

Uma personagem figural: *Jogo de cena*, de Eduardo Coutinho

A figural character: Eduardo Coutinho's Playing

Un personnage figural: Jogo de cena d'Eduardo Coutinho

Diego Damasceno

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

E-mail: dgdmscn@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0196-2282>

RESUMO:

O artigo tem como objetivo descrever uma modalidade do entrevistado estar em cena no filme *Jogo de cena*, aqui denominada personagem figura. A análise do filme é orientada pelos conceitos de figura e figural, tal como são concebidos por Jean-François Lyotard. A análise resulta na descrição do modo como emerge no filme um espaço paradoxal dentro do qual a transformação do personagem em figura corresponde a uma subversão lógica da narrativa. O artigo permite concluir que o diálogo da teoria do cinema com a teoria do figural pode levar a abordagens inovadoras do cinema e a modos de renovação da análise fílmica.

Palavras-chave: *Figural. Figura. Jogo de cena. Eduardo Coutinho. Jean-François Lyotard.*

ABSTRACT:

The article aims to describe a mode of the interviewee being on the scene in the film *Jogo de Cena*, here named *figure character*. The analysis is guided by the concepts of figure and figural, as conceived by Jean-François Lyotard. The analysis results in the description of how a paradoxical space emerges in the film within which the transformation of the character into a figure corresponds to a logical subversion of the narrative. The article allows us to conclude that the dialogue between film theory and figural theory can lead to innovative approaches to film and to the renewal of film analysis activity.

Keywords: *Figural. Figure. Jogo de cena. Eduardo Coutinho. Jean-François Lyotard.*

RÉSUMÉ:

L'article vise à décrire un mode de l'interviewé être en scène dans le film *Jogo de Cena*, ici appelé personnage-figure. L'analyse est orientée par les concepts de *figure* et de *figural*, tels que conçus par Jean-François Lyotard. L'analyse aboutit à la description de l'émergence d'un espace paradoxal dans le film au sein duquel la transformation du personnage en figure correspond à une subversion logique du récit. L'article nous permet de conclure que le dialogue entre la théorie du cinéma et la théorie du figural peut conduire à des approches innovantes du cinéma et au renouvellement de l'analyse filmique.

Mots-clés: *Figural. Figura. Jogo de cena. Eduardo Coutinho. Jean-François Lyotard.*

Artigo recebido em: 19/09/2021

Artigo aprovado em: 15/02/2022

Introdução

Alvo de transformações profundas no cinema contemporâneo, o personagem persiste como noção e elemento fundamentais na teoria e nas obras, e continua a ser uma lembrança evidente do quanto o cinema deve ao teatro e à literatura. Não deve surpreender, no entanto, que no Brasil as experiências de inovação do personagem apareçam não apenas no campo da ficção, mas, também, no documentário. *Jogo de cena*, dirigido por Eduardo Coutinho, é um filme que por meio de uma ideia inicial simples consegue colocar em perspectiva a teoria do cinema produzida nos últimos 20 anos sobre o tema do personagem.

A obra tardia de Eduardo Coutinho é um dos melhores campos de observação de algumas dessas mudanças. Em *Moscou* (2009), sobre um grupo teatral que ensaia uma peça que nunca será encenada, a personalidade dos atores funde-se com a dos personagens literários; em *As canções* (2011), o recurso a formas diferentes de expressão pessoal por parte dos entrevistados, depoimentos sobre a vida pessoal e canções cantadas por eles próprios diante da câmera, torna complexo o registro da experiência humana que o filme retrata. Mesmo em *Edifício Master* (2002), filme realizado com moradores de um prédio de classe média do Rio de Janeiro, o realizador já demonstra interesse na

transformação que o entrevistado sofre diante da câmera (daí o destaque no filme à fabulação e à performance artística). Quanto a *Jogo de cena* (2006), se já foi apontado como a disposição de personagens reais e atrizes constrói uma reflexão profunda sobre as relações entre documentário e ficção, imaginário e realidade, verdade e mentira (OHATA, 2012; FELDMAN, 2012), pouco foi dito sobre como ele renova o personagem por meio de sua transformação em figura e, ao fazê-lo, toca em pontos fundamentais da teoria do cinema produzida nos últimos 20 anos.

Figura

A teoria contemporânea do cinema tem buscado novas abordagens para o problema da figura, sobretudo a partir do conceito de *figural*, definido por Lyotard (2002) como uma força subversiva que atua sobre as regras da representação e deflagra sentidos novos, criando o inesperado dentro do espaço normativo do discurso. Para Lyotard, o *figural* é uma qualidade própria do fenômeno, mas que não se manifesta de forma clara justamente porque a experiência enquanto tal depende da conversão do sensível em perceptível e pensável. Essa conversão é entendida por Lyotard como um adestramento, uma subtração da potência da força da imaginação pura em prol da construção da possibilidade de haver pensamento, discurso e, por conseguinte, representação. Assim, o *figural* está conceitualmente associado ao inconsciente, embora não seja o seu sinônimo. Ele pode ser entendido como uma força de resistência espontânea a todo tipo de ordenamento do real. Enquanto energia, o *figural*, ainda assim, seria capaz de se manifestar sob a forma de transgressões lógicas. A essas formas, como veremos a seguir, Lyotard chama de *figuras*.

Nessa perspectiva, a figura passa a ser entendida como um processo, um modo de configurar a imagem que permite vislumbrar a dimensão *figural*. Decorre daí uma série de estudos que valorizam a plasticidade da imagem como instância em que nenhum significado adere, espécie de *significante* puro. A partir de Brenez (1997), que propõe analisar o personagem a partir de sua dimensão plástica, como silhueta, e de parâmetros como formas de aparição, movimento, duração e montagem; e de Dubois (1999a), que define a figura como configuração da imagem que conjuga uma forma (visível), um conceito (denomina um modo de significação) e um efeito (opera transformação e gera sentido), encontramos condições de renovar o estudo do personagem no cinema.

Por meio da concepção do personagem como figura, podemos contestar a tradicional triangulação entre um corpo (forma), uma personalidade (representação) e um percurso dramático (narrativa), que funda definições literárias, mas também fílmicas, do personagem.

