

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

FELIPE MACIEL XAVIER DINIZ

**O JOGO DE CENA DE EDUARDO COUTINHO:
ENTRE A ESTRUTURA E O ACONTECIMENTO**

Porto Alegre, abril de 2012.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

Felipe Maciel Xavier Diniz

O jogo de cena de Eduardo Coutinho:

Entre a estrutura e o acontecimento

Dissertação apresentada à banca examinadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM-UFRGS) como requisito parcial para obtenção do título de mestre.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

Porto Alegre, abril de 2012.

Felipe Maciel Xavier Diniz

O jogo de cena de Eduardo Coutinho:

Entre a estrutura e o acontecimento

Dissertação apresentada à banca examinadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM-UFRGS) como requisito parcial para obtenção do título de mestre.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

Aprovado em: ____ de abril de 2012.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Cristiane Freitas Gutfreind (PUC-RS)

Profa. Dra. Fatimarlei Lunardelli (UFRGS)

Profa. Dra. Paola Basso Menna Barreto Gomes Zordan (UFRGS)

Prof. Dr Alexandre Rocha da Silva (UFRGS – orientador)

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos colegas e professores do PPGCOM, pela troca e pelos ensinamentos nestes dois anos de convivência, ao Grupo de Pesquisa Semiótica e Culturas da Comunicação (GPESC), pelas discussões e contribuições à minha pesquisa, aos alunos da disciplina Seminário de Cinema, que tanto me ensinaram, e por serem cobaias queridas de um projeto de vida, ao Alexandre Rocha da Silva, pela leitura cuidadosa e, acima de tudo, pelas provocações, e à CAPES pela bolsa de estudos.

Agradeço, também, e mais do que isso, dedico esta dissertação aos meus pais, pelo incentivo de sempre, e por me apresentarem desde cedo os caminhos do cinema, e à Luciana, que eu encontro em todos os caminhos, e que vai comigo ao cinema.

RESUMO

Esta pesquisa visa problematizar o jogo de cena nos filmes de Eduardo Coutinho. A partir de observação empírica e pesquisa bibliográfica, reflete sobre as ações que constituem o fazer cinematográfico do diretor. Desta maneira, os conceitos de jogo, encenação, fabulação e acontecimento são apresentados para sustentar a análise dos procedimentos técnicos, estéticos e discursivos utilizados por Coutinho. Os filmes do diretor expressam um paradoxo: são, a um tempo, constituídos pela estrutura cinematográfica, com suas regras e modelos de referência, e engendrados pelos acontecimentos, muitas vezes frutos do acaso (embora não possam ser reduzidos ao imprevisível). Por este prisma, a prática cinematográfica é concebida como um jogo, experimentado entre os diversos corpos que compõem o fílmico, no qual o cinema é pensado como potência e não como modelo, em que os sentidos vão sendo agenciados por diferentes ações desconstrutivas realizadas por procedimentos de inversões contínuas, que por sua vez, levam à indiscernibilidade, ou seja, à máxima potência (múltipla) do sentido.

Palavras-Chave: Eduardo Coutinho. Cinema. Jogo. Acontecimento.

ABSTRACT

This research aims to call into question the “scene play” within the films of Eduardo Coutinho. As from empirical observation and bibliographical research, the work reflects about the actions which constitute director’s film making. Thus, the concepts of play, mise-en-scène, fabulation and event are presented to support the analysis of the technical, aesthetic and discursive procedures adopted by Coutinho. His films express a paradox: they are composed by a cinematographic structure, with its rules and reference patterns, and are concurrently engendered by events, many times caused by chance (although they cannot be reduced to unpredictable). From this angle, cinematographic practice is conceived as a game, experienced within the various bodies which constitute the filmic, in which cinema is thought as potency and not as a model, and senses are arranged through different destructive actions by continuous inversion procedures, which, for its part, lead to indiscernibility, that is, to maximum (multiple) potency of sense.

Keywords: Eduardo Coutinho. Cinema. Play. Event.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 EDUARDO COUTINHO (UM PRÓLOGO)	16
3 O CINEMA COMO ESTRUTURA	23
3.1 A ESTRUTURA DA ENCENAÇÃO	23
3.2 A MÁQUINA	24
3.2.1 A Máquina e <i>My Way</i>	27
3.3 ENCENAÇÃO E <i>MISE-EN-SCÈNE</i>	29
3.3.1 A Dramatização das Canções	37
3.4 UMA SÍNTESE	41
4 O CINEMA COMO ACONTECIMENTO	42
4.1 O ACONTECIMENTO	42
4.2 ACONTECIMENTOS EMERGEM SOBRE A BABILÔNIA	49
4.2.1 Invasões Bárbaras	50
4.2.2 A Bela e a Fera	51
4.2.3 A Inocência Cruel das Criancinhas	52
4.2.4 Uma Performance Anunciada	54
4.2.5 O Ato Falho do Documentarista	55
4.3 OUTRA SÍNTESE	57
4.4 A FABULAÇÃO E O ACONTECIMENTO	59
4.5 A FIGURA DO FALSÁRIO	66
4.5.1 Um Falsário entre Nós	70
5 O JOGO DE CENA DE EDUARDO COUTINHO	72
5.1 O JOGO COMO REGRA	72
5.1.1 Eduardo Coutinho e a Regra	76
5.1.1.1 As Máscaras são Trocadas	82
5.2 O JOGO COMO MODELO	84
5.2.1 Eduardo Coutinho e os Modelos	91
5.3 O JOGO COMO DESCONSTRUÇÃO	97
5.3.1 Eduardo Coutinho e a Desconstrução	103
5.4 A DANÇA DAS CADEIRAS	108
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	112
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	120

1 INTRODUÇÃO

Ao observarmos a filmografia de Eduardo Coutinho, notamos no diretor uma inquietação no que diz respeito ao papel do documentário dentro do cinema. Coutinho provoca reflexões através de uma metodologia de filmagem que se expressa em sua encenação. Ele joga explicitamente com seus entrevistados, considerando-os parceiros, que com ele compartilham a mesma cena. *O Jogo de Cena de Eduardo Coutinho: entre a estrutura e o acontecimento* é uma pesquisa cujo desafio consiste em analisar a sutileza de uma metodologia que se situa no centro de um dilema. De um lado, enxergamos uma estrutura¹ engendrada pelas regras do cinema e pelas escolhas planejadas de uma estratégia de realização. Por outro, assistimos à produção de acontecimentos que rompem a cena. Na conexão desses dois pólos, descortina-se o jogo, aqui intitulado como jogo de cena.

A obra de Eduardo Coutinho nos apresenta elementos para a reflexão sobre a arte cinematográfica. O que, na maioria de seus filmes, parece simplesmente um jogo de perguntas e respostas revela-se como jogo de cena. Coutinho não nos mostra a verdade, mas a verdade da filmagem. A força desta afirmação está justamente na importância dada ao instante e ao encontro. Ali, no espaço compartilhado entre o diretor, o personagem e todo elemento cênico, há uma mistura de corpos que potencializam o encontro. Corpos além dos do diretor e do entrevistado, que incluem aparato cinematográfico e *mise-en-scène*. Corpos misturados cujo efeito é a produção de acontecimentos.

Eduardo Coutinho promove um cinema do encontro e através dessa dinâmica expressam-se sentidos de mundos². Encontros que se estabelecem entre ele e seu personagem, entre o personagem e a câmera e o encontro de todos com o universo do cinema. Assim, Coutinho, desmistifica a imagem do documentarista que investiga a realidade, pois os mundos captados pela câmera do diretor, mais do que expressar realidades, através das histórias de vida narradas, expressa acontecimentos cinematográficos pontuados pelo instante. Em uma atividade temporária que remete a um jogo, Coutinho limita sua realização em um espaço e em um tempo. Situado neste contexto o filme está pronto para acontecer. Esta parece ser a premissa do diretor, pois o que é capturado por suas lentes é o instante, que, designado pelo acontecimento, atravessa o encontro.

¹ O termo estrutura aqui é pensado como um corpo de regras e modelos no qual o cinema é modelado. As dinâmicas de controle estão inseridas nestes movimentos.

² A concepção de sentido aqui utilizada segue a perspectiva deleuzeana, que compreende como o expresso da proposição, como aquilo que designa o acontecimento (DELEUZE, 2003).

Esta metodologia permite que se produzam ambiguidades. Eduardo Coutinho faz um cinema que, como afirma Consuelo Lins (2004), foge dos clichês e esquiva-se das idealizações. A autora sustenta ainda que a obra de Coutinho insere-se em um movimento que “desloca teorias, crenças, interesses, preconceitos, pontos de vista prévios, sentimentos piedosos, culpas e toda a sorte de clichês visuais e sonoros que aderem à nossa percepção e nos fazem acreditar que conhecemos o mundo” (LINS, 2004, p. 12). Trata-se de uma obra que, além de expressar mundos diversos, expressa os movimentos subjetivos dos personagens que, ao se depararem com os dispositivos fílmicos, também se deparam com suas singularidades e assim se revelam sujeitos múltiplos perante a câmera. Neste instante, ocorre o jogo de cena, produzido e, ao mesmo tempo, capturado como acontecimento³ por Eduardo Coutinho.

No espaço de filmagem são permanentemente atualizadas experiências singulares estimuladas pelo aparato cinematográfico. Produzido pelo ambiente de gravação e pelo próprio diretor, este instante dá à luz um movimento que transforma o entrevistado em personagem, e provoca o surgimento de uma experiência a que chamaremos de narração fabulada. Uma narração cuja propriedade não obedece a idealizações prévias, onde a verdade do personagem reside na fronteira, na passagem entre a sua verdade e o que ele próprio se propõe a relatar. É justamente neste movimento, no devir, que encontramos a ambiguidade da obra de Coutinho e onde situamos a presente pesquisa.

As tensões, próprias do jogo, são também evidenciadas nos elementos da concepção audiovisual do documentário de Eduardo Coutinho. Nesse ambiente complexo e cheio de sutilezas “não se faz o jogo, o jogo se joga” (HUIZINGA, 2010, p. 43). Assim, a pesquisa será também tomada como um jogo, que se faz através das relações traçadas entre o pesquisador e seu objeto. Um jogo em que estão presentes as regras, os modelos e principalmente permeada por um pensamento desconstrucionista.

Muito já foi dito sobre o cinema de Coutinho: reflexões sobre a ética, quando acusado de manipular seus entrevistados ou promover uma estética da pobreza; questões sobre autorialidade, quando se investiga onde começa e onde termina a marca subjetiva e autoral em seus filmes; além da quase esgotada discussão sobre verdade e realidade, que permeia já há algum tempo os debates sobre documentário. O que se sabe é que Eduardo Coutinho representa um dos mais fundamentais cineastas brasileiros exatamente por apresentar uma obra capaz de repensar permanentemente os atributos do cinema, além de fazer emergir novos

³ O conceito de acontecimento é fundamental para a compreensão das diretrizes desta pesquisa. Será aprofundado, tendo em vista as teorias propostas por Gilles Deleuze, no capítulo 04.

parâmetros sobre o processo de construção de sentidos que surgem ao operar concomitantemente os mecanismos do controle e da imprevisibilidade.

Ao nos debruçarmos sobre a filmografia de Eduardo Coutinho, podemos notar que, ao mesmo tempo em que sua obra permite estruturar o que seria um documentário mais objetivo, através de uma metodologia em torno de entrevistas e temas, tal dinâmica também aponta para a desestabilização dos modelos de identidades fixas. Seus filmes revelam personagens cuja construção é estimulada através de uma metodologia de realização sem maiores artifícios, mas que acabam por evidenciar a multiplicidade do sujeito. Coutinho, em sua obra, problematiza a condição humana, pois não encobre seus personagens de uma totalização tipificada. Ao contrário, liberta o personagem para se re-inventar em cena.

Tais significações encontram abrigo no deslocamento das identidades. Ora, nos filmes de Coutinho conhecemos personagens desprendidos de uma tipificação idealizada, ou seja, eles são mais de um ao mesmo tempo. Podemos ser surpreendidos por uma dona de casa que é apaixonada por sua família, mas que mente em algumas situações e não fala com o filho há anos: ou uma senhora que se considera uma ótima mãe e avó dedicada, mas que não acredita em Deus: ou uma garota de programa que se diz feliz e que não pretende abandonar sua profissão, mas ao mesmo tempo tem pensamentos suicidas. Os seres são múltiplos e essa multiplicidade é exibida em sua dimensão mais lúdica: a do jogo de cena engendrado por Eduardo Coutinho.

Apostamos, então, na premissa de que Coutinho propõe um jogo: um jogo que é jogado entre ele, o personagem, o cinema e seus espectadores, e que se amplia através de sua metodologia no exercício da *mise-en-scène*. O jogo se dá na cena. É elaborado para a cena e produz novas cenas. Neste espaço de enunciação, o jogo adquire um papel fundamental na realização cinematográfica e designando a indecidibilidade a respeito de um referente falso ou verdadeiro, uma vez que suas cenas remetem à desestabilização das oposições fechadas da verdade e da mentira, da espontaneidade e da encenação.

Assim, o jogo da obra de Eduardo Coutinho equilibra-se entre o controle e o imprevisível, entre a ordem e o acaso, entre a regra e o acontecimento. Moldado por uma metodologia de realização bem definida e estruturada, o diretor acaba libertando acontecimentos que são produzidos e capturados simultaneamente.

A presente pesquisa pretende, então, problematizar questões acerca do jogo de cena dos filmes de Eduardo Coutinho colocando algumas perguntas: O que constitui a estrutura cinematográfica e o que constitui o acontecimento? Em que medida o jogo se institui como dispositivo fundamental na concepção de seu cinema? Que elementos da linguagem

cinematográfica são misturados no instante para fomentar o jogo de cena como acontecimento na obra de Eduardo Coutinho? Como o jogo de cena se produz entre a estrutura e o acontecimento?

Para refletir sobre tais questões dividimos a dissertação em cinco capítulos. No capítulo dois, uma revisão sobre os movimentos cinematográficos de Eduardo Coutinho é elaborada, inserindo o diretor no meio cinematográfico e caracterizando sua filmografia e sua história. Retomamos algumas teorias acerca de sua obra com a revisão de artigos e livros a respeito. No capítulo três, apresentamos as dinâmicas da encenação que estruturam a cena nos filmes de Eduardo Coutinho. A partir do aprofundamento dos elementos estéticos e discursivos do cinema documentário de Coutinho, são analisados os dados que modelam a cena. A encenação é pensada tendo como premissa que encenar é colocar em cena, e tais movimentos são envolvidos pelas ações dos personagens e do diretor interceptadas pelo aparato de captação de imagens. Autores como Jacques Aumont, David Bordwell e Vilém Flusser oferecem as teorias apresentadas neste capítulo e se juntam aos pensadores que problematizam as questões do documentário no cinema, como Consuelo Lins, Cezar Migliorin e Jean-Louis Comolli.

No capítulo quatro, o cinema é pensado como acontecimento e não apenas como estrutura (regra), e nossos olhares são direcionados aos efeitos que são produzidos pela máquina cinematográfica. A partir da ideia de cinema como acontecimento, chegamos ao conceito de fabulação, bem como ao movimento de construção de um personagem por ele próprio e a sua *auto-mise-en-scène*. O conceito de fabulação, pensado por Gilles Deleuze (2005) ao analisar o cinema moderno, é aprofundado neste momento, mas para chegar a tal conceito temos que percorrer um caminho de análises: começar com os modelos de verdade, passar pelas potências do falso e pela figura do falsário para, então, caracterizar a fabulação. Os personagens de Eduardo Coutinho são encarados como falsários e sua construção como fabulação. Deleuze é o condutor do capítulo através de seus conceitos, a começar pelo de acontecimento, e de seu pensamento em torno do cinema.

No capítulo cinco nosso objetivo é fundamentar o conceito de jogo. Para isso, elegemos três direções, formuladas por três diferentes autores, que concebem o jogo de diferentes maneiras: Johan Huizinga ao se referir ao jogo como regra; Roger Caillois, que pensa o jogo através de modelos e categorias; e Jacques Derrida que traz para a dissertação uma questão chave: o pensamento em torno do jogo como desconstrução. Na sequência de tais conceituações analisamos as bases destas três concepções: as regras, os modelos e a desconstrução na obra de Eduardo Coutinho. Ao aprofundarmos o conceito de jogo e aplicá-lo

à realização cinematográfica de Eduardo Coutinho chegamos à formulação do que estamos chamando de jogo de cena e justificamos o porquê de o situarmos entre a estrutura de uma metodologia e uma dada ordem de acontecimentos. Mais explicitamente, explicamos que elementos caracterizam tais regras estruturais e que movimentos expressam o acontecimento. Estamos no cerne de um dilema, que trataremos de problematizar.

É importante sinalizar que esta é uma dissertação que pretende traçar relações entre o pensamento da desconstrução e o cinema de Eduardo Coutinho. Desta forma, os caminhos a serem percorridos já partem de algumas premissas: não acreditamos na distinção entre gêneros, ou melhor, temos em mente que os filmes são múltiplos e se alternam em diferentes modalidades em sua duração. Os modelos classificatórios, portanto, são aqui desconsiderados. As oposições binárias como verdade e mentira, realidade e ficcionalidade, por tanto tempo postas no centro do debate intelectual, são aqui descentralizadas. Algumas pistas já começam a ser lançadas no capítulo quatro, onde experimentamos o gosto pela potência do falso, onde evidenciamos a força das potências e não dos modelos, onde rachamos os lugares fixos que privilegiam as oposições em detrimento da marginalidade e dos deslizos. Esta discussão toma corpo no capítulo cinco. Nele avançamos através das teorias de Derrida em direção a algumas rupturas em relação à presença moral de qualquer espécie de julgamento prévio. Assim, este capítulo dimensiona a presença do pensamento da desconstrução acerca da cinematografia de Coutinho.

Independente de quaisquer juízos de valor em relação aos filmes analisá-los-emos descartando qualquer princípio definido como original, mas problematizando as definições até então impostas. Sem subestimar a perspicácia de uma criação, com suas regras, seus modelos, e suas estratégias, tentamos explorar o espaço paradoxal em que se situa tal realização: entre a estrutura e o acontecimento. Se cinema é controle, existe espaço para o acaso? Como ele se dá? O jogo de cena é um movimento do acaso e/ou do controle? O que, de fato, Coutinho quer documentar em seus filmes? Talvez o cinema, neste caso, ganhe o status de sujeito e objeto ao mesmo tempo.

O que sabemos é que obra de Eduardo Coutinho parece provocar algumas perturbações. Identificamos uma potência de instabilidade, que consideramos pertinente para o avanço em uma discussão sobre os procedimentos comunicacionais do cinema. Coutinho desestabiliza os modelos, brinca com os gêneros, reverte a própria perspectiva aos subverter os conceitos de verdade e ficção e os lugares de sujeito e objeto em seus filmes.

Não somos ingênuos para afirmar que o cinema de Coutinho representa uma reinvenção do cinema brasileiro, nem tampouco que produz rupturas significativas em relação

aos modelos antecessores, como o Cinema Verdade. Acreditamos, porém, que o cinema que ele realiza é, sim, um cinema que promove discussões importantes no meio acadêmico (basta que se verifiquem as pesquisas que se propõem a revisitar sua obra), uma vez que traz à tona questões sobre os limites entre a invenção e a espontaneidade na encenação cinematográfica.

Assistimos, atualmente, uma proliferação de filmes que nos colocam no limiar de um paradoxo e que suscitam dúvidas em relação ao que assistimos. Filmes ditos de ficção, que engendram em seus procedimentos movimentos oriundos do documentário e filmes considerados documentários, onde a crença nas imagens do mundo apresentadas como verídicas tornam-se frágeis, pois elementos ficcionais de encenação são introduzidos nas cenas. Poderíamos pensar que há um caminho percorrido que aponta para uma valorização à indiferenciação entre os gêneros. A obra de Coutinho está imbricada nestes movimentos, o que favorece a reflexão por esta pesquisa proposta, que parte de um ponto crucial para o seu desenvolvimento, ao pensar o cinema como potência e não como modelo.

A dissertação *O Jogo de Cena de Eduardo Coutinho: entre a estrutura e o acontecimento* nasce no encontro do material empírico com o teórico, uma vez que as idéias embrionárias que deram origem a esta pesquisa são oriundas da observação dos filmes. A proposta, então, é refletir sobre o documentário de Eduardo Coutinho, estruturando-o através da relação do jogo com a cena, a partir da observação da obra específica em convergência com os conceitos desenvolvidos em pesquisa bibliográfica. Para isso, a pesquisa bibliográfica completa a análise das imagens e vice-versa. Ambas se dão em confluência, não serão separadas.

Desse modo, partimos para nossa pesquisa qualitativa e com caráter exploratório. Esta análise partirá de uma revisão bibliográfica dos textos que pensam a obra de Eduardo Coutinho, mas principalmente relacionando sua obra com a operacionalização de conceitos retirados do pensamento de Huizinga, Caillois e Derrida, para pensar o jogo; Aumont e Bordwell, para refletir sobre a encenação; e Deleuze para aprofundar os conceitos de fabulação e acontecimento. A partir da identificação dos diferentes pensamentos em torno do jogo e do alargamento dos principais conceitos que permeiam a dissertação, algumas imagens serão analisadas. As cenas escolhidas situam-se entre a estrutura e o acontecimento, modelando a discussão central proposta.

A escolha do *corpus* não se deu gratuitamente. A obra de Eduardo Coutinho é vasta e nos dá a ver filmes de diferentes concepções de cinema, indo desde a ficção na década de 1960, passando por programas televisivos até sua principal fase: a de documentarista, que

começa no ano de 1984 com a finalização do filme *Cabra Marcado Para Morrer*, e tem seu apogeu no final dos anos noventa e início do século XXI.

As análises nem sempre serão limitadas por uma cena. Em alguns momentos tratamos de filmes como um todo. Tais imagens são retiradas dos filmes *Babilônia 2000* (2001), *Edifício Master* (2002), *Jogo de Cena* (2006) e *As Canções* (2011). As cenas não estão decupadas, escolhemos alguns pontos que nos parecem apropriados e que justificam a discussão proposta no capítulo. Pode ser parte da fala do entrevistado, um gesto, um silêncio, mas também pode ser um movimento de câmera, uma intromissão de Coutinho, um tipo de enquadramento, um detalhe do cenário. A escolha dos filmes obedece ao caráter observacional da proposta. Um tanto quanto aleatória, alguns dirão, mas tal definição passa por uma eliminação por redundância, em alguns casos e de relevância em outros. Os filmes *Babilônia 2000*, *Edifício Master* e *Jogo de Cena*, são obras que se diferem em suas concepções de realização e seus dispositivos de filmagem obedecem a critérios distintos. Já o filme *As Canções* foi incluído, pois é mantenedor de um modelo, uma vez que os filmes que o antecedem (*Jogo de Cena* e *Moscou*) possuem características semelhantes no que toca os dispositivos de filmagem e as regras de realização (o que é de grande relevância para a pesquisa).

Os modelos de análise propostos por alguns autores nem sempre correspondem às investigações particulares, o que nos obriga a apontar algumas decisões metodológicas adotadas para responder aos nossos objetivos. Primeiramente, acreditamos que mantendo a parte da análise empírica paralela à análise teórica, nossos objetivos serão mais facilmente contemplados e nossas conclusões melhor formuladas. A parte prática da pesquisa será sublinhada pela teórica e vice versa. Apostamos nas conexões diretas, nos encontros, na modelagem e não na separação, no isolamento de exemplos práticos que representariam as ligações teóricas referidas no corpo da dissertação.

A metodologia de análise de cenas e filmes, bem como o meio utilizado para alcançar nossos objetivos no decorrer da pesquisa são operacionalizados através dos seguintes passos:

- 1- Assistir a todos os filmes de Eduardo Coutinho (pesquisa exploratória);
- 2- Observar em cada um deles os movimentos que nos chamam atenção acerca de suas estratégias de realização, no que concerne à estética, à técnica e ao discurso (pesquisa exploratória e cartográfica);
- 3- Estudar a obra de autores que, por meio de seus conceitos, possibilitam um olhar sobre os movimentos, identificados pela pesquisa, na obra de Eduardo Coutinho (pesquisa bibliográfica);

- 4- Escolher, entre a filmografia disponível, as obras que pretendemos trabalhar, excluindo filmes por redundância;
- 5- Através da pesquisa exploratória e bibliográfica, aprofundar os principais conceitos a serem trabalhados: acontecimento, encenação, fabulação, jogo e desconstrução. Derivações destas perspectivas também serão articuladas;
- 6- Avaliar nas cenas e/ou filmes selecionados a pertinência dos conceitos pesquisados, explicitando as relações entre a teoria e o objeto empírico.

Assim, podemos dizer que nossa pesquisa começa e termina no próprio filme. Nasce da observação empírica das obras e se desenvolve através do aprofundamento conceitual, cujas diretrizes são aplicadas aos filmes. Neste percurso, os filmes descolam-se deles mesmos, sendo reinventados pelas ferramentas teóricas.

Ainda que não nos apeguemos a nenhuma formalidade mais exata na concepção das análises, elas são inscritas em alguns critérios: as cenas, ou o filme como um todo analisado, tem como foco de observação aquilo que estamos tratando no capítulo, ou seja, se a reflexão é da ordem da encenação (conforme capítulo três), a análise do material empírico terá como base os fundamentos de tal conceito, que é balizador das teorias apresentadas em questão. Se estamos expondo o pensamento em torno da fabulação (caso do capítulo quatro), observamos quais as diretrizes da fabulação e seus mecanismos nos dão a ver na cena (ou filme) analisado.

Algumas variáveis, ainda que por vezes mais genéricas, também servem de base para os movimentos de análise. O *mise-en-cadre*, (o que compõe o quadro cinematográfico), a *mise-en-scène*, (os movimentos no interior da cena) e a montagem, que, segundo Eisenstein (2002), correspondem às categorias que modelam a realização cinematográfica, dividem a atenção com o pensamento que recai sobre o cinema enquanto aparelho, a metodologia e a encenação. O que o aparelho faz dizer? Quais as concepções metodológicas de Coutinho? O que Coutinho coloca em cena e como? São perguntas que representam as variáveis de apoio às análises e que suscitam discussões acerca da linguagem e da estética do cinema de Eduardo Coutinho, além de remeterem também a uma reflexão dos elementos técnicos, éticos e discursivos da obra. Por fim, é importante salientar que o jogo é referência que toca a cena e torna-se diretriz para o aprofundamento das questões exploradas na pesquisa, tanto no que dizem respeito às teorias de base, como no que se refere às análises empíricas propriamente ditas.

O principal objetivo da pesquisa torna-se, então, atingir o momento em que o rigor metodológico de Coutinho encontra a vitalidade da palavra, em seu estado mais pulsante, inédito e vivo na cena. Onde o acaso costura o contrato entre o diretor e o personagem e as

regras podem ser vistas como instrumentos que produzem acontecimentos. Nossa aposta é que podem ser estas as premissas de Coutinho. Nas próximas páginas propomos uma reflexão sobre a obra de um diretor que pensa o cinema como criação e o processa como uma invenção: inventam-se personagens em suas próprias vidas, inventa-se um diretor no exercício de sua *mise-en-scène*. Nesse entrelaçamento, modela-se um território de gêneros rachados que se transformam em “sistemas”, como ele mesmo define. Assim, emergem frestas que são preenchidas pelo jogo de cena. Essa é a direção de nosso pensamento.

2 EDUARDO COUTINHO (UM PRÓLOGO)

Por se tratar de um diretor em plena atividade (do ano dois mil até o momento ele lançou comercialmente sete documentários), e por trazer à tona uma série de discussões relevantes para o universo do cinema, como as ligadas aos limites entre os gêneros, à *performance* do personagem real em cena, à memória, à política, etc, a filmografia de Eduardo Coutinho suscita reflexões diversas e que se tornam a base para a produção de artigos, teses, críticas e livros. A obra mais completa e que dá conta de um histórico de sua produção até o ano de 2004 é o livro de autoria de Consuelo Lins: “O Documentário de Eduardo Coutinho: televisão, cinema e vídeo” (2004). Nesse livro, a autora desenvolve uma análise cronológica da produção de Coutinho, enquanto promove uma reflexão sobre seu estilo e sua metodologia. Além dessa publicação, mais duas obras têm seu conteúdo estritamente voltado para o específico de Coutinho, e curiosamente são dois livros-entrevistas que têm seu teor concentrado nas palavras de Coutinho sobre sua própria trajetória: trata-se de um dos volumes da série “Encontros” (2009), organizada por Felipe Bragança, que contempla a transcrição de uma série de entrevistas concedidas por Coutinho de 1984 a 2008, e o livro “O Cinema Segundo Eduardo Coutinho”, de 2003, onde o diretor concede uma entrevista para Claudio Valentineti.

No exercício da escrita para a presente dissertação, procuramos desenvolver uma busca por trabalhos acadêmicos que se inserissem neste tema, que tem como base a obra do cineasta. Ao pesquisar em bancos de teses e dissertações, como o Portal Capes e o IBICT, verificamos que algumas questões caras às teorias da comunicação e do cinema são recorrentes nos trabalhos publicados sobre Eduardo Coutinho. Encontramos no Banco de teses e dissertações da Capes 7 (sete) teses e 25 (vinte e cinco) dissertações que vinculam a filmografia de Eduardo Coutinho aos respectivos temas de pesquisa. Os limites entre ficção e documentário, a encenação de personagens, a importância da oralidade em seu cinema, a ética no documentário, a representação da verdade e da mentira, a metodologia de entrevistas, a memória, o sentido da política em seus filmes, a representação do tempo, o espaço do real são temáticas presentes nas pesquisas, além de diversos artigos, dissertações e teses que se detêm na análise de uma obra específica de sua filmografia.

É o caso da tese intitulada “Santo Forte: a entrevista no cinema de Eduardo Coutinho”, defendida em 2009 por Giovana Scareli, na Universidade Estadual de Campinas. Através da investigação do filme Santo Forte, enfoca diferentes aspectos ligados ao método de

entrevistas. Sobre este filme também se debruça Verônica Ferreira Dias em sua tese defendida em 2010 na Universidade de São Paulo, denominada “A Construção da Realidade: o estudo do processo criativo de Eduardo Coutinho na elaboração do documentário Santo Forte”⁴.

Das vinte e cinco dissertações averiguadas no Portal Capes, algumas também partem de um filme específico para o aprofundamento de teorias ligadas aos processos de comunicação da obra. O filme “Cabra Marcado para Morrer”, por exemplo, é ponte para as diretrizes de 04 pesquisas publicadas. Entre elas: “Do Cabra Marcado para Morrer aos cabras Marcados para Lembrar: memória e construção de sentidos da ditadura de 1964”, de Cíntia Christiele Braga Dantas, defendida em 2008 na UFRJ e “Cabra Marcado para Morrer: mosaico de fragmentos no documentário de Eduardo Coutinho”, de Hugo de Almeida Harris, de 2008, defendida na PUC-SP⁵.

Ainda que a maioria das dissertações sobre Coutinho seja impulsionada por filmes, cujas direções apontam para a pesquisa de determinado assunto (como vimos acima), também verificamos em nossa busca as que tratam da obra de Coutinho como um todo, ou em que o cineasta é pano de fundo para o aprofundamento de questões relacionadas aos movimentos cinematográficos. Por este prisma podemos destacar, entre outras pesquisas, as seguintes: “O espaço do real: a metalinguagem nos documentários de Eduardo Coutinho”, de Verônica Ferreira Dias, defendida em 2003, na PUC-SP; “O sentido da política nos documentários de Eduardo Coutinho”, de 2006, por Simone Almeida Jubert, da Universidade Federal de Pernambuco; “Memória Filmada: estudo do documentário de Eduardo Coutinho como possibilidade de entrecruzamento entre as narrativas histórica e cinematográfica”, defendida por Priscila Patrícia dos Santos, em 2008, também na Universidade Federal de Pernambuco; “Figuras do real: a história do Brasil na arte do cinema”, de 1994, por João Januário Furtado Guedes, UFRJ; “Depois da revolução, a televisão: cineastas de esquerda no jornalismo

⁴ Além destas duas teses, foram identificadas as seguintes teses que tem sua problemática vinculada à Eduardo Coutinho: “Entre o Ócio e o Ilícito: representações do tempo livre no cinema brasileiro contemporâneo”, de Carlos Eduardo Machado Fialho, defendida em 2005, UFRJ; “Deus está no particular. Representações da experiência religiosa em dois documentários brasileiros contemporâneos”, de Cláudia Cardoso Mesquita, defendida em 2006, Universidade de São Paulo; “Documentário e performance: modos de a personagem marcar presença no cinema de Eduardo Coutinho”, de Cláudio Roberto de Araújo Bezerra, defendida em 2009 na Universidade Estadual de Campinas; “Janela Indiscreta: a simulação do mundo vivido no audiovisual”, de Débora Cristine Rocha, defendida em 2009 na PUC-SP.

⁵ Com este mesmo perfil também destacamos as seguintes dissertações: “Transformações no mundo do trabalho na região norte do grande ABC: uma análise compreensiva a partir do filme Peões”, de Cristiano Estanislau, defendida em 2010 na Universidade Metodista de São Paulo; “Eduardo Coutinho: jogo de memória, uma análise do filme O Fim e o Princípio”, defendida por Fernando Henrique de Meneses Oliveira Filho, em 2008 na PUC-RJ; “Narrativas e Resiliência em Jogo de Cena”, de Hilda Maria Huet de Castro de Arruda Villaça, defendida na Universidade Paulista em 2010; “As faces do Edifício Master: um estudo sobre faces em entrevistas de cinema documentário”, defendida em 2009, na PUC-SP, por Maria Estela Maiello Modena; “Radiografia da metrópole carioca: registros da cidade no cinema e os paradoxos da sua imagem”, defendida em 2006, na PUC-RJ, por Michelle Cunha Salles.

televisivo dos anos 1970”, defendida em 2008, na UFRJ, por Igor Pinto Sacramento; “A enunciação e a reflexividade no cinema documentário: aproximações teóricas, filmográficas e uma realização”, defendida por Douglas da Silva Barbosa, em 2010, na Universidade Federal de Goiás; “Fragmentos de realidade: as estéticas cinematográficas construídas pelo Cinema Verdade francês e pelo Cinema Direto americano e suas relações com o documentário brasileiro contemporâneo”, defendida por Adriana Maria Cursino de Menezes, em 2001 na UFRJ.

A presente dissertação pretende analisar a obra de Coutinho sob a ótica do jogo de cena sublinhado pelo paradoxo da estrutura e do acontecimento. Este foco particular não foi encontrado em nossa pesquisa de estado da arte, o que confere originalidade à proposta desta investigação. Obviamente, não se parte do zero. Uma pesquisa, de certa forma, sempre dá continuidade a outras já realizadas. Por isso, a leitura de artigos, dissertações e teses sobre a obra de Eduardo Coutinho são referência para a produção deste recorte proposto. Além de uma busca por trabalhos acadêmicos publicados e críticas de filmes, o projeto será amparado por uma bibliografia ligada à teoria da comunicação e da filosofia, principalmente para aprofundar os conceitos que fundamentam tal pesquisa: jogo, encenação, fabulação, acontecimento e desconstrução.

