

## Capítulo 5 - Filmar como um jogo

[Exterior-dia – casa de Nato] A equipe retorna à casa de Nato. Coutinho e Rosa atravessam a morada do personagem, por dentro, até chegar no quintal, depois da porta dos fundos, onde se encontra Nato, que está em cima da caçamba de uma carroça. Ao lado dele há um depósito grande. Nato segura um balde. O lavrador usa um chapéu de palha, estilo vaqueiro. Ele é inquieto, fala rápido e com orgulho; é altivo. Ele exalta a qualidade da “água de mina” que descobriu. Quando Coutinho chega perto da carroça, escutamos Nato descrevendo: “Água sem ser... Água sem ser poluída. Água de capricho, tratada...”. Coutinho pede confirmação: “Garantida?”. Nato replica, quase ofendido, pelo desconfiança de sua palavra: “Garantida! Que isso... [corta]. A conversa continua com Coutinho perguntando: “É água de mina?”. A câmera focaliza o lavrador de baixo para cima, pois ele continua em cima da caçamba, o que enfatiza as gesticulações fortes do personagem, que responde orgulhoso: “De miiina! Cavada a braço”. [levantando os dois braços]. Coutinho instiga: “É quem achou essa água?” Nato, orgulhoso, bate com a mão no peito dizendo que foi ele, da mesma forma pela qual uma criança orgulha-se de um desenho rasbicado no papel. Porém, Nato acrescenta:

Nato

Em 93, num ano de uma seca, quando o povo corre tudo pra ir pra cidade, atrás de emergência (sic)... Pedir esmola. Porque o sertanejo se acostuma com esmola. [pequena pausa]. Eu quase não paro. Porque é vuuu... vuuu... que nem uma lançadeira. [gesticulando muito com os braços]. Eu acho que quando eu cair... Eu só queria que Jesus me matasse de uma vez: - Pá, Puff... pra não dar trabalho a ninguém. Porque eu sou exigente, eu sou agoniado, eu quero a coisa no tempo, na hora.

Coutinho

O senhor estava fazendo isso agora?

Nato

Agora!!!

Coutinho

Mas onde foi buscar?

Nato [apontando pro lado esquerdo do quadro]  
Lá no meu bastio. [corta].

Nato enfia o balde no depósito grande, de água, que está em cima da carroça, levanta o balde na altura da cabeça, e derrama a água de aspecto límpido de volta ao depósito, exibindo para a câmera seu feito. Ele fala: “Mas vocês já gostam, né?”. [corta].

No diálogo com Nato, o diretor instiga o personagem, e nesse movimento, há um limite que é a palavra do outro. O cineasta pede confirmação da qualidade da água, para que Nato possa agir. O cineasta procura, com suas perguntas, demonstrar o orgulho que Nato quer passar para a equipe e para o espectador. Desse modo, Coutinho enfatiza uma característica que Nato busca transmitir em seu relato. O cineasta já revelou algumas vezes que a sua forma de filmar envolve riscos, tensão. Ele precisa que o outro, homem comum, entre nesse diálogo, e se disponha a lhe entregar um tesouro; tesouro social da invenção lingüística que expressa condições sociais e materiais de experiências de vida particulares. Nato, por exemplo, contrapõe a sua atitude de busca pela água ao fato de outros sertanejos irem para a cidade pedir esmola.

Sobre esse jogo entre diretor e relato da pessoa o próprio diretor enfatiza essa relação fundamental, na criação do personagem:

Entre o depoimento, a entrevista e a conversa fiada, eu prefiro a conversa fiada. É preciso que a pessoa acredite que é uma conversa fiada, mas invista algo nessa conversa fiada. Isso é um jogo. Quando me dizem que as pessoas são naturais e espontâneas, eu digo, que são teatralmente espontâneas ou espontaneamente teatrais. Tem um cunho ficcional nesse retrato. Às vezes o cara está na sua frente não quer jogar com você, e aí não dá para ter jogo. *O personagem não existe em si. Em uma relação é que se cria o personagem*<sup>36</sup>. É claro que há uma tensão natural, porque ou aqueles personagens jogam o jogo, ou não tem o filme. (In: Interseções, 2003: 110).

Coutinho enfatiza que para que seu cinema dê certo é necessário que a pessoa entre no jogo, pois o personagem se forma a partir da relação que acontece durante a filmagem. O tesouro é a invenção verbal que fala sobre o mundo, e de uma determinada maneira. A tensão de seu cinema ocorre então pela necessidade deste relato, e como ele se dá.

O diretor filma, principalmente, pessoas que não fazem parte de uma elite econômica e social, os chamados ‘dominados’, ou consumidores. Esses homens comuns, ao contrário do que se poderia supor, aparecem no filme de diversas formas. Cada personagem carrega consigo um conjunto de crenças que podem, ao

---

<sup>36</sup> Grifo nosso.

mesmo tempo, reafirmar a ordem do mundo ou desafiá-la. Nenhum personagem está fadado à idéia de dominação pelo meio social, e nenhum personagem é representado como mártir, revolucionário, herói, que diante da injustiça do mundo histórico-social se levanta e luta. Assim como Certeau enfatiza sobre as táticas dos consumidores, Coutinho, na busca pelo relato deste homem comum, encontra as formas como estes operam, usam suas táticas, através das reentrâncias que existem no sistema (cinematográfico).

No filme, *O fim e o princípio*, esta maneira revela uma visão do mundo diferente, a qual Chico Moisés, por exemplo, reivindica: “Olha, a sabedoria não vem só com a escrita, só por escrever. Isso já vem da mente”. Chico Moisés diz que não vai falar mais porque senão vai longe. Coutinho retruca afirmando que ele pode ir longe, se ele quiser. Então, Chico Moisés expõe o problema principal de seu próprio depoimento no filme: “A pessoa sabe, mas, às vezes, não quer dar uma palavra que sabe de nada... Eu faço isso”. Neste momento, Chico Moisés cria um diálogo fictício para exemplificar a sua própria atitude: “ - Eu lhe pergunto? Eu digo: - Não, nunca vi não. Não sei não o que é isso. - E ler sabe? -Sei nada...” E conclui o pensamento: “Tudo que se sabe, não pode se dizer”. Aquilo que o personagem se dispõe a revelar, as suas táticas, é o que dá a este modo de fazer cinema uma característica de jogo. Põe em foco, uma visão de mundo diferente de uma mentalidade calcada na cultura escriturística, urbana.

