

## Sobre *Acting in the Cinema*, de James Naremore

*About Acting in the Cinema*, by James Naremore

---

### **Luíza Zaidan Granato**

Atriz e diretora, graduada em Artes Cênicas pela UNICAMP, onde atualmente cursa o mestrado em Múltiplos Meios. Pesquisa o trabalho do ator e as formas de representação presentes no cinema documentário.

Email: luizazaidangranato@gmail.com

### **Eduardo Bordinhon**

Ator, professor e mestre em Artes da Cena pela Unicamp, com pesquisa sobre o trabalho do ator no cinema.

Email: bordinhon.eduardo@gmail.com

NAREMORE, James. *Acting in the Cinema*. Berkeley/Los Angeles/Londres: University of California Press, Ltd, 1988.

Submetido em: 16/03/2019

Aceito em: 05/04/2019

### **RESUMO**

*Acting in the Cinema*, de James Naremore, foi publicado em 1988 e permanece entre as principais referências no campo dos estudos atorais. Sua abordagem metodológica aparece esmiuçada na primeira parte do livro, onde o autor desenvolve um sistema de análise do jogo cênico para, em seguida, aplicá-lo em estudos de caso dedicados a trabalhos de Lillian Gish, Chaplin, Marlene Dietrich, James Cagney, Katharine Hepburn, Marlon Brando e Cary Grant - sete registros de jogo que exemplificam e dão corpo às proposições de Naremore. A parte final apresenta a análise de dois longas-metragens, *Janela Indiscreta* (Alfred Hitchcock, 1954) e *O Rei da Comédia* (Martin Scorsese, 1982), onde o leitor encontra uma síntese dos conceitos apresentados anteriormente, agora empregados em uma leitura crítica dos textos fílmicos. Esta resenha revisita o livro a fim de compreender quais aspectos da metodologia de Naremore podem servir de ferramenta para pesquisadores que pretendem se debruçar sobre o trabalho do ator.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Estudos atorais; Atuação no cinema; História e estética do cinema.*

**ABSTRACT**

James Naremore's *Acting in the Cinema* was published in 1988 and remains among the leading references in the field of acting studies. His methodological approach is detailed in the first part of the book, where the author develops a system of analysis of acting to apply it in case studies of the works of Lillian Gish, Chaplin, Marlene Dietrich, James Cagney, Katharine Hepburn, Marlon Brando, and Cary Grant - seven performances that exemplify and embody Naremore's propositions. The final part presents a review of two movies, *Rear Window* (Alfred Hitchcock, 1954) and *The King of Comedy* (Martin Scorsese, 1982), in which the reader finds a synthesis of the concepts previously presented but applied in a critical reading of the film texts. By revisiting the book, this essay aims to understand what aspects of Naremore's methodology can serve as a tool for researchers who wish to focus on acting studies in cinema.

**KEYWORDS:** *Acting studies; Film history; Film aesthetics.*

**RÉSUMÉE**

*Acting in the Cinema*, de James Naremore, a été publié en 1988 et reste l'une des principales références dans le domaine des études théoriques à propos de l'acteur de cinéma. Son approche méthodologique a été décrite dans la première partie du livre, où l'auteur développe un système d'analyse du jeu d'acteur pour, ensuite, l'appliquer à des études de cas attribuée aux travaux de Lillian Gish, Chaplin, Marlene Dietrich, James Cagney, Katharine Hepburn, Marlon Brando et Cary Grant - sept procédures de jeu qui illustrent les propositions de Naremore. La dernière partie présente l'analyse de deux films, *Fenêtre sur cour* (Alfred Hitchcock, 1954) et *La valse des pantins* (Martin Scorsese, 1982), où l'auteur trouve une synthèse de ses concepts présentées afin d'une lecture critique de ces films. Cette revue revisite le livre afin de comprendre quels aspects de la méthodologie de Naremore peuvent servir actuellement d'outil aux chercheurs du travail de l'acteur au cinéma.

**MOTS-CLÉS:** *Études actorales, Acteurs de cinema, Esthétique et histoire du cinéma*

Na primeira parte de *Acting in the Cinema*, que James Naremore batizou de *O Jogo na Era da Reprodução Mecânica*<sup>1</sup>, aparecem as bases fundamentais para a análise do trabalho de ator: a relação com o público; as técnicas de atuação e seus códigos retóricos; uma historiografia do gesto; um estudo sobre a coerência expressiva do jogo e

---

<sup>1</sup> Todas as traduções de textos no original foram feitas, livremente, para esta resenha.

análises sobre a relação entre o corpo do ator e elementos como objetos de cena, figurino e maquiagem. A principal contribuição do livro para o campo teórico vem no sentido de retirar a reflexão sobre atuação do lugar comum da crítica embasada na biografia, em questões parafilísticas, ou na eficácia do jogo (do convencimento) e elevar a análise ao patamar estético, encarando o ator como objeto gerador de forma fílmica.