Eduardo Coutinho é um contador de histórias, ou melhor, tem o papel de provocar o surgimento de histórias. Em seus documentários, ele se tornou um mediador de universos particulares, onde a câmera serve de estímulo para que os personagens se reinventem em suas narrativas. Cara a cara com o diretor, em um acontecimento cinematográfico, histórias são relatadas e singularidades são reveladas: religiosidade e crença nos morros cariocas, dramas e anseios de uma classe média solitária, nostalgia de militantes, dramas do universo feminino são exemplos de temas atualizados na tela. Comolli (2008, p. 100) coloca que o “cinema faz surgir o mundo como filmável”. Eduardo Coutinho, em seus filmes, desprende a realidade do mundo real e assume também a realidade como ethicidade⁶, sem torná-la ficcional. Esse é o jogo.

A obra de Coutinho potencializa o cruzamento dos olhares. Nela estão contidos os olhares do diretor e do personagem. A cena abriga essa geometria, que como em uma dança constituem a significação. Coutinho em entrevista concedida ao jornal *O Globo* (2010) fala que o que filma é uma relação, estabelecida entre quem está do outro lado da câmera e ele.

⁶ Conceito desenvolvido por Suzana Kilpp, ethicidades são entendidas como as subjetividades virtuais – durações, personas e personagens, objetos, fatos e acontecimentos – que a televisão dá a ver como tais, mas que são, na verdade, construções televisivas (KILPP, 2002, p. 210). Neste projeto, as ethicidades serão pensadas para os meios audiovisuais em geral, não restrito as formas televisivas, mas ampliadas ao cinema.

Podemos pensar, então, que o resultado parece ser uma imagem pontuada pelo aqui/agora em que ambos estão implicados. Trata-se de uma espécie de confronto atravessado pela câmera, ou seja, a consciência de que se está sendo filmado é essencial para que os personagens existam. Esta afirmação parece óbvia, mas não é. Para Xavier (2003, p. 230), “há um “desejo de apropriação da cena” por parte do personagem no momento em que ele percebe a filmagem como “afirmação de si”. Os personagens, então, revelam-se inscritos em um espaço público (podemos pensar a câmera também assim), onde os sujeitos compõem versões de si mesmos. O autor acredita que há um quê de confissão nos depoimentos apresentados e que “a intimidade, o falar de si é o que torna quem fala um personagem no sentido etimológico do termo (ou seja, uma figura pública)” (XAVIER, 2003, p. 230).

Coutinho acaba, assim, gerando um impasse: as pessoas mostram-se de uma maneira espontânea ou controlada e manipulada? No final, pode ser que sejamos todos tocados por atuações que vão além do possível e do que pode ser crível, e devem ser separadas de qualquer julgamento. Podemos dizer que o cinema de Coutinho produz uma nova narração que não é mais aquela, arraigada a experiências passadas, mas metamorfoseada em relatos recém inventados. Benjamin coloca que “comum a todos os grandes narradores é a facilidade com que se movem para cima e para baixo nos degraus de sua experiência, como numa escada. Uma escada que chega até o centro da terra e que se perde nas nuvens” (1996, p. 215). Por isso, não devemos ter a obsessão de querer encontrar a realidade pura nas histórias relatadas, em uma espécie de “desejo-confortável-do-real-exposto”⁷, pois, com isso, nos tornamos cegos às virtualidades do cinema.

O gênero documentário “persegue o realismo como uma utopia” (COMOLLI, 2008, p. 45), pois a reprodução do mundo como ele é jamais será capturada. Seria uma pretensão a busca por um mundo dado, seria como a imagem de um mundo morto. O discurso cinematográfico dá vida ao mundo, expressando a invenção produzida no encontro. O jogo do documentário de Coutinho reside exatamente nessa esfera: escapa das amarras do bem e do mal, da verdade e da mentira, das relações entre produtores e espectadores, próprias das regras da “vida corrente”, que correspondem à ordem da moral, elevando-se a uma narrativa que desconstrói esses antagonismos, transmutando-se em jogos de cena; esses fabuladores das novas ordens do mundo.

A marca do encenador está expressa nos filmes Eduardo Coutinho, e é mais uma peça a ser analisada no interior do jogo que existe na cena. Ao fazer das palavras de Barthes suas

⁷ Expressão utilizada por Felipe Bragança em crítica a respeito do filme *Jogo de Cena*, publicada na revista eletrônica Cinética, em outubro de 2007.

palavras, Aumont chama atenção para o fundamento da presença do autor em uma obra. Para Barthes “não há voz neutra, e se, por vezes, esse neutro, esse branco da voz aparece, é para nós um grande terror, como se descobríssemos, aterrorizados, um mundo imóvel, onde o desejo estaria morto” (AUMONT, 2008, p. 32). Mesmo que seus filmes, por vezes, possuam uma aura de simplicidade, eles carregam uma carga autoral. Tais marcas são representadas, entre outras coisas, pelo rigor metodológico de seu processo e pela identificação de recorrências de linguagem e estética que acabam apontando modos singulares de realização.

Os filmes de Coutinho não levam a sério o documentário, pelo menos não o tradicional. “O jogo é diametralmente oposto à seriedade” (CAILLOIS, 1990, p. 8). Nesse sentido, Coutinho nos dá a ver em suas cenas o resultado de um esforço de se descomprometer com o que é ordinário, clichê, total. Esses componentes não têm relevância. A meta é desafiar a seriedade da realidade para produzir a realidade da cena. Ao embaralhar os papéis de pessoa/personagem e autor/ personagem ele liberta o filme para o caráter inventivo da realidade, encontra a ficção no documentário do mesmo modo que extrai a verdade da ficção. Seus filmes evidenciam uma verdade extraordinária. É o que caracteriza também o jogo:

Visto que não pertence à vida “comum” ele se situa fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos e, pelo contrário, interrompe este mecanismo. Ele se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma, que consiste nesta própria realização. É pelo menos assim que, em primeira instância, ele nos apresenta: como um intervalo na nossa vida cotidiana (HUIZINGA, 2010, p. 11).

Ao vislumbrar o jogo como estratégia fundante na produção de seus filmes, percebemos no embate com um paradoxo: estamos vendo filmes que retratam realidades, mas somos envolvidos em um véu de ambiguidades, fazendo com que experimentemos também um intervalo entre realidades previsíveis e contraditoriamente mundanas. “Se, portanto, não for possível ao jogo referir-se diretamente às categorias do bem e da verdade, não poderia ele talvez ser incluído no domínio da estética?” (HUIZINGA, 2010, p. 9).

Chegamos assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica intimamente ligada à primeira é que o jogo não é vida “corrente” e nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria (HUIZINGA, 2010, p. 11).

Sendo o jogo tratado por Huizinga como uma evasão da vida real e sendo o jogo proposto como estrutura da obra de Eduardo Coutinho por esta pesquisa, o diretor nos coloca em uma situação dúbia em relação às suas imagens. Seus personagens relatam experiências

em um nível que não é mais o da vida comum, eleva-se para a ordem do imaginário como que em fuga da “vida corrente”. Uma fuga que, em última instância, configura o jogo que institui inclusive aquilo que chamamos vida real.

O real seria, portanto, aquela parte do mundo que não é apreendida em nenhuma narrativa, que escapa a todas as narrativas já formadas. Que demanda uma nova narrativa, ou desafia a narrativa. Real – o que já está aqui sem ser apreensível e que nos apreende a nós, sob a forma de acidente, lapso, surpresa, gag, pane, afasia, silêncio ou grito. Em contrapartida o que chamamos de realidade, e que se coloca no plural, concerne às elaborações práticas conduzidas pelas diferentes narrativas dos diferentes pólos de poder. Realidade sindical, patronal, etc. Cada qual com sua realidade, cada qual com sua narrativa, em representações (COMOLLI, 2008, p. 100).

Para se aproximar de realidades, Eduardo Coutinho utiliza, na maioria de seus documentários, uma metodologia similar: elege um universo a ser retratado e vai ao encontro de personagens que habitam estes espaços. Sua equipe realiza pré-entrevistas e depois, no momento da gravação, Coutinho entra em cena, entrevistando alguns personagens escolhidos previamente na etapa de pesquisa. Na gravação, o que se vê são depoimentos gravados, geralmente, em planos médios e frontais que se alternam com planos mais fechados. Não há planos de cobertura, o que vale é o instante capturado, que aparentemente sem muitos artifícios, retrata o inesperado das histórias.

Para Ismail Xavier (2003, p.223), o que chama atenção nos filmes de Coutinho é “o caso extremo em que a entrevista é a forma dramática exclusiva e a presença das personagens não está acoplada a um antes e a um depois, nem a uma interação com outras figuras do seu entorno”. Nesse sentido, o depoimento de alguém sobre suas próprias experiências consegue escapar da reprodução de clichês. Há uma definição de identidades em deslize gerada pelo movimento de construção de um personagem que Coutinho estimula através de sua metodologia. Nesse instante, seus filmes se distanciam ainda mais das reportagens televisivas, que parecem provocar o esvaziamento do sujeito enquanto potência instável e mutante. Xavier continua: “Dentro de diferentes tons e estilos, cada conversa se dá dentro daquela moldura que produz a mistura de espontaneidade e de teatro, de autenticidade e de exibicionismo, de um fazer-se imagem e ser verdadeiro” (2003, p. 223).

Assim, Coutinho aponta para a recusa de uma forma de representação ideal no que concerne às escolhas temáticas. Por exemplo, para abordar o tema da religião e sincretismo popular, o diretor sobe o morro na favela Vila Parque da Cidade, na zona sul carioca e entrevista moradores sobre suas experiências com a fé, caso do filme Santo Forte (1999); para traçar um perfil de Luis Inácio Lula da Silva, que na ocasião era candidato a presidência da república, Coutinho entrevista metalúrgicos, companheiros de Lula nas grandes greves no

ABC paulista no final da década de setenta e início dos oitenta, como fez em *Peões* (2004). Os dispositivos e os limites de tempo e espaço tornam-se mais importantes que o próprio tema e, assim, o diretor trava um embate com os estereótipos.

Eduardo Coutinho, em seus mais recentes filmes (*Jogo de Cena*, 2006, *Moscou*, 2009 e *As Canções*, 2011), vem explicitando cada vez mais o que sempre pareceu ser uma premissa de sua direção: a aposta no componente cênico que envolve o cinema. Os três filmes colocam seus personagens sobre o palco de um teatro. Tal elemento parece querer desprender o documentário de seu lugar seguro, libertando, de certa forma, o filme para a criação, para o enfeite, para o exagero e para a simulação. Da mesma forma, Coutinho também se solta, e encara sua própria atuação, além de reforçar o time de personagens reais com a presença de atores e atrizes profissionais. É dessa mistura entre o teatro e a vida que o jogo de cena é modelado.

A expressão “jogo de cena” é por nós assumida na análise proposta como aglutinadora de um estilo e de uma posição desestabilizadora frente ao cinema, cujas bases identificamos na obra de Eduardo Coutinho. O jogo de cena transcende o título do filme de mesmo nome de 2006 e dá sentido ao que o aparelho⁸ faz dizer. Ora aproximando-se, ora afastando-se do Cinema Verdade, a obra de Coutinho é aqui explorada a partir de suas próprias “fabulações” fílmicas, onde a noção do real é cortejada permanentemente pelo jogo de cena, que aparece como acontecimento. A ideia de que em seus filmes o cineasta brasileiro procura expressar antes o acontecimento da cena que outro que lhe sirva como referente pode ser considerado um ponto crucial para a análise de sua filmografia. Em seus documentários, um jogo aparentemente ingênuo revela a perspicácia de uma estratégia.

⁸ O meio cinem é, por esta pesquisa, pensado como aparelho, nos termos de Flusser. Tal conceito será aprofundado no capítulo seguinte.

3 O CINEMA COMO ESTRUTURA

3.1 A ESTRUTURA DA ENCENAÇÃO

O ato de filmar é uma atividade complexa. Não se filma sozinho. Não se filma sem ninguém, nem para ninguém. A questão que nos move neste capítulo é o que pulsa na cena e faz com que ela se modele. Desta forma, analisaremos os processos de constituição da cena cinematográfica, tanto no que se refere à presença da tecnologia, quanto o que toca a ordem da técnica e da linguagem. Assim, faremos uma análise das questões de realização acerca da obra de Eduardo Coutinho que demonstram em que medida a prática cinematográfica é também modelada por regras. Em outras palavras, nosso objetivo é fundamentar o que podemos chamar de círculo do fazer cinema, desenvolvendo um pensamento sobre a construção da cena na obra de Coutinho: com o que se filma e como se filma.

Neste sentido, o cinema será pensado como um sistema na perspectiva do conceito flusseriano de aparelho. Para Flusser (2002) os aparelhos compõem objetos que são produzidos, ou seja, trazidos da natureza pelo homem. O autor afirma ainda que “a atividade de produzir, manipular e armazenar símbolos (atividade que não é trabalho no sentido tradicional) vai sendo exercida por aparelhos. E tal atividade vai dominando, programando e controlando todo o trabalho, no sentido tradicional do termo” (FLUSSER, 2002, p. 22). Quer dizer que tomar o cinema como aparelho é analisá-lo em um lugar de mediação entre a natureza e a cultura. Um sistema capaz de produzir elementos manipuladores de códigos culturais. Um sistema formado pela estrutura que engendra uma indústria cercada por máquinas e por trabalhadores ao redor delas. Dessa junção surgem as obras.

Flusser (2002) sustenta a ideia de que instrumentos são prolongamentos e simulações dos órgãos do corpo humano e separa tais objetos em dois momentos e circunscritos sob dois tempos respectivamente. Os prolongamentos seriam os instrumentos concebidos pré-revolução industrial, como, por exemplo, a enxada, a flecha, o martelo; e os objetos simuladores dos órgãos seriam os que surgem na pós-revolução industrial, que são as máquinas. “Quando os instrumentos viraram máquinas, sua relação como o homem se inverteu. Antes da revolução industrial, os instrumentos cercavam os homens, depois as máquinas eram por eles cercadas” (FLUSSER, 2002, p. 21). Nessa perspectiva, podemos fazer uma analogia entre o cinema, como aparelho, e as câmeras e a tecnologia que ampara

seu funcionamento, como máquinas. Muitos são os elementos que modelam este aparelho (cinema), tanto de ordem tecnológica (instrumentos/máquinas como equipamentos de captação de imagem e som), quanto de ordem estrutural e metodológica (constituição da cena, *mise-en-scène* e encenação). Tratemos primeiro da tecnologia.

3.2 A MÁQUINA

O cinema é uma arte que não existe sem o desenvolvimento da indústria que evoluiu graças ao advento de tecnologias. São imagens em movimento tecnicamente captadas por um aparato específico e projetadas por equipamentos desenvolvidos para tal. Sendo assim, toda evolução destes equipamentos a que o cinema foi submetido em sua história, também revelou movimentos transformadores em sua estética e em sua linguagem. O cinema teve sua história sempre amparada pela experimentação tecnológica.

Os filmes concebidos pelos irmãos Lumière eram constituídos pela experimentação técnica de um equipamento recém inventado. Os modos de representação e expressão eram influenciados pelas limitações de recursos de um aparato de captação de imagens que precisava ser compatível com a gravação de planos sequencias de até um minuto de duração. Mais do que contar histórias, o conteúdo das primeiras projeções cinematográficas eram amarrados pela representação da própria invenção. Para além de cineastas, os irmãos franceses eram considerados cientistas técnicos.

No novo campo da imagem em movimento, Louis Lumière perseguiu uma linha coerente com essa trajetória técnico-científica, dedicando-se a experiências de observação e registro do real executadas por vezes de forma sistemática e com a câmera oculta. Alguns de seus filmes possuem mais de uma versão, com a repetição muito aproximada do ponto de vista, sugerindo o aperfeiçoamento sucessivo de um método de apreensão do movimento (DA-RIN, 2004, p. 28).

Com a estética do cinema documentário não foi diferente, ela foi tocada pelo desenvolvimento da história tecnológica que influenciou seus movimentos. O cinema direto, por exemplo, significou uma aproximação maior do cineasta com seu objeto, potencializando a relação compartilhada no ato da filmagem, uma vez que a evolução de uma dada tecnologia permitiu que fossem levados para a gravação máquinas menores, leves e de fácil manuseio. Isso acabou influenciando não só a relação entre quem filma e quem é filmado, como a construção dos personagens e de planos, res-significando as opções de encenação.

A gravação leve do som sincrônico faz surgir uma nova ligação entre fala, duração e corpos. A noção de performance entra em jogo [...] De cada lado da máquina há alguma coisa do corpo. Essa relação entre quem filma e quem é filmado via máquina significa a redução da distância que sempre se coloca no trabalho de *mise-em-scène*, e ao mesmo tempo aumenta a própria possibilidade de representar o íntimo (COMOLLI, 2008, p. 109).

A possibilidade do uso de câmeras, bem como de equipamentos de som mais leves e portáteis, não só aproxima o diretor de seu objeto, mas aproxima o seu objeto do mundo que o vê. É neste ponto que Comolli (2008) toca quando menciona a questão da *performance*. A construção de um personagem pelo entrevistado é estimulada por uma câmera que próxima, revela diretamente a presença do cinema na cena, e faz com que o personagem/ator adquira mais intensamente a consciência de que está sendo filmado. Os equipamentos possibilitados pelo avanço que o cinema direto operou favoreceram a exibição dos corpos de quem filma e de quem é filmado.

Vilém Flusser sustenta que os atos artísticos, políticos e científicos objetivam eternizar-se em imagens técnicas⁹. O autor coloca ainda que “como a imagem técnica é meta de todo ato, este deixa de ser histórico passando a ser um ritual de magia” (FLUSSER, 2002, p. 18). Ora, os personagens do filme de Coutinho eternizam suas histórias mediadas pelo aparelho, que transforma o evento em cena. A experiência narrada no encontro é espetacularizada, uma vez que a presença do aparato cinematográfico projeta a imagem do entrevistado para o mundo exterior. Dá-se então a construção “mágica” de um personagem que no momento da filmagem se mostra conforme suas próprias vontades e vaidades.

As imagens técnicas escondem a realidade de um mundo concreto que não interessa a Eduardo Coutinho, e nem mesmo a seus personagens. Segundo Flusser (2002, p. 8), “O caráter mágico das imagens é essencial para a compreensão de suas mensagens”. O que vemos são máscaras assumidas como construtos da ordem do imaginário. Coutinho oferece as máscaras e não as disfarça. Elas definem os personagens que ele procura e apresentam novas realidades, absorvidas e projetadas pelo cinema.

Coutinho de certa forma desmistifica o caráter pejorativo das imagens técnicas ao utilizá-las como produtoras da significação de seu cinema. Elas potencializam o efeito mágico, a verdade do acontecimento da cena. Flusser (2002) pensa as imagens técnicas sob a ordem da alienação, chamando atenção a respeito do modo como essas imagens são decifradas, vistas e interpretadas como janelas para o mundo. Coutinho oferece a imagem

⁹ “Imagens técnicas são imagens produzidas por aparelhos que lhes conferem uma posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais” (FLUSSER, 2002, p. 13).

técnica por ela mesma e compreende sua gênese como a própria imagem de seu cinema. Um cinema que ao conceber suas mensagens concebe “imagens que imaginam o mundo” (FLUSSER, 2002, p. 13). A obra de Coutinho reflete imagens de mundos imaginados, onde os sentidos escapam às representações. Não são janelas abertas para o mundo exterior, mas janelas que se abrem para dentro dos próprios corpos, atravessados pelo aparelho cinematográfico. Assim tais imagens tornam-se “superfícies que transcodificam processos em cena” (FLUSSER, 2002, p. 15).

Dessa maneira as imagens que vemos, produzidas pelos aparelhos, são construções, embora aparentem objetividade. Nos termos de Flusser (2002, p. 14) o observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia nos seus próprios olhos. Isso é uma ilusão, pois as imagens técnicas carregam uma carga simbólica que tem origem na subjetividade de quem a produz e de quem recebe, e na própria materialidade do aparelho. O jogo do aparelho processa as imagens que estão no mundo em cenas e as devolve para o mundo.

Flusser (2002) define o conceito de aparelhos como brinquedos que funcionam com movimentos eternamente repetidos, seu funcionamento implica automação e jogo. O desejo impresso em tais dinâmicas pelos participantes do jogo, no caso, Coutinho e os personagens, são colocados, cada um a sua maneira, na relação com a câmera. No cinema de Eduardo Coutinho a câmera é um elemento (máquina) muito presente. Seus personagens são gravados em depoimentos frontais e a câmera permanece na maioria das vezes fixa. O olhar de quem é gravado muitas vezes encara a câmera, ou o olhar do diretor, que está sentado ao lado do equipamento de captação de imagens. Em outros momentos tal presença atinge maior grau, pois a câmera aparece em quadro, sendo gravada por uma segunda câmera. Ou seja, é impossível não percebê-la. Ela está sempre dentro do quadro, mesmo quando sua aparência não se revela. Nesses casos a câmera não está fora da cena, está apenas fora de quadro.

A presença da câmera no quadro, o que aponta para a presença de uma segunda câmera no ambiente de filmagem é utilizada em vários momentos dentro da filmografia de Eduardo Coutinho. A aparência da câmera revela a presença do cinema no filme. Não se trata de uma redundância, e sim fundamenta a teoria de que o documentário não apresenta simplesmente a vida como ela é, mas se mantém como um recorte de uma dada realidade atravessado pelo vínculo com o aparelho. Sendo assim os personagens de Eduardo Coutinho estão no cinema, só têm existência no écran.

Se no teatro encenar é pôr numa cena, no cinema tudo reporta ao quadro: os movimentos, os gestos, as mímicas dos atores, o aspecto do lugar de representação, só tem existência no retângulo do quadro [...] o quadro é o amplificador de tensão que permite ampliar e até transfigurar esses efeitos e esse potencial (AUMONT 2008, p. 84).

No cinema somos todos prisioneiros do écran, dispositivo que condiciona a cena. Limitado por um espaço e por um tempo, o recorte visto no interior do quadro cinematográfico revela uma imagem fabricada. O que se vê são construções abaladas pela *mise-en-scène* e pelas máquinas. A única certeza que temos no cinema é a certeza da cena e é esse movimento que Eduardo Coutinho nos mostra criticamente em seus filmes. A verdade da invenção da cena, compartilhada por ele e por seus personagens.

Desse modo, a câmera deixa de ser somente um instrumento de captação ou registro para tornar-se simultaneamente, um instrumento de catalisação e de produção das verdades dos personagens. Como já dissera o “mestre dos mestres” Jean Rouch, para quem a ficção era o único caminho para se penetrar a realidade, “a câmera não deve ser um obstáculo para a expressão dos personagens, mas uma testemunha indispensável que motivará sua expressão” (FELDMAN, 2010, p. 152).

Ocultando ou não a aparência da câmera nas cenas de seus filmes, Coutinho a explora deliberadamente, a utiliza para estimular a fabulação e insiste em sua presença para assegurar o espaço de invenção. A câmera é máquina cúmplice de um movimento de atualização de histórias. Eduardo Coutinho parece utilizá-la como artifício de produção de histórias, pois compreende a máquina como um aparelho-fotográfico que mais do que induzir a construção de personagens, acaba por revelar nuances pós-históricas da condição da existência humana (em termos flusserianos).

3.2.1 A Máquina e *My Way*

No filme *Edifício Master*, somos surpreendidos vez por outra com a presença da câmera que invade o quadro. Em uma dessas cenas¹⁰, Coutinho está entrevistando seu Henrique. Aposentado e viúvo, ele relata que seus três filhos moram nos Estados Unidos e imaginamos por suas palavras o pouco contato que mantém com eles. Logo percebemos que o que vemos é um típico senhor de Copacabana, que imprensado entre um apartamento conjugado e outro, experimenta a solidão que o descompasso da vida na metrópole pode

¹⁰ EDIFÍCIO MASTER. Eduardo Coutinho, Rio de Janeiro: Videofilmes, 2002, 1 DVD (1h 4min. 49s – 01h 14min. 10s).

causar. Quando não está em casa e caminhando pela praia, ele pode ser visto visitando uma tia, única parente que ainda tem na cidade.

O relato segue e descobrimos que ele morou muitos anos nos Estados Unidos e a peculiaridade do personagem se revela: ele não só conheceu Frank Sinatra, como dividiu o palco com o cantor, cantando *My Way*. A entrevista termina com seu Henrique cantando a música que cantou em dueto com Sinatra, acompanhando o cd que ele coloca em um moderno aparelho de som situado no centro de sua sala.

A música é cantada sob forte emoção. No final, quando se ouvem os últimos acordes, vemos a ponta da lente de uma câmera, que pouco a pouco invade o quadro, até se mostrar por completo. Ela está direcionada para o rosto do personagem a uma distância de mais ou menos um metro. Além da câmera, vemos a mão do cinegrafista que a segura com firmeza apontando para Seu Henrique que encerra a cantoria.

A primeira conclusão a que chegamos é óbvia: se vemos a imagem desta câmera, é porque neste instante duas câmeras gravavam a cena. A imagem da câmera que vemos é capturada por outra. A questão é o que Eduardo Coutinho quer demonstrar exibindo a presença do aparelho. Qual o jogo apontado?

Já vimos que o sujeito que é filmado identifica a câmera como o olhar do outro, um olhar materializado, cristalizado. Podemos dividir a cena em dois movimentos: o primeiro é a aproximação da câmera dos olhos do personagem e o segundo trata da aparência dessa câmera aos olhos do espectador, ou seja, sua imagem posta em quadro. No primeiro movimento o personagem chega a sentir o calor do aparelho em seu corpo (pelo que podemos notar quando ela aparece em cena, sendo gravada por uma segunda câmera). Esta ação potencializa a consciência de que ele está, de fato, sendo filmado, afinal Coutinho não é discreto e voa com a câmera para cima de seu alvo. Ora, “por um saber inconsciente, mas certo, o sujeito sabe que ser filmado significa se expor ao outro” (COMOLLI, 2008, p. 81). Seu Henrique enfatiza alguns gestos enquanto canta, abre os braços, em alguns momentos encara a câmera (ou o espectador, ou Coutinho, ou a si mesmo). O que assistimos é a apresentação orgulhosa de um passado glorioso. Tudo está ali, a decisão por ter tomado alguns caminhos, os acertos e os erros, a virilidade, a vaidade e a coragem e ao mesmo tempo a nostalgia de uma solidão irremediável do tempo presente em Copacabana.

Todos esses sentimentos Seu Henrique divide com o espectador ao cantar a música que outrora cantou com Frank Sinatra. A câmera reforça esses sentimentos particulares que são em certa medida encenados. Afinal, se ele estivesse sozinho cantando em sua casa, sem a presença de uma equipe de filmagem, tudo seria diferente. A câmera está ali reproduzindo a

verdade do cinema, enquadrando a passagem de vida de um homem que encena sua própria história.

O segundo movimento que estamos a analisar é o da revelação do aparelho na cena aos olhos do espectador. Como já dito, a câmera só é exposta no final da *performance* de Henrique. Ele já está ciente da presença da câmera, pois divide o espaço desde o início da cena com ela. Por outro lado, nós, espectadores, paralisados diante da cena e absortos pelo conforto da sala escura, por vezes esquecemos que estamos diante de uma cena, envolvidos com os relatos que aquele senhor solitário apresenta.

Coutinho não nos deixa mergulhar nessa heresia. Estamos sim sendo tocados por uma encenação. Isso só pode ser explicitado, no final da cena, quando já em lágrimas e jurando estar frente a frente com alguém que entrega suas mais íntimas histórias, somos surpreendidos pelo corpo estranho de uma máquina. Trata-se apenas do símbolo dos movimentos da encenação que aponta com firmeza para o elemento ficcional tão perseguido por Coutinho na cena. A câmera que se vê na cena não aparece impunemente. Ela marca a significação do acontecimento cinematográfico. Entre ela e o personagem existem imagens em vias de tornarem-se imagens técnicas pela força do aparelho.

3.3 ENCENAÇÃO E *MISE-EN-SCÈNE*

O avanço na análise dos conceitos de encenação e *mise-en-scène*, bem como de suas prováveis diferenças, passa, inevitavelmente, pela afirmação do cinema enquanto arte e mais do que isso, de sua posição enquanto arte autônoma. Assim, para o desenvolvimento de tais conceitos e para a elucidação de tais distinções é preciso que nos debruçemos nas questões que Bordwell (2008) indica como as duas faces do cinema, que são representadas pelos aspectos narrativos e pictóricos. Os aspectos pictóricos dizem respeito à composição dos objetos e das figuras (personagens) dentro do quadro e os aspectos narrativos concentram-se nas relações que tais figuras traçam entre si, apontando para a ação no interior da cena. Ambos estão diretamente relacionados aos termos encenação e *mise-en-scène*. Nas próximas linhas aprofundaremos tais conceitos e explicitaremos suas diferenças.

Antes, é preciso dizer que tanto as dimensões da teia narrativa quanto as opções estéticas dentro do quadro cinematográfico tendem a demonstrar a tese de que o exercício do fazer cinema exige controle sobre este fazer. Escolhas de realização, estilo de direção, formas

de transposição do roteiro para a cena propriamente dita são caminhos amparados por um comando que solicitam segurança e limite. Por isso, se há uma estrutura no universo do cinema, ela demanda controle e tal controle passa não somente pelas ações de uma indústria, mas se amplia nas manifestações explícitas de soluções estéticas e de linguagem. Soluções estas que perpassam as narrativas, pois, como afirma Bordwell (2008, p. 326) “toda a escolha acontece dentro de uma rede de limitações”.

Para nos auxiliar no desenvolvimento dos conceitos de encenação e *mise-en-scène* nos apoiaremos, principalmente, em duas obras, editadas recentemente no Brasil: *Figuras Traçadas na Luz: A Encenação no Cinema*¹¹ e *O Cinema e a Encenação*¹². Ambas tentam dar conta de um conceito amplo e por vezes problemático que é o de encenação cinematográfica. Problemático porque para seu aprofundamento é necessário, primeiramente, discutir o que é próprio do cinema, que escapa das operações cênicas do teatro. De imediato, então, surgem algumas perguntas: que elementos compõem a encenação cinematográfica? Em que momento ela se distingue da encenação teatral? Onde podemos verificar a *mise-en-scène*? A *mise-en-scène* está subordinada à encenação ou vice versa? Há diferença entre elas?

Aumont (2008) começa a responder tais questões agregando mais uma: Como encenar, sem ter definido primeiro, pelo menos implicitamente, uma cena? Podemos arriscar, então, que a encenação estaria subordinada à existência de uma cena. A encenação, por estes moldes, seria um atributo do espaço cênico, e o espaço cênico tem origem no teatro. A origem do termo encenação vem do teatro, lugar que aponta o palco como excelência da sua arte. No teatro clássico, tornava-se necessária a posição de alguém que adaptasse a passagem do texto à cena, que de algum modo tornasse possível levar as tragédias aos palcos. Surgia, nos primórdios do século XIX, a figura do encenador. “Deste modo, a história da encenação teatral é a de um crescimento constante da função do encenador: ele espacializa e gestualiza o texto” (AUMONT, 2008, p. 129).

Chega o século XX e no palco atores e atrizes encenam, sob o comando e o olhar de um encenador e amparados por métodos de representação como, por exemplo, os de Stanislavski¹³, Grotowski¹⁴, Brecht¹⁵ ou Lee Strasberg¹⁶. Regras de impostação da voz e de

¹¹ BORDWELL, David. *Figuras Traçadas na Luz: a encenação no cinema*. Campinas: Papyrus, 2008.

¹² AUMONT, Jacques. *A Encenação Cinematográfica*. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

¹³ Ator e diretor de teatro russo (1863 - 1938), pseudônimo de Konstantin Sergueievitch Alekseiev, criador de um novo estilo de interpretação, o método Stanislávski, baseado em naturalidade, fidelidade histórica e busca de uma verdade cênica.

¹⁴ Polonês, nascido em 1933 e morto em 1999, foi figura central no teatro do século XX, principalmente no teatro experimental ou de vanguarda. Segundo Grotowski, o fundamental no teatro é o trabalho com a platéia, não os cenários e os figurinos, iluminação. A relação com os espectadores era direta, no terreno da pura percepção e da comunhão.

expressão corporal em cena são revisadas delimitando a encenação no corpo e na voz. No início do século XX, a arte teatral tornou-se a arte da encenação. Uma arte focada no corpo e nos movimentos que dele partem, deixando em segundo plano outros elementos que poderiam contribuir com a cena, como a iluminação, o cenário, a música, etc.

Nesse momento nasce o cinema, e com ele novos parâmetros que expressam a encenação. Inicialmente experimental, no que tange as regras de realização, o cinema tem o diretor como encenador, envolvido em questões mais técnicas do que discursivas. Com o aperfeiçoamento da tecnologia surge um cinema mais maduro, porém subjugado às regras da interpretação teatral. Neste contexto do cinema mudo, a teatralidade da expressão corporal era base de sua encenação, cujos gestos lembravam o exagero apresentado nas peças do teatro clássico. O cinema ainda não havia encontrado o seu tom. Segundo Aumont (2008), este período seria caracterizado pelo primeiro cinema, período compreendido entre a invenção da sétima arte até os anos quarenta, na estabilização do sonoro. Para ele, os problemas de ordem tecnológica já estavam parcialmente resolvidos em relação aos dispositivos oriundos do cinematógrafo, mas em termos de estética este cinema era predominantemente teatral: “este primeiro cinema confronta-se constantemente com o teatro, pois entre os problemas que ainda não resolveu, existem dois, enormes em relação aos quais o teatro impõe as suas soluções: o lugar central atribuído ao verbo, a importância da noção de espaço” (AUMONT, 2008, p. 22). Assim, a teatralidade expressa pelo “primeiro cinema” acabaria reprimindo o que seria o específico da arte cinematográfica, um meio estruturado pela captação e reprodução de imagens em movimento. Toda a comunicação de sentidos e significações destes primeiros filmes estavam, assim, inseridas no verbal e nos movimentos corporais. A câmera, na maioria das vezes fixa, registrava o teatro para o cinema. O teatro servia de modelo para encenação na qual o cinema se baseava.

Aos poucos os realizadores foram descobrindo que os espaços de encenação do teatro e do cinema eram distintos. “Se a encenação é um gesto do teatro, como compreender a sua intervenção no cinema?” (AUMONT, 2008, p. 12). A encenação no teatro se dava no palco e a do cinema era enquadrada pelos limites de uma câmera e exibida através do contorno do écran. A diferença se inscreve tanto no momento da criação quanto no da apresentação. No cinema “encenar é exercer o olhar sobre o que se filma, distinguindo-lhe o essencial e

¹⁵ Alemão, nascido em 1898 e morto em 1956, criador de um teatro épico e didático que se caracteriza, pelo cunho narrativo e descritivo, cuja proposta é apresentar os acontecimentos sociais em seu processo dialético. É um teatro que atua, ao mesmo tempo, como ciência e como arte.

¹⁶ Lee Strasberg nasceu em Israel, em 1901 e é considerado o patriarca do “método”, um sistema de representação da dramaturgia que inspirou legiões de grandes atores americanos durante sua vida.

tornando-o visível” (AUMONT, 2008, p. 70). Encenar é tornar a invenção visível. A encenação no cinema é, desta forma, compartilhada pelo olhar do realizador que rege a produção da cena e pelos personagens que dela fazem parte.