Para que este tesouro, sabedoria, ligado à oralidade, seja dado ao diretor, faz-se imprescindível que o espaço em que ocorre a escuta do diretor seja passível de inversão, e se torne também o espaço de perguntas ao diretor. A possibilidade de questionamento ao autor só acontece se um conjunto de regras durante a filmagem e a montagem do filme forem obedecidas. Estas regras ligam o próprio processo filmico à idéia de jogo, onde a negociação cumpre papel central, pois algo está em jogo: a representação pode ser bem sucedida ou não. Ser bem sucedido aqui é fazer que o personagem fabule a respeito da vida, a partir da conversa provocada pelo encontro com a câmera. A possibilidade de ganhar ou perder é o que se apresenta para o cineasta. O dispositivo não garante o sucesso da representação do outro, mas é parte fundamental para que o espaço dialógico do filme aconteça. Estabelecido o dispositivo, é possível que este conjunto de procedimentos não o aproxime do outro, e, como Coutinho anuncia na seqüência inicial, o filme se torne apenas uma busca por personagens.

Por sua vez, a característica de jogo não aparece apenas para o cineasta, mas surge também como uma possibilidade na atuação do entrevistado (táticas, performatividade da língua) no campo semântico do cineasta. “O relato não exprime uma prática. Não se contenta em dizer um movimento. Ele o faz”. (Certeau, 2005:156). Num jogo, é preciso que haja jogadores com possibilidade de atuação. A idéia de jogo só pode acontecer se as vozes do autor e do personagem forem, portanto, independentes, e elas precisam acontecer num campo determinado. Por sua vez, um filme polifônico implica vozes independentes, que falam sobre o mundo, contam lendas e mitos, indagam seu interlocutor, jogando com a linguagem, usando a performatividade da linguagem no campo cinematográfico.

Podemos associar cada filme de Coutinho, cada conjunto de encontros, com uma partida a ser travada. O filme, após ser assistido, seria como um relato de partidas, como uma descrição de um jogo de xadrez num jornal diário; descrição dos lances, das enunciações particulares.

A esses jogos correspondem os relatos de partidas (...) Essa histórias representam uma sucessão de combinações entre todas aquelas possibilitadas pela organização sincrônica de um espaço, de regras, dados etc. São as projeções paradigmáticas de uma opção entre esses possíveis – opção correspondente a uma efetuação (ou enunciação) particular. (Certeau, 2005: 84).

Os atos de fala dos personagens e diretor são como lances catalogados pelos filmes do diretor, e disponíveis para a visão do espectador. Em cada filme, cada relato é também um jogo, onde se objetiva a comunicação. Um jogo que acontece num prédio, outro numa favela, e outro num sítio. São partidas que podem ser ganhas ou perdidas. E ganhar a partida é ter um filme, o que pode significar ‘perder’ o jogo da troca lingüística no encontro com os personagens. Significa deixar que o outro atue na ordem filmica, deixar na montagem o momento em que o diretor fica sem graça, momento em que é surpreendido pela forma como o personagem age.

Os relatos sobre as partidas, ou cada filme do diretor, descrevem um conjunto de táticas, onde os personagens mostram as possíveis maneiras de fazer, um número finito de desvios, “uma lógica dos jogos de ações relativos a tipos de circunstâncias”. (Certeau, 2005: 83).

Como o relatório sobre um jogo de bridge ou a reprodução de um jogo de uma partida de xadrez no *Le Monde*, poderiam ser quantificadas, ou seja, tornar visível o fato de que cada acontecimento é uma aplicação singular do quadro formal. Mas jogando de novo uma partida, relatando-a, essas histórias registram ao mesmo tempo regras e lances. (Certeau, 2005: 84).

Assim, cada jogador, cada personagem no filme de Coutinho, está atento à ocasião, momento oportuno que surge para a efetuação de uma indagação, de um controle momentâneo sobre o diretor cinematográfico. Estas ações acontecem por meio da troca lingüística, num sistema de regras. “Memorizadas bem como memorizáveis, são repertórios de esquemas de ação entre parceiros. Como a sedução aí introduzida pelo elemento surpresa, esses memorandos ensinam táticas possíveis num sistema (social) dado”. (Certeau, 2005: 84).

Cada personagem age através do ato de fala, num campo de ação delimitado, no qual eles não detêm o controle. Em resumo, cada partida fílmica, *Edifício Máster*, *Santo Forte*, *O fim e o princípio*, pode ser considerado como relatórios de enunciações, que memorizam, catalogam os repertórios dos jogadores. Ensinam e indicam novas formas de se jogar num sistema cinematográfico (social) dado.

Para compreender melhor o cinema como jogo, recorremos a Johan Huizinga (1872-1945) que, em ensaio seminal sobre o caráter lúdico do homem, descreve as principais características do conceito de jogo e que logo reconhecemos no cinema de Eduardo Coutinho: o jogo é uma atividade voluntária, pressupondo uma certa liberdade para os jogadores. “É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas ‘horas de ócio’”. (Huizinga, 2005 [1938]: 11) O jogo é praticado fora do fluxo da vida corrente, ou seja, o jogo não é vida ‘real’, e não faz parte de qualquer mecanismo de satisfação dos desejos ou das necessidades. Assim, o jogo não é vida cotidiana, mesmo que interrompa regularmente este fluxo da vida. O jogo, para acontecer, precisa de um lugar: uma arena, um palco, uma tela, um tabuleiro. O jogo acontece durante um determinado período de tempo que, ao findar-se, termina o próprio jogo.

O jogo distingui-se da vida ‘comum’ tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a delimitação. É ‘jogado até o fim’ dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e sentidos próprios. (idem, ibidem: 12).

Huizinga vai além e caracteriza o jogo como a luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa, ou ainda, a luta pela melhor representação de alguma coisa. Essa luta por alguma coisa envolve tensão e incerteza.

