

JOGO DE CENA – DOCUMENTÁRIO, REPRESENTAÇÃO E A HISTÓRIA CULTURAL

ANDRESSA DEFLON RICKLI¹

Universidade Estadual do Centro-Oeste –
andressarickli@gmail.com

Resumo

Este artigo pretende abordar o cinema e a historiografia. Para o primeiro, trabalhando a teoria realista do cinema, para a segunda, numa perspectiva cultural da história. Para tal tarefa, recorre aos conceitos de Jacques Aumont, Jean Louis Comolli e ainda, predominantemente na abordagem da História Cultural, aos conceitos de Chartier, na tentativa de estabelecer as relações da representação com os princípios teóricos norteadores desse documentário em específico. Além disso, apresenta uma análise do documentário objeto deste trabalho, *Jogo de Cena*, do documentarista Eduardo Coutinho.

Palavras-chave: Cinema; documentário; História Cultural; representação; *Jogo de Cena*.

Ao se estudar o cinema e a historiografia e lançar um olhar sobre os documentários especificamente, se percebe uma tendência: buscar analisar o documentário enquanto documento, com características objetivas e de retratação da realidade da forma mais ‘fiel’ possível. Este artigo pretende tratar a questão do documentário, numa perspectiva historiográfica, sem, contudo, partir para questões documentais, e sim, entendê-lo como possibilidade de reflexão, abordando inclusive alguns questionamentos dos pressupostos de objetividade e realidade. Para tanto, será utilizando o documentário *Jogo de Cena*, de Eduardo Coutinho, que tem como uma de suas características marcante justamente a reflexão, não empreendendo uma busca pela retratação do real, mas evidenciando que se trata de uma realidade com inúmeras interferências, seja do contexto, da equipe de produção ou do próprio diretor. Este trabalho será dividido em duas partes. Na primeira se discorrerá acerca das noções de realismo no cinema e representação no

campo da história, buscando ainda um foco específico na relação documentário-história e em um segundo momento, será apresentada uma análise do filme *Jogo de Cena*, com atenção especial às noções de representação.

1. CINEMA, REALIDADE E A HISTÓRIA CULTURAL

Não há como falar de documentário, já que este se insere na perspectiva do realismo no cinema, sem fazer menção às imbricadas relações com a noção de diegese². Aumont entende a narrativa fílmica como um enunciado que é apresentado como discurso, pois “implica, ao mesmo tempo, um enunciador (ou pelo menos um foco da enunciação) e um leitor-espectador”. (AUMONT, 1995, p. 107). Dessa forma, qualquer enunciado que emana de uma enunciação, que se renova a cada momento em que é revelada, passa a ser um acontecimento do mundo ‘real’ ou ‘fictício’. De acordo com ele, a inserção da ficção nessa mediação enunciação-enunciado, implica necessariamente em uma organização narrativa complexa:

A ordem não é simplesmente linear: não se deixa decifrar apenas com o próprio desfile do filme. Também é feita de anúncios, de lembranças, de correspondências, de deslocamentos, de saltos que fazem da narrativa, acima de seu desenvolvimento, uma rede significante, um tecido de fios entrecruzados em que um elemento pode pertencer a muitos circuitos (...). (AUMONT, 1995, p. 108).

Então a narração não está somente ligada ao ato de narrar, mas também ao contexto no qual ela se dá, somando ao enredo fílmico as referencialidades ou circunstâncias necessárias à sua interpretação/compreensão, realizando as articulações necessárias (e eis aqui o aspecto diegético). Flávia Cesarino Costa (1995), em seu livro *O Primeiro Cinema*, explica que

2 Para Souriau, os “fatos diegéticos” são aqueles relativos à história representada na tela, relativos à apresentação em projeção diante dos espectadores. É diegético tudo o que supostamente se passa conforme a ficção que o filme apresenta, tudo o que essa ficção implicaria se fosse supostamente verdadeira. (...) Nessa perspectiva, o filme é, portanto, plenamente uma narrativa, mas a noção de diegese em sua acepção filmológica tem grande pertinência para dar conta da intensidade do efeito ficção provocado no espectador pela representação cinematográfica (AUMONT; MARIE, 2007, p. 77).