Naremore inicia sua análise com o filme *Corrida de Automóveis para Meninos* (Henry Lehrman, 1914), no qual a personagem de Charles Chaplin atrapalha uma equipe de filmagem que registra um evento de rua. O autor estabelece uma diferenciação entre o jogo assumido (o de Chaplin, ator profissional), ao qual se refere como “jogo teatral”, e o “jogo aleatório”, o comportamento de quem testemunhava a corrida e acabou participando do filme. Essa segunda modalidade de jogo se relaciona à ideia do sociólogo Erving Goffman de que, nas relações sociais, todos representam um papel. É de Goffman também o conceito de “moldura”, uma espécie de ritual de sinalização para que os participantes de uma interação social reconheçam a atuação de caráter teatral e aquela cotidiana. Para ele, o que define o jogo teatral é um acordo que transforma um indivíduo em um objeto para ser olhado por pessoas que desempenham o papel de público.

Naremore estabelece alguns níveis entre o aleatório e o teatral no filme de Chaplin e declara que a comicidade se dá justamente através do reconhecimento, por parte do espectador, das nuances entre esses modos de atuar: O conceito de “moldura” pode ser percebido na medida em que Chaplin aparece reivindicando a teatralidade em sua representação. Sua condição de ator profissional é facilmente reconhecível: sua gestualidade encontra origem na tradição da mímica; seu figurino entrega uma elaboração em contradições, mesclando a figura do vagabundo e do lorde; sua movimentação é de quem posa para a câmera, enquanto os transeuntes evitam o contato direto. Tudo isso comunica ao espectador que aquele é um ator que interpreta uma personagem, uma construção que não corresponde à sua pessoa. A partir dessa distinção entre “jogo teatral” e “jogo aleatório”, é possível diagnosticar nuances nas atuações, variando entre uma infinidade de camadas que vão desde a transparência do cinema clássico hollywoodiano (ao qual Naremore dedica a maior parte de suas análises) até a

opacidade do cinema moderno, que questionou a ideia de uma atuação “natural”, uma vez que ela é sempre fruto de uma construção.

Ao aprofundar seus conceitos, o autor apresenta os elementos técnicos e formais constituintes do trabalho de ator que servirão de base para suas análises. Para ele, o discurso pode ser simplificado em termos de modo de endereçamento e grau de ostensividade: no cotidiano, a pessoa se endereça a um ou poucos interlocutores com emprego de pouca energia; já no teatro, geralmente, fala-se a muitos com investimento de muita energia.

Dentro do discurso teatral, são definidos dois modos de criação do jogo de ator: a partir da produção de uma forma exterior que é associada a um sentimento - uma criação mais próxima da semiótica; e a partir de sentir (ou buscar sentir) aquilo que a personagem vivencia em cena - uma criação de viés psicológico. Ao primeiro está associada a produção de Brecht e seu teatro épico; ao segundo, a metodologia de criação sistematizada por Stanislavski na interpretação realista. Os escritos desses diretores também estão ligados a dois estilos distintos de retórica: representacional - um jogo majoritariamente voltado para si e para os outros atores em cena, ligado a Stanislavski - e apresentacional - quando o ator se endereça diretamente ao público, ligado a Brecht.

A busca pelo realismo e por uma construção psicológica das personagens no cinema, no começo do séc. XX, levou à hegemonia da retórica representacional, presente em diversos aspectos do trabalho atoral. Assim, foram abandonados o gestual codificado próximo da pantomima, o plano aberto com a câmera posicionada na altura do olho humano - similar à visão do palco italiano - e valorizou-se os planos médios e detalhes. A aproximação da câmera alterou o modo como se comportam os atores, promovendo uma economia de gestos, chegando, em muitos casos, a se prescindir deles para expressar determinado sentimento. Com o tempo, a retórica representacional tornou-se a regra, e até mesmo quando o ator se endereça à plateia, ele mantém seu jogo dentro dessa chave. Uma passagem para a retórica apresentacional seria determinada também pelo envolvimento emocional dos atores na ação, seus movimentos em relação à câmera e o grau com que imitam o comportamento humano na situação na qual estão inseridos,

ou seja, o quanto de épico e de distanciamento haverá em sua abordagem da personagem.

Naremore busca destrinchar o quadro histórico que deu origem e fim à pantomima no cinema, bem como sua derrota para um modelo de interpretação naturalista, construída “de dentro para fora” do ator. Nesse contexto, o autor aponta Delsarte, Shaftesbury e Aubert como os nomes que ajudaram a determinar a pantomima como forma de jogo predominante no primeiro cinema estadunidense. Entretanto, a pantomima logo deu seu lugar a um jogo no qual o sentir suplantou o mostrar. Um desdobramento negativo da hegemonia do sentir foi a falsa crença de que o trabalho de ator consistia em um “nada fazer” na composição formal do gesto. Naremore ressalta que todo ator profissional sabe como usar um objeto ou se mover de acordo com um padrão culturalmente determinado como natural, no período histórico no qual o filme se passa ou foi realizado. Nesse ponto, cabe refletir sobre certos deslocamentos necessários ao trazer as ideias do autor à aplicação na análise de filmes contemporâneos ou produzidos em contextos alternativos àquele estadunidense.

