

# O jogo do mesmo

YANET AGUILERA<sup>1</sup>

Os gêneros ficção e documentário, hoje em dia, são vistos como insuficientes para pensar certos filmes que não se encaixam em nenhum deles. Documentários que usam ficção são feitos desde o começo do cinema. Ficções que inserem documentários são também comuns desde o início. Entretanto, os estudos de cinema adotaram a classificação e durante muito tempo apenas se debateu se o filme era ou não um documentário. Por exemplo, contestou-se se de fato *Nanook*<sup>2</sup>, que Robert W. Flaherty realizou em 1922, era um documentário, visto que se tratava de filmagens que reconstituíam as cenas que foram supostamente vividas pelo protagonista esquimó. Posteriormente, se questionou a adequação da categoria para pensar os filmes, já que obras como *Nick's Movie*<sup>3</sup>, não são nem documentário nem ficção, sendo os dois ao mesmo tempo. Ainda que se use o termo corriqueiramente, hoje são poucos os que defendem irrestritamente a categoria, e aqueles que ainda insistem em usá-la têm que justificar o porquê da manutenção da palavra documentário.

---

<sup>1</sup> Professora de História do Cinema do Curso de História da Arte da Universidade Federal de São Paulo. Possui graduação em Filosofia pela Universidade de São Paulo (1985), mestrado em Filosofia pela Universidade de São Paulo (1996) e doutorado em Filosofia pela Universidade de São Paulo (2007). Atuando principalmente nos seguintes temas: cinema, estética, ética, artes plásticas e política.

<sup>2</sup> *Nanook of the North*. Direção: Robert Flaherty. Pathépicture. França. 1922

<sup>3</sup> *Nick's Movie*. Direção: Wim Wenders. Alemanha/Suécia. Road Movies, Filmproduktion/Berlin, Wim Wenders Produktion 1980

Um dos mais influentes estudiosos do gênero, Bill Nichols, vai tentar resolver a questão, em *Introdução ao documentário*, de 2001, afirmando que todo filme é documentário. Porém, esta declaração vem com a ressalva de que alguns têm um vínculo forte e profundo com o mundo histórico e outros se limitam à “satisfação de desejo”. Além de não especificar o que significa esta última categoria, Nichols sabe que a jogada não se sustenta, tanto que logo deixa claro que o que separa um e outro “documentários” é a questão ética. Nos filmes de representação social é o interesse dos outros que está em jogo, enquanto nos de desejo há apenas uma relação mercantil entre atores e cineasta, afirma o estudioso.

Entretanto, a palavra *interesse* pode também ser ligada ao campo dos negócios, assim como não se entende como se associou desejo a comércio. Nos filmes de satisfação do desejo (um eufemismo para evitar a velha palavra ficção), a transação comercial entre aqueles que representam papéis e aquele que supostamente os dirige se fundamenta também numa moral que, aliás, permite o acordo financeiro. Vale lembrar que o “contrato” mercantil entre o cineasta e os atores não é um “negócio” no sentido liberal do termo, mas uma relação de trabalho que implica, no mínimo, uma parceria entre o trabalhador e seu agenciador, seja este o diretor de cinema ou o gerente de uma empresa. A longa bibliografia sobre o que as relações de trabalho implicam<sup>4</sup> parece ser ignorada por Nichols quando afirma que os atores são “indivíduos que estabelecem relações contratuais para atuar no filme; o diretor tem o direito, e a obrigação, de obter uma *performance* adequada”<sup>5</sup>. Assim, a questão ética não está presente apenas ao se ter como parceiros atores sociais (pessoas que representam seu próprio papel), que trariam uma complicação à “simples” transação comercial entre um ator profissional e o diretor de cinema. A fim de manter o vocábulo se restringe inexplicavelmente o alcance do campo ético, embora seja passivo que este está circunscrito em qualquer tipo de relação. Por outro lado, a ideia do cineasta “obter” a “*performance* adequada” é também um desconhecimento sobre o que representa o trabalho do ator dentro de um filme. Em outras palavras, ignora-se que a relação entre ator e diretor só pode

---

<sup>4</sup> Conspurar a atividade do trabalhador colocando-o como um fator passivo na execução do trabalho é um dos argumentos que possibilitam, a partir desta desconsideração, eliminar a má consciência daqueles que adquirem ganhos maiores explorando os outros.