1 Graduada em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, especialista em Mercados Emergentes em Comunicação, mestre em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná.

o termo *diegese* serve para designar o ambiente autônomo da ficção, o mundo da história que está sendo contada. De acordo com a autora, quanto mais *diegético* é o efeito da ficção maior será a impressão da realidade. No primeiro cinema (até o início do século XX), extremamente ligado ao imaginário, o efeito *diegético*, na visão da autora, é precário, inclusive nos documentários da época, que eram chamados de “atualidades” e misturavam “realidade” e “ficção”. É nesse contexto de relações imbricadas que se constitui, aqui, o documentário como objeto cultural.

O documentarista Eduardo Coutinho é um dos mais importantes nomes do cinema brasileiro e sua obra tem como uma de suas características, levar a reflexão, seja pela nítida utilização da metalinguagem, seja pela montagem que é feita de forma muito perceptível ao espectador (numa nítida fuga da montagem clássica). Ao estilo de Coutinho se conectam as ideias de Jean Louis Comolli, sobre o documentário e sua abertura para o real. Segundo ele,

[...] diante dessa crescente roteirização das relações sociais e intersubjetivas, tal como é veiculada (e finalmente garantida) pelo modelo “realista” da telenovela, o documentário não tem outra escolha a não ser realizar-se sob o risco do real (...) ao abrir-se àquilo que ameaça sua própria possibilidade (o real que ameaça a cena), o cinema documentário possibilita ao mesmo tempo uma modificação da representação (COMOLLI, 2008, p. 169-170).

Em Eduardo Coutinho, sobretudo em *Jogo de Cena*, não há espaço para roteirização, e consequentemente, há uma predominância do acaso na estrutura *diegética* de seus filmes, o que permite tratar do cinema e sua relação com o conceito de representação que é bastante utilizado nos últimos anos, sobretudo por historiadores que trabalham com a História Cultural, que, como o próprio nome sugere, pauta-se por uma abordagem cultural da história, em contraponto à história das mentalidades. Constrói-se, então, uma nova noção de representação, em detrimento a idéia de mentalidade, assunto trabalhado profundamente pelos historiadores dos *Annales* até a década de 1960/70, mas que passa, depois desse período, a se estabelecer de forma que “a história cultural dos anos 1980 era claramente definida em oposição a postulados que até então tinham governado a história das mentalidades.” (LE GOFF, 1974 apud CHARTIER, 2006, p. 30).

A história cultural busca trabalhar uma concepção que constrói a crítica da história das mentalidades, dando lugar a especificidades, com recortes mais pontuais, mais individualizados (apropriação), contrariando a ideia de mentalidade

partilhada (socialmente). Tem-se, portanto, o conceito de representação, como propõe Chartier, como o que constitui as diferenças e as lutas que caracterizam as sociedades (CHARTIER, 2006, p. 33). O autor define como essa nova história cultural é definida muito mais em função do “espaço de intercâmbio e de debates construído entre os historiadores”, sendo que as formas de abordagem são diversas. O que se estabelece nesse sentido é, então, a fuga do reducionismo das concepções historiográficas “que postulavam ou o primado do político ou o poder absoluto do social”. (CHARTIER, 2006, p. 41). Quando ao referenciar o trabalho de Louis Marin, Chartier estabelece que:

Em sua edição de 1727, o Dictionnaire de Furetière identifica duas famílias de sentido, aparentemente contrárias, da palavra representação: “Representação: imagem que remete à idéia e à memória dos objetos ausentes, e que os pinta tais como são”. [...] Porém, o termo tem também uma segunda significação: “Representação, diz-se, no Palácio, da exibição de alguma coisa” – o que encerra a definição de “representar”, assim como “significa também comparecer em pessoa e exibir as coisas” (CHARTIER, 2002, p.165-166).