O desenvolvimento do jogo realista complexificou os modos de criação do gesto ao buscar um jogo no qual se esconde o que se sente. Ao analisar o trabalho de Meryl Streep em *A escolha de Sofia* (Alan J. Pakula, 1983), Naremore indica que ela opta por reprisar os sentimentos da personagem ao mesmo tempo em que os indicadores desse sentimento - no caso, a aflição sentida por Sofia - surgem em “sintomas biológicos”, como uma veia que pulsa em seu pescoço. Tal procedimento assinala que Streep não apenas imita a forma de um sentimento, mas produz uma resposta a partir de um impulso de seu sistema nervoso, uma resposta cênica natural de seu corpo. Essa busca pelo natural levará a um fetiche por “reações biológicas” que sejam próximas a uma resposta orgânica - como provocar a exaustão de um ator para uma cena na qual ele está fisicamente ou emocionalmente abalado o que, por muitas vezes, incorreu em abusos por parte da direção.

A partir de sua reflexão sobre a busca do realismo em cena é que Naremore desenvolve o conceito de “coerência expressiva”, ideia central do livro que determina os

princípios nos quais se estabelece o jogo no cinema clássico. Apoiando-se no trabalho de Goffman, o autor analisa a possibilidade de se desvendar o conteúdo emocional dos participantes de uma situação cotidiana através de detalhes em seu comportamento, por meio de seus gestos. Para a transmissão desse conteúdo emocional em um contexto teatral ou cinematográfico existe uma responsabilidade dos envolvidos sobre a coerência no seu comportamento. Torna-se cada vez mais necessário garantir a verossimilhança para que o público se mantenha conectado, muitas vezes emocionalmente. Naremore apresenta as bases da “coerência expressiva”: “o modo de expressar um sentimento como verdadeiro é um comportamento social codificado” (NAREMORE, 1988, p. 49). E se é codificado, pode ser reproduzido, também alterado e expresso de distintas maneiras, de acordo com a cultura ou o período. Somos educados dentro de uma determinada “coerência expressiva” e o que os atores fazem é construir sua gestualidade dentro dessa coerência.

Uma das maneiras mais empregadas pelo cinema realista para alcançar a reprodução coerente de uma expressão foi solicitar aos atores que “vivessem o papel”, associando elementos de sua vida com a da personagem. Com isso, buscou-se criar um ajuste perfeito entre emoção e expressão que resultaria em uma personagem psicologicamente coesa, mesmo que se tratasse de alguém com um transtorno mental e que agisse de modo “anormal”, por exemplo.

A partir do estabelecimento da “coerência expressiva”, Naremore apresenta quando e com quais finalidades ela é quebrada. Ele define como “jogo dentro do jogo” situações em que há uma quebra na coerência expressiva intradieética. Nesse caso, são as personagens que atuam um comportamento que não é aquele esperado delas, podendo ser conscientes disso ou não, o que às vezes é compartilhado com outros personagens ou com o espectador. A quebra pode se dar quando uma personagem simplesmente engana as demais ou em uma espécie de aparte velado ao espectador (às outras personagens, mostra-se determinado comportamento, mas, quando estas não podem a ver, a personagem revela seus verdadeiros sentimentos por meio de algum gesto ou expressão). A isso, Goffman deu o nome de “revelação compensatória” (GOFFMAN, 1974, p.142). Com ela, cria-se uma cumplicidade com o público, ainda

cuidando para que a transparência do jogo não seja comprometida. Naremore cita outros exemplos da quebra de coerência, mais aplicados nas comédias, como a “incoerência corporal” apresentada pelos personagens interpretados por atores como Jerry Lewis e Chaplin, que provocam o humor ao realizarem ações cotidianas lançando mão de uma coreografia que extrapola o esperado daqueles corpos.

Naremore detalha a importância de objetos, figurino e maquiagem no trabalho do ator, na construção de uma narrativa e, sobretudo, na manutenção da “coerência expressiva”. O autor busca analisar casos nos quais há uma interação que amalgama corpos e objetos, criando o que ele chama de “objetos expressivos”, um conceito que pode ser aplicado também para figurinos e adereços. Trata-se de um meio pelo qual os atores demonstram aquilo que os personagens sentem - como Chaplin faz com a bengala de Carlitos, objeto tão marcante que funciona como seu duplo, ou como os figurinos e acessórios que determinam limitações ao movimento dos atores ou ampliam seu repertório expressivo.