Nessa perspectiva, o filme não projeta um sujeito fixado em um corpo, mas um tipo de personagem que é um "sistema de transformações [aberto, situado em] (...) uma rede de relações mais material do que psicológica" (LEANDRO, 2007, tradução nossa).¹ Brenez (1997, p. 180, tradução nossa) entende que "o personagem não é desde o início uma biografia, uma individualidade, um corpo ou uma iconografia, ele é uma circulação simbólica, feita de elementos plásticos, de esquemas narrativos e de articulações semânticas".² A relação de ancoragem entre o personagem fílmico e uma realidade extradiégética, histórica ou imaginária, é suspensa. O personagem passa a ser situado além, ou aquém, da representação: "onde se via uma função narrativa ou um papel, desenha-se um corpo, uma figura" (LEANDRO, 2007, tradução nossa).³

O mecanismo de funcionamento da figura no filme é similar àquele que Didi-Huberman descreve em seu estudo das figuras na pintura de Fra Angelico:

Muito além de todo modo de designação – isto designa aquilo – que supõem a história, a alegoria no sentido corrente ou o atributo iconográfico, a figura, ela, é um princípio estrutural e dinâmico: ela permite converter e deslocar, ela permite fazer passar o sentido através de qualquer lugar, qualquer matéria [...] ela não significa alguma coisa, mas ela abre a significação em vista de alguma coisa que, sempre, afasta-se ou aproxima-se, mas jamais se substancia. Eis porque as figuras são feitas para proliferar: elas se geram umas às outras, se espalham, descrevem trajetórias labirínticas, como o trabalho de um sonho gigantesco (DIDI-HUBERMAN, 2009, p. 133, tradução nossa).⁴

A figura é um estado autônomo da imagem: configuração do visível que exclui de sua interpretação a ideia de semelhança e funda-se justamente no seu contrário, na diferença, na dessemelhança. A figura é um deslocamento da imagem para o não figurativo, isto é, ela é o que não imita o aspecto do objeto representado, mas que desloca o olhar do reconhecível em direção ao informe. Na figura, a capacidade de designação própria da imagem-câmera é bloqueada e a origem do sentido deixa de depender da aplicação, na imagem, de categorias formais do visível geométrico e da percepção (linha, forma, volume, cor, forma, perspectiva etc.) O que importa é buscar aquilo que

desconcerta o olhar, que se apresenta, repetidamente, como estranho, novo, inclassificável. A figura, portanto, é um processo que o olhar do espectador ativa: ela está mais próxima do visual (olhar) do que do visível (ver).

Criar figuras é criticar a representação: é pôr em crise um modo de pensar o hábito de atribuir à imagem uma particularidade (imitação do mundo) e ignorar outras possíveis. A figura não representa, mas apresenta: o que ela coloca em evidência não é o remoto por meio da imagem, mas a própria materialidade da imagem (tinta, na pintura; luz, no cinema). Se é processo, seu sentido deve ser buscado na circulação que ela instaura e da qual faz parte. Uma figura remete sempre a uma outra figura, como em um filme um plano pode ser livremente associado a outro. Seu sentido nasce da constelação, da associação surpreendente, da instalação de circulações entre as imagens: a figura opera um desvio do aspecto (fixidez) em direção ao figural (potência). Uma figura encontra seu fim não no encontro do significante com o significado, mas em outra figura. Instala, portanto, uma circulação. "Figurar", nesse sentido, é o oposto de convencionar, unificar, adequar forma e conteúdo em busca da expressão. Trata-se, ao contrário, de introduzir a heterogeneidade, de difratar o sentido, espalhá-lo em uma rede e fazê-lo deslocar-se eternamente. Esse deslocamento, esse efeito, essa operação é que, no fim, é o próprio sentido. O reconhecimento de uma figura no filme depende, portanto, de uma violência antiestruturante (antiestructuralista): ela conecta dois universos, o do aspecto visível e o do fenômeno visual, o da presença e o da representação, o figurativo e o figural.

Nas palavras de Dubois (1999b, p. 246-247), a figura remete a um regime de visibilidade (que pode afetar o escrito e a imagem), que é fluido, modulável, instável, transitório. Segundo o autor, a figura, no filme, é uma forma, um conceito e um efeito, isto é, ela é visível (forma visual), contém um saber (expressão conceitual) e provoca uma maneira de pensar por meio do olhar (efeito visual). A figura convoca a percepção antes da decodificação; ela é um mecanismo crítico da representação.

Personagem como figura

Jogo de cena é um estudo sobre os vários sentidos que a palavra "representação" adquire no contexto do documentário. Neste filme, Coutinho entrevista uma série de mulheres sobre acontecimentos pessoais. Esses depoimentos são recriados por atrizes convidadas, que também têm a

oportunidade de falar de si. Resultado da mistura dessas falas, o filme torna-se um exame do conceito de representação em seus diversos usos. Estão problematizadas a representação teatral (o jogo do ator) e a do documentário, na qual entra o entrevistado; a representação como elemento da sociabilidade e da intimidade (a transformação da memória em lembrança e em relato); a fronteira entre a ficção e o documentário; conexões entre depoimentos sobre histórias pessoais e uma abordagem com traços sociológicos de fatos recorrentes em uma mesma população (mulheres brasileiras do século XX); e, finalmente, a proximidade entre conceitos de ficção e documentário, realidade e imaginário, verdade e mentira, atualização e virtualização, real e possível (FELDMAN, 2008; 2012; OHATA, 2012).

Duas situações caracterizam o sistema de personagens de *Jogo de cena*. Uma em que o personagem representa a si mesmo: sua aparição remete à sua própria existência, concreta, fora do universo fílmico; quando fala, ele fala de si mesmo. Outra, em que o personagem narra o outro: sua aparição remete à existência de uma pessoa real, que não aquela que interpreta o personagem no filme; quando fala, ele fala de outro. Falar de si corresponde a atestar a semelhança: a forma da presença (fisionomia, corpo, voz, postura, ideias, história de vida) no filme corresponde à forma da presença no mundo histórico. Por outro lado, falar do outro corresponde a atestar a diferença: a forma da presença no filme não corresponde àquela do mundo histórico, pois é uma pessoa (atriz) que toma o lugar de outra pessoa (real), representando-a.

Propomos que existe um terceiro modo de aparição, que chamaremos de personagem figura. Neste modo, o personagem não fala nem de si mesmo nem do outro, portanto, não faz remissão a nenhuma pessoa. O personagem figura não funda seu sentido na facticidade da presença (a sua, a do outro ou a de ambos), mas na da remissão que faz aos efeitos (sensoriais e reflexivos) que o dispositivo fílmico causa. Ele remete não a alguém, mas ao próprio jogo de correspondências e diferenças entre pessoas e modos discursivos que o filme encena. Ele é o traço de um processo que percorre todo o filme e o caracteriza, e que pode ser descrito como o vacilar das fronteiras entre pares opostos como o Outro e o Mesmo, o real e o imaginário, a ficção e o documentário.

