

Vendo um Filme ou Atravessando um Território de Jogo

BERNADETTE LYRA
Universidade Tuiuti do Paraná - ECA/USP



Resumo

A aplicação do modelo teórico do jogo ao filme *O Espelho*, de Andrei Tarkovski, serve para situar uma prática de análise filmica na área transicional de Winnicott.

Palavras-chave

cinema, leitura, jogo, filme, espectador e área transicional.

Abstract

The application of the game's model in *The Mirror*, a Andrei Tarkovsky's film, serves to create a background for a filmic analysis in the Winnicott's transitional area.

Key words

cinema, reading, game, film, spectator, transitional area.

*El campo lúdrico es tan vasto que nos
asombra la poca atención que se le há dado.*
Jean Duvignaud. *El juego del juego.*

Anotações de Roteiro

De início, um filme: *Francisco* (1981), de Manoel de Oliveira. Assim que acabam os créditos, após um breve e explicativo interstício escrito, que introduz a imagem, o espectador se depara com uma cena no mínimo inusitada em questão de cinema: um homem imóvel, de pé, vestido com trajes da segunda metade do século passado, olha de maneira fixa e neutra para a câmera enquanto, ao som da animada música de um baile à fantasia, atrás dele, revolteiam de modo simétrico personagens cobertas de máscaras.

O homem, presume-se, é José Augusto, o fatídico amante de Fanny/Francisca, nessa história de amor infeliz. E esse olhar, vazio de sentido, unido à longuíssima duração de sua imobilidade, atravessa a sala de projeção e intriga quem, na frente da tela, se vê diretamente confrontado por ele.

Gesto interpelativo do filme, a que um demorado plano seqüência dá continuação. Naquele momento, o espaço fílmico se abre para inclusão explícita do espaço do espectador, pois, uma a uma ou em duplas, as estranhas figuras do baile de máscaras se aproximam da câmera e, de modo ostensivo, fazem acenos e caretas para esta. Caretas e acenos

destinados a alguém, um interlocutor que permanece *além* do espaço diegético em que se desenrola a história.

Manoel de Oliveira realiza, às claras, essa vertiginosa jogada sem temer os limites do tempo/espaço a que o cinema, por sua especificidade, constringe o espectador.

Incluindo no filme um lugar, ou a possibilidade de um lugar por natureza isolado - a sala de cinema com seus habitantes -, o diretor perturba as convenções da cinematografia tradicional. Dessa forma, fornece material ilustrativo intrigante para trabalhos que vêm se ocupando com a dimensão pragmática da comunicação.

Nesse terreno, aliás, as opiniões teóricas se encontram divididas por um território sem dono, no *man's land*, onde os espaços epistemológicos não se cruzam e, mutuamente, se excluem.

Se, em primeiro lugar, aparece o obstáculo físico intransponível, apontado por muitos: a separação entre a tela do cinema e a sala; em segundo, predomina a cisão das teorias: de um lado, as categorias internas dos estudos textuais, atribuindo tanto ao autor como ao espectador meras *posições* ou *papéis*; de outro, as categorias externas das preocupações sociológicas, privilegiando o público, efetuando uma reificação sobre os textos, reduzindo as suas unidades à condição de simples *estímulo*.

Deixando de lado algumas preocupações teóricas que pretendo desenvolver mais tarde em outros trabalhos e que dizem respeito ao segmento filme/espectador, aqui situado como um microssistema motivador de abertura, é com relação ao macrossistema, ao cinema como um todo, que desejo fundamentar este artigo. Pois, no meu entender, nem o cinema, dada a sua constituição complexa - aí incluídas as relações do diretor com o filme - nem o filme, em sua essência mesma de nexos com o espectador, por princípio não podem ser fundados nem de fora, nem de dentro. Dessa forma, é imperativo ter em mente a existência de um outro espaço que integre o *dentro e o fora*.

A esse espaço intermediário, uma espécie de terceira zona ou de terceira margem do rio, aplico a categoria *do lúdico*. Trata-se, então, de pôr em uso um modelo de jogo.