Ao fim, podemos concluir que o conceito de “coerência expressiva” abarca não só o emprego verossímil de um repertório de gestos e ações, como também outros elementos que mantêm a unidade de uma personagem no filme: a retórica representacional, os figurinos e o modo como eles se relacionam com os objetos e adereços.

### **Análises de atuação de estrelas**

Na segunda parte do livro, Naremore apresenta uma aplicação de seu sistema de análise abordando o jogo de três atrizes e quatro atores, em filmes específicos. Trata-se de atores-estrelas, que negociaram suas personas<sup>2</sup> e agregaram uma espécie de assinatura aos seus personagens. Suas biografias são conhecidas do grande público e seus rostos estamparam publicidades e noticiários. Segundo Naremore, os nomes escolhidos para figurar no livro têm pouco em comum em seus métodos e escolhas

---

<sup>2</sup> No livro *O Ator de Cinema*, Jaqueline Nacache descreve: “A notoriedade do ator estrela privilegia uma dinâmica ator-persona, em detrimento da relação ator-personagem. Qualquer ator conhecido traz consigo um subtexto composto de personagens que tocou ou que o tocaram” (2012, p.88).

artísticas, com exceção de “uma vivacidade expressiva, certa qualidade andrógina e a tendência a fazer de sua própria atuação tema para seus trabalhos.” (1988, p. 4). Sendo assim, as análises desenvolvidas por Naremore revelam percursos de criação distintos, ainda que o autor esteja sempre atento aos aspectos da “coerência expressiva”, do “jogo dentro do jogo” e da busca pela gestualidade que marca o idioleto de cada atuação.

Para a análise do jogo de Lilian Gish, Naremore escolhe o filme *True Heart Susie* (D. W. Griffith, 1919) na qual ela interpreta Susie, descrita como “uma garota simples”. Entretanto, Gish constrói a personagem de maneira a complexificá-la, lançando mão de um jogo de gestos contidos e calculados. Susie é apresentada como uma garota angelical, com um caminhar tolo, de uma meninice estereotipada, devota ao seu amor por William (Robert Harron). Contudo, essa figura pura possibilita a ênfase nos momentos de ruptura com o código estabelecido, quando Gish constrói o amadurecimento de Susie e apresenta as dores e angústias da personagem. O grande trunfo da atriz com essa operação é tornar plausível uma personagem de tamanha bondade.

A persona de Gish também não pode ser deixada de lado na composição de Susie, já que ela também era associada a uma figura frágil, tanto por seu comportamento público quanto pela recorrente escalação para fazer personagens assim. Para Naremore, Gish encarna o ideal racista de Griffith da mulher ariana e ele vai empregá-la diversas vezes nesse papel. No filme, enquanto sua rival Betina (Clarine Seymour) abusa da maquiagem, gosta de passear de carro e de se divertir com os amigos, Susie é vista como uma boa dona de casa, sem maquiagem aparente, que confessa seus sonhos à sua vaca. Em algumas cenas, Susie é idealizada em quadros semelhantes a um *tableau vivant*. Nesses momentos, como quando ela escreve em seu diário, seu corpo aparece em uma posição pouco ergonômica, com uma luz que destaca seus cabelos e pele claros, servindo mais à composição visual (como uma estátua) do que em prol de uma verossimilhança. Em certa medida, Gish também se torna responsável por essa *mise-en-scène* ao assumir prerrogativas de outras áreas, compondo seus figurinos e influenciando na escolha da equipe de fotografia.

No capítulo dedicado à atuação de Marlon Brando em *Sindicato de Ladrões* (Elia Kazan, 1954), Naremore também aponta a persona como questão central do trabalho: ele era diferente do que se tinha visto nos galãs masculinos até então, trocando a rígida figura imbatível por um homem que se confronta com suas fragilidades, que exterioriza sua confusão de sentimentos e sensações. Mas são as páginas dedicadas ao trabalho de Chaplin em *Em Busca do Ouro* (Charles Chaplin, 1925) que mais acentuam a influência do idioleto de um ator na construção da personagem. Naremore reitera que, como diretor e ator, Chaplin concebeu seu Carlitos de forma antirrealista, apostando nas dissonâncias e contrastes. “Chaplin estava apto a passar do registro cômico para uma atuação que expressasse um sentimento honesto de um minuto ao outro, variando entre a pantomima lírica, a ginga do *music hall* e a profundidade psicológica stanislavskiana” (1988, p. 114). Chaplin é capaz de fazer com que o público se envolva emocionalmente com as personagens (condição que estaria mais presente em um drama realista do que nas comédias silenciosas), acessando o *pathos* entre risadas, construindo uma figura que pode ser considerada uma evolução daquela criada por Gish. Mas é através da linguagem do palhaço que Chaplin se permite endereçar-se diretamente ao espectador, rompendo com a norma realista sem colocar em risco as regras do seu jogo. Naremore recupera a cena de *O Grande Ditador* (Chaplin, 1940) na qual, ainda usando seu figurino do *Führer*, Chaplin se desvia da personagem para desempenhar um discurso antifascista, olhando para a câmera. Em outros filmes, mesmo quando essa relação não é explícita, Carlitos se comporta como se soubesse que alguém o observa, configurando o que Naremore chama de “personagem autoconsciente”. Chaplin é consciente do modo como o seu idioleto impregna a personagem: A figura bem construída do maltrapilho se confunde com a do ator, deixando uma assinatura clara em todos os seus filmes.