Nesse filme, pessoas contam histórias pessoais, o que autoriza a identificação de um tema: a identidade. Mas o tema não aparece em forma de sentença, e sim em forma de questão, “o que constitui a identidade de alguém”? Por sua vez, essa questão se manifesta não por uma afirmação, mas por

uma série de encenações: entrevistas em que cada pessoa compartilha com o interlocutor acontecimentos, ideias, sentimentos e memórias. O tema é uma questão em aberto porque o filme não apresenta conclusões a partir dos conteúdos que organiza; não oferece “lição” sobre o grupo que retrata, nem tampouco solução para os problemas – nem para os pessoais, que cada pessoa traz à tona, nem para os coletivos, que podem ser apreendidos pela escuta do todo. Assim, deste conjunto heterogêneo de pessoas, não restam muitas afirmações coletivas (além da constatação de que se trata de um grupo de mulheres brasileiras) que se pode fazer, embora haja experiências recorrentes no filme – casamento, maternidade e questões profissionais

Também é importante notar que sobre este tema-questão opera um princípio, uma causa precursora que demarca o espaço simbólico onde as entrevistas devem se enquadrar: aborda-se a identidade a partir de um jogo, uma situação em que todos os movimentos e/ou acontecimentos são orientados e mediados por um certo número de regras e em que cada indivíduo tem um ponto de partida, quando não um script a seguir. Assim, ao realizador, Eduardo Coutinho, cabe conduzir as entrevistas. Às mulheres, cabe sentar-se diante da câmera e ater-se ao demandado pelo anúncio de jornal cuja reprodução inicia o filme (lê-se: “Procura-se mulheres que tenham histórias para contar”). A zona simbólica para a qual convergem as entrevistas, dentro da qual o filme as circunscreve e a partir da qual o conjunto das conversas ganha relevo e sentido, é uma área que compreende as fronteiras entre dois conceitos, o de real e o de imaginário, e atravessada pela oposição entre ficção e não ficção.

Igualmente, a agência desse princípio operatório sobre o tema pode ser traduzida em uma questão: entre o relato documental e a performance teatral, em que ponto se situa o ato de contar histórias pessoais diante de uma câmera? Essa problemática se manifesta de modo explícito em uma sequência de planos no início do filme. Em um deles, Coutinho conversa com Gisele Moura, que conta a história de seu casamento. Em seguida, Andréa Beltrão, conhecida atriz brasileira, aparece e dá continuidade à história de Gisele, falando em primeira pessoa e repetindo, inclusive, a última frase dita por aquela no plano anterior. Confundem-se assim, portanto, indivíduos e histórias, pessoas reais, personagens e atrizes, relatos reais e ficcionais.

Essa transição funciona como um gatilho que instaura uma série de indeterminações no filme. A primeira delas tem a ver com a narrativa. Baseado no anúncio de jornal, acredita-se que Gisele Moura é uma pessoa real. Quanto a Andréa Beltrão, sabe-se (ou supõe-se) que ela é uma atriz. Uma lógica começa a se desenhar: após depoimentos reais, o filme mostrará atrizes interpretando-os, sob a forma de entrevistas ficcionais. Os planos subsequentes, porém, invertem a relação entre mundo histórico e o mundo do filme, entre pessoa real e personagem que os planos anteriores sugeriram: em um plano, uma pergunta de Coutinho é feita à Andréa; no plano seguinte, quem aparece é Gisele, e ela dá continuidade à fala de Andréa.

Do trabalho da montagem nessa sequência resulta a substituição da relação de causa e efeito por uma relação de equivalência: o real não é mais a origem da ficção, a experiência vivida não é mostrada como a fonte da representação ficcional. Essa forma de ordenar os planos (os acontecimentos) permite-nos concluir que o tempo real não coincide com o tempo da narração do filme: no mundo real, o relato de Gisele originou a personagem interpretada por Andréa. No filme, essa relação é quebrada. Pessoa e personagem são aproximados pela colocação em evidência daquilo que eles têm em comum: a fala. Eles são, assim, apresentados como duas faces da mesma experiência: a experiência de contar.

A segunda indeterminação diz respeito à representação das pessoas no filme. Tanto a presença do anúncio de jornal quanto o fato das duas primeiras entrevistadas (Mary Sheyla e Gisele Moura) falarem em primeira pessoa levam a crer que se trata de um filme em que as pessoas representam a si mesmas, isto é, assumem no filme papéis que têm fora dele, no mundo histórico. A presença de atrizes, porém, perturba a relação de correspondência entre filme e realidade histórica. Ao contar, em primeira pessoa, uma história que o próprio filme enunciou como vivida por outra pessoa, Andréa realiza, diante da câmera, uma ficção. Por outro lado, a câmera não deixa de registrar, e o filme não deixa de enunciar, também, o fato de que ela é uma atriz e que, naquele momento, faz o seu trabalho (atua). Assim, diante da câmera, Andréa representa tanto uma personagem criada a partir da história de Gisele quanto dá um exemplo concreto daquilo que ela é fora do filme, isto é, do seu trabalho como atriz. Na perspectiva inversa, o relato de Gisele, como o de outras mulheres, também é relativizado: não há veracidade daquilo que ela diz, mas a própria construção do que ela diz diante da câmera. A interação entre os planos de Gisele e Andréa, nesse caso, ilumina a

operação daquilo que Ismail Xavier chamou de efeito câmera, “instância de teatralidade que acentua o gesto performativo dos que estão sob o olhar da câmera” (XAVIER, 2013, p. 611) e que evidencia no relato pessoal real a dimensão teatral, performativa, aproximando a pessoa do ator.

Esta segunda indeterminação, portanto, faz a imagem da entrevista não mais se referir, de modo estabelecido, a uma situação estável e localizável no mundo real: ela se torna cruzamento multidirecional de relações entre imagem e referente. Não se trata apenas da imagem de Gisele, pessoa real que conta sua história pessoal, ou de Andréa, atriz que interpreta uma personagem criada a partir da história de Gisele. Trata-se, sim, do estabelecimento paralelo e contínuo de uma série de relações e sentidos entre Gisele e Andréa, entre real e ficcional, entre relato e performance.

