dor de perder um filho de modo tão violento? Qual delas produz o que Goffman (1985) chamaria de representação falsa, isto é, qual delas é a impostora que desempenha um papel que não lhe cabe junto à platéia? E se, por acaso, nenhuma delas for a mulher que de fato vivenciou aquela histórias, e aqueles relatos pertencerem a uma terceira? O filme chega ao fim e nós não temos resposta.

Se *Jogo de cena* envolve nós espectadores num duplo vínculo, de que fala Bateson (2002), ou seja, a comunicação que abrange sinais contraditórios entre si, o filme promove uma ruptura com esse duplo vínculo. Quando alguém diz para uma platéia “eu amo vocês”, mas ri maldosamente, sabemos que se trata de uma ironia e que, na verdade, as expressões corporais evidenciam que as expressões verbais são falsas.

Lembremos de *Dom Casmurro*, de Machado de Assis. Quantos e quantos leitores investigaram pistas e chegaram a conclusões adversas sobre o mistério que tanto fez padecer Bentinho, “afinal, Capitu era ou não adúltera?”. Mas os sinais contraditórios dispostos no romance deixam a pergunta no ar, e qualquer resposta será dada por nós, leitores, mas nada que se possa averiguar no texto por demais ambíguo.

Afinal, não estaríamos nós também no dia-a-dia tantas vezes envolvidos em comunicações ambíguas? Não são poucas as vezes em que gestos e palavras de outrem não nos permitem tirar conclusões certas, restando-nos as indagações sobre as intenções do interlocutor. Mas as intenções do interlocutor nunca estão ao nosso alcance e a mensagem pode permitir uma abertura para significações completamente opostas.

## 5. Considerações finais

*Como membros de uma platéia, é natural sentirmos que a impressão que o ator procura dar pode ser verdadeira ou falsa, genuína ou ilegítima, válida ou mentirosa (GOFFMAN, 1985 p.60)*

O diretor participa do jogo fazendo questionamentos às personagens e, junto a outros integrantes da equipe de filmagem, propõe um determinado modo de filmar e de montar as imagens. As atrizes encenam uma vida que não é sua. As não-atrizes encenam as próprias vidas, mas participam do jogo em que se colocam em cena de modo que para nós espectadores “talvez ela seja uma atriz”. Mas sejam elas atrizes ou não, todas as personagens do documentário são interlocutoras que trazem o passado de volta ao processo da interação comunicativa, como formula Mead (1972). É aí onde reside a “verdade” de seus depoimentos, para além de qualquer dicotomia fácil entre realidade e ficção que ignore a dimensão constitutiva da linguagem.

Amparados no paradigma praxiológico, defendemos que o documentário não é realizado a partir de um sujeito monológico (o diretor) que sai em busca de imagens que irão refletir a realidade substancial em sua concretude, mas propomos que o documentário é produzido pelo sujeito dialógico, nas mútuas relações que envolvem cineasta, equipe, personagem, espectador, e, assim, o cinema documentário constrói realidade. A opacidade da linguagem, não a transparência.

Uma linguagem que, inclusive, pode quebrar regras e deixar questões suspensas. Quando Bateson (2002) fala sobre duplo vínculo, ele aborda a comunicação entre interlocutores onde são trocados sinais contraditórios que estabelecem mensagens metacomunicativas. Os interlocutores produzem ou interpretam sinais que significam algo como “isto é uma ironia”, ou “estou apenas brincando”.

Mas o que dizer de *Jogo de cena*? O relato contado por duas mulheres anônimas em momentos distintos do filme (sem o recurso da montagem alternada) e que versa sobre uma mãe que perdeu o filho assassinado após reagir a um assalto, deixa nós espectadores sem saber quem de fato é a atriz e quem é a mulher que viveu esse drama.

Propomos que documentário *Jogo de cena*, ao quebrar as regras do jogo, estabelece a *ambiguidade*. Tornar uma mensagem ambígua é romper com as regras da brincadeira, é testar os limites do enquadre. Se a brincadeira faz desacreditar uma mensagem unívoca, a ambiguidade desautoriza a própria brincadeira. Assim, o discurso do filme não dispõe sinais que evidenciem o que é verdade ou mentira, promovendo, através da ambiguidade, uma ruptura com as dicotomias entre documentário e ficção, experiência e encenação, pessoa e atriz. Respostas? Não. O teatro vazio, apenas.

## Referências

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. – Campinas, SP: Papyrus, 1995 – (Coleção Ofício de Arte e Forma).

BATESON, G. Uma teoria sobre brincadeira e fantasia. In: RIBERIO, B., GARCEZ, P. (org). **Sociolinguística interacional**. São Paulo: Loyola, 2002.

BATESON, G. Positions théoriques. In: **La nouvelle communication**. Paris: Seuil, Points Essais no.136, 1981.

COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder** – a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2008.

FELDMAN, Ilana. **A indeterminação sob suspeita no cinema brasileiro contemporâneo**: os distintos casos de Filmefobia e Pan-cinema permanente. Revista Galáxia, São Paulo, nº20, dez.2010.

FRANÇA, V. L. **Quéré: dos modelos da comunicação**. In: Revista Fronteiras. Estudos midiáticos. Vol.V, nº2. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

FRANÇA, V. Interações comunicativas: a matriz conceitual de G.H. Mead. In: PRIMO, Alex et AL.(org.). **Comunicação e interações**. Porto Alegre, Sulina, 2008.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1985.

GOFFMAN, E. A ordem da interação. In: **Os momentos e seus homens**. Textos escolhidos e apresentados por Yves Winkin. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 1999.

GOFFMAN, E. Footing. In: RIBERIO, B., GARCEZ, P. (org.) **Sociolinguística interacional**. São Paulo: Loyola, 2002.

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

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MEAD, G.H. **Espiritu, persona y sociedad**. Buenos Aires, Paidós Studio, 1972.

QUÉRÉ, L. **D'un modele épistemologique de la communication à un modèle praxéologique**. In: Réseaux n°46/47. Paris: Tekhné, mar-abril 1991.

QUÉRÉ, L. Behaviorisme et pragmatisme: enquête et modes d'expérience chez G.H. Mead. In: KARSENTI, Bruno e QUÉRÉ, Louis (org.) **La croyance et l'enquête. Aux sources du pragmatisme**. Raisons Pratiques n°15. Paris: Ed. De l'EHESS, 2005.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas afinal... o que é mesmo documentário?** – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

WINKIN, Yves. O telégrafo e a orquestra. In: **A nova comunicação: da teoria ao trabalho de campo**. Campinas, SP. Papyrus, 1998.