Em *True Heart Susie* é a autoconsciência da personagem que traz verossimilhança à bondade de Susie e faz Gish ir além da visão “alegórica e pastoral de Griffith” (1988, p.113). São os momentos de *close* do rosto da atriz que revelam toda uma elaboração de gestos e expressões mistas. “Sem auxílio de *mise-en-scène* ou de objetos expressivos, ela reduz a pantomima para sua forma mais microscópica, apresentando uma gama de emoções, interligando seus movimentos de maneira tão graciosa e inventiva que temos

dificuldades em perceber o quão variados eles são” (ibid., p.110). Quando Susie descobre que William pediu Betina em casamento, seu rosto vai de “choque, pesar, medo e um distanciamento irônico que a impede de cair em autocomiseração” (ibid., p.110). Além disso, o jogo de Gish oscila quase imperceptivelmente entre a pantomima e a expressão naturalista: Quando Susie, já no fim do filme, divide sua cama com a enferma Betina ela olha para a rival, fecha o punho e arqueia a sobrancelha como quem se prepara para dar um soco. Então, Gish desmonta o gesto e acolhe Betina em seu colo.

A análise de Brando também se concentra no modo como ele constrói a “coerência expressiva” do programa gestual de sua personagem. Brando nos permite ver a profusão de conflitos em seu interior, sobretudo ao lançar mão dos objetos. Exemplo disso é modo como Terry (Brando) demonstra o interesse sexual por Eddie (Eva Marie Saint) ao manipular a luva que ela deixou cair no chão. Quando Terry a apanha, já que não pode declarar o que sente por Eddie, calça a luva como uma forma de tocá-la indiretamente, ao mesmo tempo em que tal ação impede a moça de partir. Em outro momento, Terry demonstra sua decepção com o irmão ao abaixar o revólver que este levantou em sua direção. Ao invés de confrontá-lo ou assustar-se com a arma, ele balança a cabeça e olha para baixo, enquanto afasta o revólver. Brando aposta no uso do figurino (roupas que apertam e lhe dão um aspecto frágil) e numa composição corporal e gestual a partir de contradições para mostrar a oposição de sua personagem com o meio em que vive (a máfia do porto de Nova Jersey). Além disso, com a maquiagem que sobe e delinea suas sobrancelhas, a personagem ganha certo aspecto andrógino e Brando constrói um corpo que mistura o porte de pugilista com uma fragilidade inédita no galã masculino.

A composição baseada em contrastes e certa tensão entre a figura do ator e sua personagem também aparece no trabalho de Chaplin. Naremore explica que Carlitos desempenha certos gestos que o apresentam como um clássico idiota, ao mesmo tempo em que Chaplin (figura enunciadora que se comunica com o público) se mostra como o exato oposto disso, se movimentando com graça e rapidez, possibilitando a apreciação das dificuldades físicas e a sagacidade daquele show de acrobacias. O trabalho de Chaplin grifa um estilo que o distancia de todos os atores com quem contracena.

Enquanto os gestos e movimentos dos demais correspondem, de certa forma, ao cinema naturalista, Chaplin se apoia na mímica e raramente se apega à comunicação oral. “Ele indica que está com fome esfregando a barriga em círculos, como uma criança. Ou faz uma cruz com os dedos sobre o coração, para jurar que não está mentindo. Expressa seu amor por Georgia através de olhares servis e indicações de gestos com o chapéu”. (1988, p. 118). Quando parece que irá “falar”, costuma ser interrompido pelos letreiros, justamente no momento em que seus lábios estão prestes a balbuciar algo.

Por meio de uma operação totalmente diferente, Brando alcança um efeito semelhante ao afastar-se do estilo de atuação de quem contracenava com ele. Brando era um ator muito mais ligado à composição do que a “viver o papel”, embora seu jogo se encerre majoritariamente no campo representacional. Segundo Naremore, ele se distancia das normas clássicas de retórica ao lançar mão de uma postura relaxada, com falas murmuradas e um olhar que foge de seus interlocutores, olhando para baixo ou para fora do quadro. Essa postura despojada faz com que muitos dos seus companheiros de cena pareçam rígidos e antiquados ao seu lado. Ainda assim, seu relaxamento e valorização da expressão interna não o impedem de saber lidar de forma precisa com o gesto e seu enquadramento: em sua retórica naturalista, Brando sabia muito bem onde e como se posicionar para a câmera, lançando mão de métodos para “roubar a cena” e chamar a atenção para si.