Uma das primeiras noções do específico da encenação cinematográfica se deu em relação ao ponto de vista em relação à cena. Ora, no teatro, a encenação é evoluída no palco. Todos os olhares se destinam ao espaço de dimensões quadradas ou retangulares, onde a ação da cena se dá por completa. Tudo acontece ali, só há uma cena por vez, não há como organizá-la em planos. No cinema, a decupagem prévia da cena permite que se organizem vários pontos de vista em uma mesma cena. No cinema “a cena, tal como a filmagem, obriga a cortar a ação, impondo pontos de vista sucessivos – no teatro, um por cena, no cinema, os que se quiserem” (AUMONT, 2008, p. 50). A divisão da cena em planos (a chamada planificação ou decupagem) é, de fato, o princípio da encenação cinematográfica, pois os diretores obrigavam-se a assumir suas singularidades no modo como detalhavam cada cena.

A encenação torna-se, portanto, o conjunto de elementos que modelam a cena: “os deslocamentos, os movimentos, a coreografia dos corpos dos atores, os ritmos de elocução, os olhares, e, além disso, é preciso pensar na cenografia, no guarda-roupa e nas iluminações.” (AUMONT, 2008, p. 51). Ou seja, a encenação no cinema segundo Aumont (2008) se define através do ponto de vista imposto sobre a ação e pela própria ação, sendo uma arte que organiza a relação entre os atores e os lugares. “A arte da encenação é uma arte do aparecer. Faz aparecer” (AUMONT, 2008, p. 61). Encenar é enquadrar o mundo no cinema, evidenciando suas aparências. Assim, a encenação torna-se uma espécie de sistema, repleto de códigos que se caracteriza como uma intervenção entre a natureza e a cultura.

A encenação é um olhar: fórmula sugestiva na sua elegante concisão: não poderíamos classificar melhor a relação entre o que se passa na cena, mesmo imaginária, como é a cena fílmica, e aquilo que se joga no exercício concorrente dos olhares – no do cineasta (da câmera), da personagem, do espectador (AUMONT, 2008, p. 38).

O cinema do pós-guerra, considerado por Aumont o segundo cinema, deixa de se remeter por completo ao teatro e de certa forma atinge sua natureza primitiva, de quando os irmãos Lumière tentavam captar imagneticamente o movimento da vida. Assim, encenar passa a ser registrar coisas vivas e a potência da encenação cinematográfica se insinua, adquirindo um sentido “de uma espécie de capacidade mágica para ver, para revelar e para fazer aparecer a verdade” (AUMONT, 2008, p. 72). Nesse ambiente, a encenação abandona de vez o referente teatral e assume a dimensão da invenção propriamente audiovisual.

Aumont (2008) destaca em sua obra as palavras de Merleu Ponty atribuindo a encenação à manipulação espontânea da linguagem cinematográfica. Encenar seria então dirigir, exercer a criação de uma singular *mise-en-scène*: definir o enquadramento, os movimentos de câmera, o tempo da cena, decupar um roteiro, dividi-lo em planos. Assim como no teatro clássico, o encenador era aquele que adaptava o texto aos palcos; no cinema, o encenador adapta o roteiro ou argumento e transforma em filme, dando a ver a cena. Deste modo, as regras da encenação não se submetem apenas às noções de dramaturgia e interpretação, ampliam-se refletindo os movimentos criativos que reproduzem a aparência do mundo em imagens técnicas.

Enquanto que, nas outras artes, pouco importa o princípio de formação, porque o mundo é apenas simbolizado e não está diretamente presente, no cinema, há apenas um princípio em formação aceitável: é aquela a que Mechel Mourlet chama encenação e que garante a presença direta do mundo (AUMONT, 2008, p. 83).

A encenação no cinema é formada pela posição de um cineasta em embate com seu objeto e é atravessada pelas imagens do mundo. O encenador também acaba regendo o inesperado e administrando certas doses de improviso, aprendendo a utilizar o acaso em prol de suas intenções. A encenação integra à sua dinâmica a consciência do imprevisível, que em um primeiro momento, intimidaria sua natureza pois a “pior encenação é aquela que menos perdoa a improvisação, o acidente, o erro de apreciação” (AUMONT, 2008, p. 11). Neste instante podemos incluir na discussão algumas analogias do encenador cinematográfico e o encenador centrado na figura de Eduardo Coutinho.

Quase que a totalidade da obra de Eduardo Coutinho reside em um espaço cuja atmosfera é impregnada pelo teatro. A força da palavra, a aposta na oralidade e na expressão do sujeito nos faz retornar às origens do teatro, onde as peças eram encenadas concentrando no corpo a sua manifestação. O elenco praticamente declamava os textos clássicos sem economizar nos gestos e na eloquência da voz. Nessa dinâmica, o espectador, mesmo tendo um palco enorme em sua frente, concentrava sua atenção na atuação do corpo do ator, que por vezes parecia ter os pés colados no solo. No cinema, Coutinho coloca seus personagens colados na cena. Imóveis, asseguram sua encenação pelo poder da palavra afirmando também a potência do corpo na produção de sentidos.

Cada vez mais Coutinho evidencia essa similaridade, aproximando de maneira mais explícita o teatro do cinema. Seus três últimos filmes foram encenados em um palco. *Jogo de Cena* (2006) joga com a encenação de atrizes profissionais que dividem a cena com mulheres desconhecidas do grande público, compartilhando as mesmas histórias. *Moscou* (2009)

abandona a metodologia de entrevista e se detém no registro de um ensaio de uma peça por um dos grupos mais importantes do teatro brasileiro. Em *As Canções* (2011), novamente anônimos personagens apresentam-se em um palco, só que diferentemente de *Jogo de Cena*, a entrevista se dá de frente para “platéia”, com a cortina atrás. Em *Jogo de Cena* as mulheres exibiam-se em seus depoimentos de costas para um teatro vazio. O diretor parece colocar em discussão a força determinante do cinema para a construção de histórias estruturadas pela encenação. O palco é o espaço mágico do teatro. Nos últimos filmes de Coutinho ele é transposto sem nenhum pudor para o ambiente cinematográfico. Esta atitude não é ingênua. Ao pisar em um palco todos nos tornamos atores, inclusive o diretor, que encena seu papel perante seus personagens.

Imaginemos que encenar é também colocar em cena. “A encenação é assimilável a uma arte da captura, como a caça ou a colheita” (AUMONT, 2008, p. 124). O diretor, no efeito de suas estratégias, deseja a produção de acontecimentos. Esta parece ser a tática de sua encenação: Coutinho vai à caça de momentos únicos, da apreensão de sentidos surpreendentes, que fazem com que seus filmes desmontem os lugares seguros da atuação cinematográfica, tanto do diretor, quanto de seus personagens.

O encontro proposto pelo documentário – a “convocação” ao sujeito se constituir como personagem de uma narrativa – compele aos atores sociais a realizarem performances de si, de sua interioridade, de seu “eu”, recontando, para isso, histórias de sua vida privada, donde se depreendem seus múltiplos papéis sociais (BALTAR, 2010, p. 232).

É preciso afirmar que a encenação, neste caso, não assume caráter falsificante, ao contrário, é parte do teor de autenticidade que envolve a cena, uma vez que é produzida pelo encontro. Na teia da encenação dos filmes de Eduardo Coutinho somos tocados pela atuação. Ela se insinua de ambos os lados da cena: diretor e personagem são pactuantes de um laço de intimidade que conduz uma narrativa na qual o exercício da *performance* é explorado, pois “há uma ordem de atuação presente em qualquer interação social” (BALTAR, 2010, p. 223). Neste caso, uma interação atravessada e estimulada pelo dispositivo cinematográfico.

Concebemos, portanto, a encenação como elemento estruturante do cinema. Embalada por regras arbitrárias e modelos referenciais ela se insinua na produção das imagens através do confronto entre *mise-en-scènes*. As táticas montadas pelo diretor e os movimentos fabuladores dos personagens complementam a encenação cinematográfica e corroboram uma dinâmica de construção de cenas, e não de meros registros de uma cena dada. Os filmes de Eduardo Coutinho parecem explicitar estes caminhos dúbios. Assim como acontecia no

Cinema Verdade francês¹⁷, o diretor não esconde a encenação, mas, ao contrário, afirma sua potência. Coutinho faz parte do time de cineastas que acredita que cinema é encenação e não há por que esconder isso.

Vimos que as técnicas de encenação englobam os recursos cinematográficos utilizados, como a interpretação dos atores/personagens em cena, o ponto de vista apontado pela posição da câmera, o cenário, a iluminação, o figurino. Alguns críticos, como Truffaut, também incluem a montagem e os movimentos de câmera nesta rede de possibilidades (BORDWELL, 2008, p. 34); no entanto, o que podemos concluir é que a base da encenação é formada por arranjos concretos, soluções tecnológicas e decisões artísticas. A tais decisões artísticas damos o nome de *mise-en-scène*.

Bordwell (2008, p.16) conceitua *mise-en-scène* como “o coração da estilística cinematográfica, que chama de encenação”. Percebemos, então, que existe um limite tênue entre o significado destes dois termos, cujos conceitos são muitas vezes mencionados como unívocos e utilizados para designarem o mesmo processo. O que parece é que a encenação se inscreve como uma versão ampliada da *mise-en-scène*. A encenação é o verbo, é a ação da manipulação da linguagem cinematográfica. Já a *mise-en-scène* pode ser pensada como parte importante dos processos de encenação, estritamente ligada aos mecanismos de direção dos filmes. Bordwell coloca a respeito da *mise-en-scène*:

Poucos termos da estética do filme são tão polivalentes quanto este. Em francês significa o que, em inglês, chamamos de direção, e suas origens estão no teatro. *Mettre en scene* é ‘montar a ação no palco’ e isso implica dirigir a interpretação, a iluminação, o cenário, o figurino, etc. Desde Bazin, alguns críticos passavam a tratar a *mise-en-scène* simplesmente como o processo inteiro da direção de um filme, incluindo a encenação, a montagem e a trilha sonora (BORDWELL, 2008, p. 33).

Porém, o termo *mise-en-scène* já esteve subjugado à montagem. De acordo com Bordwell (2008), os críticos dos *Cahiers* apostavam na dicotomia montagem/*mise-en-scène*. Para eles, os diretores “adeptos” da *mise-en-scène* afirmavam que o seu verdadeiro exercício só seria visível e compreendido se experimentado na composição de cenas com profundidade de campo e em planos sequências. Dessa forma, a montagem estaria, então, fora dos elementos que compõem a *mise-en-scène*, pois os cortes intimidariam a direção cinematográfica. Bordwell (2008, p. 40) completa: “os admiradores da *mise-en-scène* tendem a ver a montagem como invasiva e opressiva, mas acredito ser possível o ajuste entre a encenação e a montagem, como será demonstrado em muitas ocasiões”.

¹⁷ Silvio Da-Rin (2004, p. 157) comenta sobre o Cinema Verdade: “filmar um evento é produzir uma realidade filmica até então inexistente, que necessariamente transforma a matéria bruta registrada. Esta inexorável intervenção produtiva não pode deixar tranqüila a realidade dos fatos, mas lhe acrescenta – ou subtrai- algo.”

Com esta colocação, o autor liberta-se dos juízos reducionistas dos críticos dos *Cahiers* e abre caminho para a possibilidade da montagem estar adequada aos movimentos de construção da cena e de controle do espaço e do tempo no interior da mesma. Mas esta posição de Bordwell não foi pioneira. Eisenstein em seus estudos sobre a forma do filme¹⁸ formulou uma teoria que aproximaria a construção de sentidos operadas através da montagem e a estética constituída em favor da cena. O cineasta russo passou a utilizar três termos separados para estabelecer os princípios da encenação cinematográfica: a *mise-en-scène*, a *mise-en-cadre* e a montagem. “A *mise-en-scène* seria a marcação da cena como se fosse um palco de teatro, a *mise-en-cadre*, a encenação dentro do quadro da imagem cinematográfica e a montagem o encadeamento dos planos” (BORDWELL, 2008, p. 40). Seriam esses, por assim dizer, os três movimentos fundamentais do cinema enquanto estrutura, pois engendram em suas respectivas dinâmicas uma sustentação sob o eco do controle. Todas elas são impulsionadas pelo desejo do realizador. Para Eisenstein todos estes elementos (a *mise-en-scène*, a *mise-en-cadre* e a montagem) potencializam-se reciprocamente e originam a verdadeira expressão cinematográfica.

O autor traz com esta teoria um dado novo, mas não menos importante, para a concepção de um aspecto específico da encenação no cinema, que é a forma do quadro instituído pelos limites da lente e do écran. A imagem (a cena) deve ser trabalhada de acordo com tais contornos. Para Eisenstein, quando o pensamento sobre a cena recai sobre a concepção de como compor a cena no interior do quadro já não estamos mais falando em *mise-en-scène*, mas em *mise-en-cadre*.

Detalhes esculturais vistos através da estrutura do *cadre*, ou plano, transições de plano para plano, parecem ser a saída lógica para a ameaça da hipertrofia da *mise-en-scène*. Teoricamente, isso estabeleceu nossa dependência da *mise-en-scène* e da montagem. Pedagogicamente, determinou, para o futuro, a passagem à montagem e ao cinema, aos quais se chegou através do domínio da construção teatral e através da arte da *mise-en-scène*. Assim nasceu o conceito de *mise-en-cadre*. Como a *mise-en-scène*, é a inter-relação de pessoas em ação, do mesmo modo a *mise-en-cadre* é a composição pictórica de cadres (planos) mutuamente dependentes da montagem (EISENSTEIN, 2002, p. 24).

Ao termo *mise-en-scène* também podemos incorporar mais um conceito que é implicado ao processo de construção do personagem por ele mesmo na cena cinematográfica. Comolli (2008) concebe auto-*mise-en-scène* como o movimento do personagem em um documentário em colocar-se em cena pela própria constituição de uma cena. O autor coloca que auto-*mise-en-scène*:

¹⁸ EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

seria a combinação de dois movimentos. Um vem do habitus e passa pelo corpo (o inconsciente) do agente como representante de um ou de vários campos sociais. O outro tem a ver com o fato de que o sujeito filmado, o sujeito em vista do filme, se destina ao filme, conscientemente e inconscientemente, se impregna dele, se ajusta à operação de cinematografia, nela coloca em jogo sua própria *mise-en-scène*, no sentido da colocação do corpo sob o olhar, do jogo do corpo no espaço e no tempo definidos pelo olhar do outro (a cena) (COMOLLI, 2008, p. 85)

A *auto-mise-en-scène* está ligada às dinâmicas de subjetivação do sujeito filmado que ocorrem diante da ação de se expor ao outro. A câmera, neste caso, ganha o status de “olho-do-outro” e induz a produção de comportamentos gerenciados pelo sujeito frente à cena. Se a *mise-en-scène* é composta pelo ato de organização da cena pelo diretor caracterizada pelo olhar externo sobre a ação, a *auto-mise-en-scène* configura-se como a volta do olhar do personagem para si. Como se o personagem se tornasse objeto de si mesmo. “Não existe *mise-en-scène* que não seja modificada pelo sujeito colocado em cena” (COMOLLI, 2008, p. 82). Assim opera-se o embate do personagem com a *mise-en-scène* do diretor.

Para Eisenstein (2002), a problemática da forma do filme está relacionada à produção e ao gerenciamento de conflitos, tanto dentro do plano, no que diz respeito à composição da cena, através do gesto e do movimento dos atores no espaço, como fora dele, na iminência de um conflito a partir do confronto entre planos na montagem. O que podemos notar é que todas estas teorias que envolvem a encenação, a *mise-en-scène* e a montagem cinematográfica, que se debruçam sobre as técnicas, o discurso e a tecnologia convergem para um objetivo: reforçar o domínio da arte cinematográfica como autônoma, com regras próprias de realização, com movimentos criativos e tecnológicos independentes, com conflitos singulares dando a ver expressões singulares. As técnicas de encenação e as estratégias de *mise-en-scène*, ao potencializarem a autonomia do cinema enquanto arte, também revelam a estrutura que sustenta sua comunicação, na medida em que evidenciam o que o aparelho faz dizer.

3.3.1 A Dramatização das Canções

Cantar uma canção sempre envolve certa dose de encenação. Assim exibem-se os cantores de rock, os tenores, os sambistas e os amadores no chuveiro. Eduardo Coutinho sabe disso e em seu último filme *As Canções* lança mão deste recurso como o dispositivo da vez. Escolher uma música para cantar à capela e contar o que ela significa na sua vida é a função

que cada personagem desempenha em cena. Assim, nos tornamos cúmplices de histórias íntimas compartilhadas no embalo do que a música agencia.

Coutinho, mais uma vez, promove um elogio à encenação cinematográfica e radicaliza nos símbolos cênicos que circunscrevem a construção da cena e compõem a *mise-en-cadre*. Além da exibição de um número musical, assim como nos dois filmes anteriores, ele coloca seus personagens sobre um palco de teatro. O que vemos no interior do quadro pictórico (*mise-en-cadre*) é, ao fundo, uma grande cortina preta, iluminada com alguns pontos de luz branca, por onde atravessam os entrevistados na chegada para gravação. Além deste elemento há uma cadeira preta e refletores de luz, que podemos verificar algumas vezes que o quadro se abre ligeiramente. Como que perfurando a “vida real”, os personagens adentram o “cenário” e invadem o quadro, cruzam uma linha invisível e incorporam seus próprios papéis, pois estão no cinema (e no teatro). Aos poucos, somos absorvidos por uma espécie de catarse vivida intensamente por cada personagem. Assim, eles nos envolvem (e envolvem Eduardo Coutinho) em um ato de dramatização da própria vida. As músicas no filme cumprem um papel de reforçar a existência de uma cena e provam a tese de Coutinho de que em seus filmes todos se apresentam em cenas. Vemos quase todos os personagens entrarem em quadro antes da entrevista começar. Essa ação, inicialmente sem maiores significados, é sim definitiva para o sentido promovido pela *mise-en-scène*. Evidenciar a entrada em cena dos personagens é reforçar o caráter da atuação que perpassa o filme, e torna-se um elemento crucial das decisões metodológicas do exercício de Coutinho enquanto encenador.

Aqui, dramatizar é o mesmo que atuar, e nesse filme a atuação parece ser mais escancarada. A *performance* presente na atuação de cada personagem ao cantar a música é a mesma que notamos no decorrer de seus relatos. O curioso é que a quase totalidade das histórias narradas são dramas que envolvem sofrimento, amores perdidos, separações e morte. Neste momento, dramatizar assume a condição de “fazer drama” e tal *performance* desmascara a crença no potencial mobilizador da tragédia humana. A tragédia precisa ser contada dramaticamente; entretanto, o que parece ser, por parte do personagem, a manifestação de um prazer sádico em chocar os espectadores, transforma-se em um acerto de contas consigo mesmo. Ao libertar suas histórias particulares para o mundo, os personagens parecem extravasar seus demônios.

A capacidade de o sujeito fabricar sua auto-*mise-en-scène* é evidenciada ao revelarem, sem nenhum pudor, passagens, muitas vezes dolorosas, de suas vidas. A dimensão melodramática é tanta que alguns personagens confessam inclusive a intenção que tiveram um dia em matar alguém. A tragédia assume seu ponto máximo quando uma personagem relata

que certa vez pensou em matar sua filha pequena. O poder do aparelho cinema em tirar as pessoas de seus lugares seguros. Coutinho, neste filme, marca ainda mais sua indiferença às categorias e aos estereótipos e nos apresenta sujeitos a mercê de suas próprias ambiguidades e de seus desejos, sejam eles quais forem. Em *As Canções* os personagens parecem não temer nenhum tipo de julgamento que possam recair sobre eles e estabelecem uma espécie de catarse com a câmera.

Em outro momento revelador dos sentidos dúbios produzidos pela *mise-en-scène* de Coutinho, vemos um personagem que sai de cena chorando. Ela caminha em direção à cortina preta e quando a cruza, a cena continua. Vemos a cadeira vazia em meio ao palco em um plano aberto e seguimos escutando ao fundo o choro da mulher. A cena para ela terminou, mas para Coutinho não, pois a câmera não é desligada e tampouco o microfone que acompanha a personagem. A encenação continua. A emoção ainda acompanha a entrevistada e o sentimento despertado pela cena não termina ao apagar das luzes. Percebemos, com isso, que *performance* não é sinônimo de simulação e que a encenação, mesmo fazendo parte de um ato provocado pela máquina cinematográfica em exercício, é capaz de ter sempre uma porção de autenticidade. Nestes poucos segundos, nestes últimos momentos da cena, percebemos uma das marcas do estilo de Coutinho: as sobras das cenas se convertem em material rico para a concepção de sua *mise-en-scène*. A cadeira vazia, a câmera fixa, ao fundo um choro de alguém que acaba de despedir-se da situação de filmagem. Sua imagem está fora de quadro, mas permanece em cena para Coutinho. Neste instante a sua *mise-en-scène* é decisiva: ele não corta a cena quando o personagem desaparece do quadro e, assim, captura um momento inesperado. O que parece não fazer parte do *mise-en-cadre* está mais presente do que nunca.

Mesmo que o diretor ofereça, através de suas regras, um espaço aberto para a *auto-mise-en-scène* e para a presença do acaso, podemos pensar que a verdadeira *mise-en-scène* de Coutinho só se revela na montagem. Através do modo como entrevista as pessoas, da iluminação, da disposição dos elementos do cenário, do silêncio, das poucas intervenções, institui-se um jogo de cena que só se completa no exercício da montagem. A encenação cinematográfica que interessa à Coutinho também depende da construção da narrativa. O discurso do personagem, que na gravação é fluído, na montagem é interceptado pelas mãos de um diretor que elege fragmentos de falas e cenas de acordo com sua vontade.

No filme *As Canções*, Coutinho parece estar mais à vontade em cena. Percebemos que ele interage mais com os personagens. Em certo momento, o vemos ajudar um entrevistado a lembrar a letra de uma música, em outro, ele arrisca um dueto com o personagem e canta

junto uma parte da canção. Aquele personagem mais contido, cuja voz em cena direciona os depoimentos, desta vez é mais performático e mesmo que só escutemos sua voz rouca, ela é mais participativa como elemento cênico. Coutinho se envolve mais diretamente com a encenação e aos poucos seu papel se torna mais dramático na concepção da narrativa fílmica. Não que ele esteja mais seguro em cena, mas ele parece estar mais seguro de seu potencial de encenação, da fabricação de sua *auto-mise-en-scène*. “Eu sou um ator”, diz Eduardo Coutinho em uma entrevista concedida à Revista Bravo¹⁹, na ocasião do lançamento do filme. E continua: “Você acha que na vida real sou como nas entrevistas? Sou mal-educado. Pobre das pessoas que me conhecem”. O papel de encenador de Coutinho é duplo, pois além de ser o diretor, que coloca em cena o personagem através de suas escolhas de *mise-en-scène*, ele também se coloca em cena como personagem ao emprestar sua voz e muitas vezes sua imagem para o filme. Ele está em cena, e para tal, representa também um personagem, que parece construir para cada entrevistado e para o espectador.

Ao terminar a última cena, os créditos, como sempre em seus filmes, passam em silêncio. Qual nossa surpresa quando enxergamos o nome de um membro da equipe como sendo preparador vocal. Ou seja, os personagens, antes de entrarem em cena, prepararam suas apresentações. O que poderia ser um improvisado, a lembrança de uma música cantada no instante da gravação, impulsionada pela emoção que envolve o momento, se torna a exibição de um número ensaiado. Mais uma prova de que o controle e o método não eliminam a emoção imposta pelo acaso. Assim como no filme *Jogo de Cena*, em que as atrizes que decoraram suas falas em casa antes da gravação sofreram o impacto da emoção suscitada no momento de sua encenação, em *As Canções* a dinâmica torna-se similar. Personagens anônimos, mesmo escolhendo previamente uma canção a ser executada e ensaiando com um preparador vocal a apresentação da mesma, são interpelados pelo inesperado de uma situação fora de controle. Há muito choro em *As Canções*. As músicas parecem se tornar a trilha sonora de cada entrevista e corroboram o potencial da encenação cinematográfica.

¹⁹ COUTINHO, Eduardo. Entrevista concedida a Nina Rahe. Revista Bravo, São Paulo, número 172, ano 14, dezembro de 2011.

3.4 UMA SÍNTESE

Ao abordarmos os conceitos de encenação e *mise-en-scène*, buscamos alguns elementos que os distinguissem em suas aplicações dentro do cinema. Chegamos a algumas diretrizes, que – para além das distinções entre as expressões artísticas cinema x teatro – aponta para uma diferença de natureza. A encenação representa a ação sobre o filme. Todos os movimentos que modelam a linguagem cinematográfica, inclusive os atos debruçados sobre a montagem, formatam as matizes da encenação.

Por outro lado, a *mise-en-scène* trata das especificidades dos movimentos que se dão na cena e dizem respeito às decisões operacionalizadas pelo diretor. Deste modo, a *mise-en-scène* se apresenta como parte integrante da encenação. Os procedimentos sobre os quais a encenação cinematográfica é regida são os que a diferencia da encenação experimentada no ambiente teatral. Através da encenação, a autonomia do cinema se produz. No instante em que o espaço cinematográfico se desprende dos parâmetros cênicos do teatro, por intermédio das ferramentas ligadas à realização, é que verificamos o que é próprio de cada meio. A encenação no cinema, por exemplo, é representada pelo enquadramento imposto pela câmera. O limite do quadro é dado pela lente e não pelas dinâmicas de um palco, como no teatro.

O cinema de Eduardo Coutinho é um exemplo de que pode haver uma convergência significativa entre as manifestações artísticas ligadas ao cinema e ao teatro. Coutinho parece afirmar a condição de uma cena cinematográfica que passa pela influência do universo teatral. Neste contexto, o teatro e o cinema se unem e concebem o que poderíamos pensar como uma terceira ordem de encenação.

4 O CINEMA COMO ACONTECIMENTO

4.1 O ACONTECIMENTO

“Não se filma sem amor, sem desejo, sem inconsciente, sem corpo; mas também não se filma sem consciência, sem moral, sem cálculo, sem gostos e desgostos” (COMOLLI, 2008, p. 129).

Essa dissertação se situa em um paradoxo ao conceber o cinema a um tempo como estrutura e como acontecimento. “A força do paradoxo reside em que eles não são contraditórios, mas nos fazem assistir à gênese da contradição” (DELEUZE, 2003, p. 77). Afirmar a existência da contradição é percorrer a gênese da diferenciação. Percebemos, portanto, que o paradoxo aponta para uma produção de sentidos infinita que remete aos mecanismos do pensamento e da linguagem. Ao percorrer um espaço duplo por natureza, caminha para a afirmação de dois sentidos ao mesmo tempo, desintegrando o lugar das identidades fixas.

Na obra *Lógica do Sentido*²⁰, Deleuze afirma que uma estrutura é composta por pelo menos duas séries heterogêneas: uma determinada pelo significante e a outra pelo significado, e que cada uma dessas séries se constitui através das relações que mantém umas com as outras. São exatamente nestas séries que encontramos o elemento paradoxal, no qual se debatem as singularidades e se produzem as relações diferenciais. O paradoxo “não pertence a nenhuma série, ou antes, pertence a ambas ao mesmo tempo e não pára de circular através delas” (DELEUZE, 2003, p. 53). Trata-se de um componente em eterno deslocamento em relação a si mesmo e a seus pares em vizinhança.

O autor afirma ainda que toda a estrutura²¹ é uma multiplicidade de coexistência virtual, sendo atualizada naquilo em que as estruturas se ligam. A estrutura em si não é atual, é atualizada pelas relações de diferenciação oriundas das singularidades dos domínios. Podemos notar no nosso objeto de estudo, o cinema de Eduardo Coutinho, uma diversidade de virtualidades em vias de tornarem-se atuais, através das modalidades de fabulação produzidas no momento, no encontro. São nas dobras, bem como no processo de atualização das relações

²⁰ DELEUZE, Gilles. *A lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

²¹ Aqui o termo estrutura, diferentemente do modo como foi abordado anteriormente, remete ao conceito de estrutura sob a ótica estruturalista.

que residem as estruturas. Não há estruturas sem combinações de séries heterogêneas, cujas singularidades modelam relações paradoxais de tempo e espaço e produzem sentidos diversos. A tais relações correspondem acontecimentos, lançados nas dobras de um conjunto de singularidades.

Um conjunto de singularidades corresponde a cada série de uma estrutura. Inversamente, cada singularidade é fonte de uma série que se estende em uma direção determinada até a vizinhança de uma outra singularidade. É neste sentido que há não somente várias séries divergentes em uma estrutura, mas que cada série é, ela própria, constituída de várias subséries convergentes (DELEUZE, 2003, p. 55).

Assim, a singularidade, segundo Deleuze (2003), desprende-se dos limites das personalidades, é indiferente ao individual e ao coletivo. “Faz parte de uma outra dimensão, diferente das dimensões da designação, da manifestação ou da significação, a singularidade é essencialmente pré-individual, não pessoal, aconceitual”(p.55). As singularidades são os próprios acontecimentos, moldados e redistribuídos na produção das cenas. “Se as singularidades são verdadeiros acontecimentos, elas se comunicam em um só e mesmo Acontecimento, que não cessa de redistribuí-las e suas transformações formam uma *história*” (DELEUZE, 2003, p. 56).

Trata-se de um jogo. Mais uma vez, enxergamos nos atravessamentos paradoxais do acontecimento, um jogo. O jogo acaba sendo a realidade do próprio pensamento cinematográfico, pois “só o pensamento pode afirmar todo o acaso, fazer do acaso um objeto de afirmação” (DELEUZE, 2003, p. 63). O acontecimento surge no espaço compartilhado da cena, acomodado nas dobras estruturais, e assim ocupa o espaço tensionado pela relação entre estruturas, uma vez que o cinema é composto por séries, que se constituem como sistemas, inseparáveis da ameaça acontecimental. Deleuze, ao se referir ao jogo sustenta a idéia de que “cada lance é ele próprio uma série, mas em um *tempo menor que um minimum* de tempo contínuo pensável; a este mínimo serial corresponde uma distribuição de singularidades” (2003, p. 62).

Nesse contexto, surge a figura temporal do *aion*. O *Aion* é o passado e o futuro em eterna subdivisão. É o tempo próprio do acontecimento, que transforma o presente em um instante em infinito devir: um presente que se espalha. Nesta dimensão ilimitada do tempo, operam-se acontecimentos puros, misturam-se os corpos e articulam-se as relações de vizinhança. Somente o passado e o futuro persistem no tempo, e o presente cede à potência do instante de forma que o tempo possa ser apreendido de duas maneiras complementares: “inteiro como presente vivo nos corpos, que agem e padecem, mas inteiro também como

instância infinitamente divisível em passado e futuro, nos efeitos incorporais que resultam dos corpos e de suas ações e de suas paixões” (DELEUZE, 2003, p. 6). Assim, como efeito, processa-se o sentido.

Eduardo Coutinho nos dá a ver filmes que expressam o próprio sentido cinematográfico. Ao priorizar a verdade evocada pelo jogo de cena, produz encontros que se tornam a mais pura tradução das potencialidades do cinema. Uma espécie de desejo pelo acontecimento que se produz através de uma relação de forças e de poder entre o diretor e seu personagem, entre o controle de uma metodologia objetiva e uma potência subjetiva de corpos. A grande questão que se faz presente é justamente se o acontecimento que se dá na cena é instituído e provocado por um intelecto, um plano de ação, ou se apega ao experimento, aos afetos e às possibilidades de invenção atravessadas pelo acaso. Tendemos a acreditar que é justamente na junção destas duas forças que o acontecimento se expressa, pois percebemos evidências na relação imposta entre a estrutura e o sentido.

Para o filósofo Gilles Deleuze (2003, p. 152), “o brilho, o esplendor do acontecimento é o sentido. O acontecimento não é o que acontece (o acidente), ele é no que acontece o puro expresso que nos dá sinal e nos espera”. O acontecimento está no movimento, ele é a própria potência do devir. No encontro entre o diretor e o personagem, nos filmes de Coutinho, há uma mistura de corpos que potencializam o sentido. Corpos que vão além dos do diretor e do entrevistado, são traduzidos também pelo aparato cinematográfico e pela *mise-en-scène*. Corpos misturados que compõem uma estrutura e que, relacionados, produzem acontecimentos.

Todos os corpos são causas uns para os outros, uns com relação aos outros, mas de quê? São causas de certas coisas de natureza completamente diferente. Estes “efeitos” não são corpos, são incorporais. Não são qualidades, nem propriedades físicas, mas atributos lógicos ou dialéticos. Não são coisas ou estados de coisas, mas acontecimentos (DELEUZE, 2003, p. 5).

Mas que corpos são estes que misturados produzem o acontecimento cinematográfico? No universo do cinema podemos enumerar uma diversidade de elementos que constituem a situação cinematográfica e, no caso dos filmes de Coutinho, produzem o jogo de cena. Primeiramente vemos os corpos do diretor e de sua equipe, que, embora pequena, divide com ele o *status* de ser a primeira platéia. Além disso, o corpo do diretor é reforçado pelo corpo do personagem que ele cria para si, como já visto, de um interlocutor nada passivo. Somando aos corpos da equipe, estão os corpos do aparato cinematográfico: equipamentos de captação de som e imagem, de iluminação, de cenografia, etc. Já foi dito que uma câmera sempre transforma a realidade. Os elementos de ordem técnica e estética do universo audiovisual

operam o surgimento de filmes dentro dos próprios filmes, ou, no caso, de histórias dentro das próprias histórias.

As ações concebidas pelas estratégias de direção, a chamada *mise-en-scène*, torna-se mais um corpo no interior da estrutura que produz o acontecimento. Ela se refere a tudo o que aparece ante a câmera e o seu arranjo: a iluminação, a movimentação dos personagens, como estão colocados os objetos da cena, a posição da câmera, ou seja, a proposta da direção. Podemos dizer que o acontecimento é o efeito produzido pela combinação de elementos de ordens de diferentes naturezas compostas pelas práticas do universo audiovisual. A constituição do sentido, que é o expresso do acontecimento, não aprisiona o sujeito, pelo contrário, liberta-o para um processo de modelagem da própria subjetividade. “Então o cinema pode se chamar cinema-verdade, tanto mais que terá destruído qualquer modelo de verdade para se tornar criador, produtor de verdade: não será um cinema da verdade, mas a verdade do cinema” (DELEUZE, 2005, p. 183).

“A indiscernibilidade do real e do imaginário, ou do presente e do passado, do atual e do virtual, não se produz, portanto, de modo algum na cabeça ou no espírito, mas é o caráter objetivo de certas imagens existentes, duplas por natureza” (DELEUZE, 2005, p. 89). As imagens do cinema apresentam esta duplicidade: são do mundo e são da cena. Mais do que pertencerem ao personagem, ao diretor, ou mesmo ao espectador, são produzidas por atualizações da mistura de corpos do aparelho.

Eduardo Coutinho provoca os movimentos de atualização ao problematizar as situações configuradas no momento. O atual constitui-se em uma presença concreta, é uma substância formada, mais que o possível, configura-se em uma forma. Já o virtual²² é a potência, traduzido em uma combinação de finalidades e de tendências. O virtual abriga a fonte das histórias que posteriormente serão relatadas pelos personagens nos filmes. Através da fabulação, os personagens presentificam suas memórias, atualizando-as no instante.

