laFuga

Documental y retórica en Jogo de cena

Por Yanet Aguilera

Tags | **Cine documental | Cultura visual- visualidad | Estética - Filosofía | Lenguaje cinematográfico | Brasil**

Yanet Aguilera Viruéz Franklin de Matos. Profesora de Historia del cine en la Universidad Federal de São Paulo, Brasil.

La ontología de la imagen cinematográfica es un asunto que reaparece de tiempo en tiempo en los debates de los estudios sobre el cine. Esa reincidencia revela que el pasaje del saber, al absorber, implica un largo y complejo camino reiterativo, que envuelve una serie de cuestiones siempre abiertas sobre la epistemología y la ética de las imágenes en movimiento. Esas cuestiones están latentes en las reflexiones actuales sobre las fronteras entre el documental y la ficción. Mucho se dijo sobre los procesos ideológicos de aquellos que defienden una diferencia entre un documental y una ficción, basados en un juicio de valor, que se asienta en las viejas diferencias entre un hecho "real" y uno "imaginado", entre un acontecer "auténtico" y uno "actuado". Ese discurso no aparece apenas en los abordajes críticos y teóricos, el propio cine considerado documental desenvolvió esquemas que colocan como problema esta división.

Jogo de Cena (2007) de Eduardo Coutinho, es una de las películas que discute la ambigüedad en los procesos de construcción de un documental. Este film desenvuelve varias estrategias para aclarar que las imágenes cinematográficas son elementos básicos de un discurso y no una mera duplicación de la realidad. Mostrar los aparatos técnicos cinematográficos en el encuadre y exhibir la figura del director son estrategias ya convencionales para evidenciar que la película es fundamentalmente una construcción discursiva. El juego, bastante sofisticado, de *Jogo de cena*, no deja de usar este recurso trivial, explicitando que Coutinho conoce el poder de reiteración en el proceso de convencimiento del espectador. De ese modo, el problema es ético y político y no apenas ontológico y epistemológico.

En *Jogo de Cena*, el espectador lidia con la ambigüedad construida por la aproximación y la distancia establecidas por el "ojo" de la cámara, por el sonido, la decoración y la *mise-en-scène* (Xavier, 1997). Este recurso ayuda a aclarar que no hay, de hecho, una separación entre representación del documental y de la ficción. La asociación de las imágenes de personas representándose a sí mismas, y de las de actrices conocidas y desconocidas duplicando esa representación, construye un espacio aparentemente sin jerarquías, porque estas últimas también narran historias personales. Lo hacen abandonando el lugar explícitamente representativo que su condición de actrices les atribuye.

La escena es también priorizada en la construcción de la decoración –se escogió como escenario de las entrevistas el palco y la platea de un teatro–, en la elaboración de los elementos plásticos, y en la manera en que la película duplica la imagen de su espectador. Encuadre, luz y color tienen una función bastante eficiente para deshacer el aura de actualidad e imprevisibilidad, que son comunes en los documentales que se utilizan de entrevistas. En los encuadres de plano medio, los más numerosos, la intensa luz del fondo destaca el rojo de las butacas vacías de la platea, desarticulando el posible estatuto ontológico de la imagen de la mujer que está siendo entrevistada. La luz y el color llaman la atención del espectador para el escenario, recordándole los procesos de la escenificación y, fundamentalmente, reforzando la disparidad ontológica espacial entre la representación cinematográfica y su espectador. Las butacas vacías le recuerdan que la representación cinematográfica es definida por la ausencia implicada tanto en el concepto de imagen como en el estatuto del espectador –ausente de la representación y pasivo en la exhibición–.

Sin embargo, no se trata apenas de derrumbar el último baluarte de la concepción ontológica de la imagen cinematográfica como duplicación de la realidad, refugiada en la noción de documental, pues el valor representativo de ese género ya estaba presupuesto en los debates sobre la imagen cinematográfica en general (Metz, 1997, Xavier, 2001, Rancière, 2010). Por lo tanto estamos, nuevamente, dentro del espectro del poder de reiteración en el proceso de convencimiento, con el consecuente desplazamiento de la ontología y epistemología para la ética y la política.

Un ejemplo de la importancia de ese desplazamiento ya está colocado en el primer plano de un anuncio de clasificados, que busca mujeres para que participen de un documental. Sin embargo, discernir en este encuadre apenas la mirada o el "ojo" aproximado de la cámara escamotea la importancia que hay en las estrategias iconográficas, utilizadas para que el espectador al entender las informaciones les atribuya un valor. Si se observa atentamente el plano, se perciben grandes bordas blancas a la derecha y a la izquierda del anuncio. Ellas revelan que de hecho no hubo una reproducción de un fragmento de este tipo de página de periódico porque son incompatibles con la economía de papel que los clasificados presuponen. Entonces, la imagen es criada con dos intenciones retóricas claras: la de dar destaque a las informaciones, al tiempo que se sugiere un anuncio de clasificados. Llevar al espectador a reconocer iconográficamente este tipo de periódico califica subrepticiamente las informaciones vehiculadas. El poco valor de las imágenes del anuncio de clasificados podría contaminar la "verdad" o "realidad" del documental. Pero lo importante es entender qué tipo de estrategias se usaron para criar el juicio de valor: la de sugerir que se trata de un anuncio de clasificados, cuando de hecho no es. Esto muestra que la ideología de la relación ontológica entre referente y representación, talón de Aquiles de los documentales, aparece también en las imágenes cinematográficas que pretenden desenmascarar ese proceso. Lo que nos lleva a repensar el concepto de plano o imagen cinematográfica. En ese sentido, es más adecuado definir el encuadre como imagen de, que como "ojo" o mirada de la cámara, ya que este concepto guarda un resquicio ontológico. No es inocente que la presentación de la película sea por medio de un anuncio de clasificados, porque este tipo de información ya tiene determinado el valor que ocupa dentro del espacio jerarquizado de un periódico o de una revista –esto no puede ser ignorado por el análisis fílmico–. Las estrategias usadas para la construcción de un juicio de valor se tornan opacas cuando se piensa el plano como una "mirada", pues el valor de la imagen ya fue instituido mucho antes. Además, reflexionar sobre los códigos visuales vehiculados por el cine establece un diálogo cerrado con el espectador. Es la vieja cuestión filosófica que lo verosímil trajo al problema ontológico de la verdad: la inclusión de un tercero elemento, el sujeto que juzga la representación y no apenas la relación entre ella y un referente. Quiere decir que la cuestión es más retórica que metafísica, o sea, esta está en función de aquella. Entonces, lo que interesa es preguntar sobre como el film torna las cuestiones o la narrativa importantes para el espectador.