Naremore desenvolve uma descrição minuciosa dos gestos de Carlitos em *Em Busca do Ouro*, a fim de compreender como sua movimentação, suas inflexões e até a forma como a fotografia escolhe registrá-lo (enquadramentos esteticamente simples, optando por planos abertos que favoreçam uma visão total do trabalho físico, nas gags, e permitindo *closes* nos momentos dramáticos) contribuem para a criação de uma poética específica de atuação. O autor aponta para situações que revelam o “jogo dentro do jogo”, como na cena que em que Carlitos realiza a dança com os pãezinhos, a fim de entreter suas convidadas, na mesa de jantar. Naquele momento, ele é um maltrapilho que imita um dançarino, usando garfos espetados em pães para representar suas pernas acrobáticas. Há um contraste entre sua aparência pobre e seus trejeitos teatralizados de bailarino; entre a seriedade expressa em seu rosto e a deformidade anatômica na

proporção entre sua cabeça e as pernas magricelas, formadas pelos garfos. Aos poucos, a comicidade dá lugar ao *pathos* devido ao momento da trama em que o número é inserido: um sonho no qual o vagabundo recebe sua amada e as amigas para o jantar de Ano Novo.

O “jogo dentro do jogo” também aparece na composição de Gish. Ela forja espanto quando William lhe conta sobre um benfeitor anônimo que pagou seus estudos (quando foi Susie quem o fez) e mascara sua tristeza pelo casamento de William e Betina, o que é indicado ao espectador por meio de uma “revelação compensatória”: enquanto sorri para os convivas da festa, Gish esconde o rosto com um leque, um “objeto expressivo”, para chorar ocultando sua tristeza.

*Em Busca do Ouro* apresenta inúmeras demonstrações do “jogo dentro do jogo” (como na cena em que Carlitos cozinha sua bota para o jantar de Ação de Graças, representando um homem que finge preparar uma refeição farta). Sua atuação tem certo grau de teatralidade explícita que nos revela a artificialidade do jogo, alternando esse recurso com os momentos de dramaticidade e transparência. Neste ponto, Naremore coloca em oposição dois caminhos do trabalho do ator. De um lado, tem-se o ator de comédia cujos movimentos parecem os de um idiota, marcando o fato de que fazem parte da lógica do jogo. Do outro lado, o ator aristotélico do *pathos* que usa seus gestos para indicar sinceridade, seus movimentos se tornando a expressão do interior da personagem. A atuação de Chaplin uniria esses dois modos, o que seria perceptível na sequência da dança com os pãezinhos. Após a comicidade do número, Carlitos acorda do sonho e transmite todos os sinais próprios ao *pathos*: sua atuação se torna minimalista, abandonando a mímica por um instante, o *close* melodramático revela um rosto praticamente sem maquiagem e Chaplin esboça um sorriso discreto e triste.

Abusando das descrições, a análise de Naremore sobre as operações de Gish, Chaplin, Brando e outros quatro atores acaba por circunscrevê-los dentro de um leque de estrelas que, lançando mão de uma série de efeitos de jogo, conseguem implicar suas personas na construção das personagens. Eles manipulam a relação com o público e com o papel que desempenham, em um trabalho que se torna extremamente autoral.

### O filme como texto sobre o jogo atoral

Na terceira parte do livro, Naremore desenvolve a análise de dois filmes que podem ser lidos como comentários sobre as atuações encontradas neles. Nesse tipo de abordagem, as considerações sobre iluminação, fotografia, trilha sonora aparecem apenas em função de um confronto direto do pesquisador com o trabalho dos atores. Seu principal interesse está em decodificar as técnicas de interpretação, de composição de personagem e, principalmente, a maneira como a personalidade das estrelas contamina o processo de criação. Tanto *Janela Indiscreta* (Alfred Hitchcock, 1954) quanto *O Rei da Comédia* (Martin Scorsese, 1982) apresentam uma variedade de técnicas de jogo, estratégias retóricas e, principalmente, têm a própria atuação como tema.

Uma análise mais rasa de *Janela Indiscreta* abordaria o fato de que o protagonista Jeff (aprisionado em uma cadeira de rodas, bisbilhotando a vida dos vizinhos) é uma metáfora para a posição passiva do espectador de cinema. Mas Naremore vai além, afirmando que o filme é um comentário sobre o trabalho de ator, representando três modalidades diferentes de atuação. O protagonista interpretado por James Stewart personifica o método no qual o ator projeta pequenas reações para a câmera, inclusive sobre acontecimentos que estão fora de quadro (uma espécie de retorno ao experimento de Kuleshov, que nos permite acompanhar a trama graças à montagem que intercala suas reações em primeiro plano com os planos daquilo que a personagem vê nas janelas vizinhas). Em seguida, temos os atores dos apartamentos que Jeff observa, jogando em uma lógica apresentacional, na qual são vistos na posição frontal, executando gestos largos, em planos abertos, para suprir a ausência de diálogos (como na tradição do cinema silencioso). Por fim, as personagens secundárias que frequentam a casa de Jeff: sua namorada Lisa (Grace Kelly), a enfermeira Stella (Thelma Ritter) e seu amigo detetive (Wendell Corey). Esses três jogam de forma mais próxima à do teatro realista representacional: são enquadrados em planos médios; se movem sempre pelo mesmo espaço; desempenham os diálogos dramáticos enquanto manipulam objetos; entram e saem de cena como em uma peça de teatro.