<sup>5</sup> NICHOLS, Bill. *Introdução ao Documentário*. Campinas: Papirus, 2001, p. 31.

ser de parceria. A ideia de que o primeiro é um ser passivo que segue as ordens e pensamento do diretor é simplesmente ignorar os efeitos que a presença dos atores provoca e que estão teorizados em diversos tratados. No *Paradoxo do Comediante*, de Denis Diderot<sup>6</sup>, um dos livros mais influentes sobre este tema, nem se cogita que o ator seja uma peça nas mãos do diretor. Pode-se objetar que o cinema é diferente do teatro. Mas esta posição ignora o poderoso efeito de um *close* ou o plano médio frontal de um personagem. Ao falar do retrato e do ícone, Hans Belting supõe um intenso intercâmbio fictício de olhares para tentar entender o efeito que estas imagens suscitam<sup>7</sup>. Não seria diferente com os primeiros planos dos intérpretes, que produzem no espectador efeitos nada negligenciáveis. A passividade do ator é um preconceito que acabou tomando corpo no campo do cinema por uma sobrevalorização da figura do cineasta<sup>8</sup>. Histórias estapafúrdias do sadismo de cineastas criminosos sobre atores, em geral atrizes até há pouco tempo eram consideradas exemplares da genialidade da direção de atores. Chegou ao ponto de um cultuado diretor como Bernardo Bertolucci, num rompante de senilidade (duvido que seja arrependimento), confessar que mandou Marlon Brando estuprar a atriz Maria Schneider, em *O último tango em Paris*. E apesar das denúncias da atriz, ela nunca foi escutada.

---

<sup>6</sup> DIDEROT, Denis. *O Paradoxo sobre o Comediante*. São Paulo: Abril, 1973.

<sup>7</sup> BELTING, Hans. *A Verdadeira Imagem*. Porto: Dafne Editora, 2011.

<sup>8</sup> Apesar da ideia de autor ser importante em muitos aspectos para o cinema, a sua sobrevalorização apenas repete os esforços de legitimação que pintores e escultores, ajudados por estudiosos/críticos das artes, tiveram que executar para deixar de ser considerados “artesões”. Para que suas obras fossem apreciadas como “arte”, no século XIV, os discursos compararam o pintor e o escultor ao literato. Como se pode ver é velha essa história da associação entre os artistas de artes que foram consideradas menores (inclusive as que não pertenciam a esta área socialmente privilegiada, como foi o caso do cinema) aos escritores ou autores. É compreensível o desejo de artistas plásticos da Renascença e diretores de cinema alcançarem reconhecimento. Mas fazer disso um processo hierárquico, nos moldes da política dos autores, é deplorável, pois a ascensão do cineasta se faz às custas do trabalho dos colaboradores e companheiros que fizeram o filme. Se considerarmos que apenas os Estados Unidos têm um esquema industrial cinematográfico de fato, é complicado pensar que as relações serão determinadas dentro de um esquema de trabalho industrial. Nem mesmo nesse caso se sustenta a supremacia do cineasta, porque as relações dos trabalhadores com a indústria, como já foi dito, sempre foi de exploração e não apenas de uma suposta “força” de trabalho, mas de desapropriação de processos criativos de muitos trabalhadores.