O autor descreve a etimologia da palavra jogo em diversas línguas. Ele coloca que, em algumas línguas, há uma separação de conceitos, duas palavras para a idéia de competição e jogo. Huizinga afirma, porém, que, em muitas outras línguas, acontece exatamente seu oposto: há uma idéia mais ampla do que seja o conceito de jogo. Dessa forma, no latim, por exemplo, a palavra *ludus* engloba “jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”. (idem, *ibidem*: 41). As palavras derivadas de *ludus* também significam dançar, simular, tomar aspecto de, irreal e ilusório.

É significativo, portanto, que Coutinho chame seu procedimento de jogo. Seu documentário está no campo semântico daquilo que o conceito de jogo traz: do irreal, da ilusão, da competição, da recreação, do tomar aspecto de. Poder-se-ia argumentar que não há nada de novo ao pensar o cinema ligado a estas características de jogo, pois o cinema nada mais é que uma representação. O documentário ligado ao modo poético seria, por exemplo, um jogo de associações de imagens que o cineasta propõe ao espectador. O documentário ligado ao modo performático estaria ligado ao jogo do documentarista em relação a algum aspecto de sua experiência pessoal no mundo contemporâneo. Não estamos falando do filme como uma representação, pronta para ser projetado para seu espectador. Estamos associando o conceito de jogo à atitude do cineasta em relação ao próprio objeto/sujeito representado, na hora da filmagem, e na constituição da significação, que necessita de um outro jogador. O cineasta usa o poder de quem detém a câmera em grau diferenciado; evita significar o mundo, a partir de seu poder constituído na atitude de quem procura um conhecimento. Busca-se representar um jogo, que aparece com jogadores e regras bem definidas para o espectador.

Em seu mais novo filme, *Jogo de Cena* (2007), Coutinho enfatiza outras características do jogo, em relação ao filme *O fim e o princípio* (2005). O jogo está no título, assim como a idéia de representação, no sentido da atuação teatral, como num palco; lugar onde as pessoas relatam os acontecimentos - cena. O jogo, nesse filme, não está só presente na relação entre cineasta e pessoa que relata, mas entre espectador e obra filmada.

O diretor, assim como nos filmes anteriores, evidencia seu processo de filmagem, mas, agora, não com uma narração em *voice over*. O processo de filmagem vai sendo descortinado para o espectador no andamento do próprio documentário. No filme *Jogo de cena*, o diretor convidou para um teste, por meio de um anúncio de jornal, mulheres que quisessem contar histórias – primeiro plano do filme: imagem do anúncio. Este fragmento de jornal ecoará durante todo o filme, pois implica que pessoas reais responderam ao anúncio – dele vem o caráter indicial do documentário. Ao mesmo tempo, Coutinho convidou atrizes, famosas e desconhecidas, para interpretar as conversas que o diretor teve com as mulheres que responderam ao convite no jornal.

O cenário do filme passa-se todo numa sala de teatro, como se fosse um teste. Na maior parte do filme a imagem é de entrevista, com enquadramento clássico, na altura dos olhos, e a câmera no tripé. Nas imagens, além das próprias pessoas, vemos cadeiras de teatro ao fundo. Antes dos relatos, às vezes, aparecem as imagens das pessoas subindo as escadas na penumbra, em direção ao palco, feitas com a câmera na mão. Lá, a equipe espera por mais um depoimento. A pessoa senta-se na cadeira vazia e conversa com o diretor. Cada relato é editado em bloco, ou seja, tem começo, meio e fim, para só então vermos novo depoimento. Para os vários relatos das mulheres que responderam ao anúncio temos um espelho que é a atuação das atrizes convidadas. Elas interpretam de maneira semelhante ao texto do relato, captado anteriormente pelo diretor, assim como percebemos também certos trejeitos das mulheres com quem Coutinho conversou. Às vezes, o diretor apresenta o relato das mulheres entrecortado com a atuação das atrizes; outras vezes, aparece primeiro o depoimento da pessoa e depois da atriz, utilizando sempre partes integrais dos atos de fala. Às vezes, o depoimento e seu espelho vêm lado a lado, complementando-se; mas, outras vezes eles estão separados no filme, fazendo que a memória do espectador funcione, na busca por uma comparação entre original e representação.

Assim o diretor brinca com o caráter indicial do relato, pois surgem vários níveis de compreensão para o espectador dos depoimentos apresentados no filme: 1) há os relatos das mulheres que responderam ao anúncio; 2) há a atuação das atrizes famosas – Marília Pêra, Fernanda Torres, Andréia Beltrão - que representam os papéis destas mulheres que conversaram com Coutinho, e que pelo fato de as conhecermos, sabemos que são atuações; 3) há também o comentário

das atrizes sobre a dificuldade que sentiram em representar um personagem real, falando sobre o ofício de atriz e da própria alteridade; 4) há também as histórias destas atrizes que podem ou não ser delas mesmas; e, 5) por último, há a atuação das atrizes desconhecidas pelos espectadores, cujos depoimentos tomamos como ‘verdadeiros’ -, como sendo originais, mas que depois são revelados de alguma forma, por uma “dica” no filme.

No começo do documentário, o espectador compara a atuação das atrizes com o depoimento das mulheres dos anúncios. Em vários momentos, uma mulher começa contando as suas histórias, mas logo uma atriz completa a forma como aconteceu determinada acontecimento, voltando novamente para a personagem. As atrizes procuram a essência do depoimento, reinterpreta-mo, buscam aquilo que importa no contexto e na palavra falada. As atuações das atrizes procuram reproduzir aquele personagem surgido na relação de conversa entre cineasta e pessoa. Assim como as próprias atrizes, o diretor representa seu papel, e também fala o que disse nas conversas ‘originais’. Nunca conseguem efetivamente repetir fielmente o acontecimento: surge um choro, falta um riso, muda-se uma fala, mas o contexto é perseguido, procura-se manter a força do ato ilocucionário da fala do personagem. Desse modo, o espectador é levado a valorizar o ato de fala, ao invés de desconfiar dele. Inicialmente ressaltam-se as diferenças: aqui é atriz, aqui é relato original, mas o acontecimento daquilo que é dito se mantém.