Ao longo do filme, nossa observação do que acontece no apartamento onde Jeff acredita que seu vizinho Thorwald (Raymond Burr) assassinou a esposa recapitula o progresso do meio cinematográfico. O assassino inicia sua participação como um ator do cinema silencioso, observado à distância. No desenrolar da trama, ele minimiza seu jogo apresentacional, posicionando-se de costas para a câmera ou executando gestos menores, fazendo com que o espectador queira ver aquilo que ele esconde. Nossa aproximação de seu corpo encontra uma justificativa na trama, no momento em que Jeff tem a ideia de observá-lo através de um binóculo e, em seguida, da objetiva de sua câmera fotográfica. Esse recurso conduz o espectador através da escala de planos e termina por nos oferecer um *close* no qual podemos decifrar seu semblante: “Nesse momento, Burr transita da figura distante de um show de mímica à de um ator stanislavskiano, um homem que se coloca em situação e nos permite observar suas expressões ambíguas”. (1988, p. 243). No final, ele ganha o direito de sussurrar algumas falas, ampliando seu grau de complexidade como personagem. Passando de uma abordagem apresentacional para a representacional, Hitchcock estaria aludindo à obsessão do cinema clássico pela intimidade e a psicologia da personagem.

A oposição entre os registros de jogo de Burr e Stewart se torna evidente quando os dois são requisitados a desempenhar a mesma ação, de formas diferentes. Quando Jeff está sonolento, ele acena levemente com a cabeça, fecha os olhos e adormece na cadeira. Já Thorwald precisa ampliar seus gestos, caminhando até o centro da cena e espreguiçando os braços. Trata-se do contraste entre a retórica da pantomima melodramática, fotografada em planos abertos, e outra técnica mais íntima, próxima ao naturalismo, que condensa todo o significado da ação em um pequeno olhar de Stewart.

Naremore afirma que, a fim de compensar a imobilidade do protagonista que nunca deixa o set, Hitchcock criou as três personagens secundárias, responsáveis por trazer certo prazer ao espectador. Conhecidos do público, os três apresentam interpretações explicitamente teatralizadas e diversas vezes desempenham o “jogo dentro do jogo”, chamando atenção para si mesmos como atores. Um bom exemplo é o da enfermeira que, em determinado momento, encena o diálogo que Jeff teria com um

juiz, caso fosse interrogado por bisbilhotar a vida alheia. Ela imita a voz de Jeff se defendendo e responde com a sentença, no papel de juiz.

Grace Kelly é a que melhor desempenha a tentativa de entreter o espectador. Naremore a descreve como um objeto de exibição, que está ali para trazer erotismo e beleza às cenas. O filme utiliza sua imagem de estrela hollywoodiana na composição da personagem que é sempre vestida e iluminada impecavelmente. A maneira como ela manipula os objetos ou profere suas falas costuma ser carregada de conotação sexual e ela parece estar sempre flertando com o protagonista ou com a câmera. Os movimentos de Kelly demonstram um grau de teatralidade que terminam por trazer um tom autorreflexivo ao seu jogo: Lisa atua para Jeff, que interpreta o papel voyeurístico do espectador.

Por sua vez, Stewart é o ator que mais utiliza sua persona como material de criação para a construção da personagem. Seu aspecto de “homem comum” e sua habilidade de dominar um vasto registro de emoções, acessando certa vulnerabilidade, foram os ingredientes necessários para a composição do protagonista. Naremore faz uma descrição detalhada dos modos como Stewart flexiona a voz e marca algumas palavras, ou como desempenha certos gestos: quando Jeff vê Lisa sendo atacada no apartamento de Thorwald, ele ergue as mãos sobre os lábios, acenando uma ação de morder os dedos (Naremore recupera esse mesmo gesto presente em outros trabalhos do ator, marcando seu idioleto). Stewart se utiliza também de “objetos expressivos” para compor seu papel. Naremore atenta para a cena em que ele usa uma colher de pau para coçar a perna engessada, em um gesto que revela a inquietude de sua situação. Mais adiante, em diálogo com o detetive, Stewart recupera a colher e a utiliza para batucar na mesa, marcando a divisão rítmica de sua fala. Segundo Naremore, as convenções do jogo realista pedem que as personagens estejam sempre segurando um objeto, levantando-se, sentando-se ou cruzando o espaço em frente à câmera para enfatizar certos pontos do diálogo.