Resulta daí a substituição da relação de modelo e cópia por uma relação de equivalência: o mundo histórico (Gisele) não é mais a origem da ficção (Andrea), a experiência vivida não é mais mostrada como a fonte da representação ficcional. Como dito anteriormente, a montagem dissocia os tempos diegético e extradiegético.

O sentido da aparição de Gisele, portanto, não nasce apenas de uma referência da imagem ao mundo exterior, isto é, do fato de que o que se conta aconteceu no mundo exterior de modo independente do fato de haver um filme sobre isso; o sentido da imagem nasce também do próprio texto fílmico. O filme parece dobrar-se sobre si mesmo para fazer sentido. O par rosto-identidade é colocado em questão, sua estrutura é exibida, a operação semiótica de remissão, equivalência e substituição que o sustenta é desnudada como convenção e artifício, pois o que se vê são dois rostos que assumem, em relativa igualdade, a mesma voz, dois corpos que representam a mesma identidade.

A essa dissociação se seguirão outras, ainda mais radicais, como o caso em que duas mulheres contam histórias muito semelhantes sem que fique claro qual das duas é uma atriz. Ou mesmo na sequência em que a entrevistada Sarita canta, e sobre sua imagem é sobreposta a voz off da atriz Marília Pêra, que em uma sequência anterior reinterpreto o depoimento de Sarita.

A terceira forma de indeterminação ou terceiro modo de apresentação do personagem é o caso da personagem Neusa. Filmada em um único plano sequência, a aparição de Neusa começa com um relato pessoal breve, em que a personagem olha o tempo inteiro para fora do quadro, na direção

do realizador. Ao final de sua fala, ela diz, olhando para a câmera (e para nós, espectadores): “foi isso que ela disse”. Essa deixa indica ao espectador que ali também se trata de uma atriz, mas cuja personagem não é baseada em nenhuma outra história que aparece no filme. Sua fala não tem correspondente no mundo histórico referido (não sabemos seu nome), nem no próprio filme (ela não interpreta a história de ninguém que tenha aparecido antes ou depois dela).

O depoimento de Neusa não tem nenhum espelhamento, não dá origem a nenhuma personagem. Seu ancoramento no real, porém, é indefinido, o que constitui uma exceção dentro das regras do próprio jogo do filme. Ela remete a uma ausência, a alguém que não aparece no filme. Sua identidade flutua e o sentido de sua aparição é justamente a reafirmação do mecanismo de montagem do filme. Neusa afirma o próprio jogo de cena do realizador e do montador. Afirma a construção do filme, o dispositivo audiovisual e seus efeitos. O corpo que aparece falando remete não a um corpo real que encarna um sujeito, mas à própria circulação de corpos de que o filme se constitui. Seu corpo, sua presença e sua identidade não adquirem sentido por afirmação, mas por deslocamento, fazem o pensamento partir dela para outros corpos, outras pessoas, em busca de uma resposta que nunca virá. Neusa se diferencia porque é um nome sem pessoa, é um corpo sem ser, ela é a depuração da imagem carnal do corpo: não é atriz, não é personagem entrevistado, é pura imagem audiovisual, fala e corpo, som e imagem.

A figura é uma imagem que não descreve, pois descrever é aplicar categorias de pensamento pré-estabelecidas. O personagem figura é uma imagem do corpo que não remete a uma pessoa real, histórica, existente na exterioridade do filme. O personagem figura coloca em crise as ideias de personagem com as quais o próprio filme trabalha.

Personagem figura, personagem figural

Em *Jogo de cena*, o “jogo” se estabelece entre três elementos principais: o anúncio de jornal, as atrizes e as pessoas reais. A diferença entre as duas últimas está no modo como participam do filme: as primeiras foram convidadas, enquanto as outras participaram espontaneamente de uma seleção para o filme.

O filme é feito de relatos de ficção (atrizes interpretando personagens) e de não ficção (pessoas reais contando experiências pessoais). Na narrativa, eles se misturam, espelham-se e ajudam a melhor compreender uns aos outros. A diferença entre relatos de ordem ficcional e ordem histórica é relativizada por um ponto comum, revelado pela própria filmagem, que é, justamente, a ideia de que algo de genuíno se revela (produz-se) na conjunção dos fatores câmera, realizador e entrevistado. O ato de falar, diante da câmera, é um ato de revelação pessoal, não importa a natureza do relato (se fruto de uma criação ou de uma experiência vivida no mundo histórico). A performance, considerada tanto como exercício da sociabilidade quanto arte teatral, entendida como algo entre entrevista e interpretação, é o fio que costura ficção e não ficção, imaginário e real, e que revela em cada personagem uma possibilidade de real potencial, e em cada pessoa real um personagem em potencial.

Em *Jogo de cena*, a subtração da presença e o personagem fantasma indicam a transformação da designação em figuração. Isso tem efeitos não só na encenação empregada, como na própria concepção de real que o filme emprega. A desaparecimento da designação é um índice do figural porque esvazia o poder comunicativo (Rodowick diria afirmativo) da semelhança. Neusa não é semelhante a nada, portanto rompe a cadeia propositiva do filme. Ela se refere a si mesma, mas, ao mesmo tempo, essa referência também cai no vazio, porque a sua identidade permanece em suspensão, já que não é possível situá-la em nenhuma das instâncias discursivas sobre as quais o filme se constrói. Na encenação, ela não é uma atriz contando uma história alheia nem falando de si, e muito menos uma não atriz dando um depoimento pessoal. Neusa se posiciona entre as próprias categorias que o filme cria e o fato de sua presença tanto indica o que há de precário nessas categorizações quanto implica que nela própria, na personagem, há uma segunda característica figural (a primeira sendo que ela se posiciona entre duas formas de discurso, numa zona de intervalo): que sua situação é móvel, porque toda reflexão que busca precisar sua relação com a narrativa, com o universo documentado e com o dispositivo do filme vai necessariamente concluir que ela circula entre categorias sem pertencer a nenhuma. Mais do que não estar em lugar nenhum (até porque ela está visível no espaço da imagem), ela está em mais de um lugar ao mesmo tempo.