Dito isto, é importante também observar que se a ética é obviamente central nos documentários que têm um vínculo forte e profundo com o mundo histórico, é estranho que em nome dela se tenha criado uma espécie de taxonomia hierárquica. Há um escalonamento moral que classifica os filmes. A medida não é dada pela maneira como se constrói a imagem do outro. O valor ético se expressa na exposição do dispositivo ou estrutura cinematográfica e no jogo que elimina a fronteira entre os gêneros, desnortando o espectador. Trata-se, portanto, de um processo fundamentalmente autorreflexivo, que diz respeito ao próprio documentário e não necessariamente ao tema que veicula. *No Lies*, (1973), de Mitchell Block, é um exemplo das fitas “éticas”. *Jogo de Cena* (2007), de Eduardo Coutinho, pode ser considerado como a versão brasileira deste tipo de filme.

Este trabalho se propõe pensar esta nova classificação valorativa à qual os estudiosos de cinema têm aderido de forma contundente. Trata-se de uma reflexão que está no começo, não é uma pesquisa exaustiva, limita-se a uma interrogação sobre o jogo autorreflexivo que está se transformando num horizonte ou régua que serve para medir as obras audiovisuais.

Em *Hermenêutica do sujeito*<sup>9</sup>, Foucault<sup>10</sup> afirma que a autorreflexividade era uma das questões mais importantes para o pensamento grego. O *conhece-te a ti mesmo* e o *cuidado de si* são dois adágios que subsumem esta questão e que desde a Grécia antiga estão entrelaçados de diversas maneiras, dependendo da época e do autor. Haveria, portanto, no Ocidente, uma *cultura de si* ou uma *prática de si* que toma sentidos diversos na história.

Na idade moderna, a autorreflexividade também vai ser tratada de diversas formas. Entretanto, ela se torna preponderantemente uma questão do conhecimento, como podemos ver nas três críticas de Immanuel Kant. Se na *Crítica da Razão Prática*<sup>11</sup> ainda se ligava a autorreflexão à moral, tal como na tradição antiga, com a *Crítica da Faculdade de Julgar*<sup>12</sup> ela se torna fundamento de todo

---

<sup>9</sup> Inicialmente tratava-se de curso que Foucault ministrou em 1981 e 1982 e que foi transformado em livro em 2001, com o nome citado e foi traduzido para o português em 2004.

<sup>10</sup> FOUCAULT, Michel. *A Hermenêutica do Sujeito*, São Paulo: Martins Fontes, 2006.

<sup>11</sup> KANT, Immanuel. *Crítica da Razão Prática*, São Paulo: Livraria Martins Fontes, s/d.

<sup>12</sup> KANT, Immanuel. *Crítica da Faculdade de Julgar*. São Paulo: Vozes, 2016

e qualquer conhecimento. É o próprio pensamento que olha para si próprio e descobre que em sua base não há outro pensamento, mas um sentimento de prazer ou dor. A crítica busca legitimar o conhecimento pelo pensamento que se dobra sobre si, numa fórmula circular que, no entanto, não se confirma como tautologia. O pensamento em seu desdobramento acaba saindo de si para encontrar o sentimento que, no Ocidente, foi considerado como o “outro de si”. Entretanto, o “encontro” com esse estranho de nós mesmos não visa a manutenção da diferença e o questionamento de nós enquanto seres racionais e pensantes, pelo menos historicamente isso não aconteceu. Tanto é assim que é no próprio século XVIII, segundo Jorge Cañizares Esguerra, que se estabelece uma nova arte da leitura, que tem a crítica como fundamento e que faz do embate com os discursos anteriores um processo de legitimação do próprio discurso. Ou seja, é por meio de uma leitura crítica que se descartam os discursos anteriores como inferiores ou não históricos para com isso afirmar um outro, agora depurado pelo julgamento. De modo que o voltar-se sobre si mesmo é também um paradigma legitimador, que torna o questionamento de si um recurso de validação.