Advirto ao leitor que, ao falar em jogo, não estou usando uma simples metáfora. Antes, faço uma tentativa de conceber, efetivamente e estritamente, uma atividade que, dentro das diversificações requeridas, permita aplicações teóricas no lidar com as dificuldades evidenciadas (Cf. LYRA, 1996, p. 190-1).

Porém, existirá de fato uma *ciência do jogo* que, tomada como modelo interdisciplinar, possa ser aplicada aos relacionamentos sistêmicos que vão do autor ao texto fílmico e deste ao espectador?

Antes que tudo, tentarei alinhavar alguns dados.

Ainda que uma profusão de textos usem e abusem do termo, quase sempre as referências ao jogo, pelo menos com referência à leitura de produtos culturais em várias áreas de estudos (cinematográficos, literários, pictóricos e outros), se limita a metáforas e clichês como regras do jogo, entrada no jogo.... Parece que a idéia de usar o jogo como uma possibilidade de resolver alguns entraves teóricos se acaba na ligeireza com que os conceitos lúdicos sempre são encarados.

Convencionou-se que o jogo seria sempre o *recalcado* dos estudos científicos. No entanto, uma ligeira passagem sobre o assunto revela um estranho m/x em que uma profusão de disciplinas, nomes de relevância teórica e pontos de vista diversos dele se ocuparam. Benveniste, Derrida, Freud, Frobenius, Piaget, Huizinga, Caillois são alguns dos que dedicaram ao jogo suas atenções.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um

*sentimento de tensão e de alegria e de uma
consciência de ser diferente da vida quotidiana*
(HUIZINGA, 1993, p. 33).

Caillois retoma essa definição clássica para estabelecer uma estrutura própria do jogo, tido por ele como uma atividade que apresenta características particulares que lhe são determinantes. E a essa atividade o autor junta outros novos dados: de um lado, uma bipolaridade fundamental aos jogos, que ele designa pelos termos *paidia*, a exuberância, a fantasia, a improvisação, e *ludus*, a regra, a convenção; de outro lado, dominantes que determinam quatro tipos de jogos: a competição, o acaso, o simulacro, a vertigem (*agón*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*).

Um dos aspectos gerais observados na pluridisciplinaridade tecida em torno do jogo é, com variações, uma espécie de sua idealização.

Adivinha-se facilmente que tal idealização do jogo representa um certo sentimento de angústia diante de uma possível degradação da humanidade, o que contrariaria a ideologia humanista do Progresso. Assim, o jogo não poderia ser apresentado como algo selvagem e seria necessário preservar sua pureza ontológica.

Mas o jogo não é um objeto inocente. Sua famosa gratuidade, ressaltada por tantos, serve de alibi aos motivos reais das ações humanas não lúdicas.

Psicólogos não freudianos, como Piaget, Groos, Chateau, demonstram uma preocupação em relação ao papel do jogo como preparação para a vida adulta. Essa é uma armadilha ideológica de recalque do papel verdadeiro do jogo para além da atividade da criança. A qual apanha também freudianos para quem, os limites do espaço do jogo coincidem com o final da infância. "Freud o confina (o jogo) unicamente ao fantasma" (PICARD, 1986, p. 18).

Em outra vertente, se alguns estudiosos defendem, com veemência, a necessidade de privilegiar "uma região do ser que se abre a todo homem"

(DUVIGNAUD, 1997, p. 36), em clara referência ao jogo sem finalidades, o *play*, outros ainda afirmam que uma das chaves para compreender a importância científica do jogo está em sua ou suas funções específicas.

O texto de Caillois, por exemplo, faz menção a certos *impulsos essenciais e irredutíveis* presentes quando se está em atividade de jogo, os quais o levaram a estabelecer sua divisão poliglota:

Tratava-se desta feita de evidenciar o próprio sentido da classificação proposta, pois ela teria muito menos alcance se não fosse nítida a correspondência entre as divisões e impulsos essenciais e irredutíveis
(CAILLOIS, 1990, p. 33).