Ao tomarmos o cinema como uma estrutura, verificamos o eco de várias potências que sobrevoam seus movimentos. Um conjunto de relações é evidenciado no exercício do fazer cinematográfico no que toca à produção da cena, bem como em tudo que antecede tal atividade. Segundo Deleuze (2006) o que se atualiza não é o todo da estrutura, mas as potencialidades estruturais através das relações que mantêm entre as singularidades. Desta

²² O conceito de virtual é aqui analisado na esteira do pensamento de Gilles Deleuze e Pierre Lévy. Para Lévy, “o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização” (1996, p. 16).

forma, a atualização é produzida em meio a este cruzamento de diferenças, pois “atualizar-se é precisamente diferenciar-se” (DELEUZE, 2006, p. 232).

A atualização desenha-se, então, como criação, “invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades” (LÉVY, 1996, p. 16) e assim se difere da realização. A realização é distinta da atualização exatamente por se tratar de um evento que ocorre em instâncias pré-definidas. Já a atualização é permeada pela invenção. Por isso utilizamos o termo atualização para caracterizar os movimentos dos personagens e do próprio Coutinho em cena. Trata-se de uma potência, de algo por vir. Resultado de uma estrutura que abriga o encontro de dinâmicas (forças e finalidades). O acontecimento pode ser pensando como análogo à atualização, pois ambos operam através de encontros de corpos, de forças, de sujeitos e de objetos que se envolvem reciprocamente. Ambos são resultados de um funcionamento de singularidades.

A atualização é um acontecimento, no sentido forte da palavra. Efetua-se um ato que não estava pré-definido em parte alguma e que modifica por sua vez a configuração dinâmica na qual ele adquire uma significação. A articulação do virtual e do atual anima a própria dialética do acontecimento, do processo, do ser como criação”. (LÉVY, 1996, p. 137).

Na obra específica à qual nos detemos (os filmes de Eduardo Coutinho), as histórias são atualizadas na tela. A atualização é envolvida pelos limites do jogo de cena, cuja base se sustenta pelos elementos técnicos e estéticos da linguagem cinematográfica modelada por estruturas imbricadas. A atualização é o próprio acontecimento e abriga também o processo de individualização do sujeito na condição de personagem em cena. Tal sujeito encontra-se imerso em uma atividade complexa, onde um corpo de regras é concebido como jogo.

A arte não consiste mais, aqui, em compor uma “mensagem”, mas em maquinar um dispositivo que permita à parte ainda muda da criatividade cósmica fazer ouvir seu próprio canto. Um novo tipo de artista aparece, que não conta mais história. É um arquiteto do espaço dos acontecimentos, um engenheiro de mundos para bilhões de histórias por vir. Ele esculpe o virtual (LÉVY, 1996, p. 149).

O jogo, portanto, torna-se, assim, o próprio acontecimento da cena, aquilo que se origina no momento mágico da ação compartilhada e que nasce do contato do personagem com o cinema. Cenas inéditas e inesperadas que preenchem o vazio da previsibilidade em uma operação cujo sentido é produzido pelo movimento de atualização. “Enfim, manifestação de um acontecimento, o atual acontece, sua operação é a ocorrência” (LÉVY, 1996, p. 137). O escultor, mencionado por Lévy, não pode ser pensado como um realizador, aquele que apenas executa. Há um processo de invenção expresso no ato. Como escultores das próprias histórias, os personagens de Eduardo Coutinho atualizam experiências extraordinárias, envolvidos em

um espaço onde a situação real (gravação) é tocada pela potência acontecimental. Neste sentido, seria mais propício, ao nos referirmos ao cinema, mencionarmos que a atividade é uma atualização e não uma proposição da realização.

Ao nos determos nas relações de analogia travadas entre os sistemas modeladores da situação cinematográfica, sendo eles invisíveis ou não, ou seja, correspondentes a uma estrutura de controle ou interceptados pelo acontecimento, reconhecemos a força do acaso, preenchida por uma dimensão temporal e espacial. A ação do tempo na cena e os limites de um espaço que decorre a ação cênica não são inseparáveis da inscrição das operações imprevisíveis que surgem. Porém, estes movimentos, que parecem ser da ordem do acaso, ganham o *status* de acontecimento, pois são, de alguma forma, produzidos através do encontro de elementos operados no discurso cinematográfico (regras). Enxergamos, deste modo, a potência do paradoxo: ao mesmo tempo em que é acaso, é também controle. Em outras palavras, a estrutura no meio cinema é engendrada pelos corpos do aparelho, como câmeras, sistemas de captação de imagens, equipamentos de áudio e iluminação, pelos sujeitos da cena, como os atores ou personagens e a equipe que está por traz da câmera, pelo roteiro, pelo método, *mise-en-scène*, etc. No interior de cada uma dessas séries heterogêneas que formam a estrutura, existem subséries que são infinitamente concebidas através das relações de diferença. “Não há estrutura sem séries, sem relações entre termos de cada série, sem pontos singulares correspondendo a estas relações; mas, sobretudo não há estrutura sem casa vazia, que faz tudo funcionar” (DELEUZE, 2003, p. 54).

Retomamos a proposição do conceito do paradoxo acontecimental, para aplicá-lo à obra de Eduardo Coutinho, à qual nos detemos. O que nos parece é que o jogo por ele proposto se inscreve em um caminho de movimentos duplos: Coutinho aguarda o acontecimento da cena, mas não sem antes preparar um terreno para que ele possa, talvez ocorrer. Na conexão entre tais dinâmicas produz-se uma tensão. Essa tensão situada entre o método e o acaso, é o que faz com que algo rompa a cena e a torne única: um sentido imprevisível que se estabelece como acontecimento.

Outro elemento que se fundamenta na produção da tensão que envolve o acontecimento é a presença do tempo puro e modelador da cena. A presença do tempo do mundo no tempo da cena se constitui como uma das marcas do cinema moderno proposto por Deleuze na caracterização da imagem-tempo²³. A imagem subordinada ao tempo, que corresponde aos fundamentos da imagem-cristal é, também, mais uma aliada dos

²³ Esta ideia será desenvolvida mais adiante, ainda nesse capítulo.

componentes estruturais que arranjam o acontecimento. A imagem-cristal, segundo Deleuze (2005) é uma imagem dupla por natureza, modelada através de uma operação fundamental de tempo. O autor completa: “é preciso que o tempo se desdobre a cada instante em presente e passado, que por natureza diferem um do outro, ou, o que dá no mesmo, desdobre o presente em duas direções heterogêneas: uma se lançando em direção do futuro, e a outra caindo no passado” (DELEUZE, 2005, p. 102). Desta maneira, verificamos em tal dinâmica de tempo também um paradoxo. Um intervalo que não representa diretamente um tempo claro, mas bifurca-se em dimensões de tempo coalescentes. “O passado não sucede ao presente que ele não é mais, ele coexiste com o presente que foi. O presente é a imagem atual, e seu passado contemporâneo é a imagem virtual” (DELEUZE, 2003, p. 99). Se o acontecimento, no cinema, pode ser pensado como uma atualização, ele também se envolve com dimensões temporais imprecisas, escorregadias, onde a memória e a experiência do presente se materializam na cena, indissociáveis.

Nesse sentido, a obra de Coutinho apresenta-se reveladora e oferece-nos filmes que manifestam a apreensão do tempo de duas formas: inteiro como presente vivo nos corpos, o que Deleuze (2003) chama de efetuação e inteiro como instância infinitamente divisível em passado-futuro, nos efeitos incorporais que resultam dos corpos, o que Deleuze (2003) denomina contra-efetuação. Eduardo Coutinho no momento da gravação raras vezes interrompe a cena dando espaço para que o personagem se invente frente à câmera. A conversa começa e termina sem que o botão que aciona a gravação seja desligado. O diretor e os personagens se vêem entregues a uma extensão de tempo e se vêem obrigados a ocupá-lo, pois gravar uma cena significa expor-se a uma duração. As perguntas de Coutinho, bem como seus comentários que conduzem a entrevista são pontuais, e há um respeito pela duração da cena, pois bem sabe ele que o silêncio e o vazio são pontes para a manifestação do acaso, e que, muitas vezes, o próprio silêncio já se constitui como acontecimento. O tempo parece ser sagrado para Coutinho.

O tempo²⁴ somente poderá ser domesticado na montagem, onde o diretor assume um controle mais absoluto na realização da obra. Mesmo assim, muitas vezes as digressões temporais são também assumidas no corte final. A presença do tempo pode ser sentida em um gesto, em uma pausa, em um olhar, “sobras” que acabam fazendo parte do jogo de cena.

²⁴ Trata-se de outra ordem de tempo. O tempo da montagem é um tempo artificial, se difere do tempo da cena e do tempo do mundo. O tempo da montagem é o tempo do aparelho flusseriano, é o tempo designado pela imagem técnica. Por isso a facilidade em domesticá-lo. Assim como as imagens da cena apresentam-se como imagens técnicas (produzidas por aparelhos), o tempo que se verifica na edição de tais imagens também é acionado pelo aparelho e concentra em si uma dimensão de controle mais explícito.

Movimentos em que reconhecemos um processo de modelagem da cena cinematográfica, como se os personagens ao se depararem com sua “própria criação” fossem capturados em consequência da produção de acontecimentos. “O cinema não filma os seres e as coisas como tais (mesmo que seja reconfortante acreditar nisso), mas ele filma suas relações com o tempo” (COMOLLI, 2008, p. 113). Em geral, o que se vê nos filmes de Coutinho é a preocupação em evidenciar a presença do tempo na imagem, e, assim, estimular a produção do acontecimento. Eduardo Coutinho parece partir da premissa de que o tempo age sobre o acontecimento e, por isso, a preocupação em deixá-lo penetrar na cena. A experiência da encenação cinematográfica para ele passa por comprovar a ação do tempo no espaço. “Encenar aqui é colocar os corpos em espera e o tempo em suspenso [...] este tempo em suspenso é o tempo do gozo” (COMOLLI, 2008, p. 114). O acontecimento separa o tempo do próprio tempo fatiando o presente em passado e futuro (contra-efetuação). Acreditamos que Coutinho pensa o acontecimento como um corte na cena, pela cena, separando-a, em um antes e um depois.

Ao acontecimento, cuja efetuação é desejada por Coutinho, correspondem sentidos incorporais, na medida em que, conforme Deleuze (2003), a lógica do sentido é a própria lógica do acontecimento. A ambos ele aplica a noção de incorporeal. Não são corpos, nem estado de coisas, são produtos de uma relação. Causas e efeitos que extrapolam os contornos reductores dos corpos e das idéias. Neste aspecto, Deleuze festeja o simulacro.

4.2 ACONTECIMENTOS EMERGEM SOBRE A BABILÔNIA

“Filmar é trazer o cinema ao mundo, transformá-lo em cinema”
(COMOLLI, 2008, p. 120).

A seguir apresentaremos algumas análises de cenas retiradas do filme *Babilônia 2000* (2001). Nosso objetivo é demonstrar em que medida a produção de acontecimentos são cruciais para o cinema de Eduardo Coutinho, ilustrando os movimentos que fazem parte deste arranjo. As cenas serão pensadas através da identificação de elementos tanto discursivos, quanto estéticos presentes nas imagens. Nossa proposta é investigar o porquê do acontecimento ser tão desejado e de que forma ele, de forma prática, é aguardado.

4.2.1 Invasões Bárbaras

Na primeira cena²⁵ do filme *Babilônia 2000* (2001), vemos equipes de cinema em uma espécie de fila indiana caminhando em direção à boca do morro²⁶. São cinegrafistas, operadores de áudio, assistentes de câmera, iluminadores, pesquisadores, produtores e, misturado a eles, Eduardo Coutinho. A cena dura alguns segundos, mas percebemos o movimento apressado da equipe em direção à locação. Eles caminham com pressa e Coutinho ainda arrisca uma corrida desviando dos membros de sua equipe. Pelo modo como os personagens (no caso, a equipe) se movem em cena, a ação pode ser comparada com uma espécie de invasão. Uma invasão cinematográfica.

Toda invasão pede um objetivo. Na invasão que presenciamos, o objetivo maior é capturar cenas do último dia do milênio no Morro da Babilônia no Rio de Janeiro.

Mas por que a pressa?

Em primeiro lugar, há um limite de tempo a ser vencido; afinal, Coutinho pretende documentar o último dia do ano, ou seja, encontra-se emparedado por vinte e quatro horas; no caso, um pouco mais de doze horas, pois o relógio que acompanha a cena já acusa dez horas da manhã. Nessas doze horas há um filme a ser feito. Mas não é só por isso que Coutinho dá passos apressados adentrando no morro: existe o desejo da produção de acontecimentos.

Já vimos que o jogo de Coutinho se situa entre a estrutura e o acontecimento, ou seja, entre o controle concreto e organizado de uma equipe de cinema e a imprevisibilidade de uma ordem de acontecimento, que se expressa diante da situação cinematográfica. Acontecimentos em potência esperam Coutinho e sua equipe no morro da Babilônia. Coutinho sabe disso, por isso a pressa.

Mais do que documentar o que pensam os moradores da comunidade sobre a virada do milênio, Eduardo Coutinho e sua equipe perseguem histórias e situações que só uma equipe de filmagem pode provocar. O cinema é o meio e o fim. A invasão cinematográfica na favela acaba rompendo uma dada realidade e expressando outras perdas em meio a uma potência do imprevisível constantemente vigiada.

²⁵ BABILÔNIA 2000. Eduardo Coutinho, Rio de Janeiro: Globo Vídeo, 2001, 1 DVD (0h 0min. 40s – 0h 1min. 25s).

²⁶ Esta cena é repetida no filme *Edifício Master* (2002). A primeira cena do filme mostra imagens da chegada da equipe à locação, captadas por uma das câmeras de vigilância do Edifício Master. O grupo e Coutinho cruzam os portões e grades externas na calçada, passam pelo corredor de entrada e chegam ao elevador. É início do filme. Percebemos uma dinâmica e uma produção de sentidos similares aos analisados na cena de *Babilônia 2000* (2001). Trata-se de uma recorrência tática do diretor.

O diretor abre o filme com esta cena. A imagem da equipe penetrando o morro, como que pronta para uma batalha, é repleta de sentidos. Há o desejo de Coutinho de deixar evidente que estamos no cinema. Essa imagem é acompanhada por um *off* do próprio diretor explicitando as regras do jogo. Prova de que Coutinho se apegue a certas regras, sem as quais sua estratégia de realização perderia o sentido. Ele parece precisar explicar seu processo para que ele se afirme como tal. A narração explica o que a equipe está fazendo ali e qual o objetivo da filmagem. Coutinho deixa claro que o que veremos a seguir são situações provocadas por esta metodologia. Ainda que documente realidades povoadas por pessoas reais, são realidades tensionadas a partir de um jogo que tem início com a invasão do cinema no morro. Coutinho tem doze horas para jogar, por isso a pressa.

4.2.2 A Bela e a Fera

- O que você gostaria? Um sonho seu?
- Ver A Bela e a Fera²⁷.
- Onde? No cinema?
- Não! Na vida real.

Este é o diálogo que vemos e ouvimos no passar dos seis minutos de filme²⁸. Consuelo Lins, assistente de Coutinho neste filme, ao conduzir uma das cinco equipes que percorrem o morro da Babilônia, entrevista Jéssica, uma garota que ainda não chegou aos 15 anos. Ao ser interrogada sobre seus sonhos, a personagem não hesita e fala: ver *A Bela e a Fera*. A interlocutora prontamente faz menção ao mito do cinema e a menina a contradiz e, ignorando a sétima arte, diz que deseja a vida real. Jéssica tem um sonho: ver *A Bela e a Fera* na vida real.

Não é engano, estamos no cinema, em um filme que tem, inicialmente, pretensão de retratar realidades. Jéssica parece ter adivinhado os preceitos de Coutinho: não existe realidade no cinema, existe a realidade do cinema. Essa não interessa à menina. O faz de conta da dimensão cinematográfica é desprezado pela personagem. O que está no cinema não é real, não parece ser palpável e nunca atingirá a verdade plena. Acontece que para a presente pesquisa cinema é jogo cuja decorrência aponta para a indiscernibilidade das noções de

²⁷ A BELA E A FERA. Robert Zemeckis. Estados Unidos: Disney, 2010. 1 DVD (71 min).

²⁸ BABILÔNIA 2000. Eduardo Coutinho, Rio de Janeiro: Globo Vídeo, 2001, 1 DVD (0h 6min. 18s – 0h 7min. 55s).

verdade/mentira, real/ficcional. Entre o cinema e a vida real existe uma cortina, ou melhor, uma lente, que ao mesmo tempo em que documenta, encena o ato.

Dessa forma, o diretor cinematográfico esculpe a realidade para o cinema. Persegue e ao mesmo tempo produz o acontecimento, preso a uma teia de múltiplas virtualidades. Este espaço do jogo, entre a regra e o acontecimento, também abriga o que podemos chamar de “entre atualizações” (MIGLIORIN, 2010, p. 16). O espaço da duração, onde o tempo age na cena. O foco do cinema de Coutinho talvez esteja exatamente naquilo que ainda não pertence a ninguém, nem a nada, a não ser ao próprio cinema: o devir história, o devir personagem, que apontam para o devir realidades. É um quase atual cuja vibração é amparada pelo jogo. A virtualidade cinematográfica é inatingível para Jéssica que sonha com um contato em carne e osso com seus ídolos. A garota não separa o real do ficcional e comprova que existem inúmeros sentidos possíveis que se desprendem do écran e que figuram no espaço do entre.

4.2.3 A Inocência Cruel das Criancinhas

Aos onze minutos de filme, a cena²⁹ exhibe a imagem de um senhor cercado por criancinhas. Todos posam como que para o *clic* de uma fotografia e ficam parados olhando para câmera. Por um momento confundem o aparelho. Aquele corpo estranho na favela é uma máquina fotográfica, ou uma câmera que capta imagens em movimento? A resposta é inútil, trata-se da presença inesperada de uma equipe de cinema, e com ela toda a curiosidade, o fascínio, a desconfiança e o estranhamento que tal movimento pode gerar.

A entrevista começa e logo o senhor é questionado se todas aquelas crianças são seus filhos. O velho ensaiava uma resposta afirmativa, mas antes de responder, a cena é rompida por um *não!* dito por uma das crianças. As crianças também querem participar da cena, não estão ali como meros figurantes. A entrevista continua e o diretor pergunta: *é bom morar aqui?* E novamente somos todos surpreendidos pela voz de uma das crianças que em tom de denúncia atravessa a cena e nos apresenta os problemas de abastecimento de água no morro.

Enquanto o menino desfila uma série de problemas da vida na favela, o senhor tenta minimizar a situação. A criança grita *não tem água na torneira*, o senhor murmura sem jeito: *hoje tem*. A cena termina com eco das palavras do menino, que aproveita a presença da equipe

²⁹ BABILÔNIA 2000. Eduardo Coutinho, Rio de Janeiro: Globo Vídeo, 2001, 1 DVD (0h 10min. 53s – 0h 11min. 17s).

para manifestar seu desagrado com o mundo. Afinal, aquele aparelho estranho é ponte para a divulgação de suas histórias. Na cabeça do menino não interessa o teor daquela filmagem. Seja um filme, um comercial, uma reportagem para algum telejornal ou uma propaganda política, torna-se um espaço para tornar público seus sentimentos.

O cantor e compositor Cazuza (1985) mencionou, em uma de suas letras³⁰, a inocência cruel das criancinhas, com seus comentários desconcertantes. É a mais perfeita tradução do que assistimos na cena analisada. A espontaneidade infantil dá o tom da cena. A entrevista era para ser com o senhor, mas acabamos ouvindo apenas a criança. Ela toma conta da cena com seus “comentários desconcertantes” e presenteia Coutinho com o acaso que ele tanto persegue. A dúvida que pode nos assombrar é se as crianças foram colocadas na cena propositalmente, como uma estratégia de *mise-en-scène*, como uma aposta na construção de um discurso imprevisível ou se elas espontaneamente surgiram dentro do quadro ao vislumbrarem uma câmera na favela e assim, mudaram o rumo da cena. Essa dúvida é rapidamente desconstruída, pois se trata de uma falsa questão, pelo menos para os parâmetros expostos nessa pesquisa. Não interessa apenas como a cena foi arranjada, ou quanto de controle há sobre ela, mas as relações com as quais os elementos da cena mantêm entre si.

No filme, a cena editada tem a duração de vinte segundos. Entre as duas perguntas: a primeira se são todos são filhos do senhor, e a segunda, se é bom morar no morro, vemos um corte. O sentido do corte expressa uma decisão. A decisão do diretor foi de suprimir o conteúdo da entrevistas entre as duas perguntas. A opção de deixar apenas os comentários imprevisíveis da criança, que ilustra um exemplo de um acontecimento inesperado, revela o desejo de Coutinho de evidenciar para o espectador o seu obscuro objeto de desejo, no qual se debate na realização de seus filmes. Coutinho evidencia a cena que atravessa a cena e constitui-se como acontecimento.

O incontrolável da situação provocada pelo encontro da equipe de cinema com a família no beco do Babilônia (acontecimento) é deslocado e modelado para caber narrativa fílmica. Esse é o jogo de Eduardo Coutinho que queremos investigar aqui. O diretor não esconde isso. Não está disfarçado na imparcialidade para atingir o real. Ele possui uma metodologia bem definida que acaba por produzir acontecimentos inesperados; porém, paradoxalmente, assume uma posição autoral quando enquadra esses acontecimentos no plano da estrutura cinematográfica deixando-os impressos para sempre no filme.

³⁰ CAZUZA. Só as mães são felizes. Exagerado. Rio de Janeiro: Som Livre, 1985, 1 disco.

Nesse sentido, a denúncia inocente do menino atinge uma potência que talvez ele não tenha noção, escapa de seu limite privado, ganha o mundo e se torna “por meio da linguagem e de sua potência fabuladora, enunciações sem propriedade” (FELDMAN, 2010, p. 165).

4.2.4 Uma *Performance* Anunciada

Aqui, a cena editada³¹ tem início com a personagem Cida afirmando gostar muito de teatro e manifestando a vontade de se aperfeiçoar um pouco nesta arte. A conversa segue e, quando vemos, o personagem está contando sobre a morte de seu irmão, em circunstâncias trágicas de violência em um embate com a polícia no Rio de Janeiro. Suas palavras começam a atingir um tom mais emotivo e as lágrimas não demoram a cair. Cida acaba de contar a história da morte do irmão, em detalhes e aos prantos. Em seguida, na sequência de um corte de imagem, a personagem enxuga suas lágrimas com uma toalha e diz: *eu não quero fechar assim*, e segue seu depoimento mencionando as qualidades de sua família e de sua educação.

Neste momento, Cida assume o controle da produção de sua auto *mise-en-scène*. Ao exercer a direção de sua própria *performance*, ela tenta comandar Coutinho, que na obediência de regras que ele mesmo criou, aceita o comando, sem tensão, mas com uma intenção bem clara: assistir a construção de um personagem em cena. O personagem não deseja terminar a entrevista com este tom dramático. Seca as lágrimas e pede para falar mais um pouco. A cena continua e termina com uma espécie de *happy end*. O drama de um violento homicídio cede lugar à felicidade de um saudável ambiente familiar. Cida dá o tom da cena.

Os personagens de Eduardo Coutinho não sobrevivem ao tempo da cena. Não existem antes, nem depois. Em um intervalo de tempo, servem-se de um palco, onde são convidados a confessar suas história através de uma *performance*, estimulada pelas técnicas de Coutinho. Trata-se de um jogo que se projeta na cena, no qual tanto o personagem quanto o diretor tentam influenciar-se mutuamente.

Cida constrói uma personagem e, na gerência deste processo, tem a ilusão de comandar o desfecho da cena. Sua *performance* se institui através de um duplo olhar: o presentificado pelo autor/diretor em cena e um mais abrangente, de uma outra ordem, ainda

³¹ BABILÔNIA 2000. Eduardo Coutinho, Rio de Janeiro: Globo Vídeo, 2001, 1 DVD (0h 21min. 50s – 0h 26min. 27s).

que não menos importante, representado pela câmera. A personagem tem a consciência do espetáculo em que está. Assim, a construção do personagem equilibra-se entre o controle de uma atuação consciente e o acaso de um dado acontecimento. A autenticidade do documentário não está somente na surpresa, mas na encenação que o envolve.

Cida começa a entrevista dizendo querer se aperfeiçoar como atriz no teatro. Podemos considerar a cena em que participa como parte de um exercício de atuação. No decorrer da cena ela chora, ela ri, ela mente, ela confessa, torna seu privado público, enfeita a realidade. Assim é no teatro. Assim é no cinema de Eduardo Coutinho. Um cinema cuja narrativa se alimenta do processo de constituição de um personagem provocado pela experiência de um encontro.

Ainda que Cida tenha a ilusão de que pode comandar a cena através da gerência de sua auto-imagem, este controle se dilui, pois no final das contas podemos pensar que o poder de transformar a cena é de Eduardo Coutinho na montagem. Ao estruturar os fragmentos de cena em um único filme, ele pode cortar determinado plano, colá-lo em outra parte, manipular a cena de uma forma em que a própria Cida desapareça como sujeito e exista apenas como personagem. Cida acha ingenuamente que sua personagem detém as rédeas da encenação. Ledo engano. O sentido não pertence nem a ela e nem tampouco a Coutinho, mas às instâncias paradoxais do cinema.

4.2.5 O Ato Falho do Documentarista

“Ato falho: ato pelo qual o sujeito, a despeito de si mesmo, substitui um projeto ao qual visa deliberadamente por uma ação ou uma conduta imprevistas” (ROUDINESCO; PLON, 1998, p. 40).

As últimas vinte e quatro horas do milênio na comunidade da Babilônia na zona sul carioca estão sendo documentadas pelas equipes lideradas por Eduardo Coutinho. No sobe e desce dos caminhos que circundam o morro, escutamos diversas histórias. Enquanto as pessoas se preparam para os festejos de final de ano, conhecemos personagens que interceptados por uma equipe de cinema relatam suas intimidades.

Nada une os personagens, exceto o espaço compartilhado. Cada um aproveita a interferência cinematográfica para relatar situações vividas: alguns falam sobre religião, outros sobre o Brasil, alguns mandam recados, outros elaboram alguma teoria sobre o ano

dois mil. Ao escutar tantas histórias distintas, podemos nos perguntar: mas afinal qual o tema deste filme? Qual a discussão que Coutinho quer apresentar?

Nos quarenta minutos de filme³², enquanto interrogada sobre quais são seus planos para a última noite do ano, a personagem Roseli dá uma pausa em seu depoimento, olha para a câmera e pergunta: *isso aí é para quê, me diz o que vocês estão fazendo?*

O assistente que comanda uma das equipes responde: *isso é um documentário que a gente está fazendo sobre a filmagem, sobre a passagem do milênio*. Na verdade ele não chega a terminar de dizer a palavra filmagem e logo a substitui pela palavra passagem. Não é preciso conhecer a fundo os ensinamentos de Freud para concluir: trata-se de um ato falho. Segundo o dicionário de psicanálise “o ato falho ou acidental torna-se equivalente a um sintoma, na medida em que é um compromisso entre a intenção consciente do sujeito e seu desejo inconsciente” (ROUDINESCO; PLON, 1998, p. 40).

Os filmes de Eduardo Coutinho não apresentam um grande tema para que o espectador acompanhe. Não há em seus filmes uma reflexão mais explícita abordada no que toca uma temática mais delimitada. Há apenas uma certeza: os personagens e a equipe de filmagem estão à mercê de um dispositivo³³ e presos há um limite de tempo e espaço. Com esta premissa, o diretor e sua equipe partem para o jogo que produz acontecimentos.

Esta dinâmica metodológica sugerida pelo diretor prepara o terreno para o acontecimento. O interesse maior está em como as pessoas se reinventam diante da câmera e não exatamente o que elas contam. O interesse maior está no acaso que brota do encontro dos personagens com a estrutura cinematográfica.

Dizer que o que está fazendo é um documentário sobre a filmagem pode se configurar como a declaração de um desejo, ainda que de certa forma disfarçado. Coutinho utiliza a criação de um dispositivo como metodologia para produzir acontecimentos que são provocados pela filmagem. Assim, os movimentos propostos através de seu jogo, documentam, mais do que a cena propriamente dita, mas o próprio fazer cinematográfico. Ao focar o interesse de seu cinema na criação da verdade da cena, moldada pela construção de um personagem e por uma proposta de *mise-en-scène*, que também se inventa no instante, Coutinho valoriza o ato de filmar.

³² BABILÔNIA 2000. Eduardo Coutinho, Rio de Janeiro: Globo Vídeo, 2001, 1 DVD (0h 38min. 42s – 0h 42min. 25s).

³³ “Para o diretor, o crucial em um projeto de documentário é a criação de um dispositivo, e não o tema do filme ou a elaboração de um roteiro – o que, aliás, ele se recusa terminantemente a fazer. O dispositivo é criado antes do filme e pode ser filmar dez anos, filmar só gente de costas, enfim, pode ser um dispositivo ruim, mas é o que importa em um documentário” (LINS, 2004, p. 100).

A equipe de cinema subiu o morro para documentar a própria rodagem e esta intervenção é constantemente registrada no decorrer da filmagem. Basta, por exemplo, contar as vezes em que a equipe e os equipamentos aparecem em cena dentro de quadro: intenção nada inconsciente de chamar atenção para a presença do cinema no morro. Eduardo Coutinho deseja documentar a construção da cena. O assistente que comanda uma das equipes e entrevista Roseli parece ter apreendido bem os ensinamentos do diretor. Exibe ao espectador um ato falho revelador e alimenta a roda viva de acontecimentos que sustentam o filme.

4.3 OUTRA SÍNTESE

Identificamos, nas análises acima, uma série de diferentes ordens de acontecimentos produzidos nas filmagens de *Babilônia 2000*. Tais exemplos ilustram as ferramentas metodológicas de Eduardo Coutinho reproduzidas através da invenção do dispositivo, do modo como organiza a equipe, do equipamento utilizado, do estilo de abordar os personagens, a da maneira com a qual conduz as entrevistas. Todas estas instâncias do processo de realização, bem como seus cruzamentos, convocam a produção de acontecimentos, diferentes em suas especificidades.

Na primeira cena analisada chamamos a atenção para a presença da equipe de filmagem dentro do quadro e para os sentidos provocados por tais aparições. Analisamos não só a imagem da equipe e dos equipamentos na cena, mas os movimentos exercidos pelo grupo na composição cênica. A imagem da equipe em fila indiana subindo o morro demonstra uma espécie de “sentido exploratório”. Com os equipamentos em punho, como máquinas que transformam-se em armas, Coutinho e seus assistentes afirmam o desejo de produzirem acontecimentos essencialmente cinematográficos. A cena, portanto, nos apresenta a prova concreta de que tais situações são construídas e estimuladas pelo aparelho. Coutinho desconfia que a mistura dos corpos-máquinas (elementos constitutivos do aparelho), e que o encontro de tais elementos com o cotidiano do Morro da Babilônia produzirá acontecimentos. E não parece querer esconder o processo que origina tais movimentos.

A menina Jéssica tem um sonho de ver a Bela e Fera na vida real, ou seja, ela acredita na realidade das criaturas, não separa o real do ficcional. Pensando em tal dinâmica, seria perfeitamente possível, na concepção de Jéssica, que seus personagens preferidos fossem atualizados de alguma forma em sua frente. Ora, se Jéssica está no cinema e vive a condição

de um personagem, pode perfeitamente se deparar com outras figuras também geradas pelo aparelho. Ela própria foi atualizada como personagem no encontro com a câmera. Será que existe alguma diferença entre ela e os personagens do desenho animado? Jéssica é radical neste sentido, pois percebe a força do virtual que faz com que entre ela e o cinema existe uma linha quase invisível. A virtualidade cinematográfica contempla diferentes modalidades de enunciação, cuja atualização é produzida como acontecimento.

A terceira cena que analisamos exemplifica de maneira mais evidente um tipo de acontecimento que Coutinho aguarda e parece festejar. Uma criança, que com seus comentários espontâneos (e desconcertantes) desloca o foco da cena para ela, quando tínhamos a impressão de que a cena era uma conversa com o velho, torna-se um típico imprevisto bem recebido pelo diretor. Trata-se de uma situação empurrada pelo acontecimento, que é da ordem do acaso e revela-se a partir do encontro da máquina com o menino. A interrupção da criança é vista como um acontecimento, e por ser o acontecimento o foco da realização, Coutinho mantém a cena na montagem.

Cida mostra claramente o processo de auto *mise-en-scène* em que atravessa. Ela dirige a si mesma, demarcando os limites de suas emoções na cena. Quando ela acha que a cena está virando um melodrama, interrompe sua encenação e muda o rumo da *performance*. O curioso é que ela faz este movimento explicitamente, informando a Coutinho (e ao espectador) suas estratégias no interior da cena. Eduardo Coutinho reconhece a auto *mise-en-scène* também como um acontecimento, pois mesmo que preparado e conscientemente evoluído, ele é produzido pela mistura de corpos do cinema.

Um dos assistentes de Coutinho, na última cena de *Babilônia 2000* analisada, nos oferece a prova mais descarada de que, com o perdão da redundância, no fundo, o que Coutinho registra, é o processo de filmagem em que se encontra. Ao cometer um lapso linguístico trocando a palavra passagem por filmagem ele evidencia o ato-falho como um sintoma do acontecimento. Ao mesmo tempo em que produz um acontecimento no ato de fala, ele corrobora a teoria de que a filmagem é que designa os acontecimentos almejados. Por isso a revelação, de certa forma, involuntária, de que o que filma é a própria filmagem.

Todos estes exemplos obviamente só são possíveis de serem analisados, pois constituem partes do filme finalizado. Não estávamos na filmagem para perceber tais movimentos. As cenas foram mantidas no filme pronto, pois Coutinho, por alguma razão, as considerou relevantes. Na montagem, através dos cortes, Coutinho evidencia os acontecimentos produzidos na filmagem. Desta forma, os acontecimentos também são atualizados (e res-significados) no processo de edição.

4.4 A FABULAÇÃO E O ACONTECIMENTO

O jogo de cena que assistimos na obra de Coutinho nos leva a várias questões em torno de sua constituição, principalmente as que nos remetem ao paradoxo do controle e do acaso. O que vemos objetivamente nas cenas mistura-se ao que parece inapreensível, que escapa da técnica e da tática, que desvia do método, mesmo que dele possa partir. O jogo habita esses sutis deslocamentos e, ao se desprender do centro, oferece-se para o acaso. No cinema experimentamos uma proliferação desses espaços. Como intervalos entre estruturas de controle, também enxergamos a figura da fabulação, um dos conceitos, explorados por Gilles Deleuze (2005), que nos ajudarão a analisar tais movimentos da obra de Eduardo Coutinho.

Deleuze é um filósofo que cria conceitos através da afirmação de diferenças e não da busca por identidades e modelos. Assim como Derrida, assume uma filosofia mais livre em torno de um pensamento baseado na abolição de qualquer sistema de julgamento. Ao invés de uma filosofia como meta discurso, como meta linguagem, uma filosofia criadora. Ao invés de um pensamento baseado em modelos de verdade, um pensamento em torno de operações descentralizadas que designam os deslocamentos das oposições. Mencionamos o deslocamento e não o desaparecimento, porque segundo Deleuze: “a oposição não se dá entre dois modelos, mas entre um modelo transcendente e um processo imanente. O que significa reconhecer que o dualismo continua a existir” (MACHADO, 2010, p. 23). Assim, o pensamento deleuzeano afirma um interesse pelo que não é dado, pelo que não é formado por agentes externos, mas pelo que parte do próprio devir. As diferenças, deste modo, residem nas transições, no interior de uma dada multiplicidade.