Ao mesmo tempo, a exibição da dificuldade de se chegar ao objeto/sujeito, nas atuações, mostra a incompletude da própria representação filmica. As atrizes não conseguem chegar ao objeto/sujeito, assim como o cineasta nunca consegue chegar à representação completa da alteridade. O filme mostra, então, a própria impossibilidade inerente de alcançar seu objeto/ sujeito no ato de representação (teatral/filmica). De um lado, o caráter indicial das imagens dos depoimentos das mulheres que responderam ao anúncio se fortalece, pois comparado com a atuação de três das melhores atrizes brasileiras, o depoimento original aparece com mais nuances para o espectador. De outro lado, a questão se complexifica quando não conhecemos as atrizes. Isso fica evidente quando depois de um depoimento longo sobre como ficou grávida, uma mulher negra, ao final do relato, se vira para a câmera e diz: “Assim ela disse”, demonstrando que aquele relato que achávamos captado de forma “documental” fora uma atuação. Importa mais uma vez, que o contexto da atuação tenha sido mantido. O espectador que vai ver um filme



documental assume uma expectativa indicial, como vimos no capítulo 3, e Coutinho joga com isso, para que o espectador se sinta deslocado, e assuma também a sua posição no jogo: crer ou não crer no depoimento. No entanto, com o passar do tempo nota-se que a diferença entre a atuação do ator e o ato de fala do personagem, preservadas as convenções, o seu caminho emocional, levam ao fortalecimento daquilo que é dito pelos personagens, sendo infrutífera a discussão se estamos vendo uma atriz ou personagem, mas, sim, a forma como se chegou ao que foi dito, ao momento da tomada. Nesse sentido, podemos afirmar a importância do caminho emotivo do relato como tema central do documentário. Reforça-se a palavra no documentário pelo jogo de cena.

O jogo apresenta-se então não só entre cineasta e personagem, mas entre cineasta e atriz-personagem, pois elas também se expõem no filme, assim como entre cineasta e espectador. No documentário *Jogo de Cena*, o espectador não vê apenas uma arena onde se trava o jogo do diálogo entre os diversos tipos de atores (cineastas, pessoas, atrizes famosas, atrizes desconhecidas), mas ele também faz as suas apostas, de acordo com as circunstâncias propostas pelo cineasta. O espectador do filme, no entanto, emociona-se nas duas vezes em que é contada a história da morte de um filho, separadas no filme por um longo espaço de tempo entre outros relatos. A performance da atriz desconhecida antecede o relato original. Ao mesmo tempo, que ficamos surpresos pela descoberta de que aquele relato tão convincente inicialmente fora interpretado, o espectador é levado novamente a percorrer o caminho emotivo do personagem. Tanto atriz desconhecida, quanto relato original seguem o mesmo caminho emotivo do personagem, fazendo que valorizemos a palavra dita de uma determinada forma. Isto porém necessita da estética do espaço neutro do teatro – uma única locação -, num determinado tempo do relato, fora da vida cotidiana, regras, características fundamentais para se filmar como jogo, porém com muita seriedade.

Outro tipo de cinema documentário frequentemente possui um caráter de seriedade, pois trata do mundo histórico-social, e, muitos documentaristas ambicionam retratar uma situação ou objeto, sob determinado aspecto, com vistas a uma atuação política no mundo concreto.

A antítese jogo-seriedade é utilizada por Huizinga para compreender o conceito de jogo, e como funciona seu oposto, a seriedade. A seriedade significa a falta de jogo, de brincadeira, de ilusão, mas o conceito de jogo não exclui a

seriedade. Os jogadores podem e, muitas vezes, levam muito a sério o jogo e suas conseqüências. Assim, segundo Huizinga, o jogo é uma entidade autônoma que pode muito bem incluir a seriedade, mas a relação inversa não acontece. Desta forma, a seriedade seria um conceito que não teria valor idêntico ao conceito de jogo. Em *O fim e o princípio* o diretor filma como um jogo e filma o jogo. E, como em diversos jogos, não há falta de seriedade nos filmes de Coutinho, mas uma seriedade diferente dos documentários que procuram persuadir, argumentar, convencer. Coutinho entra no jogo de forma séria, e por isso é levado a sério pelos seus personagens, jogadores como ele.

Após as conversas com os personagens, durante todo o filme, Coutinho volta à casa da maioria deles, para se despedir. Estes novos encontros revelam novas atitudes das pessoas em relação ao diretor. Já não há mais o estranhamento inicial, o que facilita, que cada personagem, revele, de forma ainda mais intensa, as suas astúcias. Suas vozes aparecem de forma ainda mais forte, e colocam o diretor, em situações, que lembram as competições arcaicas de troca de falas, de enigmas. São situações que amplificam as formas de agir e atuar desse homem comum, do sertão paraibano.

As competições podem assumir diversas formas, segundo as diferentes sociedades nas quais foram criadas. Entre elas, surgem as competições em que se solicitam respostas a determinadas perguntas, como num enigma. “A competição permite-se assumir a forma de um oráculo, de uma aposta, de um julgamento, de um voto ou de um enigma. Mas seja qual for a forma sob a qual se apresente, é sempre de jogo que se trata” (Huizinga, 2005 [1938]:119), onde as “palavras pronunciadas tem uma influência direta sobre o mundo”. (idem, *ibidem*:120).

O diálogo entre cineasta e personagens beira esta luta, uma competição, pela melhor representação de alguma coisa. Cineasta indaga; personagem responde e indaga; cineasta obrigado a responder. Se o diálogo não acontece, se o diretor não responde ao que lhe foi perguntado, o jogo do diálogo corre o risco de cessar, pois o diretor não estaria disposto a jogar, e o entrevistado não teria uma sensação de troca, de reciprocidade.