As “meta-imagens”<sup>13</sup> ou imagens que fazem referências ou “falam” de si mesmas<sup>14</sup> aparecem desde tempos remotos, confirmando também nas imagens a autorreferencialidade ocidental que toma diversos sentidos, como tinha sido exposta por Foucault<sup>15</sup>. É o caso da rica iconografia da fábula meta-artística de Pigmalão e Galateia, que aparece desde a antiguidade e teve seu ápice nas iluminuras medievais, que eram, em geral, ilustrações do mito narrado por Ovídio, nas *Metamorfoses*. Por exemplo, em o *Pygmalion* do Panciaticchi, vemos o criador sentado tendo em mão uma estátua pequena, de modo que se ilustra a relação de proporção entre o criador e a criatura que estava contida no relato de Ovídio. Já o *Pygmalion* do *Romance da Rosa* coloca a questão do desejo do artista de tocar a criatura, remetendo à moral e à erótica medievais, pois ele está de joelhos diante da estátua vestida do tamanho de uma mulher. Portanto, desde tempos remotos, há diversas maneiras de autorreflexividade icônicas ou diferentes meta-imagens.

Na modernidade, as imagens meta-artísticas se tornam ainda mais frequentes

---

<sup>13</sup> MITCHELL, W.J.T. *Teoría de la imagen*. Madrid, Akal, 2009.

<sup>14</sup> O termo é usado por W.T. J. Mitchell, em seu livro *Iconology*.

<sup>15</sup> FOUCAULT, Michel. *A Hermenêutica do Sujeito*, São Paulo, Martins Fontes, 2006.



Fig. 1: *Pygmalion*, dessin pour “Ovidio Maggiore”, vers 1400, 6,8 x 8 cm. Florence, Biblioteca Nazionale, cod. Panciatichi 63, fol. 87 v.



Fig. 2: *Pygmalion*, *Roman de la Rose*, vers 1400, Oxford Bibliothèque Bodléienne Duce 332.

e diversas que na época medieval das iluminuras. É também nesta época que se começa a perceber os elementos iconográficos autorreflexivos como componentes de primeira importância, mesmo replicados em pequenos detalhes do quadro. É o caso de *O Casal Arnolfini*, de Jan Van Eyck, em que o pequeno espelho do fundo, que duplica o casal e o artista, é um dos elementos mais comentados da fortuna crítica do quadro.



Fig. 3: *O Casal Arnolfini*, de Jan Van Eyck, de 1434, National Gallery, Londres.

Nada comparado a *Las Meninas*, de Diego Velázquez, que deixa de ser uma meta-pintura para se transformar numa meta-imagem ou hiper-ícone, graças à leitura que Foucault fez dela, segundo W. J. T. Mitchell<sup>16</sup>. Os jogos autorreflexivos desta pintura propõem uma relação entre poder e representação, que se torna constitutiva da própria modernidade.

As imagens que se dobram sobre si mesmas se tornaram tão poderosas, assim como os textos, que se disseminaram em vários outros meios e passaram a determinar valores a respeito do conceito ou figura de representação de várias épocas.

<sup>16</sup> MITCHELL, W.J.T. *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal, 2009.



Fig. 4: *Las Meninas*, de Diego Velázquez, 1656, Museu del Prado, Madrid.

Ernest Gombrich, por exemplo, no começo de *Arte e Ilusão*, como aponta Mitchell<sup>17</sup>, fez uma análise da tirinha cômica de Alain, *Egyptian Life Class*. Epítome da representação da alteridade artística, ela expressaria, para o historiador da arte, a estereotipia e estaticidade da cópia de fórmulas da arte oriental ou egípcia, ou seja, a pré-história da arte grega. Uma meta-imagem que determina não apenas uma representação passada, mas ultrapassada. Entretanto, a leitura de Gombrich é um equívoco, ainda segundo Mitchell<sup>18</sup>, pois ele não analisa os detalhes e não entende a piada, impondo à imagem o seu esquema preconceituoso de ver os egípcios. O chiste está em que a imagem mostra estudantes egípcios copiando um modelo como fazem os alunos ocidentais, destruindo o aspecto exótico que

---

<sup>17</sup> Idem.