A função fabuladora situa-se em meio a essas dinâmicas. Constitui-se no interior de um espaço de diferenciação. Ao ultrapassar as dicotomias e oposições de um pensamento metafísico, opera nos deslocamentos, nas transições e transita em um universo anterior à constituição de qualquer modelo. O cinema que fabula percorre um corredor de espelhos onde os personagens e a narrativa são encadeados designando uma pluralidade de temporalidades discursivas. A fabulação reage a uma série de direções tomadas pelo cinema moderno, onde o pensamento preenche um espaço antes ocupado pela ação. É um cinema cujo tempo do mundo invade o tempo da cena, abrindo espaço para o pensamento em detrimento do preenchimento de uma ação sensório-motora. É o cinema da imagem-tempo, conforme o pensamento de Deleuze:

Em *A Imagem-tempo*, ele revela como o desmoronamento desse esquema sensório-motor permitiu o surgimento de situações óticas e sonoras puras e de uma imagem direta do tempo, apresentando, dessa maneira, as condições para o aparecimento de uma autotemporalização das imagens. Trata-se, portanto, do deslocamento do conceito de movimento para o de tempo, produzido a partir do aparecimento de uma nova imagem do tempo. Com ela nasce o cinema moderno (VASCONCELLOS, 2006, p. 04).

Nesse contexto, surge a figura da fabulação, aqui tomada como acontecimento, na medida em que atua sobre os elementos do tempo. A fabulação, então, produzida através da mistura de corpos, se mostra como uma potência de criação, sendo mais uma característica do cinema moderno. Alguns termos se tornam importantes para a composição do conceito de fabulação, como imagem-cristal e potência do falso, ambos elaborados por Deleuze.

A potência do falso é a potência do simulacro. Neste instante, propomos uma pequena volta ao século IV a.C., onde Platão na Alegoria da Caverna³⁴ dividiu o mundo em duas oposições: o mundo sensível e o mundo inteligível, afirmando uma superioridade do plano das idéias e das essências em relação ao plano dos corpos, das imagens e das aparências. Muitas leituras e atualizações foram elaboradas a partir da teoria de Platão. Deleuze, bebendo em Nietzsche, subverteu essa teoria afirmando que a verdadeira divisão não se daria entre os planos das aparências (dos corpos) e das essências (das idéias), mas que tal dualidade platônica se daria nos níveis dos próprios corpos sensíveis. Dessa maneira investiu na diferença entre a cópia e o simulacro, ou seja, entre a boa cópia, análoga à identidade superior da idéia e a má cópia, uma cópia sem semelhança, desprendida do modelo, sem medida. Um desvio. O verdadeiro simulacro.

Platão estabelece essa dicotomia e afirma um elogio à cópia pura, desprezando o simulacro. O platonismo funda, assim, o domínio da representação “preenchido pelas cópias ícones e definido não em uma relação extrínseca a um objeto, mas a uma relação intrínseca ao modelo ou fundamento” (DELEUZE, 2003, p. 264). Para Platão, a representação do mundo se dá de forma icônica e, neste contexto, difere a imagem ideal dos simulacros, que por ele são constituídos como fantasmas, potências falsificantes, devires ilimitados. Para o filósofo não há espaço para cópias fantasmas que não correspondem a um modelo ideal e moral. O verdadeiro conhecimento só se dá através da busca pelo princípio transcendente da inteligibilidade e apegado aos modelos. Deleuze, ao subverter essa filosofia, experimenta uma espécie de glorificação do simulacro. Como um crítico voraz da teoria da representação, o

³⁴ O Mito da Caverna, também conhecido como Alegoria da Caverna, foi escrito pelo filósofo grego Platão e encontra-se na obra intitulada A República (livro VII).

teórico não só desfaz o tom pejorativo remetido aos simulacros, como apresenta um pensamento baseado na premissa de que o simulacro é a potência primeira.

Reverter o platonismo significa então: fazer subir os simulacros, afirmar seus direitos entre os ícones ou as cópias. O problema não concerne mais à distinção Essência-Aparência, ou Modelo-cópia. Essa distinção opera no mundo da representação; trata-se de introduzir a subversão neste mundo, 'crepúsculo dos ídolos'. O simulacro não é uma cópia degradada, ele encerra uma potência positiva que nega tanto o original como a cópia, tanto o modelo como a reprodução. (DELEUZE, 2003, p. 267).

Ao abolir as noções de original e cópia semelhante e suas respectivas relações de analogia, Deleuze também critica todo o tipo de pensamento que reduz a diferença à identidade e pensa a diferença interiorizada nela mesma, não mediada pela representação (MACHADO, 2010). Roberto Machado, comentador de Deleuze, aos discorrer sobre o reverso do platonismo coloca que “estamos no âmago da filosofia de Deleuze. O simulacro, a imagem demoníaca, a imagem sem semelhança, ou que coloca a semelhança no exterior, é a diferença” (2010, p. 49). Desta forma, o simulacro é construído sobre uma disparidade. Ele interioriza uma dissimilitude e destrói as categorias de original e de cópia.

Ao invés de idealizar a saída das cavernas, pregando a elevação do espírito através desta ascensão, do encontro com a luz, que seria o mundo da razão, das idéias, dos modelos, Deleuze (2005), na esteira de Nietzsche, propõe não a saída das cavernas, mas um mergulho nelas mesmas. Atrás da caverna existe outra caverna, mais profunda ainda e que deve ser explorada. O eterno mundo das aparências e das cópias sem fundamento, das sombras, dos fantasmas e dos simulacros deve ser entendido como um mundo, cuja potência primeira atinge a potência da criação. Segundo Roberto Machado (2010), o simulacro configura-se como uma potência artística, dionisíaca, não fundamentada sob um ponto de partida, mas agregada a um processo de imanência. Deleuze instaura, assim, o jogo pleno das potências.

Neste sentido, haverá sempre uma multiplicidade de caminhos, infinitas cavernas que não devem ser descobertas, encerradas, limitadas, entretanto devem ser buscadas. O simulacro não sendo uma cópia presa a uma identidade, desenvolve-se como uma cópia ainda não constituída, anterior ao ser. O simulacro é a cópia do não ser. Situa-se na passagem, na transição, como um processo criativo, abrindo, assim, um espaço para os modelos contrários aos sistemas fechados, às oposições clássicas abaladas pela moralidade do bem e do mal e às amarras de uma forma verdadeira. Neste momento, a potência do simulacro se liga a uma potência da criação e torna-se o apanágio da potência do falso. “A potência do falso só existe sob o aspecto de uma série de potências, que estão sempre se remetendo e penetrando uma às outras” (DELEUZE, 2005, p. 164).

A potência do falso no cinema também se constrói como um elogio à aparência, sensível àquela mesma, subjugada por Platão e reverenciada por Deleuze. No cinema de Eduardo Coutinho somos todos tocados por uma potência falsificante. Encontramos um cinema que pode ser localizado entre fronteiras. Mesmo encurralado por limites impostos pela cultura, como a distinção entre gêneros, e mesmo sufocado por categorias que insistem em se insinuar sobre as imagens, podemos discuti-las como imagens-fantasmas, dissimuladas através de um exercício constante de afirmação de simulacros. Formas de verdade fragilizadas em detrimento de um devir sem molduras.

O único sentido (legitimidade, valor) do cinema é exaltar conscientemente as aparências, transfigurando-as. Deste modo levanta uma ponta do véu lançada sobre o mundo, oferece-nos, por clarões e intermitências, outras tantas visões sobre aquilo que é, na verdade, o real (AUMONT, 2008, p. 124).

Deleuze só encontra o real no espaço da diferença. As aparências nascem nas sombras, surgem refletidas nas paredes da caverna. A alegoria da caverna torna-se, assim, a primeira metáfora da sétima arte. Imagens dissimuladas em um elogio à aparência. No cinema assistimos a um desfile de imagens fantasmas, tomadas como realidades possíveis, não atreladas a um modelo, mas a uma potência.

Deleuze, em *A Imagem Tempo* (2005), utiliza o conceito de fabulação para se opor ao ideal de verdade dominante no cinema clássico. Ao relacionar as palavras do autor ao cinema de Eduardo Coutinho, poderíamos dizer que, ao se aproximar de personagens e situações reais, o diretor não elimina a ficção, mas sim a liberta da verdade que a penetra, encontrando a pura e simples *função de fabulação*. O autor conclui que “o que se opõe à ficção não é o real, é a função fabuladora” (DELEUZE, 2005, p. 183).

É preciso que a personagem seja primeiro real, para afirmar a ficção como potência e não como modelo: é preciso que ela comece a fabular para se afirmar ainda mais como real e não como fictícia. A personagem está sempre se tornando outra, e não é mais separável desse devir que se confunde com um povo (DELEUZE, 1990, p. 185).

A ficção, na fabulação, não é modelo, assim como o real não é forma verdadeira (DELEUZE, 2005). Não há um modelo a seguir, não há uma identidade a seguir, pois a potência do falso (e do simulacro) já eliminou esta referência a ser perseguida. O que existe são potências, devires inapreensíveis que se afirmam como virtualidades flutuantes e são inseparáveis de uma irreduzível multiplicidade. A potência do falso é o princípio da produção de imagens, na medida em que se situa como o cerne da criação, não sendo uma imagem representada, mas concebida através da diferença. Mais do que isso, a potência do falso se

torna a afirmação da imagem enquanto imagem. Trata-se de uma fonte de inspiração, de uma atuação: “as imagens devem ser produzidas de tal maneira que o passado não seja necessariamente verdade ou que do possível proceda o impossível” (DELEUZE, 2005, p. 161).

Dessa forma o que pode ser filmado pelo cineasta é exatamente esta fronteira enfrentada tanto pelo personagem quanto pelo diretor. Quando o cineasta consegue captar a passagem do personagem de um estado para o outro, somos tocados pela beleza da sétima arte e experimentamos a fruição que tem como potência o cinema dito de não ficção. “A ruptura não está entre a ficção e a realidade, mas no novo modo de narrativa que as afeta” (DELEUZE, 2005, p. 182). O cinema moderno é a afirmação do cinema como pensamento (tese deleuziana), onde as imagens refletidas apresentam-se como pré-linguísticas e o signo como pré-significante³⁵. Ou seja, torna-se o abrigo de potências em um quase-ser, ou quase-estar. A ruptura se dá com as formas de representação ideal, afetadas pelo jogo das potências.

Ainda sim, Coutinho nos apresenta histórias verídicas. Não por serem cobertas pelo véu do documento, mas por formarem uma camada de verdade capaz de desmontar a própria noção metafísica de verdade, pois se instala no antes e na transição. É uma verdade da cena que não se opõe à ficção como modelo, entretanto abriga um espaço deliberado de criação. “Antes do corpo a corpo há o risco das imagens. Também aí estão em jogo as indeterminações e descontroles, o imprevisto e o improvável, ou seja, a potência acontecimental” (MIGLIORIN, 2010, p. 15). A nova narrativa afeta um cinema que se desdobra em mundos desconhecidos, até mesmo pelos sujeitos da enunciação. O autor continua;

A noção mesma de fabulação, tão utilizada para pensarmos a obra de Coutinho, implica uma atualização; uma organização da memória e dos eventos que inventam um mundo, uma pessoa, inexistente até então. (...) O que nos mobiliza nos documentários fundados na fabulação, no desejo de fabulação, nos acontecimentos de linguagem, é a passagem entre atualidades que fazem sentir a multiplicidade, ou seja, entre indivíduos que dão a ver as possibilidades de criação que os ultrapassa. O outro se propaga no filme, o outro se inventando com o filme e com a memória (MIGLIORIN, 2010, p. 16).

Os personagens de Eduardo Coutinho e ele próprio produzem enunciados até então inéditos, onde o movimento principal não se liga a uma vontade de enquadramento a um modelo pré-estabelecido, mas à ação de um desaparecimento dos sujeitos enquanto identidades. O que sobram são potências criadoras de verdades, estimuladas pelas diversas faces do tempo.

³⁵ VASCONCELOS, Jorge. ‘F’ de falso, ‘M’ de mentira: ficção e falsificação no documentário cinematográfico. **Revista AV – Audiovisual**. São Leopoldo, v. 2, n. 4, 2004. Disponível em: <<http://www.revistaav.unisinos.br/index.php?e=2&s=9&a=40>>. Acesso em: 20.12.2011.

A fabulação também atinge uma dimensão política. Ao refletir as múltiplas faces de uma imagem cristal, onde a memória de um passado se mistura a um acontecimento presente produzindo novas imagens, o cinema, através da construção de um personagem também enuncia processos coletivos. Neste instante a língua dominante se cala em detrimento de narrativas falsificantes, e o personagem sai de seu estado privado e passa a falar não apenas de si, mas de seu mundo, não expressa apenas vontades individuais, mas anuncia a potência de um agenciamento coletivo. “A fabulação não é um mito impessoal, mas também não é ficção pessoal: é uma palavra em ato, um ato de fala pelo qual a personagem nunca pára de atravessar a fronteira que separa seu assunto privado da política” (DELEUZE, 2005, p. 264).

Estamos em plena fabulação como chamou Deleuze, fluxo de fala com a memória que renova e inventa um presente sem se ater a um passado imóvel. Trata-se de uma subjetivação forjada em constantes metamorfoses, em que o ficcionalizado apresenta-se como potência e não como ideal de verdade. Inventar a si com uma memória que aparece como matéria-prima e não como arquivo factual e mensurável (MIGLIORIN, 2009, p. 255)

Deste modo, entram em cena as fabulações contaminadas por registros de memórias, onde o passado e o presente são postos lado a lado. Ao atualizar suas memórias no instante, os personagens de Coutinho, sob a luz do jogo de cena, produzem uma forma de expressão situada no espaço da diferenciação. O que devemos apreender com o cinema, na esteira de Gilles Deleuze, não é se um personagem é real ou fictício, mas sim, “o devir da personagem real quando ela própria se põe a ficcionar, quando entra em flagrante delito de criar lendas” (2005, p. 183).

A pessoa conta sua história com uma sintaxe, um vocabulário, uma força expressiva extraordinária. É um elemento ficcional do imaginário, que é muito mais poderoso do que o real. Você conta sua infância e é uma infância que está na sua memória, feita metade de esquecimento e metade de verdade. O que é verdade? Isso passa a ser totalmente desimportante. O que acontece na filmagem é verdade (COUTINHO, 2010, p. 20).

Dessa maneira, o personagem se torna outro quando se põe a fabular. A veracidade do personagem reside exatamente na passagem entre os relatos de histórias da própria vida e os relatos de histórias da vida no espaço do cinema. Assim, tais filmes “compartilham um contexto de intenso entrelaçamento entre formas de vida e formas da imagem, o que as tornaria no limite, indiscerníveis.” (BRASIL, 2011, p. 3). Trata-se de uma atualização a partir da qual se proliferam os simulacros. É neste “se tornar outra”, na invenção de uma duplicidade de mundos e de corpos, que operam as fabulações.

O “eu” se torna “outro”, é a fórmula de Rimbaud “eu é um outro”, substituindo a tradicional equação da afirmação da identidade “eu = eu” (DELEUZE, 2005, p.185). O *eu*

rimbaudiano é múltiplo, escorregadio, fragmentado; o eu escapa por entre as frestas. Ficam os rastros. Seres em devir que são ao mesmo tempo sujeito e objeto em uma relação equívoca. Essas figuras indeterminadas no cinema de Coutinho são os personagens descontínuos que se tornam outros em seus próprios corpos, sendo sujeitos e objetos de suas fabulações. Ao mesmo tempo Coutinho também é outro. Outro em seu próprio corpo e outro no espelho de seu objeto, o personagem. Forma-se uma narrativa cristalina em eterna simulação. “No documentário é preciso sair de si” (COUTINHO, 2005, apud MOURÃO; LABAKI, 2005, p. 119). Coutinho assume essa lógica enquanto documentarista na condução de suas cenas. Ali, nos limites do *set* de filmagem, ele representa um papel diferente para cada personagem. Encontra em cada personagem um mundo e aproveita o poder que a câmera lhe dá para promover o jogo da cena.

“A personagem não é separável de um antes e de um depois, mas no que ela reúne na passagem de um para outro” (DELEUZE, 2005, p. 183). As teorias do autor atingem diretamente o jogo da cena de Coutinho, cuja metodologia rompe com este ideal das antíteses impregnadas de moral, como o bem e o mal, o certo e o errado. As pessoas em seus filmes não são reveladas nessa direção, são deliberadamente consideradas personagens, sendo assim, pertencentes à outra natureza: avatares do cinema documentário, e, como tais, modeladas através do jogo da fabulação, perdendo-se, assim, “qualquer ilusão de transparência em relação ao ‘eu’”³⁶. Assim, enxergamos na fabulação uma ordem que desvia da realidade e da neutralidade atribuída ao gênero e ao mesmo tempo não o coloca como falso ou fictício. Fugir de classificações objetivas, de conceitos pré-moldados é repensar os atributos do cinema, pois as ambiguidades nascem nos deslocamentos e nas rupturas.

O essencial é isso: como o novo regime da imagem (a imagem tempo direta) opera com descrições óticas e sonoras puras, cristalinas e narrações falsificantes, puramente crônicas. É ao mesmo tempo que a descrição deixa de pressupor uma realidade, e a narração, de remeter uma forma do verdadeiro: daí o *documenteur*. (DELEUZE, 2005, p. 165).

O cinema de Eduardo Coutinho, ao invés de trabalhar com a noção de realidade representada, remete a uma realidade fabricada. Uma realidade que se vê presa à película cinematográfica, entretanto, paradoxalmente, liberta novos modos de expressão do devir mundo. Mediados pela máquina cinematográfica, personagens circulam entre a ficção e a fabulação em um movimento onde o que importa são justamente os jogos de cena; esses sim, fabuladores das novas ordens do mundo. O jogo de cena torna-se a expressão de um cinema onde o encontro de copos produz imagens inéditas. O jogo de cena é evidenciado pelo

³⁶ Palavras de Ismail Xavier (MOURÃO e LABAKI, 2005, p. 112).

controle de uma situação de filmagem, mas também é tocado pelo acaso. Compõem este jogo as imagens do mundo e as imagens do cinema, além dos tempos puros (que estão no mundo) e fabricados (revelados pela ficção), mas, acima de tudo, enxergamos um jogo situado nas passagens, no entre, e no momento da criação.

Dar-se a imagem que eu fabrico com o outro é precisamente dar o que eu não tenho, o que não é nem minha propriedade, nem minha posse, nem mesmo meu atributo. Será que eu posso querer vender o que não me pertence, mas que pertence ao entre-dois de uma relação, a um encontro fértil? A lógica que diz que ‘minha imagem é minha’ começa por esquecer, por ignorar ou rechaçar que não há imagem sem separação de si mesmo e constituição de um ponto de vista outro, de uma alteridade do olhar, de uma cena, de uma instância terceira que é essa cena que faz que haja imagem porque há filme (COMOLLI, 2008, p. 155).

A fabulação caminha no espaço do entre ao nos remeter a instalação de um devir. Ao ampliar as formas do tempo, para além do cronológico, designa sentidos desterritorializados, e, assim, os personagens e a narrativa correm o risco de estarem permanentemente em vias de se tornar algo. Trata-se de um mecanismo do cinema moderno, onde o tempo é flutuante e aponta para uma infinidade de modos de existência que paradoxalmente são inexistentes. Mas vibram em sua pré-existência.

4.5 A FIGURA DO FALSÁRIO

O falsário no cinema corresponde a um perfil de personagem de tipos definidos, ao clichê, ao mito exposto pelo discurso dominante: o herói, o bandido, o mentiroso, etc. Esse tipo de personagem acompanhava o cinema clássico, do tempo cronológico, dos grandes dramas, do épico. No cinema clássico, segundo Deleuze, o tempo é representado indiretamente e de forma orgânica, trata-se de “um regime de relações localizáveis, de encadeamentos atuais, conexões legais, causais e lógicas” (2005, p. 156). Neste prisma, o tempo é desdobrado através das ações, permeadas por um sistema de julgamentos baseados nas noções de bem e de mal, falso e verdadeiro.

O cinema moderno inaugura a era da imagem-tempo. É o regime cristalino da imagem que se opõe ao regime orgânico, e a narrativa e o personagem libertam-se do tempo cronológico, afirmando uma simultaneidade de presentes não necessariamente presentes. Presentes/passados em co-existência no mesmo espaço, no mesmo corpo. Essa compreensão acerca do tempo é apresentada pelas várias faces de uma imagem cristal. O conceito de

imagem-cristal, proposto por Gilles Deleuze (2005), como vimos no capítulo sobre acontecimento, constitui uma imagem que está imersa no tempo e sinaliza um duplo reflexo formado por uma imagem atual e uma imagem virtual, constituindo uma coalescência entre ambas.

Este cinema mistura o sujeito e o personagem por ele construído em uma operação de entrelaçamento mútua. A figura do falsário antes habitada pelo determinismo de um sistema fechado de julgamento, agora cede lugar a um ser ilimitado e múltiplo habitando a imagem de uma representação direta no tempo, não subjugada às ações sensório-motoras. Trata-se de uma narrativa que liberta o tempo. “O movimento fundamental descentrado torna-se movimento em falso, e o tempo fundamentalmente libertado, torna-se potência do falso” (DELEUZE, 2005, p. 174).

Assim, como dito anteriormente, potência do falso substitui a forma do verdadeiro, “a narração deixa de ser verídica, de aspirar a verdade para ser essencialmente falsificante [...] o homem verídico morre, todo o modelo de verdade se desmorona, em favor da nova narração” (DELEUZE, 2005, p. 161). A obra de Coutinho, então, mais do que registrar verdades inabaláveis, cria suas próprias verdades. Impulsionados pela força de um cinema que não encerra o tempo no movimento e que não define suas imagens como representativas, os personagens tornam-se falsários modernos. Dessa forma, os modelos de verdades absolutas são quebrados, o presente se desprende do terreno seguro e é agora um território de virtualidades. “O ato de fala tem várias cabeças” (DELEUZE, 1990, p. 266), ou seja, quando um personagem fala, sua ação é tomada pelo ato de tornar-se outro com uma memória composta por passados/presentes, por reais/imaginados. No final, todo enunciado é coletivo e o personagem é um corpo cinematográfico à deriva de uma potência falsificante. “O que o visionário, o vidente vê no cristal, com seus sentidos libertados é o tempo, o jorro do tempo como desdobramento, como cisão em presente e passado, presente que passa e passado que se conserva: o tempo em sua diferenciação” (MACHADO, 2009, p. 279).

A invenção e o devir ficção dentro do filme que persegue realidades é o que Coutinho parece buscar enquanto documentarista. Não se trata de uma ficção, mas de uma potência de ficção. Tal movimento não escapa às temporalidades discursivas, pois este devir ficção não é inseparável da potência de uma imagem-cristal, onde o passado e o presente são coalescentes. O cinema assume, assim, uma função de sustentar a memória em movimento. Uma memória do passado atravessada pelo presente. Dessa forma, o cinema, mais precisamente o cinema documentário, não se fixa através de um discurso sobre os outros, mas opera na modelagem de um sujeito-personagem não condicionado a um modelo de verdade. Podemos arriscar,

então, uma colocação: os personagens nos filmes de Eduardo Coutinho surgem como falsários do cinema moderno. Segundo Deleuze:

O falsário podia, não há muito, existir sob uma forma determinada, mentiroso ou traidor, porém agora ele ganha uma figura ilimitada que impregna todo o filme. A um só tempo ele é o homem das descrições puras e fabrica a imagem cristal, a indiscernibilidade do real e do imaginário (2005, p. 162).

Os personagens na obra de Coutinho assumem suas multiplicidades, que também são próprias da vida, e, por que não dizer, do cinema. Desta maneira, eles se alternam em distintas possibilidades de existência e não encerram os sentidos, os modelam em uma rede de sutis descentramentos. Tais personagens não são revelados através de um desfile de tipos marcados por referências identitárias. Eles não estão presos aos estereótipos, como os falsários do cinema-clássico, aparecem presos aos contornos do écran, e através dele libertam suas contradições. Por isso a dificuldade em enquadrá-los em tipos, pois não reconhecemos as singularidades pela equivalência, mas tensionadas pelas contradições em deslize. Assim, Eduardo Coutinho exercita uma negação à representação do real e acaba produzindo um cinema que aponta para a genialidade dos falsários.

Na contramão deste pensamento, alguns teóricos, como Jean Claude Bernardet (2003), afirmam que o cinema baseado em entrevistas e depoimentos limita o potencial de invenção e consequentemente de construção da cena. Como se os corpos, presos ao quadro, não se oferecessem como figuras ambíguas, em transformação pelo que a duração sugere, mas fossem reduzidos à superficialidade de seus enunciados verbais. Ao mencionar este tipo de filme, Guimarães coloca que eles “trazem consigo se não o apagamento do corpo filmado, sua redução a um movimento sensório-motor que o aprisiona num espaço sem comunicação com os estados interiores do personagem” (GUIMARÃES, 2009, p. 39). Desta forma, o diretor, ouvinte e “comandante” da cena, se tornaria o centro da situação filmada, pois dimensionaria o olhar do personagem para si, colocando, assim, o sujeito filmado em uma condição passiva na relação que se trava. Para esta linhagem de pensamento, os falsários do cinema moderno, vistos como seres que exteriorizam suas diversas camadas de existência e não se encerram em identidades totalizantes, parecem não ter espaço. O corpo do personagem sob a escuta do diretor produziria menos uma série de tipos em potência do que um sujeito apagado pelas dinâmicas de poder que compõem a cena.

Porém, esta pesquisa abriga teorias que interrogam a afirmação acima. Apostamos na potência dos corpos em cena, mesmo estando sob vigilância direta e explícita do diretor. Acreditamos que esta relação compartilhada sob a forma de entrevista, ou conversa, como

Coutinho prefere chamar, não produz um enunciado verbal redutor, mas estimula a constituição do falsário e evidencia as ambiguidades dos sujeitos. Deleuze encontra no corpo uma força e não um obstáculo e acredita que é através dele que o cinema se une com o pensamento:

O corpo não é mais o obstáculo que separa o pensamento de si mesmo, aquilo que deve superar para conseguir pensar. É, ao contrário, aquilo em que ele mergulha ou deve mergulhar, para atingir o impensado, isto é, a vida [...] não mais fará a vida comparecer perante as categorias do pensamento, lograr-se-á o pensamento nas categorias da vida. As categorias da vida são precisamente as atitudes do corpo, suas posturas (DELEUZE, 2005, p. 227).

O corpo é abrigo do falsário. As mudanças no corpo evidenciadas pela cena são assumidas como acontecimento por Coutinho. Muitos corpos se alternam em cena, estimulados pela máquina e pela *mise-en-scène*. O corpo não permanece nunca no presente, ele é sempre o antes e o depois. “A atitude do corpo põe o pensamento em relação com o tempo” (DELEUZE, 2005, p. 228). Assim, percebemos o falsário como figura emergente da imagem-tempo e o afastamos dos modelos de verdade, tal “a capacidade que o cinema teria de dar um corpo, isto é, de fazê-lo nascer e desaparecer numa cerimônia, numa liturgia.” (DELEUZE, 2005, p. 229). Os personagens de Coutinho estão submersos em uma cerimônia de desapego a suas próprias identidades. São muitos em um só corpo. Experimentam uma relação dupla com o tempo, pois estão inseridos no tempo do mundo que constitui o tempo da cena. Independente disso eles vivem a liturgia, colocados como protagonistas de um tempo-acontecimento entre a vida e o cinema. Um corpo em cena não é limitador de sentidos, ao contrário, é nele e através dele que se processa a experiência cinematográfica dando ver inúmeras possibilidades de existência. Mesmo interceptado por regras e metodologias de um comando externo, um corpo é sempre um território de virtualidades.

4.4.1 Um Falsário entre nós

No filme *Edifício Master* (2002), há uma entrevista com Alexandra, garota de programa que habita o prédio. Se esta cena³⁷ fosse analisada sob o prisma de um cinema clássico, poderíamos descrever Alexandra como uma garota de programa, mãe solteira com tendências suicidas, situada no *roll* dos desprovidos de sorte.

Alexandra é garota de programa, cria uma filha sozinha, mas seu depoimento revela muito mais que isso. Alessandra habita o Edifício Master em Copacabana. Assim como os outros entrevistados, ela grava a entrevista em seu apartamento. Ela está sentada em um sofá marrom, e ao fundo há uma parede branca. Mas isso não é só o que vemos do mundo de Alessandra. Ela conta detalhes de passagens complicadas de sua vida alternando situações de humor e drama. Aos poucos, Alexandra vai exibindo os traços de sua ambiguidade e, escorregadia, não nos deixa fixá-la em nenhuma identidade enclausurada.

Ela conta que teve uma filha aos quatorze anos, do primeiro homem com quem se relacionou, pois seu pai não a deixava sair de casa. Como consequência de uma vida difícil, optou por ser prostituta. Não esconde seu trabalho de ninguém e sustenta sua filha sozinha. Na entrevista ainda escutamos o que a garota fez com o dinheiro que ganhou em seu primeiro programa: gastou tudo, cento e cinquenta reais, no McDonald's com a filha. Neste momento, o homem julgador diria: “mas então ela é prostituta que pensa em se matar, mas é também uma mãe zelosa?”. Sim, diríamos nós e Eduardo Coutinho. Alexandra não pode ser enquadrada em categorias tão redutoras. Ela é mais de uma e ostenta esta condição ao longo do depoimento que dá à Coutinho.

No decorrer da entrevista, Alexandra desfila histórias praticamente incapazes de serem julgadas *a priori*. Ela vai vestindo e despindo suas máscaras e exhibe uma personalidade que oscila entre as instâncias do bem e do mal, da felicidade e da revolta. A fabulação evidencia-se na tela e somos envolvidos com a ambiguidade de um personagem, cujas experiências contadas são sempre abaladas pela sombra de uma dúvida. Trata-se de uma instabilidade que não é redutora de sentidos, ao contrário, apresenta-se como base de uma encenação marcada pela fabulação.

Em outro momento da cena, a personagem fala que a morte para ela não seria nenhuma tragédia, mas tal comentário é dito com o sorriso no canto da boca. Ironia, desapego,

³⁷ EDIFÍCIO MASTER. Eduardo Coutinho, Rio de Janeiro: Videofilmes, 2002, 1 DVD (40min. 48s – 48min. 40s).

depressão. Qual o sentimento que Alexandra quer demonstrar? Qual o sentimento que podemos demonstrar por ela? A dúvida é propriedade do falsário. Estamos sempre diante de personagens errantes em uma dança de instabilidades estimulada por Coutinho.

Alexandra constrói para si (e para nós) um personagem com uma serenidade desestabilizadora. Ela conta passagens difíceis da vida como quem conta o capítulo da novela. Não importa se ela enfeita a realidade para o cinema. Através da fabulação ela produz a verdade do cinema. Verdades inventadas, mentiras verdadeiras, pouco importa. Para Eduardo Coutinho o que realmente importa é captar a sutileza da passagem de uma Alessandra sujeito para uma Alessandra personagem. Não existe um antes, nem um depois. O que existe é o entre, são as passagens, focos de um cinema com narrativas essencialmente falsificantes.

A nova narração vinculada a um cinema que desconstrói as oposições de verdade e mentira também aponta para uma incapacidade de julgamento. A busca pela verdade que o cinema clássico buscava, passava por um sistema de julgamento, sempre baseado nas dicotomias do bem e do mal. O que assistimos na cena analisada é uma confusão potente entre os sentidos hierarquizados pela moral e, neste sentido, há uma quebra de convicções generalizada.

Alexandra representa a figura do falsário. Ela oscila entre versões ambivalentes no relato de suas próprias histórias. Assim, se protege ao mesmo tempo em que se expõe e, no final, se declara uma mentirosa verdadeira. Impossível não fazermos analogias entre esta afirmação e os mecanismos da obra em questão: será tudo mentira? Cinema é mentira? Falso problema. Nada que Orson Welles já não tivesse plantado na prática e nas teorias, inaugurando o cinema moderno. Alexandra é uma mentirosa ou tem sua verdade ofuscada pelo contra-luz cinematográfico? O que acontece é que os refletores, ao iluminar a personagem, parecem alimentar a formação do falsário.

O corpo de Alessandra acolhe a multiplicidade do falsário e o personagem, assim, agrega uma personalidade mutante. As reações assumidas pelo corpo do personagem, no interior do processo de constituição do falsário, são como transições de comportamento operadas na encenação e percebemos que cada deslize de sentidos é tomado por Coutinho como acontecimento.

5 O JOGO DE CENA DE EDUARDO COUTINHO

5.1 O JOGO COMO REGRA

Neste capítulo, abordaremos o conceito de jogo a partir de três diferentes concepções acerca de seu sentido e de sua relação com a cultura e com a linguagem: o jogo como regra, o jogo como modelo e o jogo como desconstrução. Inicialmente tomamos o jogo como regra. Desta forma, nos apoiaremos nas teorias de Johan Huizinga, historiador holandês nascido em 1872, cuja principal obra *Homo Ludens* (2010) enfatizou o caráter lúdico da cultura. O autor encara o jogo como uma atividade que instaura o universo das regras a partir das quais o sentido se institui. Na obra acima mencionada desbrava as relações sociais com base na noção do jogo como elemento chave dos processos culturais, envolvendo desde os rituais sagrados da Idade Média até as relações da ordem política e econômica do conturbado início do século XX.

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, 2010, p. 33).

Assim, o autor vai conceituando o jogo, e quanto mais ele aproxima o lúdico da linguagem, da cultura e da estética, mais aproximamos, nós, o jogo do cinema de Coutinho. Nota-se que o mestre do documentário brasileiro se apóia nos elementos lúdicos do jogo para a estruturação de sua obra e de sua encenação cinematográfica. Coutinho ao se referir ao seu processo metodológico afirma: “Tenho que criar uma prisão para encontrar os personagens no escuro. Preciso ter este risco porque cria um sentimento de urgência. Tenho de filmar aqui e neste prazo.” (BRAGANÇA, 2009, p. 83). Com essas palavras, reconhecemos no cineasta uma potência de jogador, que cria seus próprios parâmetros ao conceber suas próprias metas. Coutinho se auto-impõe uma gama de limitações e estabelece consigo mesmo um jogo, cujas regras correspondem a sua própria conduta frente ao cinema.

Traçamos, pois, analogias entre as definições do jogo de Huizinga e a obra de Eduardo Coutinho. Coutinho escolhe um espaço e um limite de tempo e, obedecendo a certos determinismos cinematográficos e de gênero, concebe sua obra. Ou seja, o diretor parece não se satisfazer com o registro dessa realidade dada sob suas lentes. Coutinho quer perfurar essa realidade e alcançar o acontecimento, as transições. Assim é seu jogo. Coutinho cria suas

próprias regras e aguarda que o inesperado se expresse. Entretanto, as regras por ele concebidas no ato de sua criação são acopladas às regras do cinema, que existem independentes de qualquer estilo ou metodologia singular e que escapam ao controle do diretor. Estamos analisando uma obra específica que pertence a um universo maior, portanto existem regras implicadas a diferentes ordens que permeiam a atividade: as que cercam a indústria, o mercado, as relações de poder entre a equipe, o funcionamento dos aparelhos, as limitações tecnológicas, etc.