Lembremos da cena de despedida da equipe com Leocádio. Depois do *sabichão* esbarrar na câmera, pedir desculpas e não completar a frase que iniciou [corta], ele coloca a mão direita na testa, pensativo. Faz um pequeno silêncio e murmura “meu Jesus do céu...”. Segue um pequeno silêncio para, em seguida,

perguntar a Coutinho: “O senhor crê em Deus?”. Coutinho responde hesitante: “Eu... É complicado isso, né?”. Leocádio insiste e reformula a pergunta procurando uma resposta que englobe alguma crença do diretor: “Crê na natureza, né?”. Coutinho vai responder, mas Leocádio logo emenda: “Quem crê na natureza crê em Deus, né?”. Coutinho tenta manter a sua opinião, mas sendo educado responde: “Mais ou menos...”. Leocádio solicita uma resposta mais clara do diretor: “Ou o senhor acha que crer em Deus é ilusão?”. Coutinho então recua, pois ele não pode se desfazer da crença alheia, crença que ele busca escutar. Coutinho então diz: “Não, eu não acho” [referindo-se à ilusão em crer em Deus]. Leocádio arregala os olhos e emenda: “Ah não?” [Não acha ilusão crer em Deus?]. Coutinho está preso numa armadilha, no meio das falas. Ele disse que não acha ilusão crer em Deus, então Leocádio pode continuar querendo saber em que o diretor acredita. Coutinho novamente diz: “Eu não sei. É difícil saber ... essas coisas, né?” Leocádio insiste: “Existirá Deus no céu?”. Coutinho: “Como é que é?”. Leocádio repete a pergunta: “Existe Deus no céu?”. Coutinho já sem saber como encaminhar a conversa: “Se existe?”. Leocádio troca a pergunta pela afirmação: “Existe”. Coutinho, necessitando também dar uma resposta diante da posição de Leocádio, é quem, agora, expressa sua visão de mundo. Novamente, ele responde com cautela, para impedir que Leocádio recue na conversa: “Eu acho que seria bom, mas eu não sei, né? Queria saber...”. Leocádio continua a sabatina: “O senhor acha que vai alguém pro céu?”. Coutinho tenta se safar aliando-se ao questionamento de Leocádio: “Também queria saber?”. Leocádio faz como Coutinho em suas entrevistas, e pede explicação: “Como?”. Coutinho repete: “Também queria saber...”. Mas Leocádio responde à própria pergunta, e, finalmente, abre passagem para a sua própria concepção do céu: “Vai não... Pro céu, não vai não. Pro reino de Deus não vai ninguém não...” Coutinho, mais confortável, pergunta: “Vai pra onde?”. Leocádio completa: “O reino de Deus é para Jesus e os apóstolos e alguns santos ...”.

O diálogo entre personagem e diretor possui um valor estético diferenciado em relação à forma da maioria dos documentários contemporâneos. Trava-se um duelo de expressões, de representações sobre o mundo, intermediado pela maneira diferente dos interlocutores em lidar com o mundo. Coutinho não pode fazer pouco da crença do outro, mas também não pode se abster de responder de forma coerente, ou não há conflito, e o jogo não acontece. A fabulação, não só do

personagem, mas também do diretor, segue um ritmo, um movimento, uma ordem, uma tensão, adjetivos comuns aos jogos, competições de enigmas.

O enigma, ou em termos menos específicos, a adivinhação, é, considerando à parte seus efeitos mágicos, um elemento importante das relações sociais. Como forma de divertimento social se adapta a toda espécie de esquemas literários e rítmicos, como por exemplo as perguntas em cadeia, onde cada pergunta conduz a outra, do conhecido tipo “O que é mais doce que o mel? Os gregos gostavam muito da aporia como jogo de sociedade, ou seja, de fazer perguntas às quais era impossível dar uma resposta definitiva”. (Huizinga, 2005 [1938]:125, 126).

Leocádio pressiona Coutinho pelo uso de aporias. Parte das premissas do próprio Coutinho para questioná-lo. Se o diretor acha que acreditar em Deus não é ilusão, então Leocádio pergunta se alguém vai para céu. Coutinho, porque respondeu que não achava ilusão crer em Deus, fica na obrigação de responder ao personagem. Leocádio coloca o diretor num dilema: “A intenção de ‘pegar’ o adversário é essencial no dilema, cuja resposta, obrigando o adversário a admitir alguma coisa que não estava prevista na formulação original, invariavelmente redundante em desvantagem para ele”. (idem, ibidem: 126).

As perguntas de Leocádio ao diretor nos remetem ao problema de exposição das origens do mundo, cosmogonia, de saber como o mundo surgiu, e a forma como ele é ordenado, *o princípio*. Assim como uma criança que pergunta o que faz a água correr, Leocádio pergunta se existe Deus no céu.

Leocádio e Coutinho lembram, nessa competição de perguntas e respostas, aquilo que Huizinga descreveu como a função do jogo no pensamento arcaico, na forma de enigma. Em escritos dos tempos antigos, há hinos, em forma de enigmas, que “encerra[m] a mais profunda sabedoria a respeito da origem da existência”.(idem, ibidem:120). Lançam perguntas como: “Quem sabe, quem dirá aqui, de onde nasceu e de onde veio esta Criação?” ou “Então o ser não era, nem o não ser. O ar não era, nem o firmamento acima dele. O que se movia? Onde? Sob a guarda de quem? E a profundidade do abismo era toda água?” (idem, ibidem :121). Leocádio nos lembra “o pensamento arcaico, arrebatado pelos mistérios do Ser, encontra-se aqui situado no limite entre poesia sagrada, a mais profunda sabedoria, o misticismo e a mistificação verbal pura e simples.” (idem, ibidem: 121). Assim, “O poeta-sacerdote, [assim como Leocádio] está constantemente batendo à porta do Incognoscível, à qual nem ele nem nós [nem Coutinho] podemos ter acesso” (idem, ibidem: 121,122). Não é possível resolver o enigma.

A partir desses textos antigos (hinos) verifica-se o “nascimento da filosofia, não em um jogo inútil, mas no seio de um jogo sagrado” (idem, ibidem: 121,122). Da mesma forma, o documentário não aparece como um jogo inútil, mas, sim, um jogo de conhecimento, e, portanto, sagrado, pois possibilita os enigmas que surgem da interação entre personagem e diretor.

Se num concurso de enigmas, em seu contexto mitológico ou ritualístico, a vida é posta em jogo, algo em que se arrisca a cabeça, caso não se consiga decifrá-lo, no filme, o que se arrisca é o diálogo, a própria representação filmica do diretor. Caso Coutinho erre na resposta, desconsidere o que Leocádio acredita, o filme não segue.