<sup>18</sup> Idem.



Fig. 5: *Egyptian Life Class*, 1955, Alain, New Yorker.

poderia ter esta cena.

Todavia, a tirinha cômica pode ser lida ainda por um outro viés, como uma sátira às imagens meta-artísticas ocidentais, que em seu desdobrar-se reduzem o “outro” à representação de si.

Outra tirinha cômica, arrolada por Mitchell<sup>19</sup>, serve também para pensar como a autorreflexividade se tornou um horizonte para avaliar a arte. *The Spiral*, um desenho que parece acabar no próprio corpo do desenhista, é vista pelo próprio cartunista, Saul Steinberg, como uma imagen aterradora e sublime do perigo da arte autorreflexiva. Porém, se contrapormos ao extraordinário o ridículo, como sugere Mitchell<sup>20</sup>, “o artista/desenhista é apenas um homem de negócio desinteressante e o novo mundo – aquele que está constituído pela inflação de imagens –, é os EUA, completamente dominado pelos negócios.”

De modo que a autorreflexividade das imagens não se limita a um desdobramento sobre si mesmas, mas inclui outros assuntos, entre os quais aquele que

<sup>19</sup> Idem.

<sup>20</sup> Ibidem, p. 44.



Fig. 6: *The Spiral*, 1964, Saul Steinberg, Série de Steinberg New World.

põe em suspenso “a questão fundamental da referência”, como afirma Mitchell<sup>21</sup>.

Grande parte da fortuna crítica do cinema coloca uma ruptura temporal, a 2<sup>a</sup> Guerra Mundial, para marcar o início de um cinema “maduro” ou “moderno”, que teve a densidade para olhar a si mesmo, como diz Fernão Ramos, ao falar da *Nouvelle Vague*, na introdução do livro *Moderno? - Por que o cinema se tornou a mais singular das artes*, de Jacques Aumont<sup>22</sup>. Autorreflexividade e modernidade se confundem nesta bibliografia. O próprio Aumont confirma que a moderni-

<sup>21</sup> Ibidem, p. 44.

<sup>22</sup> AUMONT, Jacques. *Moderno? Por que o cinema se tornou a mais singular das artes*. Campinas, Papirus, 2008.

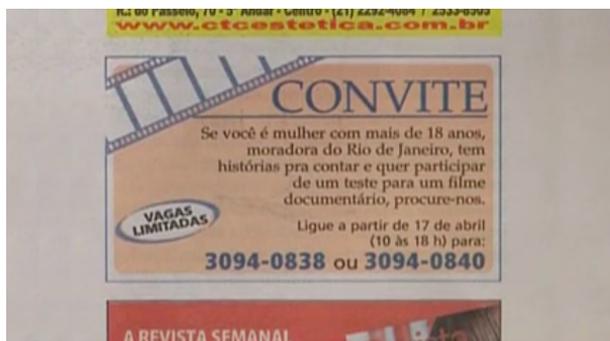


Fig. 7: Imagem retirada do filme *Jogo de Cena*. Eduardo Coutinho, 2007.

dade, mesmo que hoje seja um conceito cafona, foi valorizada pelo “ocidente” ou os “verdadeiros ocidentais” (os europeus), que têm uma modernidade própria.<sup>23</sup> Há algumas vozes discordantes, mesmo entre os “verdadeiros ocidentais”, como as de Bruno Latour<sup>24</sup> e Jacques Rancière<sup>25</sup>, por exemplo. De qualquer forma, ao cinema moderno contrapor-se-ia um outro, que não se volta sobre si próprio. Assim, a história do cinema comportaria um período arcaico e um outro moderno, bem no sentido de uma história cronológica, eurocêntrica e convencional. A autorreflexividade nesse traçado conservador é o ponto de inflexão que vai mudar e legitimar o novo cinema que está surgindo. Torna-se, portanto, um critério de valor, que se consolida a tal ponto que se cria quase uma sinonímia entre autorreflexão e ética, como já tínhamos mencionado, no começo, quando tratamos do gênero documentário.