O filósofo holandês coloca ainda que “o jogo situa-se fora da sensatez da vida prática, nada tem a ver com a necessidade ou a utilidade, com o dever e com a verdade” (HUIZINGA, 2010, p. 177). Ora, parece ser exatamente essa a premissa de Coutinho. O cinema de Eduardo Coutinho não busca o verdadeiro no sentido do evento acontecido, ele está atrás da ambiguidade de um personagem que se equilibra entre a ficção e a não ficção de suas próprias memórias.

Segundo Huizinga (2010, p. 57), “a essência do lúdico está contida na frase: há alguma coisa em jogo”. Há na mistura da obra de Eduardo Coutinho um movimento de atualização de singularidades. Através do embate entre o diretor e seu personagem, que se dá também permeado por certas regras, modelam-se histórias e com elas o aparecimento de sujeitos múltiplos, cinematográficos. “Tudo que se mexe sobre uma tela é cinema” (RENOIR, apud GAUTHIER, 2011, p. 11), ou seja, enfrentamos as imagens refletidas como pertencentes a um universo paralelo, onde as dimensões ontológicas são imbricadas na ordem da fantasia, da simulação, e da mesma forma são introduzidas dentro de um sistema de regras. Encaramos o jogo como uma atividade significativa que produz um determinado sentido. A intensidade e o poder das formas lúdicas do jogo no processo de significação das imagens do cinema não se limitam às formas da linguagem. Ampliam-se e atingem toda a complexidade do universo do cinema, as relações do cineasta com seu objeto, os efeitos de sua direção e a fruição do espectador. Podemos dizer que o controle que é submetido às regras (arbitrárias) é responsável pelo funcionamento do sistema e vez por outra sucumbe ao acaso e, assim, se reconfigura em novos termos.

Huizinga afirma que “reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material” (2010, p. 6). Neste instante, o autor parece apontar para uma espécie de caráter dicotômico do jogo: por um lado ele é condicionado como uma função da cultura, cujo sistema é abrigado por regras arbitrárias. Por outro, ultrapassa os limites da realidade física, situando-se entre a matéria e o pensamento. Mas a natureza do jogo também extrapola o pensamento e é também colocada como irracional por

Huizinga, que afirma que a própria existência do jogo é a prova da condição supralógica da existência humana (2010, p. 6). Novamente cria-se um paradoxo: o jogo é regra, mas também está acima (e abaixo) da lógica. Sendo assim, se o jogo é uma atividade que escapa às diretrizes da consciência, ele pode ser perfeitamente aplicado aos mecanismos subjetivos do gesto criativo e a toda dimensão das formas artísticas. Podemos identificar, então, a dimensão lúdica do jogo associada à ideia de criação e ao mesmo tempo sua constituição como regra arbitrariamente aceita pelos sujeitos participantes. O termo jogo, em sua etimologia, provém do latim *ludus* de *ludere*. Em seu livro, *Homo Ludens*, Huizinga faz um apanhado das bases semânticas do conceito e aponta para algumas curiosidades:

Embora *ludere* possa ser usado para designar os saltos dos peixes, o esvoaçar dos pássaros e o borbulhar das águas, sua etimologia não parece residir na esfera do movimento rápido e sim na da não-seriedade e, particularmente, na da ilusão e da simulação. *Ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar [...] parece estar no primeiro plano a idéia de simular ou de tomar aspecto de (2010, p. 41).

A crença na simulação é propriedade do jogador. O fazer cinema e o assistir cinema são rituais que acontecem fora da esfera da vida cotidiana: portanto, o olhar do cineasta, do ator/personagem e do espectador é pactuante de um mesmo jogo: o jogo das aparências, das imagens sobrenaturais e das máscaras. Do mesmo modo, o caráter livre da dimensão lúdica do jogo também é apanágio de sua estrutura. Ora, o caráter libertário imbricado nos movimentos imateriais do pensamento é parte de seu sistema de regras, modela sua estrutura e caracteriza suas dinâmicas. Dizer que o jogo é criação é defender que o ato de jogar corresponde à criação de um mundo paralelo, independente da natureza na qual se enquadra, sendo ele sustentado por uma dimensão irracional (pois até os animais jogam), sendo ele observado entre quatro paredes em uma sala de cinema. Forja-se a concepção de uma atividade extraordinária. Talvez se encontre aí sua principal regra.

É uma atividade que se inicia e termina dentro de certos limites de tempo e de lugar, é passível de repetição, consiste essencialmente em ordem, ritmo e alternância, transporta tanto o público como os intérpretes para fora da vida quotidiana, para uma região de alegria e serenidade, conferindo mesmo a música triste o caráter de um sublime prazer (HUIZINGA, 2010, p. 49).

Esta definição acima poderia perfeitamente ter sido retirada do dicionário ao conceituarmos a palavra cinema. Mas não! Trata-se de uma das definições do termo jogo retiradas do livro *Homo Ludens* (2010). As semelhanças em relação à natureza de seus processos nos fazem reconhecer ainda mais as analogias possíveis. A atividade cinematográfica comporta uma rede de relações complexas. Operam neste ambiente diferentes

cenar: aquelas que, como propunha Christian Metz (ANDREW, 2002) em outro contexto, instauram o propriamente cinematográfico (o cinemático) e aquelas que articulam o cinema com suas formas de produção e de recepção (o fílmico). A realização cinematográfica, como o jogo, também é interrompida por obstáculos muitas vezes provocados pelo próprio evento. As tensões são necessárias para o acontecimento, assim como a surpresa e o inesperado. “O exibicionismo e a aspiração agonística” (HUIZINGA, 2010, p. 163) também são fatores que impulsionam tais atividades.

Na perspectiva teórica de Huizinga, o jogo se apresenta como natureza codificante da função da cultura. O autor a tematiza, porém não cria tipologias para suas operações, e não se apega a modelos. O jogo é, em Huizinga, tomado como atividade anterior à cultura, sendo parte de um processo estruturante de constituição das relações sociais.

Ao chamar a atenção para as regras que compõem o jogo, e ao considerar que dimensionamos aqui o cinema como jogo, sublinhamos o caráter determinante das regras para o fazer cinematográfico. No decorrer desta pesquisa, ao conceituarmos o cinema como uma atividade, analisamos as regras, sem as quais nenhum filme se realiza, exemplificadas através da análise da obra de Coutinho. Regras presentes nas relações do cineasta com seu objeto (método), nos processos nos quais o cinema está inserido como indústria (mercado), e na escolha de determinadas técnicas de realização (*mise-en-scène*). Salientamos, pois, que entendemos as regras não apenas como delimitações de ordem externa, mas condições implicadas livremente pelos sujeitos que compartilham o mesmo jogo.

No parágrafo anterior mencionamos aleatoriamente alguns mecanismos do universo do cinema (método, *mise-en-scène*, indústria) com suas determinadas regras sem as quais nenhum filme se realiza. O cinema está introduzido em um meio comunicativo cuja sistemática obedece às leis de mercado. Neste espaço, existem os produtores que apostam nos filmes, as ferramentas de financiamento, sendo eles públicos, através de editais, ou privados, abarcados por produtoras e subsidiados por empresas e suas marcas, que muitas vezes são incentivadas por regras de financiamento com redução fiscal. A partir daí, com a verba em mãos, o filme está pronto para ser rodado. Com o filme pronto os olhares voltam-se ao mercado, desta vez o distribuidor e exibidor. No Brasil, esta etapa no processo de produção cinematográfico é bem problemática. Existem poucas distribuidoras e o mercado exibidor para filmes nacionais, principalmente documentários, é deveras restrito. São poucas as salas de cinema que se dedicam a produções mais alternativas que não possuam, digamos assim, uma apelo comercial mais imediato. Acontece que este apelo comercial é também fabricado pela própria indústria, que, no final das contas, é responsável pelo que se mantém ou não em

cartaz nos cinemas. Esta dinâmica do processo de produção cinematográfico, explicitada brevemente acima, vem reforçar o caráter determinante das regras para a engrenagem do cinema, seja ele qual for.

5.1.1 Eduardo Coutinho e a Regra

Podemos dizer que o diretor de cinema atua como um jogador. Envolto entre os limites de um espaço e de um tempo, percebe-se no embate com seu próprio objeto, através das “regras da expressão”³⁸ pertencentes ao contexto cinematográfico. Ou seja, o jogo do diretor é atravessado pelas regras externas, inerentes ao meio, ao mesmo tempo em que é guiado por regras concebidas por ele mesmo. No interior do jogo “as leis e os costumes da vida cotidiana perdem validade” (HUIZINGA, 2010, p 15), tudo vale em meio a uma dinâmica de realização que delimita suas próprias leis. Eduardo Coutinho se vê no embate com uma série de regras pertencentes aos movimentos cinematográficos. Nesse intervalo criativo, que separa o mundo do cinema, enxergamos claramente um limite e uma duração próprios. Tal limite e tal duração estatuem as regras do jogo a partir das quais ludicamente as cenas são inventadas. Há liberdade de criação, mas tal liberdade é condicionada por um conjunto de regras estruturais sem as quais nenhuma cena seria possível.

A seguir iremos enumerar quinze regras relacionadas aos processos de realização do cinema de Coutinho, que julgamos fundamentais para o funcionamento da realização. Tais diretrizes foram descobertas a partir da observação dos filmes, da leitura de entrevistas e livros a respeito da obra como um todo, e identificadas, tendo em vista os conceitos e as direções tomadas por Huizinga a respeito do que o autor entende como regra.

Aumont (2008) coloca que todo filme é, pois, a simples e constante produção de um ponto de vista. O ponto de vista é a afirmação de uma posição, seja ela da ordem do conteúdo e do argumento da obra, quanto das inúmeras decisões técnicas e estéticas que o diretor deve assumir na realização, ou seja, suas posições em torno da *mise-en-scène* e da condução dos atores/personagens em cena. Após, o diretor coloca sua marca na sala de corte da montagem, onde ele, juntamente com seu editor, elege os melhores planos e concebe o ritmo e as relações que cada cena manterá com o filme. A montagem define-se como o momento crucial da

³⁸ Aumont utiliza essas palavras para designar a marca autoral do diretor, guiada pelo jogo do olhar do cineasta, sem regras *a priori*, a não ser a da expressão (2008, p. 52).

realização cinematográfica, onde o todo é formado pelas partes, que coladas umas às outras dão significado ao filme. Na ilha de edição constrói-se um mosaico de imagens seguindo um sentido expresso pelo cineasta e os personagens são metamorfoseados nas mãos do diretor. “Faço dela (do personagem) um concentrado daquilo que eu acho que é o melhor que ela possa ter. E ela só é vista como pessoa por problemas éticos e jurídicos”³⁹. Isso quer dizer que Eduardo Coutinho enxerga as pessoas sempre como personagens e estimula isso. O personagem é o sujeito da cena. O jogo se dá com ele, e não com a pessoa que há por traz. Eis a primeira regra identificada: “Eduardo Coutinho faz filme com os outros e não sobre os outros”, insiste Lins (2000, p. 157) .

Aumont ao se referir à realização de filmes documentários, coloca que o “cineasta não faz mais do que compreender e receber o mundo, e se quiser realmente receber, deve dizer como, sem o que o seu filme será um puro registro, como que captado pelo olho bovino de uma câmera de vigilância” (AUMONT, 2008, p 124). Nos traços do autor, reconhecemos o cinema, o evento vira cena e o acontecimento se expressa. No cinema de Eduardo Coutinho, “ninguém está previamente condenado a nada. Todos são livres para não caber nos limites das sínteses”⁴⁰, sendo peças de um jogo abrigado pela criação.

O *set* é o espaço fundamental do cinema, onde toda uma equipe é comandada pelo diretor da cena. Mas este diretor não está só. Depende da boa vontade e da capacidade de uma série de profissionais que, divididos em funções bem definidas, darão o suporte para a produção da cena. Além dos profissionais que compõem o fora de campo da cena e que estão “presos” nos bastidores do cinema, há uma peça chave para o comando do diretor composta por sujeitos que serão enquadrados pela câmera, sujeitos que, dentro de campo, servem de matéria prima à produção de imagens. Esse indivíduo/personagem é favorecido pela encenação do cineasta que, com seu poder, o abraça em uma relação de dependência mútua. Assim, Comolli descreve esta relação como uma dança a dois:

A *mise-en-scène* mais decidida (aquela que supostamente vem do cineasta) cede lugar ao outro, favorece seu desenvolvimento, dá-lhe tempo e campo par se definir, se manifestar. Filmar torna-se assim uma conjugação, uma relação na qual se trata de se entrelaçar ao outro – até na forma (2008, p. 85).

No cinema documentário essa relação diretor/personagem envolve uma série de outras questões e acaba sendo inscrita em outra ordem, respondendo a outras regras. Estamos falando de pessoas que representam a si mesmas e que, sem roteiro prévio, encenam suas vidas na perspectiva do improvisado. Dessa forma a relação que se constrói no espaço de

³⁹ Depoimento de Eduardo Coutinho no livro *O Cinema do Real* (MOURÃO; LABAKI, 2005, p. 121).

⁴⁰ Palavras de João Moreira Salles no prefácio no livro de Consuelo Lins (2004, p. 8).

filmagem pelo diretor e seu personagem se potencializa, pela presença do inesperado. Trata-se de uma condição de confiança que deve ser estabelecida de ambos os lados, pois o que será filmado em última instância é o resultado deste entrelaçamento. No gênero documentário, diferente dos filmes de ficção, o controle em relação à cena não precisa ser dissimulado pelo diretor que, ao dispensar o jogo de cartas marcadas, joga com a sorte. Ao final de um dia de filmagem “o jogo acaba, o apito do árbitro quebra o feitiço e a vida real recomeça” (HUIZINGA, 2010, p. 14). As regras, neste caso, estão sempre ameaçadas pelo imprevisível. A possibilidade do acaso na cena é fundamental para a determinação de certas regras a serem adotadas, esta é uma afirmação fundamental para a prática de Coutinho e se configura como uma segunda regra descoberta.

O ato de realizar um filme em suas três etapas (pré-produção, produção e pós-produção), prevê uma série de decisões a serem tomadas pelo diretor. Tais decisões estão inscritas em um sistema de regras, que dizem respeito ao funcionamento do meio enquanto indústria (regras de mercado), e regras que dimensionam a gravação propriamente dita (regras táticas de direção). Coutinho também é guiado por regras, algumas que independem de seu estilo e outras criadas por ele para o funcionamento de suas estratégias.

Em relação às regras que permeiam o espaço da gravação, identificamos algumas premissas importantes que apontam especificidades em seus filmes. Tais regras são moduladoras de um estilo minimalista de Coutinho, onde o diretor retira tudo o que parece ser excesso em se tratando de artifícios de linguagem do cinema. Empurrado por suas próprias leis de realização, ele não utiliza em nenhum momento *inserts* (planos de cobertura). Para ele o *insert* é a morte do seu cinema, ou seja, o entrevistado está sempre em quadro, na cena (3º regra). Da mesma forma não é utilizada praticamente nenhuma narração em *off* e nenhuma trilha sonora é composta para seus filmes (4º e 5º regra). A única música que ouvimos é a cantada por algum personagem estimulado pelo diretor (6º regra). Experimentamos em seus filmes um minimalismo estético⁴¹.

A pré-produção é uma etapa importante de seus filmes. Uma equipe faz o primeiro contato com os possíveis personagens, delimitados por um espaço e um tempo determinados. Ou seja, se o filme se passará no morro Santa Marta, como foi o caso do filme *Santo Forte*, a equipe de pesquisadores sobe o morro, antes de Coutinho, para caçar mais do que boas histórias, mas sujeitos que saibam contá-las. Eduardo Coutinho jamais participa da pesquisa

⁴¹ Consuelo Lins, no livro *Filmar o Real*, utiliza a expressão “estilo minimalista” (2008, p. 78) para designar uma característica do diretor na maioria de seus filmes. Grande parte das vezes vemos um entrevistado que conta sua vida, gravado em um único lugar, sentado, em variações de um plano médio. Ao fundo, pouco se vê do cenário.

prévia, isso é uma lei da sua proposta metodológica e corresponde à sétima regra encontrada na presente análise. A pesquisa, mais do que uma estratégia para encontrar personagens, tem o intuito de conquistar a confiança do sujeito, como se tal movimento abrisse passagem para a gravação propriamente dita. Um aval para chegada da equipe maior.

A partir deste acervo de personagens, alcançados pela equipe, que grava pré-entrevistas com uma pequena câmera, Coutinho assiste e escolhe os que se destacam. Dessa maneira, quando vai gravar as cenas oficiais, ele já conhece os personagens e suas histórias, mas os personagens nunca o viram, e o diretor mantém, assim, a “virgindade da relação”⁴². Este ineditismo no encontro é crucial para que os personagens revelem coisas de uma forma mais espontânea. Mesmo assim, Eduardo Coutinho, na entrevista, ainda espera que sejam reveladas histórias que não foram contadas nem no primeiro depoimento, concedido para pesquisador na pré-produção. O diretor acredita que os relatos mais fortes são aqueles que nunca foram ditos antes e nunca serão repetidos. “Tem que parecer algo que não se repete”, (8º regra) afirma o diretor (apud BRAGANÇA, 2009, p. 164). Essa frase garante a importância do instante para os filmes de Coutinho. Assumir a importância do instante e a perseguição por relatos inéditos, que nem na pesquisa foram colocados torna-se a oitava regra experimentada por Coutinho em sua realização. Os temas passam a ser irrelevantes. O que conta é o ato de filmar. “Para mim, o momento da filmagem é sempre o momento da relação, isso é essencial. O transe do cinema ocorre nesse momento, nem antes, nem depois” (COUTINHO, apud BRAGANÇA, 2009, p. 68).

Esse transe é potencializado por outras escolhas metodológicas. Nos filmes em que Coutinho invade determinados espaços íntimos a câmera já chega ligada. O entrevistado abre a porta de sua casa, no dia e hora previamente combinado e a partir deste momento tudo vale, a tensão começa, o transe paira no ar. Esta estratégia também obriga a equipe que acompanha o diretor a se inventar. A câmera deve achar seu lugar, quase que instintivamente, pois não há tempo para maiores marcações.

A partir deste momento a cena está armada. Observamos algumas outras regras que dizem respeito ao instante da gravação: Coutinho jamais muda o eixo da câmera e nunca corta. Não pára de gravar (9º regra). Ele começa e vai até o final, sempre olhando para o entrevistado a uma pequena distância para favorecer o tom de conversa que pretende instaurar. “Eu vou filmar uma pessoa durante trinta minutos, uma hora, a câmera não desliga nunca e as coisas vão acontecer ou não” (COUTINHO, apud BRAGANÇA, 2009, p. 140).

⁴² Expressão utilizada por Eduardo Coutinho (apud BRAGANÇA, 2009, p. 164).

Esta dinâmica é fundamental para que o personagem se sinta mais à vontade e não seja tão absorvido pelo aparato cinematográfico. Coutinho (apud BRAGANÇA, 2009) acredita que o personagem experimenta um paradoxo no decorrer da conversa: por um lado apresenta uma *performance* diante da câmera em uma atuação que beira o teatral, pois é tocado pela presença do aparelho, por outro lado, depois de alguns minutos, ela de certa forma esquece a câmera e, a parti daí, o que assistimos é uma conversa entre dois conhecidos.

Para a gravação dos depoimentos, Coutinho também assume uma postura de entrevistador com algumas características que refletem algumas regras. O que mais lhe interessa são as histórias de vida. Suas perguntas e comentários servem para estimular o aparecimento de novas e curiosas histórias, por isso é frequente que escutemos a voz de Coutinho que, ao conduzir a entrevista, formula questões que beiram a inocência. É comum ouvirmos “isso é bom ou ruim?”, “o que é religião?”, “explica isso melhor,” “quem aparece nesta foto?”, “quem dorme neste quarto?”, “quantas vezes você se casou?”. Perguntas simples que não almejam opiniões sobre as coisas, mas impulsionam o surgimento de questões íntimas e peculiares.

Então, de um lado ela esquece, de outro ela sabe. Eu não escondo a câmera, mas ao mesmo tempo escondo, no sentido que depois de começar a filmar, ninguém mexe, silêncio absoluto. Pode ter seis pessoas numa sala, mas há um jogo dramático entre mim e a pessoa que fala, e que gera, eventualmente, confissões extraordinárias (COUTINHO, apud BRAGANÇA, 2009, p. 141).

Há outro fator determinante para a construção da proposta cinematográfica do diretor: a prisão espacial que Coutinho auto-impõe-se e que se configura como a décima regra identificada, reconhecida por ele mesmo em suas falas sobre a própria obra. Uma geografia específica cerca a equipe que parte em busca de histórias e a escolha da locação torna-se um dispositivo. “Tenho que criar uma prisão para encontrar os personagens no escuro. Precisa ter este risco porque cria um sentimento de urgência. Tenho que filmar aqui e neste prazo.” (COUTINHO, apud BRAGANÇA, 2009, p. 83).

Porém, a principal regra que Coutinho se coloca em suas produções é a criação de um dispositivo de filmagem (11^o regra). O dispositivo⁴³ é algo constituído por Coutinho antes mesmo de o filme começar e pode ser visto em diferentes linhas de ação, como na opção de uma locação única, na determinação de um limite de tempo, no uso de determinado equipamento, na escolha por entrevistar, por exemplo, somente mulheres ou somente peões,

⁴³ “Para o diretor, o crucial em um projeto de documentário é a criação de um dispositivo, e não o tema do filme ou a elaboração de um roteiro, o que aliás ele se recusa terminantemente a fazer. O dispositivo é criado antes do filme e pode ser: filmar dez anos, filmar só gente de costas, enfim, pode ser um dispositivo ruim, mas é o que importa em um documentário” (LINS, 2004, p.101).

ou, como em seu último filme, lançado no Festival do Rio de 2011 e já premiado, *As Canções*, onde o diretor parte da significação de certas canções para a vida das pessoas. Coutinho constrói os limites com que quer trabalhar, alguns atrelados a um essencial concreto, e assim modela um espaço onde o jogo está pronto para começar.

Mas a metodologia de Eduardo Coutinho, bem como a expressão de suas regras de realização, não termina quando a câmera se fecha. Coutinho leva para a pós-produção também uma série de perspectivas baseadas em suas próprias leis, que complementam suas regras de montagem. A não utilização de planos de cobertura (12º regra), e o não uso de trilha sonora composta especialmente para o filme, já mencionados, são acrescidas de outras premissas: na edição, o diretor geralmente respeita a cronologia de filmagem (13º regra), ou seja, a ordem dos personagens no filme é definida pela ordem em que foram gravados. Isto não é uma regra incontestável. Em alguns momentos, Coutinho embaralha os personagens em detrimento da narrativa⁴⁴, mas geralmente obedece ao arranjo apontado na gravação.

O que acompanha Coutinho no processo de montagem é o que ele mesmo chama de respeito pela imagem. A escolha conceitual de não amarrar as cenas a planos de cobertura, que não estejam sincronizados com a imagem, e nem tampouco a planos que contenham imagens explicativas ou descritivas do que o personagem acabou de contar é algo fundamental na concepção de estético-conceitual de seu cinema e se configura como a décima quarta regra verificada. As imagens não servem para provar alguma verdade ou para ilustrar. Há uma economia de planos, que se concentram em focar o personagem em cena e a história que é contada. O resto é por ele considerado perfumaria, enfeite, cujas dinâmicas não fazem parte do jogo metodológico de Coutinho. “Eu não quero que a imagem tenha esta função degradante. Por isso eu uso pouco, porque eu gosto muito da imagem, pra que a imagem não seja esta prostituta” (COUTINHO, apud BRAGANÇA, 2009, p. 121).

Por fim, depois de nos atermos à metodologia nas três fases de composição de um filme: a pré-produção, a produção e a montagem, apontamos uma última ação estratégica de Coutinho, mas não menos importante e significativa. O diretor toma para si uma regra importante, a décima quinta que observamos: como um criminoso que nunca volta ao local do crime, ele não volta ao local da gravação depois do filme pronto. Isso não faz sentido para um

⁴⁴ No filme *Edifício Master*, por exemplo, Coutinho subverte sua própria regra de na montagem manter a ordem da gravação. O último entrevistado acabou a cena cantando e Coutinho achou que não seria bom para o filme um final dessa ordem, assim, antecipou na montagem, o depoimento do personagem e manteve a cantoria em outro momento. Dá mesma forma, no mesmo filme, o diretor separou dois depoimentos que foram gravados concomitantemente e falavam em suicídio. Na montagem Coutinho embaralhou os dois, para não haver menção de suicídio em duas falas seguidas. Estas informações foram retiradas do depoimento do próprio Coutinho nos extras do DVD do filme *Edifício Máster*. *Edifício Master*. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2002. 1 DVD (107 min).

diretor que afirma as potencialidades do cinema enquanto acontecimento. Aqueles personagens só existem no cinema e perdem o interesse como pessoas comuns. Aquelas histórias são produzidas no encontro e libertadas através do ato de filmar. São histórias e personagens construídos pelo cinema e nele devem permanecer.

É importante reforçar que a condição mercadológica que se instaura na produção de um filme também está inserida em determinadas regras. Um filme é parte de uma indústria com leis particulares, grandes empresas, movimentos financeiros, publicidade, salas de cinema, bilheteria, estratégias de lançamento, parâmetros de sucesso e de fracasso. O cinema de Eduardo Coutinho não escapa deste sistema. Apesar de manter uma relação amigável e produtiva com a Videofilmes⁴⁵, empresa produtora que investe em seus filmes, muitas vezes patrocinados por grandes empresas estatais, ele acaba sendo refém das regras do mercado distribuidor e exibidor. Regras que se impõem às diretrizes de distribuição (questões que se remetem às táticas de lançamento do filme) e aos parâmetros de gerenciamento das salas de cinema (questões que se insurgem sobre a escolha de filmes a serem exibidos e o tempo que cada filme permanece em cartaz).

Para além das regras ligadas ao sistema cinema enquanto produto de mercado, verificamos que todas as etapas de realização de um filme, principalmente as ligadas aos processos de gravação e edição da obra, são bem esquematizadas por Eduardo Coutinho. Cada filme detém normas que aplicadas servem de catalisadoras para o que o diretor deseja na realização: a produção de acontecimentos.

5.1.1.1 As Máscaras são Trocadas

No interior das dinâmicas de realização, o documentário de Coutinho é posto em cena a partir do acaso e da previsibilidade na produção do acontecimento. Entretanto, há vários exemplos em sua filmografia de momentos em que o próprio diretor, apesar de obedecer firmemente às regras por ele mesmo concebidas, é surpreendido pela perspicácia de um entrevistado. No filme *Edifício Master* (2002), Coutinho é desmascarado no decorrer de uma conversa com Roberto. Ele sai da condição de entrevistador para o de entrevistado. Mesmo

⁴⁵ Videofilmes é uma produtora de cinema do Rio de Janeiro que tem como sócios os irmãos João Moreira Salles e Walter Salles, e se dedica a produção e distribuição de filmes brasileiros.

mantendo-se entrelaçado com seu personagem os papéis, por um instante são trocados. Em uma explícita inversão de papéis, a cena põe o diretor em contato com o imponderável.

A cena⁴⁶ nos apresenta uma entrevista com Seu Roberto. Camêlo e doente, ele vive em Copacabana e habita um conjugado decadente, pelo que se vê no pouco que a lente mostra, focando partes da decoração do imóvel. Ele conta que já tivera dinheiro e casas em Santa Teresa, mas um derrame cerebral o obrigou a ficar seis meses internado no hospital. Depois disso, doente e desempregado, foi perdendo tudo, e hoje habita o Master, e trabalha no mercado informal como ambulante. Em meio a essas queixas, que ninguém quer dar trabalho para um velho doente, ele interpela Coutinho e pergunta diretamente: “o senhor não tem um emprego para me dar?” Alguns segundos de silêncio são seguidos por uma fala atrapalhada de Coutinho dizendo que não, e tentando desconcertadamente justificar a negação. O diálogo termina com Seu Roberto agradecendo e dizendo que Coutinho é um senhor muito simpático.

Em relação às regras apontadas anteriormente, podemos identificar na cena analisada alguns vetores que corroboram tais dinâmicas. A cena tem início com Consuelo Lins, uma das assistentes de Coutinho, batendo a porta do apartamento de Roberto. É ela quem introduz Coutinho na cena, pois, como vimos, ele não participa da etapa de pesquisa. É uma regra importante que o diretor só se depare com o entrevistado no momento da gravação para manter o ineditismo e a espontaneidade do relato. Além disso, nesta cena inicial, vemos a imagem dos corredores do edifício e, aos poucos, a câmara invade o conjugado. Assim, identificamos a prisão espacial que Coutinho se auto-impõe na realização de seus filmes. Neste caso, trata-se do Edifício Master. Jamais saímos dele. Jamais vemos outras imagens que não as representadas pelos labirintos de seus espaços. Quem são e como vivem os moradores do Edifício Master? Este é o dispositivo eleito por Coutinho para a realização.

Durante toda a cena Seu Roberto é gravado sob o mesmo eixo. A câmara permanece no mesmo local. Coutinho parece não interromper a gravação nunca. O que podemos notar são mudanças de planos, ocorridas através de aproximações e recuos em *zoom*. Os cortes só serão evidenciados na montagem. A câmara permanece sempre focada no rosto do personagem, não escapando para passeios pelo corpo, ou pelo cenário. Regra importante de seu cinema: filmar pessoas reais em continuidade.

Vemos claramente nesta cena o que poderíamos chamar de brinde do acaso. A atuação do diretor é atravessada pelo acaso. É o risco de um cinema que trabalha sem roteiro. Mas é exatamente este risco, esta corda bamba em que se equilibram o diretor e seus entrevistados

⁴⁶ EDIFÍCIO MASTER. Eduardo Coutinho, Rio de Janeiro: Videofilmes, 2002, 1 DVD (37min. 58s – 40min. 46s).

que parece interessar ao cinema de Coutinho, pois suas regras são modeladas para este fim. A marca do diretor consiste em se aproveitar desta surpresa que envolve a cena. Coutinho ao comentar essa cena diz: “é sensacional quando você vira o cara que responde, e fica sem o que fazer”⁴⁷. Ao celebrar o inesperado, o diretor aplaude a cena.

Ele poderia ter simplesmente dito que não poderia dar o emprego ao senhor, entretanto, como que na pele de um animal acuado, dá uma resposta totalmente desprovida de sentido. Assim, o diretor experimenta a sensação inquisitória que talvez muitos de seus personagens experimentem quando interrogados em seus filmes. Coutinho vira o entrevistado e o personagem vira o entrevistador. Neste instante nos damos conta de que todos são personagens e compartilham uma relação em que os espaços de poder são constantemente fragilizados. Coutinho se depara com a instabilidade de seu papel e em uma cena que beira o patético, gagueja titubeante diante de seu personagem e do espectador.

O interessante é que Coutinho não exclui essa parte da cena na montagem. Ao exibir seu vacilo, a sua fragilidade, ele divide com o espectador o jogo de sua obra. Seu Roberto, no devaneio de sua fabulação, provavelmente sem se dar conta, desestabiliza momentaneamente os poderes hierarquizantes do cinema documentário e, ainda que deixe o diretor em uma “saia justa” e cause estranhamento no espectador, ainda assim, Seu Roberto segue jogando o jogo de Eduardo Coutinho.

5.2 O JOGO COMO MODELO

Roger Caillois (1990), na obra *Os Jogos e os Homens*, também desenvolve o conceito de jogo e de suas aplicações na sociedade, contestando algumas concepções de Huizinga. Para Caillois (1990), Huizinga em sua obra não faz um estudo dos jogos, “mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito de jogo no domínio da cultura [...] e mais precisamente dos jogos de competição regrada” (1990, p. 23). Para Caillois (1990), a teoria de Huizinga é excessivamente ampla, pois ele omite descrições e não caracteriza os tipos de jogos existentes. A categorização é importante para teoria de Caillois, que propõe um princípio de classificação aplicáveis às formas do jogo. Percebemos, portanto, algumas lacunas na interpretação do jogo - segundo Caillois - quando atribuído a ele o valor das regras, inserindo-

⁴⁷ Comentário de Eduardo Coutinho a respeito desta cena no “extra” do DVD do *Edifício Master* (2002).

o em determinada estrutura, digamos assim, civilizatória. Os dois autores se complementam em várias direções, mas também se diferem em relação aos aspectos que julgam relevantes para pensar o jogo. Huizinga elucidou a função estruturante do jogo para aquém de seus modelos, não engessou seus movimentos demarcando territórios. Caillois tipifica e afirma que há muitos jogos de diferentes naturezas, e que essas naturezas devem ser apresentadas na forma de modelos, se quisermos tornar a noção de jogo operacional e inteligível.

Caillois entende o jogo como modelo, o que significa relacioná-lo a uma limitação que não é somente da ordem da regra, como afirmava Huizinga, mas pertencente a um sistema de estruturas fincadas através de categorias. Desta forma, o autor conceitua o jogo enquadrando-o em diferentes modelos, com características que agrupadas insinuam determinadas espécies de natureza, de sentido e de origem. Ao classificar o jogo em determinadas categorias, Caillois (1990) apresenta o jogo nos seguintes modelos: *mimicry*, *agôn*, *alea* e *ilinx*.

O conceito de *mimicry* constitui uma espécie de mimetismo que corresponde a uma evasão do mundo fazendo-o outro, ou fazendo-se outro. O jogar, neste sentido, remete ao prazer do disfarce, “só que desta vez, a máscara e o disfarce, em lugar de ser um adereço fabricado, fazem parte do corpo” (CAILLOIS, 1990, p. 40). Qualquer jogador ao experimentar o jogo encarna um personagem e tal disfarce tem a duração do jogo. O autor sustenta que esta dinâmica não pretende enganar quem está fora do jogo. O uso da máscara não tem a intenção da trapaça, mas sim da dissimulação, da camuflagem e o espectador que embarca no jogo não é inocente. A fabulação pode ser relacionada à *mimicry*, na medida em que também é uma operação de transformação, de tornar-se outro, que se dá impulsionada pelos contornos do jogo (no caso, do cinema).

O *mimicry* é o espaço do simulacro, da imaginação e da interpretação. Neste contexto, o sujeito faz crer aos outros que é outra pessoa. Tal encenação também é própria do cinema, onde assistimos um encontro de corpos em simulação. Através da encenação, diretor e personagem encontram-se suspensos no tempo e no espaço e experimentam um intervalo entre realidades compartilhando uma ilusão temporária e a fabricação de aparências.

A *mimicry* é invenção incessante. A regra do jogo é uma só: para o ator consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à recusa da ilusão; para o espectador consiste em prestar-se à ilusão sem recusar a priori o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar durante um dado tempo, como um real mais real do que o real (CAILLOIS, 1990, p. 43).

Podemos traçar uma analogia direta entre *mimicry* o cinema e a fabulação. Ora, o cinema é todo constituído de um pacto de crença e descrença entre diretores, personagens e espectadores. Há um contrato em que as imagens são tratadas como possibilidades de uma

dada ordem de realidade, independente dos gêneros aos quais foram submetidas. Umberto Eco afirma que “os mundos ficcionais são parasitas do mundo real” (2006, p.89), ao se referir à crença forjada que o leitor teria ao se deparar com história beirando o absurdo em obras fictícias, de autores como Kafka. Tal colocação é pertinente para o debate por trazer à tona a metáfora das máscaras. As máscaras são compartilhadas pelos participantes do jogo e do cinema como indícios de uma armação ou de um “faz de conta”. O cinema documentário de Eduardo Coutinho torna-se um fiel representante da afirmação de Eco, uma vez que Coutinho, ao acionar a câmera, entrega as máscaras, alimentando, assim, o parasita mencionado pelo autor.