Chartier argumenta que, a partir desse conceito de representação, há um aprimoramento na forma de se perceber as relações que o indivíduo ou os grupos estabelecem com o mundo social, apontando ainda que “as formas institucionalizadas através das quais ‘representantes’ encarnam de modo visível, ‘presentificam’, a coerência de uma comunidade, a força de uma identidade, ou a permanência de um poder (CHARTIER, 2002, p. 169). É possível, portanto, trabalhar o conceito de cultura, articulando as diferenças de uma sociedade e compreendendo as transformações históricas. A ideia de realidade recebe mais importância, levando, ainda, em consideração a maneira que o sujeito histórico cria sua percepção e significação dessa realidade, através das representações, sem deixa de considerar também as disputas no âmbito das sociedades. Ricoeur contribui nesse sentido quando afirma que “a idéia de representação expressa melhor a plurivocidade, a diferenciação, a temporalização múltipla dos movimentos sociais.” (RICOEUR, 2007, p. 239).

Conforme explicitado no início deste trabalho, o objetivo é trabalhar as esses conceitos de representação para entender um objeto específico, que é o documentário *Jogo de Cena*, cabe, então, estabelecer aqui que as concepções modernas de representação é que oferecem base para a relação com as imagens e com a arte, logo,

com o cinema. Chartier auxilia a compreender as bases desse jogo, proposto por Coutinho, quando possibilita o entendimento de que o jogo entre ausência e presença é característico da representação, pois se por um lado ela dá a ver algo ausente (referente), simultaneamente, “é a apresentação de uma presença” (CHARTIER, 1991, p. 184). Ou seja, a representação faz com que a ausência seja percebida através da presença e a presença por meio da ausência. Apesar dessa notória dubiedade, referente e representação não devem ser tidos como elementos totalmente distintos, uma vez que as relações são muito mais complexas do que a ideia de imitação ou cópia.

Nesse panorama, se inclui o que Paul Ricoeur (2007) estabelece em sua obra *A memória, a história, o esquecimento*, onde traz a representação numa abordagem dupla, denominando interpretação/explicação e, ao propor o que chama de terceira fase da operação historiográfica, como representação historiadora, ou quando “a história manifesta seu pertencimento ao campo da literatura.” (RICOEUR, 2007, p. 247).

Há nitidamente, no cinema, construção de representações, seja em documentários, em ficções, seja em gêneros que se misturam, trabalhando ficção e realidade. E vai mais fundo: constrói reflexões acerca de seu próprio papel, numa nítida atividade meta-narrativa. *Jogo de Cena* potencializa essa reflexão sobre a representação no cinema, que, obviamente, possui características próprias de sua linguagem. Jacques Aumont e Michel Marie (2007) estabelecem que, no cinema, o conceito de representação reúne dois momentos – encenação e montagem – e que os dois não podem ser separados, um depende do outro. Ainda nesse contexto, a representação, primeiramente seria “a passagem de um texto, escrito ou não, à sua materialização por ações em lugares agenciados em cenografia (tempo da encenação)” e posteriormente envolveria “a passagem dessa representação, análoga à do teatro, a uma imagem em movimento, pela escolha de enquadramentos e pela construção de uma sequência de imagens (montagem).” (AUMONT; MARIE, 2007, p. 256).

Inserindo-se na história do cinema, há variações do conceito de representação, de acordo com as complexas relações dentro de cada momento, por vezes valorização do real, e por outras, da ficção, ou o real envolvendo a ficção. Para se construir, assim, uma abordagem da representação no documentário, sobretudo em *Jogo de Cena*, insta salientar que a noção que se estabelece aqui é a de que o documentário não é retrato da realidade, não tem o compromisso de ser documento (no sentido de prova do real) e sim, possíveis visões acerca dessa realidade. Nesse sentido,

Bill Nichols estabelece que:

Se o documentário fosse uma *reprodução* da realidade, esses problemas seriam bem menos graves. Teríamos simplesmente a réplica ou cópia de algo já existente. Mas ele não é uma reprodução da realidade, é uma *representação* do mundo em que vivemos. Representa uma determinada visão do mundo, uma visão com a qual talvez nunca tenhamos nos deparado antes, mesmo que os aspectos do mundo nela representados nos sejam familiares. Julgamos uma reprodução por sua fidelidade ao original – sua capacidade de se parecer com o original, de atuar como ele e de servir aos mesmos propósitos. Julgamos uma representação mais pela natureza do prazer que ela proporciona, pelo valor das idéias ou do conhecimento que oferece e pela qualidade da orientação ou da direção, do tom ou do ponto de vista que instila. **Esperamos mais da representação que da reprodução** (NICHOLS, 2005, p. 47-48 – grifo da autora).