Enquanto *Janela Indiscreta* traz uma revisão histórica intradieética dos jogos de atuação, *O Rei da Comédia* é um filme cujas bases estão no *casting*. A escolha do elenco é determinante para contar a história de Rupert Pupkin (Robert De Niro), um aspirante a

comediante que faz de tudo para abandonar seu status de perdedor e obter reconhecimento e o posto ocupado por seu ídolo Jerry Langford (Jerry Lewis) num show de TV.

O filme escala atores profissionais que interpretam personagens, e suas figuras públicas exercem uma influência variável sobre a narrativa, como na relação de Rupert com Rita (Diahnne Abbott), que é interpretada pela esposa de De Niro, na época. A cena na qual as personagens se casam em um programa de TV, em um dos delírios de Rupert, é contaminada pelo que o público sabe sobre aquele casal. Podemos discernir a camada fantasiosa (o casamento na imaginação/TV), a camada do filme (as personagens apaixonadas) e a camada da vida real (os atores são um casal).

Em segundo plano, temos o emprego de personalidades conhecidas interpretando a si mesmas, como os convidados do *talk show*, as pessoas nos bastidores do programa e até uma participação do próprio Scorsese. Entre essas figuras temos Jerry Langford, que é, ao mesmo tempo, uma camada da persona de Lewis e um contra-emprego da figura consolidada pelo comediante na TV e no cinema, o que o aproxima de um personagem interpretado por um ator. Langford, ao contrário da persona extravagante de Lewis, mantém-se boa parte do filme como um homem sóbrio e estressado, de corpo rígido e cansado. O filme oscila entre a personagem Langford, “como quando ele se aninha solitário em sua cobertura em Nova York” (1988, p. 268), e a persona de Lewis, “como quando ele passeia pelas ruas de Manhattan enquanto os transeuntes gritam ‘Olá, Jerry’, acenando para ele como velhos amigos que o conhecem da vida toda” (ibid., p.268), misturando o Jerry ficcional com o real.

Por fim, temos a presença dos figurantes, que operam em diferentes instâncias. Primeiro, como *cameo* de “celebridades” de determinado nicho - entre a multidão que assedia Langford estão “famosos” colecionadores de autógrafos. Segundo, como quem quebra a transparência do filme, na cena em que Rupert discute com outra fã de Langford: enquanto caminham pela cidade, os transeuntes olham não para os dois, mas para a câmera, quase como faz Chaplin em *Corrida de Automóveis para Meninos*. Em outra cena, Rupert está em um restaurante e um coadjuvante atrás dele não só olha ostensivamente e sorri para a câmera como, em determinado momento, macaqueia os

gestos de De Niro. A ação do homem ao fundo funciona como um comentário sobre os diversos jogos de atuação presentes no filme (como a construção paródica da personagem de De Niro a partir de Lewis e outros comediantes). Ao apostar no *casting* e misturar registros de atuação, *O Rei da Comédia* surge como um exemplo de obra intertextual composta a partir dos atores e não somente do enredo.

Acendendo uma luz sobre os jogos presentes em *O Rei da Comédia* e *Janela Indiscreta*, Naremore é capaz de colocar em prática a sua teoria, se tornando um referencial para análises futuras que se deparem com a questão da *mise-en-scène* compreendida como uma problemática que envolve também o ator. Ao expor os modos de atuação, contemplar o uso de objetos, a relação com a fotografia, o figurino e montagem, Naremore nos ajuda a compreender o que há de autoral no trabalho de certos atores - mesmo que acabe deixando escapar a possibilidade de um olhar mais atento ao contexto das produções, que tanto interferem na fabricação de sentido, uma vez que diferentes contextos sociais e culturais acabam por conformar os padrões da “coerência expressiva” e diversificam as possibilidades de criação do “jogo dentro do jogo”. Em alguns momentos, o livro pode se mostrar um pouco datado ou esquemático demais, propondo uma oposição rígida entre elementos que passaram a conviver com frequência no cinema moderno (um exemplo são os trabalhos híbridos que misturam a esfera do representacional e do apresentacional, nos mostrando que as escolas stanislavskiana e brechtiana não estão tão distantes quanto parecem nos mapeamentos feitos por Naremore). Em todo caso, *Acting in the Cinema* continua sendo uma empreitada de fôlego dentro dos estudos atorais, cujos métodos de análise até hoje foram pouco explorados.

### Referências bibliográficas

GOFFMAN, Erving. *Representação do Eu na Vida Cotidiana*. São Paulo: Editora Vozes, 2001.

\_\_\_\_\_. *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Boston: Northeastern University Press, 1974.

NACACHE, Jaqueline. *O ator de cinema*. Lisboa: Texto e Grafia, 2012.

NAREMORE, James. *Acting in the Cinema*. Berkeley/Los Angeles/Londres: University of California Press, Ltd, 1988.