Caillois (1990) compartilha da posição de Huizinga na presença do segredo e do mistério nos parâmetros do jogo, mas vai mais além ao mencionar que há um componente espetacular que circunscreve tais dinâmicas e de certa forma as reduzem. Segundo Caillois (1990), quando o jogo ostenta seu mistério, o torna público, retira-lhe a sua característica mais essencial: “quando o segredo, a máscara, o disfarce cumprem uma função sacramental, podemos estar certos de que aí não há jogo, mas instituição” (CAILLOIS, 1990, p. 24). Dessa forma, a cultura introduz o jogo em seus mecanismos sócio-políticos de enunciação restringindo seu potencial de invenção.

Além da categoria *mimicry*, Caillois também descreve outros modelos, a que ele chama de categorias fundamentais. São elas: *agôn*, *alea* e *ilinx*. *Agon* corresponde aos jogos que tem a competição como premissa. “Trata-se sempre de uma rivalidade, que se baseia numa única qualidade (rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho, etc.)” (CAILLOIS, 1990, p. 34). Neste contexto há o surgimento da figura do vencedor, o mais hábil, que se destaca na proeza. O desejo do jogador de ver reconhecido determinada qualidade pessoal é também característica deste modelo, onde o jogo é jogado pelos participantes de igual para igual, enquadrados em lugares fixos. As condições de jogo são similares para ambos os lados, o que tornará a vitória irrefutável.

No cinema não há vencedores, ainda que existam regras. Os lugares de atuação são bem demarcados, porém a principal competição não se dá no *set* de filmagem, na produção do filme, mas depois do filme pronto. A competição se dá entre filmes, entre diretores, entre produtores e atores. Alguns almejam números de espectadores, prêmios em festivais, onde habilidade e competência são medidas. Aí se destacam os melhores, ou os mais bem relacionados, que são reconhecidos dentro de determinados critérios estruturantes impostos pela indústria.

Diferente do *agôn*, que remete a uma responsabilidade individual, a *alea* demanda uma responsabilidade do destino, pois Caillois destina esta categoria aos jogos de sorte e azar. A decisão não depende do jogador, mas da benevolência do destino, o vencedor não o é por capacidade individual e habilidade, mas por uma armadilha do acaso. O autor completa: “aqui não só se tenta eliminar a injustiça do acaso, como é a arbitrariedade deste acaso que constitui o único interesse do jogo” (CAILLOIS, 1990, p. 37).

Este é evidentemente um jogo colocado no cinema de Coutinho. Um jogo que se impõe além da disciplina e da inteligência e escapa das aptidões. Apostar no terreno de incertezas é também apostar na qualificação do jogador, uma vez que Coutinho, por exemplo, crê no potencial de seus personagens, e por isso joga com a *alea*. Nesse aspecto o fazer cinema é então povoado por esta potência do imprevisível, onde as cartas não são marcadas, onde a surpresa não só é identificada, como, em alguns casos, é aguardada. No cinema de Coutinho há um apelo por ela. Há uma estrutura montada (como disciplina e inteligência) a procura de algum indício imprevisível.

Do modo como estamos pensando a *alea*, a tratamos como um modelo que agrega a surpresa, mas a surpresa também pode ser pensada separada da sorte. São duas coisas diferentes. Talvez a surpresa não faça parte do aleatório e se configure como uma opção do jogador, tornando-se mais um elemento de sua estratégia. Ou seja, pode haver uma gestão desta surpresa através de ações programadas, diferentemente da sorte (*alea*), que faz parte da porção ocasional do jogo. Assim, para Eduardo Coutinho, apostar na incerteza é também apostar no conhecido. Trata-se de uma tarefa incluída na concepção de seu cinema.

A estrutura e o acontecimento expostos nas dicotomias controle/acaso, previsibilidade/surpresa, tanto na produção do jogo, como no que tange a expressão cinematográfica evidencia-se como a principal discussão proposta nesta dissertação. A analogia está colocada. Pensar o cinema enquanto jogo é também situá-lo na imanência de uma tensão entre inúmeras atualizações possíveis, ou seja, situado em meio aos quatro vetores de Caillois. Assim, o termo jogo “combina, então, em si, as idéias de limites, liberdade e invenção” (CAILLOIS, 1990, p. 11). A invenção vem acompanhada de um elemento igualmente importante para o jogo e para o cinema: o risco. O autor completa:

O conceito de risco vem imediatamente complicar os dados já de si confusos: a avaliação dos recursos disponíveis e o cálculo das eventualidades previstas fazem-se de súbito acompanhar de uma outra especulação, uma espécie de aposta que supõe uma comparação entre o risco aceite e o resultado previsto. (CAILLOIS, 1967, p. 11).

Por maior que seja a probabilidade do acaso no jogo a atividade sempre terá um resultado concreto, de certa forma, alcançável. Há um objetivo a ser perseguido, há um sistema de regras pré-determinado, mesmo que arbitrariamente. Por este prisma, as eventualidades podem ser previstas e até mesmo preparadas. Existe uma aposta na imprevisibilidade, mas uma aposta que já pré-dispõe um controle. A energia imposta na imprevisibilidade é chave para compreensão do jogo, mas a questão seria até que ponto este movimento não faz parte das regras e não responde a metodologias e estratégias específicas. “O jogador se dispõe a apostar mais no que lhe escapa do que naquilo que controla” (CAILLOIS, 1967, p. 11). Tal aposta abriga um conflito, que nos parece ser o conflito de Coutinho. Apostar no risco é apostar na tensão que envolve o jogar. O cinema, mais precisamente o cinema documentário se coloca sempre sob o risco das imagens que estão presas ao mundo. A produção de imagens para o cinema é sempre uma construção e toda a construção se submete ao risco e às regras. Nos próximos capítulos esta discussão voltará, pois tal dinâmica está muito presente no cinema documentário de Eduardo Coutinho.

O último modelo destacado por Caillois é o *ilinx*, nome grego que corresponde a turbilhão das águas, em que a vertigem é perseguida e se torna o fundamento de tal categoria:

Consistem numa tentativa de destruir por um instante a estabilidade percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico. Em todos os casos, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão (CAILLOIS, 1990, p. 43).

Tal jogo perturbador é estimulado como um fim em si mesmo. Compreende esta gama de jogos as atividades que de alguma forma colaboram para a desestabilização da consciência, oferecendo ao corpo um deleite que surge da vertigem. O giro, a queda, a velocidade são exemplos de movimentos que encadeiam os jogos de alterações da percepção. Movimentos que, como coloca o autor acima, apagam a realidade momentaneamente e a desviam para outro campo.

Caillois também concebe o jogo como vocação social, no sentido de ser sempre uma atividade compartilhada. Mesmo nos jogos individuais há sempre um espectador. É como se a diversão só se completasse com a exibição, aos olhos atentos de um concorrente ou um espectador, pois os “jogos só atingem a plenitude no momento em que suscitam uma cúmplice ressonância” (CAILLOIS, 1990, p. 61). Além disso, há um limite tênue que direciona o prazer do jogador solitário à exposição e à competição circunscrita em espetáculo. Por mais individual que possa parecer, as atividades do jogo sempre se abrem ao social em

uma tendência democrática. “Assim, as diferentes categorias do jogo, o *agôn*, a *alea*, a *mimicry* e o *ilinx* pressupõem a companhia e não a solidão” (CAILLOIS, 1990, p. 62).

Vimos que tanto Caillois como Huizinga enxergam os jogos como atividades à parte da vida corrente. Isto não quer dizer que as dinâmicas do jogo sejam separadas da vida cotidiana. Tais movimentos não são separáveis e designam um atravessamento mútuo. O jogo habita uma cavidade da vida como se preenchesse um intervalo, onde regras e modelos servem de estrutura para um sistema maior.

O cinema de Eduardo Coutinho é um lugar onde podemos encontrar essas operações de uma maneira evidente. Os modelos, portanto, também são pertinentes para a discussão acerca da obra de Coutinho: a simulação e o disfarce (*mimicry*) através da passagem de um sujeito para próprio personagem por ele inventado; a arbitrariedade do acaso (*alea*), quando há o espaço para a acontecimento imprevisível deflagrado pelas ações; a competição (*agôn*), pois o cinema está submerso em uma indústria atrelada ao sucesso, à audiência e ao consumo das imagens; a vertigem e os movimentos de alteração da consciência (*ilinx*).

Estamos a confrontar os movimentos lúdicos do jogo com o ato da realização cinematográfica, portanto torna-se necessário, para a presente discussão, pensar também o cinema como modelo. A partir de agora iremos ampliar os modelos de Caillois para outras direções, pois percebemos que o meio cinematográfico é também sustentado por uma série de categorias modeladoras que escapam às enumeradas pelo autor. Ora, os gêneros cinematográficos, assim como são concebidos, apontam para a afirmação desta lógica. A partir da criação dos gêneros, os filmes são enquadrados em categorias, muitas vezes duras, de acordo com suas características formais e de conteúdo. Nem bem o cinema foi inventado no início do século XX e logo já surgiram as primeiras separações: existiam os filmes que eram gravados em estúdio, com grande influência do teatro, que eram as chamadas ficções e existiam os filmes da atualidade ou filmes de viagem⁴⁸, que depois foram denominados documentários.

As primeiras imagens do cinema foram imagens do cotidiano das cidades e, embora, na ocasião, ainda não fosse possível enquadrá-las em nenhum modelo, essas imagens, tornaram-se o protótipo de um novo gênero. Tais imagens eram organizadas para representarem aquilo que pulsava no cotidiano moderno das cidades e abrigavam o status de documento.

⁴⁸ “Os primeiros filmes da atualidade apresentavam com frequência um simulacro de viagem não apenas ao apresentar paisagens estrangeiras, mas também ‘passeios fantasmas’ que eram filmados da parte dianteira dos trens ou da proa de barcos e que davam aos espectadores, sentados e parados, uma sensação de movimento.” (CHARNEY; SCHWARTZ, 2001, p. 35).

O cinema nasceu documentário, ainda que não fosse possível assim o definir, uma vez que os gêneros ainda não haviam sido impostos. Mas logo foram, e desde então os filmes nascem e imediatamente já são enquadrados em modelos e, assim, formam-se as referências. O documentário tradicional surgiu com a tarefa de representar a realidade objetivamente e de uma forma mais neutra, aspirando o registro da realidade assim como ela se apresenta. No entanto, parece curioso que o primeiro documentário em longa-metragem, assim considerado, da história do cinema apresentou uma linguagem com propostas claras de *mise-en-scène*.

Considerado um marco no cinema documentário universal, o filme *Nanook do Norte*, de Robert Flaherty, causou um enorme impacto ao ser lançado em 1922. Flaherty ao documentar a vida da família canadense sugeria encenações, ou seja, sua proposta era filmar pessoas reais, no interior de seus mundos, entretanto a simples observação dava lugar à interferência direta do diretor na concepção dos planos. Ao dirigir abertamente as cenas, conduzindo os personagens a simular situações cotidianas, como relação entre pai e filho, pesca e caça diária, construção do iglu, ele operava através de um viés que flertava com a ficção. Os modos de representação e expressão de tal realidade eram constituídos por elementos que compunham os princípios da ficção cinematográfica. Assim, *Nanook do Norte* foi um filme documentário de ruptura, onde a mera descrição de realidades foi interceptada pela relação conflituosa entre a crença e a dúvida.

Flaherty entendeu que o cinema não é uma função da antropologia ou da arqueologia, mas um ato da imaginação; é tanto a verdade fotográfica quanto uma reorganização cinemática da verdade. Diante de acusações de ter encenado situações, Flaherty dizia: “às vezes você precisa mentir. Frequentemente você tem que distorcer uma coisa para captar seu espírito verdadeiro” (DA-RIN, 2004, p. 52).

Neste instante nos damos conta que no cinema a distinção entre gêneros é muito mais uma questão de indexação e da necessidade que temos em categorizar os movimentos, sejam eles artísticos ou não. O cinema assim foi entendido e passou a integrar em seus territórios uma série de modelos a serem seguidos, ou para servirem de inspiração e serem atualizados.

Essa necessidade de adequação a determinado grupo estilístico e formal acompanha o cinema até os dias de hoje. Os filmes mal são lançados e já recebem uma “etiqueta”. São imediatamente acomodados em uma prateleira específica e rotulados de determinada forma. Caillois dividiu os jogos, deu nome aos grupos, e, assim, de certa forma, limitou seus movimentos e seu entendimento, pois enquadrar é limitar, cercar o sentido. Esta dinâmica de classificação acaba por comprometer os filmes desde sua realização, pois os roteiristas e os diretores também se apegam aos modelos para construção de suas narrativas. Desta forma, um filme policial deverá ser constituído dos códigos presentes nos protótipos do gênero:

explosões, perseguições, polícia, bandido. Da mesma forma, o espectador também é influenciado pelas categorizações prévias dos filmes e sua fruição sofre interferências. Ao sair do cinema, depois de ter assistido um filme classificado como policial, mas que não continha cenas de perseguição ou investigação, ele pode sair frustrado, pois se preparou para ver um policial. Isso prova a força de uma categorização.

O documentário, encarado por esta pesquisa como mais um gênero cinematográfico, é também abalado pela presença do modelo (em uma conceituação ampliada a de Caillois). Ele nasce com este compromisso da representação, o que é fatal para o cineasta e para o espectador. O cineasta, por este prisma, deve ser mais objetivo na enunciação e o espectador deve acreditar no que vê. Libertar o documentário do ato de representar algo é o primeiro passo para enxergar um gênero cada vez mais híbrido e, assim, experimentar uma suspensão na crença absoluta nas imagens. É o que afirma Migliorin sobre o documentário contemporâneo.

O documentário hoje é o nome de uma liberdade no cinema. Seria tentador inventar outro nome para essa entrada definitiva na indiscernibilidade desse cinema, porque, convenhamos, o nome documentário não é lá grande coisa, tão impregnado ele está de um regime de imagem que a representação era o único problema a ser considerado, o que certamente não é o caso da produção contemporânea (2010, p. 09)

Assim, o cinema se apresenta como modelo, tendo seu universo dividido em referências que agrupadas formam categorias. Como vimos acima, ao ser acobertado por gêneros, o cinema também acaba produzindo a anestesia dos sentidos, ao fixá-los no interior de um sistema de normas. Formam-se, então, os rótulos que respondem às leis de uma indústria, cujas regras ditam conversões em figuras referenciais. Por outro lado, os modelos também acabam delineando formas que antes estavam em estado pré-consciente. E isto, paradoxalmente, também liberta os sentidos. Enquadrados em algum sistema social, ideológico ou formal, os modelos, por este prisma, funcionam como agentes mediadores no interior do processo de significação.

5.2.1 Eduardo Coutinho e os Modelos

O que vemos no cinema de Coutinho é um espaço onde as imagens do mundo e as imagens do cinema são indissociáveis, na medida em que formas de vida diluem-se em imagens cinematográficas em uma dinâmica de penetração mútua. Ao mesmo tempo em que

os entrevistados desfilam seus relatos baseados em experiências vividas, eles se modelam para encaixar suas mensagens no cinema, mediados por seus próprios parâmetros de encenação. Assim, os sinais são amarrados e os códigos dissimulados, e já não sabemos mais onde começa e onde termina a *performance*. Nesse sentido, um choro, uma lágrima, a eloquência de um gesto, são manifestações que se auto-impõem uma desconfiança, que tem origem no paradoxo acaso/controlado. A desconfiança faz parte de um estilo de cinema que parece ser cultuado por Coutinho. As imagens produzidas por este cinema não são apenas imagens diegéticas, são entrelaçadas às imagens do mundo, ainda que ambas possuam seus próprios modelos identitários e suas regras de conduta e atuação. É o que coloca Felipe Bragança na parte introdutória da coleção Encontros (2008), sobre Eduardo Coutinho:

Coutinho nos convida e, pela sua textura franca e direta, convida todos os cineastas e realizadores do audiovisual, a se deixar abismar pelas possibilidades de uma política de cena em que a deriva, a farsa, o jogo, a individualidade expressiva, o duplo, não são sinônimos de alienação ou enfraquecimento do ser político. O cinema de Eduardo Coutinho talvez seja gigante justamente por esta capacidade de ser ao mesmo tempo máquina-formal inteligível e convite ao inesperado (BRAGANÇA, 2008, p. 10).

No cinema de Coutinho são revelados mais do que asserções sobre o mundo, operam possibilidades de enunciação em uma ordem cujos movimentos ampliam os modelos existentes, sustentado pelos gêneros, deslocando-os e misturando-os na direção de uma indiscernibilidade. Ou seja, se a indústria cinematográfica satisfaz o desejo dos espectadores de indexação dos filmes em gêneros e categorias, Eduardo Coutinho pode ser considerado representante de uma leva de cineastas que propõe a desestabilização destes modelos. Para ele, o exercício é subvertê-los, inclusive, em alguns casos, ampliando as direções referenciais criadas por ele mesmo.

Mesmo o próprio gênero documentário possui nas suas arestas sub-gêneros, que são agrupados sob características de linguagem e estética em comum. Essas diferenças propostas de cinema são tocadas pelo desenvolvimento da técnica e da tecnologia, cuja convergência produz diferentes discursos de forma e expressão. Eduardo Coutinho, mesmo tentando fugir de frágeis categorias, acabou construindo uma obra que ao mesmo tempo em que é influenciada por alguns padrões de realização cinematográfica produz seu próprio modelo.

Coutinho ao conceber seu estilo mescla algumas referências do cinema-direto norte americano e do cinema-verdade francês. Os anos sessenta foram inspiradores para o cinema e para arte em geral, movimentos de vanguarda preenchem os vazios de uma sociedade em conflitos existenciais, principalmente na Europa. Neste contexto, em que a política e a arte caminhavam de mãos dadas, nasciam o cinema direto e verdade, afirmando posições estéticas

e marcando duas vertentes do documentário, que reverberam até hoje, sendo inspiradores para Coutinho.

A idéia implícita ao cinema clássico, de que a imagem reproduz o real - na ficção e no documentário- sofreu abalos consideráveis, e o cinema tornou-se também produtor do real, de acontecimentos, motor de comportamentos, falas, gestos e atitudes. Foi um momento em que as fronteiras entre a vida e arte, ficção e documentário, ator e personagem, sujeito (cineasta) e objeto (personagens e situações) se dissolveram, em que se experimentavam novas relações entre imagem e som, em obras tão diferentes e modernas como as do Cinema Novo, do cinema independente norte-americano de John Cassavetes, da Nouvelle Vague, do cinema-verdade francês, do cinema italiano dos anos 60 (LINS, 2004, p. 41).

O cinema-direto norte americano, por exemplo, foi impulsionado pelas leis da observação da realidade, onde a câmera mantinha-se neutra, na captura de uma realidade que a atravessava. O grupo formado pelos jornalistas Robert Drew e Richard Leacock, que representavam a Drew Associates, propunham um “respeito absoluto à autenticidade das situações filmadas” (DA-RIN, 2004, p. 137). Deste modo, qualquer acréscimo à imagem original de interesse era descartado. Nenhuma interferência de som ou de imagem pelas mãos dos realizadores era permitida.

A praticidade dos equipamentos portáteis de gravação permitia que os cineastas invadissem os acontecimentos do cotidiano, e a possibilidade de gravação com som sincrônico a imagem potencializou os modos de representação da realidade. Enquanto a corrente dos documentaristas russos utilizava estes recursos para extrair um tratamento criativo da realidade, os americanos do *direto* debruçavam-se em uma tendência estritamente observacional, almejando a captação idealista da vida como ela era vivida.

A metáfora da “mosca na parede” foi utilizada por muitos teóricos e realizadores para descrever os modos de representação do cinema-direto. A mosca/câmera na parede, captando os movimentos de uma realidade, sem interferir no seu funcionamento, fundamentou a proposta de cinema advinda de um grupo de profissionais originários do campo do jornalismo. Desta maneira, tais cineastas aproximavam o documentário de um horizonte jornalístico com cunho objetivo e neutro à disposição da linguagem e estética idealizada.

A retórica dos cineastas do direto puro e da parcela da crítica que aderiu a seus princípios expressava um movimento ao mesmo tempo de ruptura com os aspectos interpretativos do documentário clássico e de continuidade com uma ideologia documental que remonta às origens do cinematógrafo (DA-RIN, 2004, p. 141).

A aproximação dos movimentos do cinema-direto com as primeiras imagens cinematográficas se dá justamente por ambos se basearem na estética da observação, ignorando possibilidades de interferência direta por parte dos realizadores. O que para os

irmãos Lumière, por exemplo, seria a única opção das possibilidades cinematográficas, para o grupo do cinema-direto significava uma direção intencional de produção de sentidos. Transmitir de forma mais fiel possível a realidade por eles experimentada no momento da filmagem era a premissa para a comunicação de seus conteúdos, renunciando a qualquer forma de controle no registro das cenas. Nenhum som que não fizesse parte da cena poderia ser incluído, não se utilizava trilha sonora, os diretores não interferiam nas cenas de forma alguma.

A invisibilidade proposta na metodologia da “mosca na parede” foi confrontada por outro movimento surgido nos anos 1950: *o cinema-verdade*. O cinema-verdade teve origem na França e foi estimulado também pelos novos modos de representação e expressão refletidos na maturidade de equipamentos de fácil mobilidade e pelo advento do som sincrônico à imagem.

Ao assumir um modo interativo de representação, a nova corrente do documentário impulsionada por premissas oriundas do campo da sociologia e da etnologia deu uma nova cara aos modelos de experimentação do gênero. Se uma câmera sempre tem o poder de violar uma realidade, os franceses explicitavam este movimento recriando a realidade atravessada pela subjetividade do autor. O papel de provocador ativo invade o espaço da observação proposto pelos jornalistas americanos. A metáfora da “mosca na parede” dá lugar à metáfora da “mosca na sopa”. A câmera, bem como a equipe de filmagem, não é invisível, compõe os elementos de um jogo que revela e ao mesmo tempo provoca a realidade.

Jean Rouch foi o cineasta emblemático nesta nova direção, e juntamente com o sociólogo Edgar Morin, dirigiu o filme *Crônica de um Verão* (1960), marco do novo movimento. O filme abria com o seguinte texto: “este filme não foi representado por atores, mas vivido pelos homens e mulheres que dedicaram momentos de suas vidas a uma experiência nova de cinema direto”. Esta epígrafe conceitua abertamente as propostas dissecadas pelos franceses e abre espaço para a exploração de um cinema de entrevistas, de diálogos, onde a representação era sustentada por interpretações provocadas pelos diretores. Em cena entrevistavam os personagens que encenavam situações reais de suas próprias vidas. Além disso, a metodologia de filmagem era explicada pelos diretores nas primeiras cenas do filme, assumindo uma participação efetiva em todo o filme. A interferência dos realizadores era “condição de possibilidade da revelação, pela palavra, daquilo que estivesse latente, contido em secreto” (DA-RIN, 2004, p. 153).

Utilizando alguns elementos da ficção, flertando com uma estética da *Nouvelle Vague* e os misturando às técnicas de reportagem da estética do cinema-direto documental, os

diretores franceses assumiam uma investigação sociológica da realidade, manipulando-a através da construção de personagens e de tramas. Para Rouch, personagens e linhas dramáticas de ação não seriam construídos se amparados por uma metodologia da observação e sim se estimulados pela *mise-en-scène* apontada por uma direção nada neutra.

Eduardo Coutinho assume em seus filmes algumas referências destes movimentos mapeados anteriormente e acaba formando um modelo próprio de realização. A observação impressa no Direto e a intromissão do Verdade, se misturam na obra de Coutinho. Por exemplo, sua postura enquanto diretor é ativa na interlocução e plena na presença, pois sua voz e algumas vezes seu corpo aparecem em cena, reflexos da atitude do Cinema Verdade. A técnica de entrevista no documentário foi deveras explorada pelos cineastas franceses, que se tornavam personagens de seus filmes. Coutinho também é personagem, que se constrói no encontro com o entrevistado. Dessa forma, assim como os realizadores do Verdade faziam, ele não propõe a descrição de uma dada verdade, mas a produção de uma verdade, que não estava lá antes de ser filmada. Coutinho pretende “descobri-la filmando” (BRAGANÇA, 2009, p. 163).

Ao mesmo tempo o diretor experimenta uma dose de sacralização do instante. Para Coutinho a cena é constituída por um momento único, composto por imagem e som sincrônicos, e algumas interferências não são bem-vindas. Se sua proposta, como vimos, é não utilizar planos de cobertura, não podem existir camuflagens na gravação da cena. Nesse sentido, Coutinho não cobre imagens com outras que não estavam no propriamente da cena, e nem enfeita o filme com sons e músicas que não produzidos durante a gravação da mesma, características próprias do cinema direto. Nesta medida, o modelo concebido por Coutinho em seus filmes, que aponta para um estilo singular de realização, compreende uma mistura de características evidenciadas nos movimentos do Cinema Direto e do Cinema Verdade, promovidos nos EUA e na Europa respectivamente, nos anos sessenta.

Em relação aos modelos dos jogos determinados por Caillois, verificamos algumas semelhanças com o exercício cinematográfico proposto por Coutinho. A *mimicry* e a *alea* são as categorias que mais se aproximam do jogo de cena do diretor. A *mimicry* está presente, na medida em que seus personagens e mesmo o próprio Coutinho experimentam em suas atuações o prazer do disfarce, em uma espécie de mimetização das imagens do cinema, ou seja, tornam-se sujeitos transfigurados em figuras cinematográficas. São eles mesmos, sob a proteção de um fazer-se outro. A construção de um personagem (o disfarçar-se) constitui-se como o próprio acontecimento, estimulado por Coutinho. Como se o disfarce acompanhasse a potência do falso, pois o tal movimento, nos filmes de Coutinho, não é assumido como forma

concreta de uma dissimulação, mas como potência, como devir: instâncias que residem nas modalidades de fabulação. Trata-se da captação de um processo de disfarce e não da constatação de uma solidez falsificadora.

Ao mesmo tempo seus filmes são tocados pelo risco. Mesmo que sua estratégia de filmagem seja sustentada por uma porção importante de controle sobre a ação, existem brechas, espaços penetrados pela imprevisibilidade, também almejada por Coutinho. A *alea*, que se constrói sob as amarras do destino e da arbitrariedade da sorte, onde o acaso rompe o controle, é um modelo de jogo exercido pelo diretor em cena. Toda a dinâmica de realização é preparada para que o acaso rompa a cena. A estrutura cinematográfica, através das regras concebidas por Coutinho libera o filme para o inesperado. A eventualidade é o brinde, sem ela o filme parece não acontecer. A categoria *alea* é modeladora neste sentido, pois ao mesmo tempo em que é aguardada pelo jogador, instrumentaliza seu jogar.

O que acontece é que o próprio diretor se reinventa de filme para filme e, cada filme novo parece justificar o anterior, parece deixar mais evidente uma proposta de fazer cinema e acima de tudo, um pensamento a respeito de seu próprio cinema. Coutinho cria um estilo, entretanto, faz transparecer algumas crises da própria fórmula. Em seu antepenúltimo filme lançado comercialmente, *Moscou* (2009), o diretor praticamente sai de cena e divide a condução da mesma com outro diretor, estabelecendo uma relação mais observadora ao processo de filmagem. Ele não entrevista ninguém, radicaliza na ruptura de uma forma, e, assim, acaba por gerar a quebra de um dado parâmetro, que já se anunciava desde seus primeiros documentários. O estilo entrevista, centrado na experiência de vida de pessoas reais, por um momento dá lugar a uma experiência mais conceitual e problematizadora em torno da prática cinematográfica, na medida em que põe em xeque seu próprio processo enquanto documentarista.

Em seu último filme, em *As Canções* (2011), ele retorna ao modelo de entrevistas, mas desta vez, não vai ao encontro de seus personagens em seus ambientes e sim os leva para o palco de um teatro. Seu filme é baseado em entrevistas individuais e seus personagens estão novamente colocados em um palco (como em *Jogo de Cena*, 2006). Com isso, percebemos a recorrência de uma idéia, e a repetição leva à formação de um modelo. Ao mesmo tempo em que ele volta ao método das entrevistas, que abandonara de certa forma em *Moscou*, ele mantém a idéia do palco, e como em *Moscou* e *Jogo de Cena*, utiliza deste dispositivo para a produção de significados. Quebra modelos próprios, mescla estilos e, assim, define uma filmografia. Podemos pensar, então, que Coutinho parece um realizador despreocupado com uma estabilidade no que toca a estética e a linguagem que perpassam sua obra. Se em algum

momento ousamos enquadrá-lo em determinado estilo ou modelo, limitando seu potencial criativo em contornos referenciais, deixamos de compreender o que talvez seja o mais fundamental em sua obra: os mecanismos implícitos e indecidíveis.

5.3 O JOGO COMO DESCONSTRUÇÃO

Já vimos que Huizinga concebe o jogo como regra e que Caillois o enquadra em determinadas categorias que se expressam como modelos. Derrida vai desconstruir o referente e desconstruir a estrutura, e chamará este movimento de jogo. Onde o estruturalismo via estrutura, o teórico da desconstrução encontrava a arbitrariedade do jogo. Assim, Derrida rompe com a tradição do pensamento metafísico logocêntrico, que busca, através da razão, os princípios na origem e no centro. O jogo, em uma perspectiva derridiana, é uma atividade em constante indecisão, pois sua prática se dá no entre. O jogo para o autor é o jogo das diferenças. Não existe princípio ou conceito que possa determiná-lo, pois qualquer tentativa neste sentido o reduz ao sistema de oposições que ele pretende subverter.

O jogo entrega-se hoje a si mesmo, apagando o limite a partir do qual se acreditou poder regular a circulação dos signos, arrastando, consigo, todos os significados tranqüilizantes, reduzindo todas as praças-fortes, todos os abrigos do fora-de-jogo que vigiavam o campo da linguagem (DERRIDA, 1973, p. 8).

Assim, Derrida propõe o descentramento da estrutura, abalando a constituição semiótica da relação significante/significado, e instaura um efeito destabilizador na significação. O jogo de Derrida corresponde à libertação do signo de seu referente imediato. Ao ampliar o campo interpretativo da significação, abarca uma concepção mais ampla acerca da linguagem. Ou seja, ao eliminar a dependência que foi, especialmente antes do estruturalismo, compreendida entre o significado e seu referente de origem, o autor, impulsionado pelos estruturalistas, provoca o choque entre oposições binárias. Oposições estas, postas lado a lado em posições hierarquizadas dentro de um sistema estrutural.

[...] a estrutura, ou melhor, a estruturalidade da estrutura, embora tenha sempre estado em ação, sempre se viu neutralizada, reduzida: por um gesto que consistia em dar-lhe um centro, em relacioná-la a um ponto de presença, a uma origem fixa. Esse centro tinha como função não apenas orientar e equilibrar, organizar a estrutura – não podemos efetivamente pensar uma estrutura inorganizada – mas sobretudo levar o princípio de organização da estrutura a limitar o que poderíamos denominar o jogo da estrutura (DERRIDA, 1971, p. 230).

Retomando, as estruturas são constituídas por oposições binárias. Tais oposições são formadas por pares que representam hierarquias. No interior da dinâmica há, então, uma parte considerada mais “importante” que a outra. Destaca-se, assim, um termo como positivo em relação a outro, em consequência, negativo. Por exemplo, na dicotomia bem e mal, o mal seria subordinado ao bem. O bem seria, portanto, o centro desta equação, o lugar a partir do qual se manifestaria todo o sistema. Derrida, através do gesto desconstrutivo, subverte esta idéia de estrutura enquanto balizadora das oposições binárias. Através do jogo opera-se um colapso nos modelos gerais.

A afirmação do jogo seria um movimento de desprendimento a qualquer regra estrutural manifesta, seja ela da ordem instituída de uma dada cultura ou de possíveis interpretações reducionistas atreladas a um sistema fechado. Ao desestruturar o centro o que sobra é a semiose. Uma semiose livre das determinações transcendentais. Uma semiose atravessada pelo jogo do acaso e por uma experiência permeada pela invenção, onde as oposições clássicas da metafísica como verdade e mentira, real e imaginário, corpo e espírito perdem-se nas teias da indiscernibilidade.

Não quer dizer que não haja referência, mas sim que ela não é aquilo que, costumeiramente, quer se passar por ela, ou seja, a operação serena de um sujeito, que como um arqueiro, discerne os objetos com uma precisão infalível, por meio de signos inteiramente submissos à sua mirada intersocial. A referência é algo muito mais dúbio, presa no contínuo resvalar entre si dos significantes (CAPUTO, 2002, p. 42).

A referência dúbia seria uma referência aberta e à deriva, de certa forma flutuante em uma zona repleta de atualizações possíveis. Este é o espaço reservado à criação, em que se experimenta um lugar onde emergem sentidos diversos, que escapam a oposições binárias e hierarquizantes do pensamento. Derrida não pretende eliminar esse pensamento totalizante para além da metafísica, o que ele aponta é exatamente o potencial desconstrutor inerente a todo discurso. É no interior do próprio sistema que já encontramos uma violência e uma espécie de necessidade de desconstrução. Neste espaço, Derrida, ao acionar os deslocamentos das dicotomias, encontra os rastros e os resíduos, estes sim, abrigos dos deslizamentos dos significantes.

Derrida ao propor a desestabilização das oposições, está também pondo em xeque a concepção de uma linguagem determinista do pensamento metafísico, na medida em que é essa mesma linguagem que denomina e identifica o ser⁴⁹. Significa que só há uma identidade a priori se existe uma linguagem para nomeá-la e que tal movimento se torna, de certa forma, aprisionador de um sentido colocado como irreduzível.

Ao pensar a estrutura e o acontecimento, Pêcheux (1997) amplia o debate e afirma que o objeto da linguística opera uma produção de sentidos interceptados por uma divisão discursiva entre dois espaços: “o da manipulação de significações estabilizadas, normatizadas por uma higiene pedagógica do pensamento e o de transformações do sentido, escapando a qualquer norma estabelecida a priori” (PÊCHEUX, 1997, p. 51). Este último seria o espaço em que sentido age sobre o próprio sentido, livre para infinitas possibilidades de interpretação. Produzem-se, então, efeitos que se modelam no “entre”, e não se reduzem às perspectivas.

Derrida, assim como Nietzsche, considera que somos prisioneiros de nossas próprias perspectivas e propõe que a subvertamos invertendo os opostos. Um dos principais movimentos é a inversão do sujeito e do objeto. Rompe-se aí toda uma perspectiva de poder, de domínio e de saber sobre as coisas outrora instituídas, pois o jogo surge como potência e não como modelo. A partir deste movimento de inversões, a força da hierarquia é desestabilizada, pois há uma alternância no processo dicotômico. O que se apresenta, deste modo, é uma impossibilidade de fixação dos significados em campos fechados e as operações de construção de sentidos tornam-se indecidíveis. Ou seja, são permeadas por quase-conceitos em lugar de um espaço tranquilizador e homogêneo. Assim, tanto o sujeito quanto a própria estrutura perdem o controle sobre o significado. Esta parece ser a principal premissa da estratégia da desconstrução de Derrida: neste sentido, o bem não é sempre bem, ele também é mal, e o mal não o é em oposição ao bem e, por conseguinte, inferior, mas ele também é bem dentro do jogo das inversões. Mas acontece que a radicalidade do pensamento desconstrutor não deixaria nem mesmo os sentidos se formarem por completo. O bem e o mal nunca existiriam como entidades, seriam sempre rebaixados em detrimento das potências.