Nada mais pertinente, portanto, para explicar as relações estabelecidas em *Jogo de Cena* (ou em qualquer outro documentário), do que o conceito de representação, por isso, adiante, o filme será analisado a partir dessas noções. Além disso, o cinema proporciona o prazer estético, que para Edgar Morin acontece em função da *identificação*. Nesse sentido Morin (1953) propõe que há uma *disponibilidade afetiva*, que culmina nesse processo de projeção-identificação advindos do que o autor nomina de “afinidades” entre cinema e magia, sonho, ilusão – permitidas, sem dúvida, pela representação.

Na busca por estabelecer uma relação direta entre documentário e história, são valiosas as considerações de Karla Holando, historiadora, em artigo intitulado *Documentário brasileiro contemporâneo e a micro-história*, no qual ela estabelece que há relações e práticas distintas na prática historiográfica e na prática documentária, pois ambas tem compromissos diferentes com fontes, documentos e prova dos acontecimentos. Mas isso não impede que sejam percebidas proximidades, uma vez que ambas levam em conta o ambiente sócio-político-cultural, isto é, com a ‘realidade’, e “usam instrumentos semelhantes, como pesquisa, documentação, entrevistas” (Holanda, 2006, p. 12).

Eis aqui outra proximidade entre estas duas atividades: à determinada posição historiográfica é imputada a impossibilidade de recuperação do passado como acontecido, e à determinado documentário, a impossibilidade de reprodução do real. De acordo com

Paul Ricoeur o testemunho não é neutro, mesmo depois de arquivado, pois é exatamente nesse momento que se torna prova documental e o fato de ser arquivado, implica necessariamente em uma escolha. Além disso, é necessário salientar que há, por parte do historiador, a opção por um objeto determinado, bem como as fontes que trarão embasamento para seu trabalho³.

Assim também acontece com o documentário, pois ele não é livre das escolhas, do subjetivismo e da própria intencionalidade do autor/diretor e o documentário em si só passa a ser assim considerado a partir do momento da montagem. O documentário se estabelece também como forma de arquivar memória, palavra, e particularmente, imagem, pois isso é próprio de sua linguagem. E para estas noções de arquivo inerentes ao documentário, contribui Paul Ricoeur (2007, p. 189), ao afirmar que “os testemunhos orais só se constituem em documentos depois de gravados”. Mais uma vez se percebe a nítida aproximação da atividade do documentarista com a do historiador, sobretudo aquele que trabalha com a história oral. Ademais, tanto a história quanto o documentário são pertencentes a um contexto maior e, assim sendo, constantemente modificados nos seus significados.

2. A REPRESENTAÇÃO EM JOGO DE CENA

Jogo de cena se desenvolve sobre as noções de representação, encenação e auto-*mise-en-scène* no documentário, características bastante inerentes ao trabalho do diretor, que, neste caso, torna isso ainda mais evidente, conferindo um novo sentido sobre essas ideias, recorrentes em sua obra. Documentário, lançado em 2007, é produzido a partir de mulheres que atendem a um anúncio de jornal, no qual dizia: “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 (10 às 18h) para: 3094-

0838 ou 3094-0840. Vagas limitadas”⁴. Oitenta e três mulheres compareceram para contar suas histórias e em junho de 2006 foram selecionadas 23 delas, que foram até o *Teatro Glauce Rocha* para a filmagem. No mês de setembro foi a vez das atrizes interpretarem as histórias contadas pelas personagens e aqui começa a construção da estrutura do filme. As narrativas são intercaladas entre ‘donas da história’ e atrizes.

Esta obra de Coutinho traz uma especificidade bastante interessante que é a autenticidade presumida, pois muitas mulheres contam relatos da própria vida, mas vale lembrar que essas histórias estão inseridas num contexto diferente do tido por normal para essas mulheres, pois se insere em uma narrativa maior, que é a cinematográfica, levando o observador a questionar, com maior afincio, a possibilidade de uma dimensão ficcional nos relatos.