Em *O fim e o princípio*, Coutinho trava uma verdadeira contenda agonal com seus personagens, os quais invertem a relação entrevistador/entrevistado e parecem, em certos momentos, inquiri-lo e encostá-lo a parede. O questionamento existencial, os jogos de palavras, as charadas parecem reduzir o diretor à sua condição de homem comum. Ao mesmo tempo, brilham os olhos dos entrevistados que executam a reviravolta e falam. (Habert, 2006: 36).

Certamente, as formas, como os personagens retrucam ou reagem ao que o diretor pergunta e faz, aparecem como características essenciais num filme que se quer um jogo. Em outras línguas a etimologia liga os vocábulos que definem o conceito de jogo ao movimento ligeiro. Mais: a esta idéia de movimento rápido se associa-se ainda a ocasião, conceito necessário para a ação das táticas do entrevistado. O diálogo do diretor com Chico Moisés serve para exemplificar este movimento ligeiro do personagem, no espaço do filme, ressaltando esta característica do jogo.

[Interior-Dia – Casa de Chico Moisés] Aparece uma imagem do interior de uma casa. Vemos uma porta que leva a um corredor. Nas paredes da sala há imagens de Jesus, de um lado e do outro do portal da porta. Chico Moisés vem do fundo da casa, onde pode haver um quarto ou uma cozinha. Ele caminha em direção a câmera. Coutinho, em off, o cumprimenta: “Chico? Oiii”. Rosa, também em off, fala: “Lá vem ele”. Chico, lá do fundo, diz: “Estou aqui”; e aproximando-se da câmera pergunta: “Apareceu alguma coisa mais de estranha?”. Coutinho pergunta por quê. Chico Moisés arregala os olhos e Coutinho completa: “Viemos nos despedir”. Chico fala: “Já vai?”. Coutinho explica: “Domingo... e pode ser que a gente não se veja... e gostei muito da conversa”. [corta]

Chico Moisés diz rindo que tem muito prazer que estão filmando e dá uma gargalhada.

Coutinho  
Como é?

Chico Moisés [rindo]  
E tão me filmando!

Coutinho  
Porque gostamos da sua conversa.

Chico Moisés  
Gostaram?

Coutinho  
Gostamos, porque senão não voltava...

Chico Moisés  
E todo tipo... se achou que gostou... adonde estiver ... pode me chamar que eu estou pronto ... pra dizer a mesma coisa.

Coitinho  
Que bom... daqui a um ano quando o filme estiver pronto...

Chico  
Daqui a um ano ...

Coutinho  
...a gente volta aqui...

Chico  
Ahh... Não garanto que eu estou vivo...

Coutinho  
Por quê?

Chico  
Porque não. [corta]

Chico  
Por eu. Porque sinto.

Coutinho  
Sente... Tem que ter fé e se tratar.

Chico  
Fé? Fé? Se fosse por fé eu já estaria no caminho do céu. [corta]

Chico Moisés reafirma sua descrença a partir de uma fala despreziosa de Coutinho, e não por meio de uma pergunta. Isto acontece numa conversa, num

diálogo, e não numa entrevista. Chico Moisés fala de coerência, pois ele diz que está disposto a falar sempre que o diretor quiser, mas ressalta: para falar a mesma coisa. Ele reafirma o que diz, assim como no primeiro encontro: “Só disse o que aconteceu...”.

Chico Moisés continua de pé, e o enquadramento continua em close. Ele vira o corpo um pouco e diz: “Agora nesse lado é melhor, né? Pra gente conversar”. Coutinho ri, em *off*, e pergunta: “Por que o senhor diz isso?”. A câmera faz um pequeno movimento para reenquadrar, e Chico Moisés cai na gargalhada: “Eu dei uma *mudancia*(sic)”. Coutinho: “O senhor preparou uma mudança”. O personagem nota, rapidamente, os procedimentos de filmagem. Brinca com o poder da câmera. Sabe que não tem controle sobre ela, mas que a influencia, dependendo da ocasião -personagem que joga no campo fílmico.

A narração que Coutinho faz, no início do filme, descreve parte do dispositivo, e já anuncia um procedimento que busca o jogo: “Viemos à Paraíba pra tentar fazer, em quatro semanas, um filme sem nenhum tipo de pesquisa prévia, nenhum tema em particular, nenhuma locação em particular...” *Tentar fazer* mostra a incerteza da possibilidade do filme, *em quatro semanas* delimita o tempo de duração da partida, *nenhum tema em particular* possibilita a escuta do que o outro tem a dizer. Movimento similar à incerteza na disciplina histórica, onde se privilegiam “as redes”, as “situações vividas”, e “as estratégias singulares” (Chartier, 1994:97-113). Em sua descrição de intenções, o cineasta continua: “Queremos achar uma comunidade rural de que a gente goste e que nos aceite”. *Que nos aceite* fala da possibilidade de diálogo, espaço do jogo.

Fica claro, mais uma vez, que o cinema de Eduardo Coutinho, ao contrário da busca estreita pela mimeses, está num momento de interrupção da vida cotidiana, pois o relato, como um jogo qualquer, pode acontecer, de tempos em tempos, de forma até regular, mas fora do fluxo do tempo dos afazeres diários. O jogo do relato surge através do diálogo, e este momento do relato é o próprio momento de duração do jogo.

Nunca volto aos locais onde filmo. Para mim é como voltar ao local do crime, no bom sentido. Se eu voltar a esses locais, vou encontrar somente a rotina e a rotina é insuportável. Não filmo o dia-a-dia, parece que é, mas não é. Estou filmando momentos intensos de encontros que produzem até um efeito ficcional, e que são ficcionais no sentido de que o dia-a-dia é uma outra coisa. (Coutinho. Debate, In: Labaki & Mourão, 2005:121).