Impulsos essenciais e irredutíveis: necessidades que o jogo satisfaz. Tal proposição de funcionalidade do jogo remete ao protótipo freudiano do registro de uma brincadeira, um protótipo do funcionamento lúdico como sendo um *processo de adaptação do sujeito*.

O neto de Freud possui uma bobina atada por um fio que, alternadamente, ele lança para longe e recolhe: *Fort/Da*. Assim, a criança repete uma perda dolorosa (a ausência da mãe?) para dominá-la, por meio do uso da atividade, da simbolização, da linguagem. Da lição freudiana, podemos deduzir que mecanismos *defensivos e construtivos* se fazem presentes nesse jogo infantil.

É um trabalho que põe em movimento mecanismos ao mesmo tempo defensivos e construtivos e que evidencia a impotência da criança e a confronta com aquilo que os lacanianos chamam de entrada no Simbólico.

Dessa forma, o jogo do *Fort/Da* pode ser tomado como modelo para o funcionamento de toda a vida humana, à qual não faltarão frustrações e necessárias compensações, do nascimento até a morte.

O jogo deve reduzir as brechas e fraturas que surgem da perda da integridade narcísica do ser. À diferença do simples sonho acordado ou

do fantasma, dispositivos automáticos e silenciosos de reafirmação e de compensação, o jogo implica uma atividade deliberada mais complexa, mais excepcional mas também mais determinante na perpétua construção do Ego (Moi) face às múltiplas agressões pessoais.

Assim, um modelo esquemático de uma ciência do jogo poderá ser esboçado a partir das descrições e hipóteses citadas e fundamentalmente já aceitas.

As funções do jogo poderão ser definidas por sua relação manifesta com a simbolização, o que o torna ao mesmo tempo defensivo e construtivo, atuando em um campo de domínio específico; além disso, o jogo ocupará um lugar de integração tanto externa quanto interna. O jogo poderá definir as suas formas enquanto visto como atividade, absorvente, incerta, tendo ligações não só com a fantasmática, mas também com o real, vivida como fictícia e, no entanto, submetida a regras. Quanto à sua gama, ela será extensa, indo das manifestações mais arcaicas e espontâneas às buscas mais complexas.

Mas na constelação de interesses científicos diversificados que envolvem o jogo, a contribuição oferecida por Winnicott me parece a mais fulgurante e a que melhor se presta para exemplificar o lugar de onde pretendo partir ao dizer que é possível aplicar uma espécie de ciência do jogo aos estudos cinematográficos.

Nenhum ser humano está livre da tensão de relacionar a realidade interna e externa, e que o alívio dessa tensão é proporcionado por uma área intermediária de experiência que não é contestada (artes, religião etc.). Essa área intermediária está em continuidade direta com a área do brincar da criança pequena que se "perde" no brincar (WINNICOTT, 1975, p. 28-9).

Ao acrescentar às duas áreas conhecidas e admitidas pela ciência, a da realidade psíquica pessoal (ou interna) e a do mundo real em que o indivíduo vive (ou externa), uma terceira área, a da experiência cultural, por ele vista como um derivado da brincadeira, área essa que estaria na intersecção do mundo interior com o mundo exterior, Winnicott oferece o dado mais precioso e que melhor se encaixa aos problemas suscitados pelas preocupações teóricas que tento neste trabalho esboçar.

"Introduzi os termos objetos transicionais e fenômenos transicionais para designar a área intermediária de experiência" (WINNICOTT, 1975, p. 14).

Para as buscas que este trabalho inicia, o importante é a existência dessa área intermediária e transicional, pois é nela que se arma o jogo do cinema, entre diretor e filme, entre filme e espectador.

Demarcação de uma Área de Jogo

Ver um filme é como um corpo a corpo, um lúdico confronto.