Jogo de cena – que é considerado um marco na carreira do diretor – rompe também com algumas barreiras na produção de documentários, oferecendo ao cinema contemporâneo novas possibilidades de discussões, como as questões de indeterminação e as fronteiras entre real e ficcional (ou a falta delas). A centralidade do filme está justamente em propor a junção de depoimentos de atrizes ‘consagradas’, (como Andréa Beltrão e Marília Pêra) com pessoas comuns (ou que se quer, desconhecidas), interpretando as histórias das mulheres que se inscrevem para isto e, por vezes, tanto atrizes quando desconhecidas dão voz à mesma história. Não há, entretanto, fronteiras claras entre ficção e realidade, verdadeiro ou falso, pois como o próprio título do filme enseja, a ideia é que se tenha, ali, um jogo de cena – do qual o espectador participa. Uma das primeiras indiciabilidades do documentário está no próprio título, não só pelo que foi afirmado acima, mas também pelo fato de que, em alguns momentos, as atrizes contam histórias de suas vidas, em outros falam das dificuldades de se interpretar “alguém de verdade”, uma “história de verdade”, sem oferecer aos depoimentos uma carga diferente da recebida no material de referência, deixando evidente que participar do jogo proposto por Coutinho é, de fato, um desafio.

3 Cabe lembrar ainda as noções de questionamento e de questionário propostas por Ricoeur. Para ele “são, assim, as primeiras que devem ser colocadas na elaboração da prova documental. É armado de perguntas que o historiador se engaja em uma investigação dos arquivos. [...] Para o historiador, o documento não está simplesmente dado, como a idéia de rastro deixado poderia sugerir. Ele é procurado e encontrado. Bem mais que isso, ele é circunscrito, e nesse sentido constituído, instituído documento, pelo questionamento” (RICOEUR, 2007, p.188-189).

4 Anúncio que dá início ao filme, como elemento de introdução do filme ao espectador, funcionando como informação situacional sobre o que há por vir. Além disso, a capa do DVD também esclarece quanto aos procedimentos de produção do filme, quando inscreve que “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”.

Para Cláudia Mesquita e Consuelo Lins (2008), trata-se de um filme no qual as histórias ultrapassam as personagens, pois de acordo com a condução do jogo, é difícil (quase impossível) distinguir atriz de personagem, depoimento de realidade, inclusive em razão de que as atrizes dão voz a histórias que parecem ‘delas’, impossibilitando essas dissociações. Obviamente que, em função da sua estrutura narrativa, dos indícios presentes do documentário, e como já foi afirmado, pelo próprio título do documentário, esse recurso é uma escolha do diretor, não é algo que acontece por acaso.

A forma como se dá a edição do filme (a montagem) colabora fortemente para que essas noções se acentuem e os significados sejam construídos de forma a gerar essa indissociação. Uma obra que sem dúvida faz o que afirma Comolli (2008), quando estabelece que o espectador do documentário encontra-se numa situação dicotômica, pois quer “simultaneamente crer e duvidar da realidade representada assim como da realidade da representação”, fazendo com que o espectador jogue com essa “dialética da crença e da dúvida” (COMOLLI, 2008, p.170/171).

E por falar em dicotomia, tem-se neste documentário, uma ambiguidade tão bem construída que, no lugar de levar o espectador a pensar na inexistência de qualquer verdade nos testemunhos – sejam das mulheres, sejam das atrizes – enseja um questionamento mais amplo, sobre conceitos de falsidade/realidade/autenticidade, fazendo um constante ir e vir nas convicções do espectador, fazendo emergir, no lugar de verdades absolutas, o que Deleuze (2007) chamaria de “potências do falso”.

Coutinho, em *Jogo de cena*, escancara algumas questões trabalhadas em seus filmes anteriores. Para ele, trata-se de tornar claro que “a fala é um lugar de encenação.” (COUTINHO, 2008, p. 193) e o que ele faz é transformar a ideia do documentário como encontro e da fala como encenação, explorando ambigüidades e conferindo ao filme um tom muito mais ensaístico e reflexivo.