Passamos a analisar *Jogo de Cena*, de Eduardo Coutinho<sup>26</sup>. O filme é um labirinto de autorreferência, assim como *As meninas* de Velázquez. A primeira imagem de *Jogo de Cena*, logo depois do título, é um anúncio de revista que convida mulheres a participar de um filme.

A associação com os classificados de jornal aproxima o filme à origem humilde

<sup>23</sup> Ibidem, p. 14.

<sup>24</sup> LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos*, Rio de Janeiro, Editora 34, 1994

<sup>25</sup> RANCIÈRE, Jacques. “A palavra sensível”. In: YOEL, Gerardo (org.), *Pensar o cinema*. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

<sup>26</sup> *Jogo de Cena*. Direção: Eduardo Coutinho. Vídeos filmes, Matizar. Brasil. 2007

do cinema, cujo valor simbólico, nesse começo, é quase nulo como o espaço dos classificados dentro do jornal. O fotograma coloca *Jogo de Cena* no campo de uma espécie de retórica da humildade. Por outro lado, o anúncio remete também à relação do cinema com a pornografia, que no jornal circula nos classificados e que foi e é constitutiva do cinema desde suas origens. Mas, ao mesmo tempo que se evoca, se evita a licenciosidade por meio da tonalidade pastel do rosa, no fundo do anúncio. Esta cor suave visa evitar o vermelho sexual comprometedor que aparece no fragmento do classificado da parte de baixo. O jogo com a cor induz a valorizar o que está sendo mostrado para além da visualidade sem valor dos classificados. Além disso, as grandes margens brancas laterais desfazem a analogia do filme com estes anúncios. Além de ser um espaço caro do jornal, o branco está ligado aos processos de renovação da visualidade dos jornais brasileiros e às vanguardas artísticas, como o neoconcretismo, por exemplo.<sup>27</sup> Trásvestir-se de não valor para sair mais valorizado é crucial para criar a sofisticada autorreflexividade do filme. A retórica da humildade é um estratagema valorativo bem usado pelo cineasta.

Coutinho é um mestre do meta-cinema, vai além das analogias simples, como por exemplo a possível associação das imagens dos anúncios com fotogramas. Além da presença do diretor, da equipe e dos aparelhos de filmagens, enquadramentos constantes dos assentos vermelhos e vazios, destacados pela iluminação, introduzem o espectador neste esquema autorreferencial complexo.



Fig. 8: Imagens retiradas do filme *Jogo de Cena*. Eduardo Coutinho, 2007.

Pode-se dizer que todo o dispositivo cinematográfico está duplicado no filme, tornando a questão da autorreferência central e ineludível. Além disso, acom-

<sup>27</sup> AGUILERA, Yanet. (Org.) *Preto no branco: a arte gráfica de Amílcar de Castro*. Belo Horizonte/São Paulo: UFMG/Discursos, 2005

panhamos algumas das mulheres que serão entrevistadas subindo uma escada até chegar ao palco onde acontecerá a entrevista. Visibiliza-se, assim, o que está sempre elíptico, o caminho e a chegada do participante do filme.



Fig. 9: Imagens retiradas do filme *Jogo de Cena*. Eduardo Coutinho, 2007.