De um lado, está o espectador interessado, de alguma forma, em dominar o sentido daquilo que se sucede no tempo, projetado em uma tela luminosa à sua frente; do outro, o filme, resultante de uma conjunção de recursos específicos, som imagem, fotografia, movimentos de câmara, montagem, enquadramento etc., produto do trabalho cinematográfico de alguém.

Entre eles, está armado um espaço que chamarei de espaço *de jogo*. É nessa área *entre*, que se dá a percepção, a compreensão e a representação de um filme. Ou seja, o ato de dar sentido aos seus sentidos: a sua leitura.

A palavra leitura entra aqui como uma atividade que envolve a produção e a reprodução (ou melhor, seria a co-produção) de sentidos em um filme.

Há muito o cinema deixou de ser um simples espetáculo para passar a ser qualificado como rede de discursos.

Um ligeiro passeio pela história teórica do cinema nos permite dizer que, desde os anos vinte, a atividade cinematográfica deixou de ser considerada a reprodução servil de realidades em movimento para ser tida como linguagem artística, baseada na reprodução da realidade. Mais recentemente, reconheceu-se a capacidade que o cinema apresenta não só de reproduzir realidade mas de reconstruí-la também, de modo original.

Acredito que ninguém contestará que, munido de várias combinações da linguagem cinematográfica, um filme comunica alguma coisa que, em certa medida, o espectador poderá decodificar, graças à sua particular competência. Mas é incontestável, também, que tal decodificação não se submete a um rigor científico e implica circunstâncias interpretativas que ultrapassam o simples e direto modelo tradicional da comunicação. Sobretudo no que diz respeito ao sujeito receptor que, de longe, supera o papel de decodificador.

A complexidade da leitura de um filme também não se satisfaz apenas com os princípios estudados por diversas teorias, como por exemplo, de um lado pela semiótica ou poética do texto e de outro pela sociologia ou estética da recepção, ainda que os dados obtidos por meio da aplicação dessas metodologias sejam extremamente valiosos ao modelo que tento aplicar.

Por sua vez, o modelo da comunicação, aquele que preconiza a comunhão entre o texto e o leitor, remete ao mito de que há um sentido original a ser restabelecido. Tal busca ao sentido original acaba por remeter de maneira simplista ao autor ou ao contexto do quadro histórico-social do autor. Equivale a, diante de um filme, indagar: O que *ele (o diretor) quis dizer com isso?*

Quanto ao espaço em que ocorre a leitura fílmica por parte do espectador é o espaço mesmo de jogo. Parodiando a lição freudiana (sobre

o poeta), eu diria que o *espectador faz como a criança que joga*. Quem não percebe que a criança que joga situa a sua brincadeira fora do real e, ao mesmo tempo, dentro, em relação com ele? Pois o jogo adulto do espectador (assim como o do poeta) se situa entre o fantasma e o real. Ou seja, no espaço potencial winnicottiano, espaço esse que oscila e se integra tanto à exterioridade quanto à interioridade fixas do ser humano:

Minha reivindicação é a de que, se existe necessidade desse enunciado duplo (externo/interno) há também a de um triplo: a terceira parte da vida de um ser humano, parte que não podemos ignorar, constitui uma área de experimentação, para a qual contribuem tanto a realidade interna quanto a vida externa. Trata-se de uma área que não é disputada, porque nenhuma reivindicação é feita em seu nome, exceto que ela exista como lugar de repouso para o indivíduo empenhado na perpétua tarefa humana de manter as realidades interna e externa separadas, ainda que inter-relacionadas (WINNICOTT, 1975, p. 15).

Desse modo, a atividade lúdica estende-se para além da infância. O aval de Winnicott dá ao jogo o estatuto de algo inquestionavelmente presente em toda a existência da humanidade, algo inseparável do imaginário e de todas as formas de criação de que a mente humana é capaz.

Jogando Através do Espelho

- Eu posso falar- diz um adolescente curado pela hipnose na primeira breve seqüência de *O espelho* (1974), filme de Andrei Tarkovski.