Há na teoria do figural de Lyotard um deslocamento conceitual do termo figura que a retira do campo da estética e da literatura (em que ela está relacionada à plástica e à sensibilidade) para associá-la a um processo de transformação do discurso pelo figural. Nesse sentido, a figura pode ser descrita de modo similar ao trabalho do sonho.⁵ Segundo o filósofo, é possível

articular fortemente a ordem do desejo e a ordem do figural por via da categoria da transgressão: o “texto” do pré-consciente (restos diurnos, lembranças) sofre impactos que o tornam irreconhecível, ilegível; a matriz profunda em que a energia do desejo é capturada tira proveito dessa ilegibilidade: ela se exprime em formas desordenadas e em imagens alucinatórias (LYOTARD, 2002, p. 271, tradução nossa).⁶

Cada modalidade de intervenção do figural, isto é, cada tipo de subversão identificável da força inconsciente no discurso, corresponde a um tipo de figura. Assim, cada figura seria um processo de articulação entre duas ordens, a da representação e a do inconsciente. Lyotard (2002, p. 268; 354-355) sugere a existência de três tipos de figura: a figura-imagem, a figura-forma e a figura-matriz. De modo resumido, ele entende a figura-imagem como uma imagem visível que revela a ação de um trabalho sobre o representado. A figura-forma é a transgressão da estrutura, da arquitetura ou da ordem geral de uma cena visível, que leva a diversas formas de incoerência (coexistência de planos impossíveis, simultaneidade do que é diacrônico etc.) Finalmente, a figura-matriz é o fluxo energético constante, informe e impensável por si, que opera na representação transformações que são percebidas como disfunções e que expressam não a matriz em si, mas o seu trabalho sobre o visível e o legível.

Nossa sugestão é associar o conceito de figura-matriz à personagem Neusa, em *Jogo de cena*. Neusa, no caso, não é o fechamento, a consolidação de uma personagem, é antes a abertura do significante para o acúmulo de mais de um significado ao mesmo tempo. Não se trata de uma composição polissêmica, mas da exposição de uma trapaça na linguagem. O deslocamento de Neusa expõe as linhas dentro das quais as outras personagens são compostas, o regulamento segundo o qual as outras atrizes se comportam e o compromisso que elas fazem com a montagem. Não se trata da realização de um desejo, da concretização de um *insight* que sirva para arquitetar relações obscurecidas entre componentes da realidade (e que poderia ser lido como o poder da ficção de revelar a realidade). Em Neusa, trata-se da revelação de uma *escrita*, de um arranjo fixo e significativo de elementos (montagem de depoimentos pessoais e de performances de atrizes) e do que em um nível inferior a percorre: a energia do figural que penetra formas significantes

(corpos, palavras, cenários, imagens evocadas da memória) e reconfigura suas relações com a realidade (um corpo em cena já não corresponde a uma atriz ou a uma pessoa não pública, uma história já não pertence a uma pessoa ou a outra). A posição de Neusa é incompatível com os parâmetros perceptivos, discursivos e mesmo ficcionais do filme; a sua aparição projeta em todo o filme uma energia que suspende os acordos e transforma o espaço de intervalos (por causa dos quais é possível para o espectador fruir a ficção, redistribuindo as histórias entre as mulheres, atrizes ou não, e redistribuindo os corpos pelas várias performances do contar – artística, memorial ou ambas) em um espaço de tipo topológico, isto é, que acolhe situações como a sobreposição de elementos em uma mesma posição, a inaplicação da noção de distância e a simultaneidade de eventos paradoxais.

O que nos interessa nesse quadro é o movimento deflagrado sobre a significação que oculta o designado. Mas é também interessante pensar que há um segundo deslocamento, no caso, o do documentário, como meio de produção de conhecimento, para o filme como dispositivo.

Um comentário de Lyotard sobre uma passagem do linguista alemão Gottlieb Frege a respeito da dimensão estética da linguagem feita ajuda a ampliar a questão:

Quando, ele [Frege] diz, nós escutamos o poema épico em uma atitude estética, o que nos fascina através da música da língua é a significação, e as imagens e afetações que ela desperta. “Enquanto considerarmos o poema como obra de arte, é-nos indiferente que o nome de Ulisses tenha ou não uma referência”. Mas “com a questão da verdade, nós abandonamos o prazer artístico em virtude de uma atitude de investigação científica”. Porque nós somos estimulados a desejar que o nome próprio não tenha apenas significação, mas também uma designação: por si só o conteúdo do pensamento da proposição não satisfaz nossa expectativa. “O que nos anima a progredir da significação para a designação é a aspiração à verdade”.⁷ (LYOTARD, 2002, p. 107-108, tradução nossa).

Neusa é uma personagem não indicial, não há corpo ao qual ela se refere e que lhe confira verdade no sentido em que o documentário se ancora em um mundo histórico e reafirma-o enquanto histórico ao legitimar experiências que se passaram nele.

Ao contrário, sua aparição transforma a própria forma da verdade em uma coisa processual, dinâmica, um espaço "em que as operações primárias se dão enquanto tais em lugar de funcionar como suporte da fantasia" (LYOTARD, 2002, p. 384, tradução nossa).⁸ É por isso que o "foi isso que ela disse" é um descarrilamento do sentido. Porque ele fissa a representação e a impede de se

DAMASCENO, Diego. Uma personagem figural: *Jogo de cena*, de Eduardo Coutinho. *PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*. v. 12, n. 24, jan-abr. 2022. Disponível em <<https://doi.org/10.35699/2237-5864.2022.36142>>

sustentar; o que é revelado não é apenas que há pessoas interpretando (o que já tinha sido feito antes), ou um inventário dos elementos da representação (atriz, história, personagem), mas o fato de que uma delas está faltando, foi condensada. Se a representação é a apresentação de uma ideia ou objeto que se perdeu, que está ausente ou fora de alcance, a condensação aqui é antirrepresentacional, porque é a indicação de que o sentido aqui não descola do representante, está fixado nele. "O trabalho crítico consiste em exibir a condensação em si mesma enquanto processo" (LYOTARD, 2002, p. 384, tradução nossa).⁹

Este é um processo crítico, não apenas porque revela a representação, mas porque critica a representação como censura de processos não linguísticos, que no caso se materializam como a possibilidade de uma mulher ser duas personagens ao mesmo tempo, *eu* e *ela*, ao mesmo tempo ainda em que não sabemos quem é *ela* (temos apenas um nome: Neusa) e quem é a atriz (dela temos apenas a performance). A censura é o que estabelece a distribuição adequada das paixões e dos afetos, como afirma Rancière (2009). No caso de *Jogo de cena*, ela se sustenta pelo dispositivo que ordena papéis e falas, e cria correspondência entre atrizes e histórias reais. No caso de Neusa, uma espécie de relação atávica se revela entre a atriz (pessoa real) e a personagem Neusa, entre o *eu* presente e o *ela* (de "foi isso que ela disse") ausente. E essa relação se espalha por todo o filme, e joga sobre ele, sobre sua estrutura, uma luz reveladora. A emergência do desejo permite sair da categoria da comparação e admitir uma formação diferente, em que as mulheres que aparecem no filme são todas o mesmo significante. Abre-se assim, no filme, um veio da estética da dessemelhança.