A própria figura do Coutinho permite a conexão com as ideias da representação, pois embora ele não apareça de fato, há vários indícios de sua presença/participação no filme, como a sua voz, sugestionando, inquirindo, conduzindo os depoimentos. Essas noções remetem ao que Chartier propõe quando propõe que:

Em sua edição de 1727, o Dictionnaire de Furetière identifica duas famílias de sentido, aparentemente contrárias, da palavra representação: “Representação: imagem que remete à idéia e à memória dos objetos ausentes, e que os pinta tais como são”. [...] Porém, o termo tem também uma

segunda significação: “Representação, diz-se, no Palácio, da exibição de alguma coisa” – o que encerra a definição de “representar”, assim como “significa também comparecer em pessoa e exhibir as coisas” (CHARTIER, 2002, p.165-166).

Ainda nesse sentido, há ambiguidade no próprio termo representação, uma vez que, se “por um lado, a ‘representação’ faz as vezes da realidade representada e, portanto, evoca a ausência”, por outro lado, “torna visível a realidade representada e, portanto, sugere a presença.” (GINZBURG, 2001, p. 85). Esse panorama permite a afirmação/constatação de que a ambiguidade em *Jogo de Cena* está presente, inclusive, nas questões relacionadas à temática da representação, na qual está centrada toda a condução do enredo de Coutinho, no qual, através da encenação e de suas potencialidades como jogo, performance e interpretação, há, inequivocamente, o mecanismo da representação, pois o documentário em sua totalidade é um jogo entre ausência e presença, e não só quando se notabilizam atrizes/interpretação.

Diante disso, não há como analisar o documentário de Coutinho (aliás, não só *Jogo de Cena*, como suas demais obras) sem trabalhar as noções de representação, pois estas se constituem de forma essencial para entender o documentário enquanto objeto cultural construído, que constrói sentidos, interpretações e produz significados num determinado presente histórico. Ainda há que se salientar a existência, nessas realcoes, de uma equipe, de um cenário, de construção de relações e imagens que são produzidas para um receptor que não deixará de lado suas idiossincrasias na hora de construir suas ideias de representação, interpretando a obra fílmica e a intencionalidade do diretor não só com o que o documentário oferece, mas com sua subjetividade, com sua forma de perceber o mundo e os temas que estão na tela, além de seu repertório sobre o próprio cinema e o gênero documentário.

Torna ainda mais clara a relação do documentário como lugar da representação quando Coutinho dá mais importância à forma como os depoimentos são articulados do que se eles são verdadeiros ou não, autênticos ou não (inclusive em função da interferência da construção da auto-*mise-en-scène*, que é nítida na forma de conferir significados). O diretor trabalha essa representação, inclusive, quando escolhe o teatro como cenário, quando opta por atrizes e personagens, fazendo com que sua obra se aproxime muito da ficção, como forma de escancarar a fragilidade dessas fronteiras e mostrar um jogo de ausências e presenças. Quando temos a repetição de

histórias por duas mulheres diferentes (uma atriz e uma desconhecida), o que se evoca é exatamente o documentário enquanto representação, explicitando o aspecto construído de cenas e personagens, sem deixar de adotar sua conhecida postura de dar vazão ao acaso, isso pode ser percebido quando, por exemplo, o diretor encontra a pessoa entrevistada e começa as suas interpelações de forma bastante natural (mesmo que esteja conduzindo a narrativa).

Os planos vazios do filme, como na cena inicial e final (o filme começa e termina com a ‘mesma’ cena), quando vemos, do ponto de vista do fundo da plateia, o teatro vazio, são explicados pelo diretor em uma entrevista, em que afirma:

Cinema, para mim, cada vez mais... fala da vida e da morte, não tem jeito. E um pouco é o troço do tempo, sabe? Um pouco é isso, o cinema: essa sombra sobre a tela... Por isso o plano final do teatro vazio e por isso a música sobreposta (COUTINHO, 2008, p.199).