Podemos ver esse adolescente do prólogo. Mas, durante todo o resto do filme ouvimos a voz de Aliocha, personagem principal que narra a história, sem que jamais possamos ver sua face.



Será mesmo a voz de Aliocha que ouvimos ou a do próprio Tarkovski? Qual é a face desse homem que adquire o poder de falar? Em que espelho o espectador pode reconstituí-la? Na lâmina especular da narrativa brilha o rosto de uma personagem fictícia ou aquele do próprio diretor? Que tipo de visão especular o espectador, sujeito posto frente a frente com o objeto, poderia adotar?

Assim, é introduzida uma área em que o protocolo regular de leitura se perde, e o espectador não consegue identificar se, em *O espelho*, configura-se um filme de ficção ou uma espécie de autobiografismo.

Se, por um desenvolvimento de formação histórica, o espectador tem a informação que a mãe do cineasta se chamava verdadeiramente Marrússia como a mãe da personagem (nome significativo pois em si já inclui o da Rússia), ou que como Aliocha e Natália, os pais do cineasta também se separaram e disputaram a guarda do filho quando ele tinha apenas três anos, a interpretação sofre interferências de operadores capazes de modificar e tornar ainda mais ambíguo o estatuto da ficção.

Porém, além das circunstâncias autobiográficas, as quais, como vimos, podem ser escamoteadas, dependendo do tipo de constituição do espectador, o que melhor confere essa mobilidade à leitura é o tom confessional adotado. Sobretudo porque, para o conhecedor da história do cinema, esse tipo íntimo de voz é fato raro no cinema russo contemporâneo.

Pode-se afirmar que o primeiro lance, a primeira jogada do filme vem com o título: *O espelho*. Afinal, de que espelho se trata? No nível

plástico, externo, o filme apresenta uma notável recorrência de planos de imagens de espelhos, portas vitrificadas, superfícies lisas, refletoras e brilhantes. Serão essas as referências a que o título lança o espectador? Ou serão outras, aquelas do nível interno, psíquico, que leva a consciência do espectador à confusão pelo número excessivo de cenas que fundem as imagens da mãe do narrador com a de sua mulher Natália, vividas ambas por uma mesma atriz?



Deslocando a percepção para outras representações que ocorrem na narrativa fílmica, o espectador poderá ainda per-

ceber um outro espelho: a tensão entre duas dimensões temporais que se refletem: presente e passado; e duas dimensões de estado que se espelham: real familiar e onírico. Aqui, a memória do espectador cultivado poderá acessar mais um dado cinematográfico introjetado nele: nesse instante, o filme remete a *Providence* (1976), de Alain Resnais.

Hábil jogador, Tarkovski não dispensa artifícios para conferir ao filme possibilidades lúdicas que se ofertem atrativamente ao espectador para além daquelas de um jogo cinematograficamente mais comum. Um exemplo é o tratamento de sucessivas mudanças de cores, a que submete a película fílmica para sugerir as múltiplas passagens de idas e vindas entre o passado e o presente. Assim, foge ao recurso mais comum e conhecido do *flashback*.

O presente, com exceção de uma única seqüência, aquela em que Aliocha e sua mulher perguntam ao filho com quem ele quer morar, é sempre visto em cores.

Já o passado é tratado de modo extremamente complexo, dependendo das lembranças, dos sonhos ou da memória que estão sendo evocados.

Quando as lembranças aparecem registradas na realidade de outrora,

as cores dominantes são o branco e o verde, como nas duas primeiras seqüências (aparição de Marrússia jovem ; Aliocha e sua mãe adormecidos) ou nas seqüências de adeus do pai, da iniciação ao tiro de fuzil, durante a guerra. Quando as lembranças são evocadas como a relação de um modo de vida imaginado por Aliocha criança, a imagem toma o tom sépia de fotos envelhecidas (a seqüência do trabalho de Marrússia, em 1937).