Embora Neusa tome parte na circulação de signos, ela extrapola essa estrutura, porque rompe com a referência, Neusa chama atenção para uma outra circulação, que é a figuração, e que é a livre associação dos corpos a motivos fílmicos e extrafílmicos. No caso, ela rompe com essa associação entre diegese e realidade e ancora-se no próprio dispositivo, como figura da própria impermanência.

Se as outras personagens se fundam na potência figurativa do filme, isto é, na livre associação de discursos memoriais e ficcionais, e de presenças de atrizes e de não atrizes, atuando ou depondo, no caso de Neusa, a personagem se define a partir da potência figural do filme: a faculdade de retirar a imagem da sintonia de qualquer discurso, de fazer vir do fundo do discurso narrativo a

potência visual do filme, que se encerra, no caso, no corpo inventado, na personagem que é ideia de uma forma. Neusa é uma nova imagem do pensamento, uma figura, uma forma do filme pensar. E aquilo em sobre o que ela reflete é a faculdade figural do cinema, sua potência de figurar-se e de figurar qualquer coisa, coisas atuais e virtualidades, coisas que não são coisas ainda, nas quais ainda não se pensou. Coutinho criou uma personagem que encarna e pensa não o seu dispositivo (todas as outras fazem isso), mas a potência figural do cinema, sua capacidade de descobrir tanto o visual no visível quanto o indecível na representação.

O enigma inicial da identidade (a quem pertencem essas histórias? A cada uma ou a todas?) evolui para um enigma da identificação (quem é esta pessoa que fala? Em que categoria mobilizada pelo filme ela cai: atriz, pessoa real, personagem?), e finalmente revela-se como enigma figural: que força intervém nessa imagem de representação? Qual é seu estatuto em relação ao mundo: duplo, esquema, sintoma, representação? O personagem é um enigma plástico que figura a figurabilidade, projeta formas inauditas de associação e criação.

Este ponto atingido, Neusa projeta sua sombra sobre todo o filme, em retrospecto. Encontra-se, a partir dela, em todos os outros personagens, a centelha da figurabilidade também. O que parecia discurso torna-se arte no sentido como Lyotard propõe: crítica ao pensamento dialético, substituição da conformidade pelo evento. Neusa, como personagem figura, revê ideias de causa e efeito, representação e mundo, imagem e origem, discurso e figura, fala e corpo. Abre a ficção do dispositivo e revela uma outra ordem, outras economias, vias de transferência, circulações, matrizes. Faz a imagem pensar: pensamento aí é como expor os processos pelos quais o sentido se desloca.

Parece ocorrer a exclusão do objeto referido para um espaço designado, mas há na verdade *forclusão* do designado e condensação do campo da história no campo da performance do ator. A diferença é que não se sabe onde situar o referido. Assim, dois espaços heterogêneos – o da designação e o da performance – produzem “um volume instável, hesitante entre os dois espaços de origem” (LYOTARD, 2002, p. 373, tradução nossa),¹⁰ portanto não há instalação de conhecimento aqui. O que sustenta a representação é uma tensão que mantém separados discurso e figura como espaços heterogêneos. *Jogo de cena*, em Neusa, opera uma transformação dessa relação para uma forma de integração em que o produto é uma zona de indistinção em que se integram os pares do texto e da imagem, da fala e do corpo, da memória e da imaginação.

O designado é engolido pelo significante e isso transforma o sentido: ele deixa de ser uma ideia que é produto da identificação entre imagem e referente, e passa a ser a própria figuração de uma relação, ou seja, o filme encontra um meio próprio de expressar uma relação ímpar que ele cria e que não pode ser descrita, mais do que expressada por ele mesmo.¹¹ As operações de condensação e deslocamento, típicas do trabalho do sonho, operam no filme contrariando o dispositivo e criando a atipicidade de Neusa.

Em uma passagem de *Discours, figure*, Lyotard cita o uso da palavra *mobled* (camuflado, encoberto, fora do alcance da visão) na peça *Hamlet*, de William Shakespeare. Quem a pronuncia é um ator da trupe que vai se apresentar na corte, na conhecida peça dentro da tragédia shakespeariana. Ele menciona uma *mobled queen*, uma 'rainha disfarçada'. A palavra, incomum, chama a atenção de Hamlet e acaba o despertando para a suspeita de que seu pai fora traído e assassinado pelo tio com a cumplicidade da mãe. Como explica Lyotard, *mobled* remete a *mother* (mãe), *motley* (vestimenta dos bobos da corte) e, por extensão, à expressão *to wear motley* (fazer papel de bobo). Finalmente, *mobile* remete também a *mobile* (móvel), e assim tem-se uma mãe móvel: "uma mãe que não está no lugar a que pertence, que está lá onde não se espera que esteja, 'camuflada' porque ela se oculta" (LYOTARD, 2002, p. 386, tradução nossa).¹² Lyotard considera que *mobled* é um fragmento do espaço inconsciente que vem marcar o discurso. Hamlet percebe o lapso do ator e sua suspeita ganha corpo quando Polônio, conselheiro do rei Cláudio, refuta instantaneamente a inquietação de Hamlet, tratando como normal a escolha incomum da palavra pelo ator. *Mobled* e a reação de refutação de Polônio são para Hamlet um sinal incontestado de que algo está errado: *mobled* é traço da irracionalidade que escapa para o discurso e o marca, expondo uma verdade. Mas esse traço se dá no espaço irreal da peça dentro da peça (espaço da representação): o assunto da peça desaparece. O que fica evidente, em *Hamlet*, é apenas a operação, o trabalho do desejo, a mobilidade com que ele ameaça o discurso (LYOTARD, 2002, p. 385-387).