Entretanto, como são fotogramas escuros em que mal vemos as mulheres, a carga simbólica é bastante evidente. Embora se trate de um palco teatral, a metáfora construída pela passagem da sombra à luz remete ao cinema. Porém, a autorreferência não se reduz a uma reflexão sobre o próprio cinema, pois insinua uma coisa maior, qualificando o dispositivo cinematográfico como se fosse o mundo das ideias platônicas, iluminando o que antes estava escuro e cheio de sombras. Essas pessoas comuns provavelmente não ficariam em evidência sem o filme, ou até, como se trata de mulheres, visibiliza-se o que historicamente fora invisibilizado. Não é que *Jogo de Cena* não faça de fato isso, mas o percurso não

apenas indica que se expõem os acontecimentos que geralmente ficam elípticos na narrativa documental. Como as personagens vão de baixo para cima e da escuridão para a luz, há uma pretensão de que o filme é *a priori* uma iluminação, independente das mulheres que ajudaram a constituí-lo.

A figura sempre discreta e humilde do cineasta se torna onipresente, não apenas pela voz, mas pela proposta do jogo autorreflexivo que realiza. Ou seja, ao aparecer no filme, a imagem do diretor é um elemento autorreferencial. Porém, a estratégia de se colocar dentro do filme não impede que ele seja a fonte e o criador das abundantes autorreflexões de *Jogo de Cena*. Mais ainda, a farta referencialidade é transformada em elementos de um jogo final que o filme propõe ao espectador. O público é surpreendido ao ver duplicados os depoimentos das mulheres entrevistadas por atrizes que são conhecidas e desconhecidas pelo espectador brasileiro. O interesse de quem assiste vai ser despertado por vários mecanismos: no início, pelo intercâmbio de papéis e situações entre entrevistadas e atrizes e, no final, com a proposta do público adivinhar quem é a atriz de uma das duplas de mulheres que contam a mesma história (antes do filme a atriz era realmente desconhecida para a plateia brasileira). Entretanto, há um jogo que não é explícito, aquele entre as atrizes famosas e as outras menos conhecidas. Não por acaso a estas últimas se nega dois tipos de funções: contar a sua própria história e refletir sobre a profissão. As atrizes brancas e famosas falam sobre si mesmas ou refletem sobre o papel que desempenham enquanto atrizes.

Casualmente, as atrizes que duplicam os papéis são negras. Obviamente que o racismo que se insinua não é do diretor, mas é o resultado do jogo autorreflexivo perverso, que reduz as atrizes negras, num recorte racial e de classe, em meros instrumentos do cineasta. Esta relação absurda entre cineasta e atores reforça o preconceito racial e de classe num país escravocrata como o Brasil.

O aspecto problemático não concerne apenas ao meta-cinema de *Jogo de cena*, mas ao próprio conceito de autorreflexão. As imagens autorreflexivas são as mais diversas e expressam valores bem diferentes, despertando as mais variadas leituras. Por exemplo, *O caminhante em um mar de névoa* (1818), de Caspar David Friedrich, que alia monumentalidade a autorreflexão, tem como uma de suas leituras mais canônicas considerar o personagem pintado como a duplicação do espectador, dado que ele está de costas, supostamente olhando a paisagem



Fig. 10: Imagens retiradas do filme *Jogo de Cena*. Eduardo Coutinho, 2007.

(e se estiver com os olhos fechados?). Como se trata de um homem branco e europeu, e não um ser genérico, *todos* poderemos nos identificar com ele se formos devidamente colonizados. Caso não formos, quem impede que vejamos neste burguês branco e europeu a representação de alguém que expressa o desejo incontido de ter o mundo a seus pés, ou seja, um duplo do codicioso e sangrento invasor europeu que vem assolando o mundo desde o início da modernidade?

Em toda imagem autorreflexiva há um pouco de Narciso e nunca é resultado de um ato desinteressado. Jacques Rancière<sup>28</sup>, em *Pensar o Cinema*, nos alerta que as meta-imagens ou meta-narrativas podem se transfigurar, num piscar de olhos, em Narciso contemplando a si mesmo. Aliás, esta figura, assim como a do artista criador, foi recorrente na pintura.