Quando o passado vem transcrito em forma de sonho, o tom sépia se une ao preto e branco (Marrússia, jovem, flutua no espaço, Aliocha bate a uma porta que não se abre).

Quando a memória faz retornar os fatos históricos que marcaram a infância do narrador/cineasta (guerra da Espanha, Segunda Guerra Mundial, bomba de Hiroshima), os tons são os de velhos documentários.

Dessa forma, pela impossibilidade de firmar-se relacionalmente com a realidade de uma só cor, o espectador se vê confrontado com o vaivém do relato. Qual seria o dado principal e mais importante desse filme no jogo? Seria o passado (a infância reencontrada e apresentada expressivamente de forma caleidoscópica e multifacetada) um arquétipo que serve de parâmetro para a situação atual de Aliocha, ou seria o presente (a situação *atual* de Aliocha enquanto narrador, com um tratamento *normal* de filme em cores) a âncora narrativa?

Posto ainda, diante das marcas imagéticas identificatórias espalhadas por todo o filme: a totalidade da profusão das imagens da natureza (rio, fogo, vento nas folhagens), que estão cinematograficamente tratadas pelo *estilo* de Tarkovski (por exemplo, o longo e lento *travelling* lateral sobre os pinheiros ao longo da última seqüência), associada ao tema do reencontro com a mulher/mãe (figura arquetípica, início da vida, enraizada na infância e duplicada na maturidade de Aliocha durante o relato), o espectador, ele próprio dúbio em aspectos que o tornam um sabedor da real origem do cineasta e um acompanhante do relato ficcional, vacilará para atribuir, para além da dimensão espacial do território e da paisagem russa figurados no filme, um papel decisivo à pátria do cineasta.

Confundido com o seu próprio jogo pessoal, jogador que é jogado, em cumplicidade dionisíaca imaginária, o espectador não esquecerá as imagens jubilosas em que o filho está associado à mãe no filme (de uma certa forma, o filme é a mãe boa, o elemento maternal, no dizer de Winnicott, que fornece alimento à fome do espectador), tal como pensa ser o cineasta associado à mãe Rússia. O que leva, pelo avesso, à castração da fala (ou do falo?) daquele adolescente mencionado, não de forma aleatória, em se tratando de Tarkovski, na seqüência inicial de *O espelho*.

Onde o filme vai construir o espectador e onde o espectador vai construir o filme, construindo-se a si mesmo e ao mesmo tempo, senão no entre-espaço que se abre à sua frente, à medida que ele vai reconhecendo uma alteridade que joga com ele e é capaz de forçá-lo a entrar no jogo?

Na seqüência analítica acima, efetuo, assim espero, meu jogo com o leitor. Colocando-me eu mesma no lugar de espectadora, recorro ao conceito de área transicional para pensar como se dão as relações nesse espaço lúdico que se abre entre espectador e filme. Pois, para mim, em práticas de leitura, o importante é marcar o lugar preciso daquilo que Winnicott nomeia por *brincar*.

Afinal, ver um filme ocorre em um lúdico espaço que é o simulacro de outro espaço de jogo onde, como faz a rendeira pintada por Vermeer, se desfia e fia, indefinidamente, a própria existência de cada criatura.

Bibliografia

- CAILLOIS, Roger. 1990. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.
- CASSETTI, Francesco. 1996. *El film y su espectador*. Madri: Catedra.

- DUVIGNAUD, Jean. 1997. *El juego dei juego*. Colombia: Fondo de Cultura Econômica.
- HELMAN, Alicja. 1991 Los modelos dei receptor cinematográfico. *Critérios*. La Habana, 30, jul.-dez. p. 220-37
- HUIZINGA, Johan. 1993. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva.
- LYRA, Bernadette. 1996. Jogando nos campos de Greenaway. *Significação*; Revista Brasileira de Semiótica, São Paulo, Annablume, n.º 11/12 set. 1996, p. 190-201
- PICARD, Michel. 1986. *La lecture comme jeu*. Paris: Minuit.
- WINNICOTT, D. W. 1975. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.