Uma situação similar aparece em *Jogo de cena*, por meio de Neusa. Também no filme, o designado desaparece, muda de lugar, mas a operação permanece. É a a-encenação de que fala Ramos (2018), numa perspectiva que considera o maneirismo, a intervenção e seus resultados, como assunto do documentário, como verdadeira verdade do filme. Mas é também o figural em ação: não o que é dito por Neusa, mas o fato de o designado não estar lá onde se espera que ele esteja, que conta como traço do inconsciente. É um deslocamento do designado (fantasmagórico) que se condensa

na atriz que fala. Neusa está se referindo a ela mesma. O *ela*, é na verdade, *eu*. É o contrário, por exemplo, da cena de *Jogo de cena* em que a atriz Jackie Brown que, em sua conversa com Coutinho, revela fazer parte do grupo de teatro Nós do Morro, que no momento da entrevista estava ensaiando a peça *Gota D'Água*. Ao fim da conversa, Coutinho pede, e a atriz encena a Joana-Medeia do teatro diante da câmera. Nesse caso, de uma atriz desdobram-se várias personalidades. No caso de Neusa, o que se vê é condensação, por trás de uma única presença, de várias vozes. Neusa encarna o dispositivo do filme e o leva ao paroxismo até subverter a figuratividade em figurabilidade. Sequestra para si mesma a presença alheia e dubla a voz da outra com a própria voz. Da outra só resta a palavra *ela*, palavra que é a chave para o enigma, espécie de lapso que leva, como *mobled* na peça de Shakespeare, a uma cena oculta.

É claro que esse lapso não é um escorregão do inconsciente do autor ou do filme. Ele é proposital. Mas nem por isso ele deixa de ser uma evidência do trabalho oculto do figural sob o discurso. Trata-se de um mecanismo similar àquele que Lyotard identifica como emblema da arte: submeter o discurso ou a representação a mecanismos similares aos do sonho, mas não para realizar um desejo repetindo, retratando uma cena imaginária, e sim para expor o desejo como trabalho.

Neusa é uma personagem transgressiva: transgride a regra do jogo e sua constituição é em si transgressora das regras do discurso (violação do segmento significante-designado). Ela fala de si a distância, o que não é o mesmo de falar de si na terceira pessoa. Cria um espaço impossível, colocando-se lá (onde? Espaço fantasioso? Intervalo? Espaço figural?) ao mesmo tempo que fala daqui, e fala de alguém que é ela própria, que foi capturado pela intervenção figural. O que ocorre aqui é a substituição do paradigma ficcional pelo paradigma da figuração. Não há mais papéis que se assumem, mas uma circulação desregrada de corpos pela narrativa. A lógica dá lugar à imaginação aqui. É particularmente significativo que o jogo seja perfurado de dentro. É isso que permite falar na potência figural do personagem: que ele rompa a representação e deixe atrás de si o rastro que a conecte a ela.

Tudo isso, porém, se conclui tendo em mente a orientação inicial do filme, as regras do jogo segundo são reveladas desde o início, quais sejam, a ideia de que os personagens interpretados nascem de relatos não ficcionais. O que orienta essa compreensão é, mais uma vez, o dispositivo tríptico: o anúncio, as atrizes convidadas, as pessoas reais voluntárias. Os lances de ficção, nessa

perspectiva, ainda estão ancorados no mundo histórico, só podem ser compreendidos por meio deste referencial exterior ao filme. Essa regra, esse modo de compreender, porém, será subvertido pelo próprio filme, por meio da montagem. Passa-se do espelhamento da ficção na realidade, ao espelhamento da realidade na ficção, e finalmente da criação de uma personagem espelhada no próprio filme, entre real e ficção. Personagem que encarna o próprio mecanismo de embaralhamento do filme, personagem sobre quem não se pode tirar conclusões seguras. Personagem mutante, fantasmagórica, que não porta uma identidade referenciável, que é corpo e voz, mas não pessoa. Personagem que é um efeito que gera uma forma de associação com outras personagens, outras aparições, outros corpos; que faz pensar por contato visual. Uma personagem figura, uma personagem figural.

REFERÊNCIAS

- BERNARDET, Jean-Claude. Jogo de cena. *In*: OHATA, M. (org.). **Eduardo Coutinho**. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p. 626-635.
- BRENEZ, Nicole. **De la figure en général e du corps en particulier**: l'invention figurative au cinéma. Bruxelas: De Boeck Université, 1998.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Fra Angelico**: dissemblance et figuration. Paris: Flammarion, 2009.
- DUBOIS, Phillipe. La question des Figures à travers les champs du savoir : Le savoir de la lexicologie : Notes sur Figura d'Erich Auerbach. *In*: AUBRAL, F.; CHATEAU, D. (ed.). **Figure, figural**. Paris: L'Harmattan, 1999a. p. 11-24.
- DUBOIS, Phillipe. L'écriture figurale dans le cinéma muet des années 20. *In*: AUBRAL, F.; CHATEAU, D. (ed.). **Figure, figural**. Paris: L'Harmattan, 1999b. p. 245-258.
- FELDMAN, Ilana. **Jogos de cena**: ensaios sobre o documentário brasileiro contemporâneo. 2012. 162 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Artes) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.
- FELDMAN, Ilana. Na contramão do confessional: o ensaísmo em “Santiago” e “Jogo de cena”. **Devires**, v. 5, n. 2, jul./dez. 2008, p. 56-73.
- FREUD, Sigmund. **A interpretação dos sonhos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2018. Edição Kindle
- LEANDRO, Anita. Du personnage à la figure. *In*: LAVOCAT, F.; MURCIA, C.; ALADO, R. (ed.). **La Fabrique du personnage**. Paris: Honoré Champion Editeur, 2007. p. 511-519. Disponível em: <http://www.pos.eco.ufrj.br/site/download.php?arquivo=upload/aleandro_2.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2016.
- LINS, Consuelo. **O documentário de Eduardo Coutinho**: televisão, cinema e vídeo. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- LYOTARD, Jean-François. **Discours, Figure**. Paris: Klincksieck, 2002.
- OHATA, Milton (org.). **Eduardo Coutinho**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- RAMOS, Fernão P. Ensaio sobre a *A-Encenação* no filme documentário. **Aniki**, v. 5, n. 2, p. 236-256, 2018. Disponível em: <<http://aim.org.pt/ojs/index.php/revista/article/view/372/pdf>>. Acesso em: 28 nov. 2018.
- RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. São Paulo: Editora 34, 2009.
- XAVIER, Ismail. O jogo de cena e as outras cenas. *In*: OHATA, M. (org.). **Eduardo Coutinho**. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p. 603-625

NOTAS

1 "On parlera désormais du personnage de cinéma comme étant un 'système de transformations', une construction fuyante que l'on devrait plutôt appeler 'corps' au lieu de 'personage'. C'est ce que proposera par la suite Jean-Louis Comolli, qui a toujours pensé le film comme le lieu du politique. Le personnage est pris dans un 'réseau de relations' plus matériel que psychologique".