Essa concepção de Coutinho acerca de suas próprias escolhas leva a pensar a ideia de construção de significados perpassando as relações entre o mundo visível e o invisível, remetendo ao que Krzysztof Pomian propõe no texto *Coleções* (1997), quando diz que os objetos das coleções fazem a mediação entre o visível e o invisível. Os planos vazios utilizados em *Jogo de cena*, trabalham justamente essas relações entre ausência e presença própria da representação, com uma especificidade de tempo que é inerente ao cinema, que é o movimento das imagens, pois de acordo com John Berger, a ideia de que a imagem não tem tempo passa a ser questionada através do cinema e da fotografia, pois estes mostram que “a noção de passagem do tempo era inseparável da experiência do visível” (BERGER, 1999, p. 22). Nessa última cena do documentário há uma nítida mudança de perspectiva da história, pois a todo momento ela é do Coutinho, pois é exatamente da sua posição que o espectador/receptor tem contato com o enredo é como se o espectador compartilhasse da mesma posição do diretor, de frente com as mulheres, que estão de costas para cadeiras do teatro vazias, fazendo referência a uma plateia invisível.

O que o documentário registra é um detalhe da situação ou a intenção daquele que a produziu, já que o espectador não acompanha o processo todo da produção, não se disponibiliza na tela o todo e sim um fragmento dele, o que foi possível (ou interessante para o diretor em sua intencionalidade) capturar, registrar. Gombrich (1983) afirma que “quando nos é dada a impressão geral de uma cena, temos capacidade, nós mesmos, de acrescentar os detalhes complementares

(p. 351) e nesta obra de Eduardo Coutinho, não só o espectador faz esse exercício, como também as atrizes que dão voz às mulheres que têm suas realidades encenadas. Em *Jogo de Cena* há um jogo de construção e desconstrução de sua narrativa, dando lugar às subjetividades, pessoalidades, gerando aproximação e distanciamento.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas, SP: Papirus, 2007.

BERGER, John. *Modos de ver*. Lisboa: Edições 70, 1999. 168 p.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 5, n.11, 1991.

_____. Poderes e limites da representação Marin, o discurso e a imagem. In: _____. *À beira da falésia: a história entre certezas e inquietudes*. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2002.

_____. A nova história cultural existe? In: LOPES, Antonio Herculano; PESAVENTO, Sandra Jatahy; VELLOSO, Monica Pimenta. *História e linguagens: texto, imagem, oralidade e representações*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2006.

_____. Poderes e limites da representação Marin, o discurso e a imagem. In: _____. *À beira da falésia: a história entre certezas e inquietudes*. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2002.

COMOLLI, Jean-Louis. Sob o risco do real. In: _____. *Ver e poder: a inocência perdida – cinema, televisão e documentário*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema*. 1ª ed. São Paulo: Editora Scritta, 1995.

COUTINHO, Eduardo. *Encontros - Eduardo Coutinho*. Org. Felipe Bragança. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2008.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo* (Cinema 2). 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2007.

GINZBURG, Carlo. Representação: a palavra, a ideia, a coisa. In: _____. *Olhos de madeira: nove reflexões sobre a distância*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

GOMBRICH, E. H. *A história da arte*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1983.

HOLANDA, Karla. *Documentário brasileiro contemporâneo e a micro-história*. Fênix – Revista de História e Estudos Culturais, Uberlândia, v. 3, n. 1, jan./fev./mar. 2006. Disponível em: <<http://www.revistafenix.pro.br/artigos6.php>>.

POMIAN, Krzysztof. Coleção. In: *Enciclopédia Einaudi*. Porto: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1997. v.1 (Memória-história), p. 51-86.

LINS, Consuelo. *O documentário de Eduardo Coutinho: televisão, cinema e vídeo*. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Cláudia. *Filmar o real: sobre o documentário brasileiro contemporâneo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

MORIN, Edgar; 1956, *O Cinema ou o Homem Imaginário*. Lisboa, Moraes, 1970.

NICHOLLS, Bill. *Introdução ao documentário*. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.

RICOEUR, Paul. *A memória, a história, o esquecimento*. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2007.

ROSSINI, Miriam de Souza. *As marcas do passado: o filme histórico como efeito de real*. 1999. 409 f. Tese (Doutorado em História) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1999.