O filme, portanto, não se inscreve na dicotomia entre a opacidade ou transparência da narrativa, mas, sim, na própria idéia de encontro como possibilidade para o jogo da representação. “O momento agonístico delas [pessoas filmadas num documentário] não é o de conflito com outras personagens. É o momento de confronto com o cineasta. Isso é uma forma extraordinária de deslocamento do problema da mimese no que diz respeito à empatia” do espectador frente à representação cinematográfica. (Xavier. Debate, In: Labaki & Mourão, 2005 :116). Assim, a câmera que filma o encontro está num espaço filmico diferente da câmera que observa um momento da vida cotidiana. De outra forma, o cinema que o cineasta propõe não acontece pela evidência do caráter indicial da imagem. Coutinho não propõe dar ênfase no caráter indicial da imagem devido a uma concepção de cinema que ambicione dizer como o mundo é.

Nos filmes do diretor, entretanto, acontece um fortalecimento do caráter indicial da imagem para valorar o momento de confronto entre cineasta e personagem. Isto acontece devido, principalmente, às restrições impostas pelo diretor, pela ausência de outros meios de significação exteriores à filmagem, como já explicitados anteriormente. Por isso, o dispositivo, que cria a idéia de jogo para o cineasta, traz esse fortalecimento do caráter indicial do encontro. Legítima o filme. O dispositivo cria uma idéia de confiabilidade naquele encontro visto pelo espectador. Índice do jogo. Assim, na tela só aparecem imagens feitas na busca pelo filme, em Araçás e nas redondezas. Como já pontuamos, a narração do diretor evidencia somente os procedimentos de filmagem, nunca juízos de valor sobre a imagem. O que o cineasta procura valorizar são as conversas, as *mentiras-verdadeiras*.

Cabe examinar o sentido desse cinema que procura o jogo, representação de *mentiras-verdadeiras*, da mesma forma que o sentido do filme documentário ligado à história objetiva persuadir, argumentar, ou mesmo, mudar a sociedade. O jogo sempre encerra um determinado sentido, ultrapassando as questões físicas e biológicas, diz Huizinga. Ele contesta a idéia de jogo como uma preparação da criança para a vida adulta, ou como distensão de tensões, desejos ou energia para o adulto. Essas hipóteses pressupõem algo que não está no jogo, mas numa necessidade biológica, psicológica etc. Para Huizinga, todas essas respostas são apenas aspectos parciais do fenômeno, que procuram os porquês ou objetivos do jogo, sem olhar para as características do fenômeno em si. Interessa que “no jogo



existe[a] alguma coisa ‘em jogo’ que transcende[a] as necessidades imediatas da vida e confere[ira] um sentido à ação”. (Huizinga, 2005 [1938]:4). Então, o sentido do jogo, necessariamente, surge como uma característica fora do âmbito material. Por sua vez, o conceito de jogo aparece de forma fundamental para entender a constituição da cultura. Desde as brincadeiras de criança, passando pelos jogos dos adultos, até os rituais religiosos, tudo isso possui não só os aspectos formais do jogo (espaço e tempo delimitados, regras a serem seguidas), como possui também uma atmosfera sagrada. Huizinga coloca também que o ambiente do jogo é, por natureza, um ambiente instável e, portanto, de tensão. No cinema, o próprio Eduardo Coutinho aproxima, inúmeras vezes, o ato de filmar ao jogo: “O documentário é isso: o encontro do cineasta com o mundo, geralmente socialmente diferentes e intermediados por uma câmera que lhe dá um poder, e esse jogo é fascinante”. (In: Labaki & Mourão: 119). Coutinho precisa lidar com a instabilidade da situação e isto o fascina. “Esse diálogo é assimétrico por princípio, não só porque você trabalha com classes populares sem pertencer a elas, mas simplesmente porque você tem uma câmera na mão, um instrumento de poder”. (Coutinho, 1997: 166). Filmar como um jogo é o próprio sentido do filme. Aqui, não precisamos procurar o sentido de uma narrativa, pois o conceito de jogo encerra um sentido em si mesmo.

O fator lúdico aparece como uma presença ativa em todos os processos culturais, inclusive no diálogo entre diretor e personagem, que presenciamos na posição de espectador. Segundo Huizinga, o jogo antecede a cultura como impulso social, e aparece como um *fermento para a vida*.

O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasça *do jogo*, como um recém nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge *no* jogo, e *enquanto* jogo, para nunca mais perder esse caráter. (Huizinga, 2005 [1938]: 193).

O caráter lúdico do homem compõe aspectos essenciais para a nossa vida social. Desse modo, o documentário *O fim e o princípio* mostra as próprias características da cultura em formação, que não nasce do jogo, mas no jogo.

A comunicação entre pessoas, o jogo de falas, apresenta a própria formulação da condição humana. Por isso, o cineasta Jorge Furtado cita Montaigne para associá-lo ao cinema de Eduardo Coutinho: “Descrevo uma vida baixa e sem brilho: dá na mesma; é possível achar toda a filosofia moral numa vida popular e privada tanto quanto numa vida feita de matéria mais rica: cada homem leva em si a forma inteira da condição humana”. (Montaigne apud Furtado, In: Labaki & Mourão, 2005: 104).

É deste modo que podemos ver os relatos dos personagens do filme, levando cada um “a forma inteira da condição humana”. Chico Moisés depois de fazer com que a câmera o reenquadre, ele fala para Coutinho que está fora de quadro: “Eu fiz a mudança porque... porque eu tô cansado, sabe?”. Coutinho, achando engraçado, pergunta: “E fazer essa mudança descansa?”. Chico Moisés brinca: “Ou fica bonito ou feio?”. Chico ri, mas Coutinho solicita explicação: “E tem um perfil e agora tem outro, e isso?” Chico responde: “É isso... Mas será possível que peleja para me pegar, e nunca pega. E sempre eu vou continuando sempre na mesma linha”. Chico Moisés assim explicita que a câmera não pára de filmá-lo, e sempre de uma determinada forma. Coutinho instiga: “Por que será?”. Chico Moisés, agora sério, fala: “Eu sei... Mas sabido é o senhor”. Coutinho pergunta: “Por quê?”. Chico fala: “Porque é”. Coutinho pergunta, de novo, como num duelo: “Por quê?”. Chico fala num tom de voz sério: “Oh, se eu fosse o sabido, eu quem andava filmando e procurando as pessoas, né? Errei?”. Coutinho retruca para não dar razão a Chico Moisés, e assim valorizar a fala do personagem, e continuar a conversa: “Não, mas eu vim procurar o senhor duas vezes porque o senhor é sabido também”. Chico balança a cabeça enquanto Coutinho fala, e diz meio incrédulo, com ar irônico: “Eu sei...”. Em seguida questiona o diretor: “Acha que eu sou sabido?”. Coutinho enfático: “Acho”. Chico Moisés pede explicação ao diretor: “Como? Só porque eu estou sendo filmado, assim... é o jeito?”. Chico questiona a legitimidade da câmera como índice de sabedoria, como algo que nem sempre filma o que interessa. Coutinho insiste em valorizar a fala dele: “Não, mesmo sem filmar se eu conversasse com o senhor, eu via que o senhor tem umas idéias interessantes, que o senhor pensava...” Chico interrompe Coutinho com tom de galhofa dizendo: “Que pena, né? E eu que sei e não disse, só fiz começar...”. Chico Moisés diz que ele é ainda muito mais do que disse, sabe muito mais do que falou. Chico Moisés expõe, novamente, o próprio