2 "Le personnage n'est pas d'abord une biographie, une individualité, un corps ou une iconographie, il est une circulation symbolique faite d'éléments plastiques, des schèmes narratifs et d'articulations sémantiques".

3 "Là où l'on voyait traditionnellement une fonction narrative ou un rôle, se dresse maintenant un 'corps', une 'figure', des notions plus abstraites et d'habitude plus fréquentées par les esthéticiens que par les théoriciens du récit".

4 "Bien au-delà de tout mode de désignation - ceci désigne cela - que supposent l'istoria, l'allegorie au sens courant ou l'attribut iconographique, la figure, elle, est un principe structural et dynamique : elle permet de convertir et de déplacer, elle permet de faire passer le sens à travers tout lieu, toute matière (...) elle ne signifie pas quelque chose, mais elle ouvre la signification "en vue de quelque chose" qui, toujours, s'éloigne ou se rapproche, jamais ne se substantifie. C'est pourquoi les figures sont faites pour proliférer: elles se génèrent les unes les autres, se répandent, décrivent des labyrinthes trajectoires, comme le travail d'un rêve gigantesque".

5 Freud distingue duas operações que, interagindo entre si, constituem o sonho: o pensamento e o trabalho. Eis um breve resumo da distinção, nas palavras do autor: "É possível distinguir duas funções isoladas na atividade mental durante a formação do sonho: a produção dos pensamentos oníricos e sua transformação no conteúdo do sonho. Os pensamentos oníricos são inteiramente racionais e são formados com o dispêndio de toda a energia psíquica de que somos capazes. Encontram-se entre os processos de pensamento que não se tornaram conscientes – processos dos quais, após alguma modificação, também brotam nossos pensamentos conscientes. Por mais que os pensamentos oníricos levantem questões interessantes e enigmáticas, estas questões não têm, afinal, nenhuma relação especial com os sonhos e não precisam ser tratadas entre os problemas destes. Por sua vez, a segunda função da atividade mental na formação do sonho – a transformação dos pensamentos inconscientes no conteúdo do sonho – é peculiar à vida onírica e é dela característica. Esse trabalho do sonho propriamente dito diverge ainda mais de nossa visão do pensamento de vigília do que se supunha até mesmo pelo mais obstinado depreciador do funcionamento psíquico durante a formação dos sonhos. O trabalho do sonho não é apenas mais descuidado, mais irracional, mais esquecido e mais incompleto do que o pensamento de vigília; é inteiramente diferente deste em termos qualitativos e, por essa razão, não é, em princípio, comparável com ele. Não pensa, não calcula nem julga de nenhum modo; restringe-se a dar às coisas uma nova forma. Pode ser descrito de forma exaustiva mediante a enumeração das condições que tem de satisfazer para produzir seu resultado. Esse produto, o sonho, tem, acima de tudo, de escapar à censura, e com esse propósito em vista, o trabalho do sonho se serve do deslocamento das intensidades psíquicas a ponto de chegar a uma transmutação de todos os valores psíquicos. Os pensamentos têm de ser reproduzidos, exclusiva ou predominantemente, no material dos traços mnêmicos visuais e acústicos, e essa necessidade impõe ao trabalho do sonho uma consideração à representabilidade, que ele atende efetuando novos deslocamentos." (FREUD, 2018).

6 "Elle permet d'articuler fortement l'ordre du désir et l'ordre du figural par la catégorie de transgression : le 'texte' du pré-conscient (restes diurnes, souvenirs) subit des ébranlements qui les rendent méconnaissable, illisible ; dans cette illisibilité, la matrice profonde où le désir est pris trouve son compte : elle s'exprime en formes désordonnées et en images hallucinatoires".

7 "Quand, dit-il, nous écoutons le poème épique dans une attitude esthétique, ce qui nous fascine à travers la musique de la langue, c'est la signification, et les images et affections qu'elle éveille. 'Tant que nous prenons le poème comme oeuvre d'art, il nous est indifférent que le nom d'Ulysse ait ou non une référence'. Mais 'avec la question de la vérité, nous abandonnons le plaisir artistique pour une attitude d'investigation scientifique'. Car nous sommes portés à désirer que le nom propre n'ait pas seulement une signification, mais aussi une désignation ; par lui seul le contenu de pensée de la proposition nous laisse sur notre soif. 'Ce qui nous pousse à progresser de la signification vers la désignation, c'est l'aspiration à la vérité".

8 "où les opérations primaires se donnent en tant que telles au lieu de fonctionner comme support du fantasme".

9 "Le travail critique consiste à exhiber la condensation elle-même en tant que processus".

NOTAS

10 “un volume instable, hésitant entre les deux espaces d’origine”.

11 A propósito da crítica da representação, ainda que sem relacioná-la à questão da figura, Ilana Feldman comenta a transformação do estatuto da fala operada pelo filme, processo por meio do qual o filme “coloca sob suspeita os filmes documentários baseados na fala como expressão da subjetividade e como relato testemunhal de histórias de vida” (FELDMAN, 2012, p. 23). A dissociação entre fala e corpo também foi notada por Bernardet (2013), embora o que fique ressaltado no texto deste autor seja não a imagem, mas a fala: “Chega um momento em que o discurso se desvincula dos corpos falantes. Ele passa a existir em si. O discurso se fala a si mesmo. Os falantes são apenas os hospedeiros da fala” (BERNARDET, 2013, p. 627). No fundo, e em um caráter mais generalizado, a questão da emergência da imagem fílmica como objeto visual (ainda que composto também de sonoridade) e de procedimentos cinematográficos aplicados a ela para uma posição de meio de pensamento não discursivo, emergência de que a figura é apenas uma modalidade possível, leva-nos ao campo dos estudos do “filme-ensaio”, perspectiva sob a qual o próprio *Jogo de cena* já foi analisado também por Feldman (2008), em artigo no qual ela identifica como traços ensaísticos “a explicitação e problematização do próprio método, não sem a sedução emocional do espectador, o tema e a estrutura desse reflexivo e, simultaneamente, afetivo jogo-cinema” e também “certo regime de visibilidade pautado por um ideal de “transparência”, que pleitearia o apagamento da distância entre a experiência dita direta e sua mediação” (FELDMAN, 2008, p. 59).

12 “c’est une mère qui n’est pas à sa place, qui est là où on ne l’attend, ‘camouflée’ parce qu’elle se dérobe”.