<sup>28</sup> RANCIÈRE, Jacques. “A palavra sensível”. In JOEL, Gerardo org., *Pensar o cinema*. São Paulo: Cosac Naify, 2015.



Fig. II: *Caminhante sobre um mar de névoas*, Caspar David Friedrich, 1818, Kunsthalle, Hamburgo.



Fig. 12: *Narciso*, Michelangelo Caravaggio, 1594-1596, Galeria Nazionale de Arte Antica, Florença.

Em *Jogo de Cena*, Coutinho tem o poder de determinar as regras e o formato do jogo no filme. Portanto, apesar de aparecer minimamente, o espelho narciso cinematográfico devolve o seu reflexo transmutado em soberano, assim como Foucault<sup>29</sup> descreveu a figura discreta de Velázquez, em *Las Meninas*. A autorreflexividade, em *Jogo de Cena*, se estabelece por meio de uma interlocução com as meninas brancas e reconhecidas do mundo do espetáculo. De modo que a autorreferência traz um pouco mais do mesmo do nosso autor. A graça e importância da autorreflexividade estaria, a meu ver, em buscar nas dobras de si mesmo uma imagem de nós na qual não nos reconheçamos, parafraseando

---

<sup>29</sup> FOUCAULT, Michel. *As Palavras e as Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Eduardo Viveiros de Castro<sup>30</sup> quando fala da noção do “outro” que os ameríndios têm. Fica o desejo de saber o que pensam sobre a própria profissão essas incríveis atrizes negras e o que sentiram, ao serem filmadas e se verem na tela, as mulheres que corajosamente nos contaram suas maravilhosas histórias. Afinal, foram os sentidos relatos delas que tornaram o jogo, no filme, algo mais do que uma mera jogada autorrepresentativa de reflexos narcísicos para animar os espectadores.

## Referências bibliográficas

- AGUILERA, Yanet. (Org.) *Preto no branco: a arte gráfica de Amilcar de Castro*. Belo Horizonte/São Paulo: UFMG/Discursos, 2005
- AUMONT, Jacques. *Moderno? Por que o cinema se tornou a mais singular das artes*. Campinas: Papyrus, 2008.
- BELTING, Hans. *A Verdadeira Imagem*. Porto: Dafne Editora, 2011.
- DIDEROT, Denis. *O Paradoxo sobre o Comediante*. São Paulo: Abril, 1973.
- FOUCAULT, Michel. *A Hermenêutica do Sujeito*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- \_\_\_\_\_. *As Palavras e as Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- KANT, Immanuel. *Crítica da Razão Prática*, São Paulo: Livraria Martins Fontes, s/d.
- \_\_\_\_\_. *Crítica da Faculdade de Julgar*. São Paulo: Vozes, 2016
- LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994
- MITCHELL, W.J.T. *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal, 2009.
- \_\_\_\_\_. *Iconology, Image, Text and Ideology*. Chicago: University Press, 1986.
- NICHOLS, Bill. *Introdução ao Documentário*. Campinas: Papyrus, 2001.
- RANCIÈRE, Jacques. “A palavra sensível”. In: JOEL, Gerardo (org.), *Pensar o cinema*. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. *A Inconstância da Alma Selvagem*. São Paulo: Cosac&Naify, 2002
- FILMES

---

<sup>30</sup> VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. *A Inconstância da Alma Selvagem*. São Paulo: Cosac Naify, 2002.

*Jogo de Cena*. Direção: Eduardo Coutinho. Vídeofilmes, Matizar. Brasil. 2007

*Nanook of the North*. Direção: Robert Flaherty. Pathépicture. França. 1922

*Nick's Movie*. Direção: Wim Wenders. Alemanha/Suécia. Road Movies, Filmproduktion/Berlin, Wim Wenders Produktion 1980

*No Lies*. Direção: Mitchell Block. Mitchell Block. Estados Unidos. 1973