El cine desenvolvió desde su inicio lo que se puede llamar de "retóricas de la empatía", que pueden ser vistas como propuestas de juego para el espectador. Los esquemas de suspense son los más valorizados de estos desafíos retóricos. *Jogo de cena* los desenvuelve muy bien al estructurarse como un rompecabezas que mantiene el interés del público bastante aguzado, llega a construir una duda que permanece después de terminada la sección. El espectador no sabe cuál es la actriz entre las dos mujeres que narran el melodrama. Como se puede ver, el juego es bastante sofisticado. Contar dos veces la misma historia es un proceso reiterativo que busca más persuadir que elucidar. Es verdad que las actrices conocidas no están allí apenas para estructurar el juego, ellas cuentan historia personales y reflexionan sobre la construcción de sus procesos de actuación. Sin embargo, el impacto lúdico de la propuesta de ese tipo de incógnita es enfatizado de otras formas por la edición como se verá después. La primera entrevista confirma la expectativa criada por el anuncio de clasificados, mujeres contado sus propias historias. Pero luego la figura de Andrea Beltrão desconcierta, pues además de ser una actriz conocida por el público brasileño, aparece repitiendo una parte de lo que dijo la mujer que se había visto en los planos anteriores. El espectador se ve obligado a parar su proceso especulativo y esperar nuevas informaciones, el juego ya comenzó. El aspecto cómico de lo que dice Andrea Beltrão refuerza la propuesta lúdica; el riso tímido provocado por el "puta mierda", dicho espontáneamente por la actriz, son una anticipación de las carcajadas que provoca la frase "*trepadinha de galo*" (remite al acto sexual muy rápido del gallo), que otra mujer dice en la siguiente entrevista.

El aspecto melodramático también es un recurso retórico muy usado. El sentimentalismo de la historia que construye el enigma es resultado de la edición que opta por una continuidad narrativa, enfatizando más el dolor que se manifiesta por la pérdida del hijo, sea en la versión de la madre

verdadera o de la actriz. No es inocente que esta sea la única historia en que no se intercalan las dos representaciones.

Jogo de cena se afilia a una "retórica de la empatía" en su sentido más banal, pues usa un recurso bastante trivial del cine y de los spots publicitarios: la sustitución de la figura de una persona humilde, marcada físicamente por su contexto socioeconómico, por la imagen exuberante de una actriz. En los extras del dvd conocemos a esta figura que fue la única que no aparece en la película.

Su exclusión se torna la verdadera incógnita de la película. El juego de escena, que se coloca como una reflexión que pretende evidenciar cómo son de frágiles las fronteras entre el documental y la ficción, acaba se construyendo por medio de exclusiones problemáticas. Así como se le negó la imagen a esta mujer, se les niega a las actrices desconocidas el discurso reflexivo sobre su propio trabajo.

Al final, cuando se lidia con imágenes y texto, importa más cómo se exhiben las cosas y las personas que lo que se muestra, pues hay una relación de precedencia lógica; el cómo determina lo que se verá. Es la imagen del Otro la que está en juego. El abordaje ético e histórico se sobrepone al ontológico, ya que entender el valor vehiculado por las imágenes depende de conocer las estrategias desenvueltas por las películas para despertar el interés del espectador y que depende fundamentalmente de la relación que se establecen entre los diversos códigos visuales y lingüísticos Es fundamental reconocer los diversos tipos de diálogos que el cine establece con su espectador y que se realiza fundamentalmente en la relación entre imagen y texto.

Bibliografía

Metz, C. (1977). *Le significant imaginaire: psychanalyse et cinema*. Paris: UGE.

Ramos, F. (2009). *Mas afinal... o que é documentário*? São Paulo: SENAC.

Rancière, J. (2010). *O espectador emancipado*. Portugal: Orfeu Negro.

Xavier, I. (2011). "O que é documentário". En *Estudos de Cinema, 2000*. (org. Fernão Ramos). Socine, Porto Alegre, Sulina.

Como citar: Aguilera, Y. (2012). Documental y retórica en Jogo de cena, *laFuga*, 13. [Fecha de consulta: 2026-11-05] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/documental-y-retorica-en-jogo-de-cena/510