problema da constituição de personagens. Chico Moisés fica em silêncio, por um breve momento, e olhando para Coutinho que está fora de quadro.[corta]

Mas o duelo continua. Chico Moisés fala: “O senhor já entendeu tudo”. Coutinho: “Entendi”. Chico retruca: “Entendeu... Quem foi o primeiro que chegou aqui? Não foi o senhor?”. Chico fica sério. Olha pra baixo, ri e, finalmente, fala em tom de galhofa: “Mas é bom falar com uma pessoa sabiida...”. Chico ri, olha para a câmera e descreve Coutinho para o espectador: “Ele fica ali só... se fosse... se fosse não, é. É mais do que investigador, locutor, sabedoria, cientista e tudo o senhor é”. [corta]. Chico Moisés sabe que criou um momento de tensão na conversa, e porque está num jogo onde o objetivo é a conversação, volta atrás para distensionar o ambiente. Ele, porém, completa seu pensamento, valorizando, agora, a palavra do homem rural, que também é a sua: “Mas tudo é sabedoria aqui, tudo é sabedoria... é tudo inteligente. Ai pegou esse matuto velho aqui, conversando esse tipo de coisa... Penso que sei. Será que sei?”. Coutinho responde: “Boa pergunta”. Chico balança a cabeça confirmando a sua questão. Coutinho novamente instiga: “Certeza não tem de nada?”. Chico: “Não. A certeza é a que eu disse. Vê com os olhos e pegar com a mão. E aqui eu tô vendo”. Chico remete o que disse sobre São Tomé para se referir à equipe de filmagem que está a sua vista, na sala de sua casa. Ele completa: “E aqui eu tô vendo. Só não pego com a mão porque eu não quero tocar, mas eu tô vendo”. Coutinho provoca: “Pode tocar”. Chico Moisés dá uma gargalhada e sintetiza: “Mas não é Deus”. A equipe não é Deus, Coutinho não é Deus, nem a representação da conversa é a verdade total, apenas um indício. O relato de Chico Moisés, a um só tempo, expõe a sua forma de agir no mundo e a incompletude da representação do cinema de Coutinho, que não traz respostas, sua representação não é fechada.

Chico Moisés fala do poder do cineasta como conquistador, que, no movimento da representação, já se encontra num campo de conhecimento e domínio. Chico Moisés, porém, ressalta seu poder de influenciar a representação, e, portanto, atuar também sobre o mundo.

Ele tem consciência do jogo da representação, pois preserva a conversa, segue seus limites, assim como o cineasta. Chico Moisés elogia a sabedoria de Coutinho e de outros ‘matutos’, acentuando, apenas aparentemente, sua ignorância. Na verdade, Chico Moisés valoriza a sua palavra, de homem rural, detentor de uma sabedoria diferente da sabedoria escriturística. Coutinho elogia a

sabedoria de Chico Moisés. Segue então que, cada um, a seu tempo, elogia o outro. São palavras necessárias para que cada jogador possa inquirir o outro até o limite da polidez, sem a qual o jogo da conversa cessaria.

Por sua vez, Coutinho também reconhece o poder da câmera, e isto é o que possibilita o encontro, desigual no início. O homem comum não possui controle sobre a representação e, por sua vez, o cineasta está em débito com o público. Ele depende do homem comum para fazer o filme. Precisa que o outro se disponha a falar, e de uma determinada forma. O conquistador precisa conquistar. Momento de tensão do jogo.

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a mais uma de suas características: ele cria ordem e é ordem. Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência e esta 'estraga o jogo', privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. (...) o elemento de tensão, a que acabamos de nos referir desempenha um papel importante. Tensão significa incerteza, acaso. (Huizinga, 2005 [1938]: 13,14).

*O fim e o princípio* também organiza o mundo por meio da escuta das diferentes visões de seus personagens. As falas que reiteram como foi difícil viver no sertão, infância sofrida, não encontram a mesma ressonância que as falas que ordenam o universo, falas com caráter ritualísticos e performáticos, falas que sinalizam para o comportamento presente da comunidade rural. Relatos, portanto, de memória. Leocádio ordena o céu, fala do purgatório, da torre de Babel. Mariquinha descreve o que acontece quando se morre, e como Deus escreve o destino das pessoas desde que nasceu. Zefinha faz a reza, executa um ritual. Mariquinha diz que reza não se vende, falando de uma ética. Zeca relata sobre o espaço, ordenando um sistema familiar; valor da palavra que vale para a sua posse sobre o terreno, vendido pelo pai de Rosa a ele. Zequinha Amador registra seu poema e sua memória para o espectador, situando-se exatamente no mundo do outro. Chico Moisés fala de descrença, mas, ao mesmo tempo, crê. Fala também de sabedoria e exemplifica, na prática (cinematográfica), as táticas possíveis do homem comum. Todas estas falas não se referem ao passado, mas falam ao presente, executam ações, organizam o mundo. Coutinho filma um mundo ordenado pela fala do outro. E é esta ordenação do mundo, a cultura, que está em jogo, em cada personagem, num momento presente.