Ainda sob a perspectiva do jogo das inversões, o método da desconstrução também atua na alternância da hierarquia causa-efeito. Se o efeito tradicionalmente sempre foi considerado origem de uma causa, através desta linhagem de pensamento, o efeito é

⁴⁹ É importante salientar que o ser aqui não é um conceito que se fecha no próprio ser, mas é ampliado aos conceitos de natureza, essência, verdade e deus. Concepções metafísicas que encerram identidades em verdades absolutas.

constituído como original, e através dele algum fenômeno torna-se causa. A causa é, na inversão dos pólos, derivada do efeito. Assim, o efeito, sendo ele o próprio sentido, solta-se de um determinismo causal e desloca-se em torno de si mesmo. Para Denise Dardeaul em seu artigo publicado na revista *Ensaio Filosóficos*:

Tal estratégia é constituída de dois momentos ou, nos termos derridianos, de um *duplo gesto*. O da *inversão* e o do *deslocamento*. Trata-se de inverter a hierarquia conceitual metafísica dando um olhar especial a tudo aquilo que se encontra na posição de subordinado e, ao mesmo tempo, deslocar os termos de uma dada oposição conceitual para outro lugar, para além da dicotomia da metafísica dualista. Para tanto, Derrida começa admitindo os quase-conceitos, ou os chamados *indecidíveis*, em lugar dos conceitos “tranquilizantes” oferecidos pela metafísica. (2011, p. 57)

Não se trata de um elogio à ambiguidade, mas de um desprezo pela lógica da identidade imanente em oposição à modelagem da identidade pela diferença. Segundo Pecheux (1997, p. 50) “a pesquisa lingüística começaria assim a se descolar da obsessão da ambigüidade (entendida como a lógica do ou... ou) para abordar o próprio da língua através do papel do equívoco, da elipse, da falta.” Por este prisma, o discurso e a constituição dos sentidos se dão na perspectiva da desconstrução e da potência da inversão. As diferenças existem, mas tem seus centros desestabilizados e tal movimento aponta para que o “não logicamente estável não seja considerado a priori como um defeito, um simples furo no real” (PECHEUX, 1997, p. 43).

Encontramos nas fronteiras de tais construções discursivas, os acontecimentos associados ao jogo do acaso. O discurso, então, assim como o jogo encontra-se inscrito entre a estrutura e o acontecimento: se constitui através da memória, das referências e das redes de significantes, ao mesmo tempo em que revela uma possibilidade de “desestruturação-reestruturação” dessas redes por meio de manifestações de uma zona intermediária. Ou seja, os procedimentos formais e materiais do raciocínio são atravessados pelas implicações simbólicas. “Todo discurso é o índice potencial de uma agitação” (PÊCHEUX, 1997, p. 56). Neste campo em que se aprontam as regras, também nasce o exercício de negação delas mesmas e no instante em que se manifestam instâncias simbólicas, o lugar da certeza é também o lugar da dúvida, pois estamos em um espaço de interpretações indefinidas.

Para Pecheux, (1997, p. 53), “todo enunciado é intrinsecamente suscetível de tornar-se outro, diferente de si mesmo, se deslocar discursivamente de seu sentido para derivar para um outro”. No interior de tais transições surge o jogo. Ao assumir uma ruptura na noção da interpretação presa aos conceitos e objetos discerníveis, Derrida também concebe o jogo no movimento situado nas passagens e nos deslocamentos. O lugar do deslocamento também é o

lugar do vazio, da ausência. Uma ausência, que na esteira do pensamento de Derrida, é plena de presenças. Estabelece-se aí uma dança do pensamento em que se alternam a ausência e a presença. Do vazio constituem-se os novos centros, antes marginais.

A concepção da presença para Derrida também é parte de uma oposição binária constituída pela presença/ausência, onde a presença sempre prevalece sobre a falta. Se há um ser, no cerne do pensamento metafísico, há um privilégio da presença. O entendimento de tal pensamento passa por determinações operadas pela linguagem (ou seja, pelos signos). Assim, o pensamento metafísico, que Derrida denomina metafísica da presença prende-se ao conforto da presença e de certa forma limita o sentido do ser em relação a ela. Os signos sendo representações também encerram as possibilidades de uma ausência. Existe um significado que confere a um significante um sentido. A presença seria então subordinada à relação significante/significado. Derrida vai além da terminologia semiótica de Saussure. Para ele, os sentidos e as diferenças não estariam designados pelos significantes e tampouco pelos significados, mas sim, pelos rastros.

Derrida vai abandonar o termo “significante” em prol do termo “rastro” ao perceber que, se não há significado em si, também não há significante, uma vez que o significante só é o que é segundo o lugar que ocupa numa cadeia de diferenças, ou seja, cada “significante”, cada palavra, cada termo – numa frase, num discurso ou num sistema linguístico qualquer – traz o rastro de todos os outros significantes que não ele (DERDEAUL, 2011, p. 61)

Os rastros, figuras que não se deixam apropriar, lançadas em um ambiente indecidível em eterno transbordamento de sentidos, Derrida situa em um jogo. O jogo se dá nos movimentos de inversão, numa espécie de escape aos determinismos, à segurança de uma origem tranquilizadora. Nesta perspectiva, podemos pensar o cinema também como uma atividade instável. Onde antes víamos regras, agora vemos desconstrução. Pensar o cinema como desconstrução é colocar em xeque as dicotomias do pensamento moral ocidental, representadas pelas verdades, pelas essências, pelas presenças. Deste modo, racham os modelos fixos e caminhamos sobre um terreno de incertezas, pois cinema é criação.

Mas como ocorre a desconstrução no cinema?

Ao jogo das inversões corresponde um projeto político. Neste espaço, o cinema também é um ato de enunciação onde circulam manifestações que hora inscrevem-se nos modelos e hora desprendem-se dos mesmos. Sempre que somos surpreendidos por um cinema cuja narrativa embaralha os gêneros tornando suas imagens indecidíveis, somos tocados pela desconstrução. Sempre que assistimos a um filme, onde os personagens não são encerrados

em figuras homogêneas, sendo múltiplos e instáveis em seus papéis, também podemos experimentar um cinema desconstrutor.

Da mesma forma, existem filmes que parecem não se enquadrar em nenhuma referência formal, ou que não se submetem às regras estruturais de algum roteiro, ou mesmo que sigam um roteiro, este não é modelado através de parâmetros didáticos, inspirados em normas confirmadas como corretas. Filmes que ousam na forma, que transitam por lados opostos, que sustentam em seus movimentos um desejo (político) de tentar dizer o indizível. “Que grande incômodo nos colocam os poetas: para dizer o indizível é preciso abandonar a estabilidade da língua que sabe dizer sobre as coisas. Para dizer o indizível se instalam em um limbo de dúvidas, possibilidades e impossibilidades da linguagem” (MIGLIORIN, 2009, p. 244). Migliorin ao se referir aos poetas toca na questão crucial que envolve a desconstrução: dizer o que não é dito, o que não pode ser dito, o que não é dado como dizível é um processo de afirmação da arte como política. Quando o cinema se introduz nessas instâncias, se torna o apanágio do jogo.

Aquilo que faz vacilar as referências, aquilo que mina as certezas, incluindo aquelas marcadas no instante anterior, só se faz para trazer novamente à tona a crença-imputando-lhe todas as dúvidas. Trata-se sempre de atizar o fogo do desejo. O cinema não gosta da paz, nem da indiferença. Esse engajamento do cinema no desejo maior é, talvez, o que não se faz mais. Passar de um gênero para ao outro, tecer na mesma trama o fio do documentário e o da ficção, escapar das referências, perder os saberes - são tantos os meios para prolongar o jogo. E se o que (ainda) nos faz nos agarrar ao cinema fosse apenas um gozo da perda? (COMOLLI, 2008, p. 94)

Talvez Comolli, não esteja falando de todo e qualquer cinema, mas do que o cinema pode experimentar como potência. Assumir um gozo pela diferença e pela violência (no sentido desconstrutor do termo) é encarar o cinema como jogo. Ao se libertar da origem (esse é o jogo) perdemos o centro de vista. Enxergamos rastros onde antes havia presença. O cinema é jogo quando a inversão dos opostos permite que o acaso fure a cena, fazendo o discurso cinematográfico flutuar, como que em uma acoplagem, entre sentidos diversos. Mas mesmo a potência do acaso não apaga totalmente as estruturas, que parecem resistir a toda tentativa de esvaziamento, uma vez que o jogo também responde aos modelos e às regras. Neste instante nos deparamos com o paradoxo, que nos acompanha em outras passagens desta pesquisa e sobre o qual nossa principal análise se inscreve: o cinema entre a estrutura e o acontecimento.

5.3.1 Eduardo Coutinho e a Desconstrução

“Para mim, documentário é escavar. E esse limite te inibe os vãos ideológicos e as idéias pré-concebidas” (COUTINHO, apud BRAGANÇA, 2009, p. 83).

O movimento de escavar faz aparecer um buraco. Uma profundidade que irrompe a superfície em direção vertical. Trata-se de uma metáfora da cena proposta por Coutinho. Na cavidade da cena encontramos a indefinição: afinal escavar produz, no instante, uma certa indefinição, localizada no cerne do deslocamento da superfície. Solto, desprendido dos modelos, desestabilizador das regras, o ato de escavar no cinema aqui surge como manifestação da desconstrução, a começar pela definição do próprio conceito. Derrida, ao expressar seu pensamento em torno do termo desconstrução já o definia como indefinível. Ele “está constantemente ‘(re)definindo’ desconstrução enquanto acontecimento. Ele não suporta uma só definição ou descrição, ‘não existe A, ou uma só desconstrução’” (OTTONI, 2005, p. 283).

Indefinição, deslocamento, deslize, contaminação são palavras que acompanham o pensamento da desconstrução e podem ser relacionados ao processo de constituição do jogo de cena proposto por Eduardo Coutinho. O diretor parece propor a quebra de modelos e referências e assim promove uma contaminação de gêneros. Para Derrida não existem sentidos encerrados, eles são deslocados constantemente e nunca chegam a formar uma identidade completa. Deste modo, tanto os personagens quanto a narrativa modelada em cena na obra de Coutinho, estão sempre em deslize no espaço do entre. Como se qualquer definição formal de gênero seja insuficiente para Eduardo Coutinho, que parte em busca do momento mágico da construção de personagens e de histórias na cena.

Nessa passagem do preparado ao inesperado encontramos um interlocutor que estimula na entrevista, que ele chama de conversa, um evento peculiar. Tal situação pode ser traduzida em um gesto, em uma fala ou em um silêncio que se inscrevem nos movimentos de construção dos personagens e que tocam o âmago da potência cinematográfica.

Filmar sempre o acontecimento único, que nunca houve antes e nunca haverá depois. Mesmo que seja provocado pela câmera. Mesmo que não seja verdade. Sem esse sentimento de urgência em relação ao que estará perdido se não for filmado simultaneamente, para quê fazer cinema? (COUTINHO, apud BRAGANÇA, 2009, p. 21).

A filmagem torna-se o momento da criação de Eduardo Coutinho, onde as cartas do jogo são distribuídas e jogadas. Neste espaço, onde o encontro se dá, compartilha-se uma

experiência, foco do registro de seu cinema. O referente do real atravessa o encontro e é modificado por ele. Nos documentários de Coutinho a invenção e o documental co-existem na cena indiscerníveis. Essa dinâmica estimula o acaso e o diretor joga com a incerteza e com o desconhecido. Apontamos para uma das características gerais do jogo: “a tensão e a incerteza. Está sempre presente a pergunta: dará certo?” (HUIZINGA, 2010, p. 55). Derrida é mais radical, e se desprende das amarras dos enlaces morais e dos domínios dos estereótipos. “Dará certo?” não é uma questão para o autor da desconstrução, pois “partimos da hipótese de que a desconstrução não extrai seu sentido senão de sua inscrição em uma cadeia de substituições possíveis e que desde o início estava claro que ‘desconstruções deveria se dizer no plural’” (OTTONI, 2005, p. 285). Se a desconstrução trabalha com esta alternância na hierarquia dos sentidos e das significações, Derrida dá um passo além de Eduardo Coutinho e propõe um jogo em que até o risco é desprezado. Se não existe algo a ser alcançado como certo, não existe apreensão em tais movimentos. Esta é uma quebra importante no projeto político da desconstrução, cujas bases operam em camadas pré-existentes, anteriores a qualquer espécie de modelo.

Ao assumir uma obra em que a entrevista tem um papel fundamental, Coutinho constrói uma metodologia de filmagem em que o enfrentamento entre diretor e personagem – ambos observados pela câmera – se torna dispositivo para o acontecimento. Mesmo que se apegue a determinados formalismos já utilizados em outros contextos, o diretor parece subestimar classificações e assim acaba criando um protótipo, que mesmo por ele é desmontado no exercício de sua criação. Ainda que se veja envolto na prática de algumas recorrências de linguagem e estética, Eduardo Coutinho parece não se preocupar em manter um padrão e muda de filme para filme, despreendendo-se de suas próprias regras e desconstruindo os parâmetros por ele mesmo modelados.

Em seus filmes, Coutinho, independente do diálogo que mantém com determinadas referências, dá tempo para que o tempo se inscreva sobre a imagem. No documentário, “o tempo do filme se compõe com o tempo do mundo, que sempre deixa seus vestígios nas imagens, nos sons e nas falas” (COMOLLI, 2008, p. 44). Do encontro desses dois tempos, do real (do mundo) e do diegético (do filme) nascem às operações ambíguas, desatadas dos vãos ideológicos e das idéias pré-concebidas. “A interferência do acaso e da circunstância para mim é fundamental. Aquilo que não entra nos outros filmes, a sobra, é o que me interessa”. (COUTINHO, apud BRAGANÇA, 2009, p. 71). Notamos, portanto, um interesse pelo que é residual, pelo que brota da dimensão temporal das coisas e por demonstrar constantemente a instabilidade do seu lugar.

Todas precisam de tempo para se por em cena, conseguir criar as condições para que o momento se adense e seja expressivo, com surpresas e acasos, revelações nos pormenores, seja a felicidade de uma palavra, o drama de uma hesitação ou um gesto extraordinário (XAVIER, p. 68).

Há uma pergunta recorrente realizada por Coutinho em suas entrevistas que é “isto é bom ou ruim?” Esta frase diz muito sobre seu cinema. Se ele faz essa pergunta é porque aos seus olhos ela não parece óbvia. Tudo pode ser bom e tudo pode ser ruim para Eduardo Coutinho. Nada está dado para ele, que acompanha a construção de um personagem diante de seu nariz. E os personagens, como que seres recém nascidos, são interpelados pela curiosidade do diretor e apresentam-se como seres conflitantes. Novamente podemos verificar uma contradição entre a pergunta elaborada por Coutinho (isto é bom ou ruim?), e a tese da desconstrução derridiana. Para Derrida esta pergunta se apresenta como inócua, uma vez que para ele não existe o bom, nem tampouco o ruim, pois para o filósofo “na origem, está o rastro do outro, ou seja, antes da percepção, na véspera do sentido, sem deixar nenhuma chance a qualquer desejo inocente de verdade” (NASCIMENTO, 2005, p. 14). O que sobra, por esta perspectiva, são os rastros, sob o eco de sentidos fraturados.

O questionamento de Eduardo Coutinho pode apontar para a direção do movimento da desconstrução, quando acena para a incerteza, pois, no caso, tudo pode ser bom, ou pode ser ruim. Não há, para o diretor, uma determinação pré-estabelecida na cena, e talvez, na vida. Porém, o que remete à possibilidade da indiscernibilidade, em algum momento encerra o signo em sua significação, pois a pergunta pede uma resposta e o personagem acaba modelando uma “verdade” ao significar algo como bom (que seria melhor, em uma escala de valores metafísica, que o ruim). Coutinho não dá chance para uma possível dúvida, ele pede uma conclusão, como se as coisas não pudessem ser boas e ruins ao mesmo tempo. Derrida não se fixaria a este sentido, retido em si mesmo. A certeza deslizaria sobre um espaço golpeado por uma origem fugidia.

Por outro lado, parece-nos que Coutinho, ao exacerbar a função da incerteza colada à sua pergunta, também corrobora a presença da arte no seu filme. A dúvida e a ambiguidade são posições próprias de algumas correntes artísticas. O curioso é que Coutinho oferece esta pergunta ao personagem e liberta o espectador da responsabilidade de julgamento *a priori*. Destinar a interrogação ao personagem é remetê-la às potencialidades cinematográficas. Perguntar para o personagem é perguntar para o aparelho, pois o personagem é um ser em mediação, produto de uma relação entre a máquina e o sujeito, entre a natureza e a cultura.

Parafrazeando o título do livro de Bordwell, citado no capítulo em que discorreremos sobre a encenação, o personagem é uma figura traçada na luz.

Na obra de Eduardo Coutinho percebemos um movimento de descentralização das dinâmicas estruturais do filme e das cenas. Em primeiro lugar, o que era considerado ordinário torna-se extraordinário, ou seja, o comum, o mundano, o que antes circulava por instâncias marginais, vira acontecimento cinematográfico e ganha importância. A cena cotidiana transforma-se em imagem do cinema e o acaso, próprio da vida comum, desloca-se também para o interesse da câmera e transmuta-se em cena diegética. O centro é assim deslocado e o marginal, por alguns instantes, é posto em foco.

Podemos também aplicar a inversão causa-efeito às dinâmicas de realização de Eduardo Coutinho. Ora, em seus filmes, o diretor assume um desapego ao princípio da causa, a segurança da prova, a relevância do relato subjugado a uma origem. Para ele o que interessa é o efeito produzido na relação. Se há uma causa para determinados movimentos operados na cena, Coutinho prefere que, mesmo que esteja secundária em relação ao efeito, seja acomodada na própria cena. Com isso, o diretor corrobora a premissa de que todas as histórias que surgem na filmagem são crias do próprio processo de realização do filme.

Da mesma maneira a questão dos gêneros também é abalada. Coutinho promove um cinema que põe em cheque as noções da verdade e da encenação. O diretor desestabiliza tais dualidades ao apresentar cenas que não têm a intenção de serem identificadas *a priori* com um referente. Não representa, não exemplifica e, assim, quebra o círculo vicioso mantido com qualquer identidade. Com isso, o diretor constrói um filme múltiplo, onde a segurança de uma descrição pura é atravessada pela dúvida. A crença nas imagens não é incentivada, é problematizada. Os personagens de seus filmes não caminham em um solo seguro, são tocados pela própria multiplicidade. Sobre isso, Lins coloca:

Não correspondem a tipos com um perfil sociológico determinado, não fazem parte de uma estatística, não justificam nem provam nenhuma tese do diretor. Ambiguidades e sentidos múltiplos não são ‘resolvidos’ na montagem; contradições não ganham uma síntese, mas são postas lado a lado (LINS, 2008, p. 19).

Todas estas provocações acabam gerando o que seria, de certa forma, a maior das rupturas, o deslocamento do interesse e da estratégia de realização, redirecionando o foco de seu objeto. Ora, se Coutinho não tipifica seus personagens, nem tampouco se prende a descrições exatas do universo que retrata, há um desvio importante em relação ao objeto. Ao diluir o personagem e seu contexto em múltiplas direções, ele amplia o potencial da

significação e acaba documentando o poder do cinema. Neste instante o objeto não é mais o personagem ou seu universo, e sim, o próprio cinema e suas potencialidades.

Ao romper com os preceitos do documentário tradicional e promover uma contaminação desestabilizadora entre os gêneros, por exemplo, Coutinho afirma a força da incerteza na produção das imagens. Entretanto, ao mesmo tempo, ele estabelece uma metodologia de filmagem em que parece fundamentar um centro e, assim, afasta-se das prerrogativas da desconstrução. São inúmeros os candidatos a centro: pode ser, por exemplo, representado pela própria figura de Coutinho, ao destinar para si o olhar do personagem e pode ser, inversamente, representado pelo personagem, como um imã de atenções. Podemos também pensar a câmera (a máquina) como o ponto central, origem de todos os movimentos, mas, sobretudo, podemos arriscar uma conclusão: a origem, o ponto referencial definido por Coutinho na concepção de seus filmes, parece ser centrado nas dinâmicas do aparelho, uma vez que o cinema é ao mesmo tempo sujeito, responsável pela ação, e objeto, nos termos de um objeto a ser documentado. Trata-se da inversão de uma dicotomia revelada por um jogo que subverte as noções de método.

Durante o capítulo cinco, referimos três diferentes abordagens teóricas acerca da problemática do jogo. Huizinga trabalha o conceito através de sua relação com a cultura, engendrado em uma gama de códigos instituídos. Para ele, o jogo é um elemento estruturante da cultura, bem como de suas instituições, sendo um sistema de relações sociais que estão presentes nas atividades lúdicas. Caillois elenca os princípios fundamentais existentes em qualquer jogo e, assim, os agrupa em determinadas categorias, concebendo modelos para suas práticas. Derrida liberta o jogo de qualquer determinismo e o coloca em uma zona intermediária. Ao invés de reduzir o jogo através de conceitos e estilos, ele pensa o jogo que existe entre eles. Na ótica derridiana, não se joga com alguém para algum fim, apenas se joga. O jogo é jogar.

Os dois primeiros autores valorizam o jogo sob a condição de ser uma fuga da realidade. Como se o jogo fosse experimentado em um lugar que não corresponde ao espaço do vivido. Através dos jogos passearíamos em uma atividade paralela. Acontece que esta atividade extraordinária está longe de representar uma ameaça ao sistema social em que está inserida, pois se trata de uma ferramenta oferecida pelo próprio sistema. O jogo, então, não passa de um jogo de cartas marcadas.

Derrida, através do método da desconstrução, chega mais perto do que seria uma afronta a este sistema ao propor o deslocamento das dicotomias inscrito em um fluxo de diferenças. Assim, ele acaba por abalar as estruturas apontando o potencial desconstrutor

inerente a todo discurso. Com isso, ele chega ao indecível, que chama de quase-conceitos, aquilo que se anuncia como uma ameaça a homogeneidade do pensamento, que não é vinculado a nenhum significado transcendental.

Os conceitos e as premissas elencados acima fundamentam o teor desta pesquisa. A presente pesquisa objetiva refletir sobre os fenômenos que são produzidos através de uma convergência de relações, no caso, mantidas pelos movimentos cinematográficos. Impulsionado pela disciplina das regras, pelas amarras dos modelos e pela sombra da imprevisibilidade, o cinema, agora, mais do que nunca nesta dissertação, pode também ser pensado como um jogo.

5.4. A DANÇA DAS CADEIRAS

A partir de agora, propomos uma breve análise de uma obra de Eduardo Coutinho em que o jogo pode ser pensado como referência para seus mecanismos de realização. Ao refletirmos sobre o processo, a técnica e o discurso revelados pelo filme, identificaremos alguns vetores que correspondem aos parâmetros do pensamento sobre o jogo apresentados anteriormente.

Em 2006, Coutinho lança o filme *Jogo de Cena* em que explicita ao máximo o poder da encenação no documentário. A fórmula (o modelo) de certo modo se repete: pessoas de um universo pré-estabelecido contam suas histórias para o diretor e sua pequena equipe. Porém, desta vez a encenação de mulheres reais dividem a cena com a encenação de atrizes, que ora representam as histórias das personagens reais e ora contam suas próprias histórias (inversão de papéis). Ou representam suas próprias histórias ao contarem histórias de pessoas reais. No filme o que experimentamos é um jogo de cena que a toda hora nos faz duvidar da realidade referencial, arrastando o documentário para um terreno movediço, onde a noção do real é cortejada permanentemente pelo jogo cênico (inversão sujeito-objeto). O que passa a ser documentado não é mais a realidade, é a encenação.

Na primeira cena do filme vemos um anúncio de jornal que chama por histórias. Do tipo *você que topa contar sua história para um documentário, ligue para o número x*. Ao invés de oferecer algum produto ou serviço, há o oferecimento de um espaço para o compartilhamento de histórias, de uma escuta. *Jogo de Cena* é mais uma obra do diretor que se curva ao discurso (a regra). Durante todo o filme o que vemos são mulheres que

responderam ao anúncio e relatam situações vividas, quase todas muito íntimas, envolvendo casamentos fracassados, relações complicadas entre pais e filhos, abandono, maternidade e morte. Os depoimentos são gravados em alguns momentos pela *dona da história* e em outros momentos por atrizes que receberam as falas da *dona da história* transcritas para decorar e a encenam a sua maneira, além de contarem histórias próprias que se misturam às decoradas.

Para complicar ainda mais Coutinho mescla atrizes conhecidas da televisão com atrizes que não estão na mídia, o que faz com que esse jogo misterioso fique ainda mais complexo. Em princípio o espectador sente-se mais conformado, pois quando aparece uma atriz famosa trata-se da parte, digamos assim, fictícia do documentário, do contrário são histórias reais contadas por pessoas reais que tem a posse do acontecido. Em seguida, percebe-se que existem histórias que se repetem em duas pessoas diferentes, contadas por duas pessoas anônimas, ou seja, alguma está simulando, alguma não é dona da história. Quem é a atriz? A identificação dos pólos, até então seguros, é ferida pela dúvida.

Desta maneira torna-se fácil que os espectadores caiam na armadilha de tentar ficar decifrando enigmas. Como detetives tentam descobrir quem é quem nesse jogo de erros e acertos repleto de espelhos, juntando as pistas que são mostradas no decorrer das encenações. Mas esta nos parece uma interpretação superficial do que pretende ser esta obra. Ela vai muito além de uma busca pela verdade e mentira do documentário. Não se trata de uma busca por quem pertence cada história, mas a força de cada uma. Não interessa qual história é verdadeira, mas a verdade dentro de cada história, simulada ou não. O que parece é que a realidade de cada depoimento é sempre encenada, seja por atrizes ou não. Como Coutinho (2010) mesmo diz a respeito de sua obra: “ninguém é dono da sua história”.

Seria muito arriscado afirmar que neste filme o diretor abandona as pessoas e se concentra apenas nas falas, pois cada pessoa empresta sua imagem, seu olhar, seu gesto, sua expressão que vai contribuir e dar a força ao texto. Mas se a discussão principal que aqui chamamos atenção não é para a incerteza da encenação e sim para a presença da encenação, nossa atenção escapa à pessoa e ruma em direção ao discurso. Assistimos a um processo de invenção de histórias reais. Construções alegóricas que paradoxalmente não têm origem na ficção, contudo são absorvidas pela *mise-en-scène* cinematográfica (regras). Tanto as atrizes profissionais contratadas como as mulheres anônimas selecionadas jogam o jogo do documentário de Coutinho e percorrem um caminho de incertezas e de invenções.

As atrizes que encenam as histórias também sofrem com o acaso do documentário e levam rasteiras da espontaneidade. Andréia Beltrão não tinha preparado nenhum choro quando ensaiou o texto em casa (segundo depoimento da atriz em outro momento do filme),

pensava inclusive que não combinava com a personagem “dona da história”. Em um dos momentos mais tocantes do filme ela não aguenta: sucumbe à emoção e não consegue impedir que lágrimas lhe escorram pela face⁵⁰. Fernanda Torres no meio de sua representação trava. Depois de algumas pausas, ela tenta retomar a encenação, mas não consegue, tem uma pane. Pede para tomar uma água e se diz perdida por não conseguir representar uma personagem real em um documentário (o indecível). “Parece que estou mentindo pra você”, diz a atriz em meio ao impasse⁵¹. Esta frase dita inocentemente fala muito sobre o jogo do documentário de Eduardo Coutinho. Não seria, neste caso, uma mentira, mas uma interpretação dissimulada, de uma encenação consentida em meio a um jogo livre de pessoas que interpretam o papel de sua própria vida. Fernanda Torres, no caso, está ali como atriz, Coutinho autorizou a interpretação controlada. Mas a interpretação controlada fugiu do controle e a atriz fica envergonhada da própria representação. Ela não está interpretando alguém em uma ficção baseada em fatos reais. Ela interpreta uma pessoa real e caminha por um corredor de espelhos, em um documentário. Ali sua interpretação é posta à prova descaradamente, pois conseguimos medir a sua capacidade imediatamente em comparação à pessoa real (modelo).

Na metade do documentário assistimos ao depoimento de uma mulher desconhecida que relata uma tragédia pessoal: a perda de um filho de 19 anos em um assalto⁵². A experiência contada é embalada pela emoção que a situação envolve. O depoimento é seguido de outro, e de outro e no final do filme vemos outra mulher, da mesma forma desconhecida, contando a história da perda do filho⁵³, com o mesmo texto. Neste instante percebemos que uma delas deve ser uma atriz e a outra a dona da tragédia. Coutinho, assim, aponta o foco de suas lentes à importância do instante e do que se produz nele. Este movimento é válido, pois nos emocionamos com as duas histórias igualmente, mesmo sem saber quem realmente teria vivido tal cena. “Não interessa”, diria Coutinho, a verdade da filmagem é mais importante que a veracidade da história.

Em outro momento, vemos novamente Fernanda Torres (atriz famosa, ao menos aos olhos de um brasileiro), contar uma história sobre uma tia que era mãe de santo⁵⁴. Mas seria

⁵⁰ JOGO DE CENA. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2006, 1 DVD (104 min). (05min. 53s – 21min. 59s).

⁵¹ JOGO DE CENA. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2006, 1 DVD (104 min). (1h 07min. 49s – 1h 24min. 02s).

⁵² JOGO DE CENA. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2006, 1 DVD (104 min).DVD (50min. – 57min. 49s).

⁵³ JOGO DE CENA. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2006, 1 DVD (104 min). (1h 31min. 55s – 1h 38min. 44s).

⁵⁴ JOGO DE CENA. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2006, 1 DVD (104 min). (30min. 08s – 33min. 44s).

uma tia dela, ou seja, parte de um relato particular, de uma recordação pessoal ou a história foi decorada, o que aponta para uma encenação profissional de uma atriz contratada para tanto? Ao assistirmos o extra do DVD⁵⁵ do filme *Jogo de Cena* percebemos que aquela era uma história pessoal de Fernanda, mas nem por isso menos encenada. O curioso é que só quem assiste ao extra do DVD é que tem a chance de chegar a esta conclusão. Coutinho não deixa claro isto no filme. Ele utiliza atrizes não para provocar interrogações sobre o que é falso ou verdadeiro, mas para balizar uma teoria de que no palco de seus filmes todos se tornam atores e todas as histórias produtos do imaginário.

Coutinho, ao nos apresentar esta obra, “abala a crença do espectador nas imagens do mundo” (LINS, 2008, p. 69), mas não com a intenção de que nos tornemos céticos à verdade das imagens. Ao contrário. Ao nos empurrar para uma corda bamba repleta de interpretações, enxergamos em um primeiro momento a verdade das situações e em seguida percebemos que estamos envoltos na rede abstrata da linguagem cinematográfica.

Independente do teor das histórias narradas, nota-se em Eduardo Coutinho uma preocupação em evidenciá-las, em colocá-las em um primeiro plano em seus filmes. Ao introduzir explicitamente encenações representadas por atrizes profissionais, o diretor foca a atenção do espectador exatamente para a produção de histórias pelas lentes do cinema. Sendo inventadas, encenadas, intimamente contadas ou manipuladas, são verdadeiras histórias do cinema e dos movimentos que dele possam partir.

O que ouvimos são interpretações de experiências particulares reinventadas sob a luz do jogo. No caso, o que vale é o texto, a história, e não a quem pertence (inversão). Assistimos a um processo de invenção de histórias reais. Desta forma, o caráter lúdico do jogo preenche a tela e mistura-se às técnicas da *mise-en-scène* do diretor (regras). O que se vê são cenas repletas de invenção, ainda que entrelaçadas pelo vínculo com o real, que oferece um tabuleiro de peças a serem encaradas pelo universo do cinema (modelos). Não é a toa que este título foi escolhido por Coutinho. Jogo de cena pode ser a metáfora do jogo que, ao mesmo tempo em que aglutina regras e modelos em suas práticas, estabelece uma relação de desconstrução em torno de tais diretrizes: inverte os papéis, alterna as hierarquias e aponta para uma supervalorização à indefinição.

⁵⁵ O DVD do filme *Jogo de Cena* possui um “extra” que abriga o filme inteiro comentado pelo diretor e por convidados. Ali, tomamos conhecimento de diversas curiosidades sobre a gravação.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após dedicarmos-nos por dois anos a uma investigação acerca da obra de Eduardo Coutinho, podemos iniciar este capítulo final considerando alguns breves apontamentos: em primeiro lugar, é importante salientar que o que era para ser um estudo sobre uma obra, aos poucos foi se transformando em um estudo sobre a relação de uma obra com determinadas direções teóricas. Estas direções de pensamento atravessaram toda a pesquisa e acabaram oferecendo respostas satisfatórias a perguntas lançadas como problemas de pesquisa.

É exatamente por isso que, para avançarmos em uma posição que venha satisfazer as necessidades da presente pesquisa, é impossível que não nos reportemos a minha trajetória de pesquisador e cineasta: cacos de uma história pessoal/profissional que em algum momento convergem com o universo acadêmico. Portanto, torna-se necessária a escrita em primeira pessoa do singular. Perdoem-me os puristas, mas a partir de agora, diferentemente do que foi impresso no corpo da dissertação, e ainda que soe deveras coloquial, quero assumir mais diretamente minhas posições utilizando o pronome “eu”. Creio que as colocações que aqui serão expostas são argumentações que derivam de uma experiência pessoal, em que o aprendizado de base teórica acadêmica se mistura à experiência como cineasta.

Desde cedo experimentei uma inquietação em relação aos lugares seguros do cinema. O documentário sempre me tocou neste sentido, pois seus movimentos pareciam-me mais ambíguos que os filmes chamados de ficção. Sempre fui provocado pelo que havia de dúbio na sétima arte e qualquer tipo de representação mais direta e ligeira tinha, para mim, algo de facilitador que não combinava com o que eu entendia como bom cinema. Mas ainda pensava o cinema como bom e ruim e dividia suas aplicações em: o cinema que faz pensar e o cinema que entrega o sentido de bandeja. E com esta “filosofia” fui fazer cinema.

Dez anos separaram a minha graduação da entrada no mestrado. Neste período não deixei de pensar o cinema, pois mantive minhas indagações nas ações que envolvem a realização cinematográfica. Pude experimentar a direção de documentários⁵⁶ e viver na prática as ambições, as boas surpresas e as decepções que perpassam o fazer cinematográfico. Porém, a prática da direção em documentários me fez sair do lugar ingênuo em que me encontrava e percebi, naquele momento, que o que fazia não era apenas documentário, era cinema. E cinema é também criação.

⁵⁶ Destaco os mais importantes: Histórias de Esquina (2006), e Arquivos da Cidade (2009).

O pensamento em torno do cinema que experimentava na realização foi tornando-se insuficiente. A prática em cinema demandava reflexões, mas elas se esgotam em detrimento das regras de mercado que comandam tal atividade. Era necessário mais. Munido de um desejo de experimentar outras possibilidades de criação em torno do audiovisual e com a ambição de posteriormente praticar o exercício do pensamento na docência, acreditando que a sala de aula é o lugar do conhecimento por excelência, ingressei na pós-graduação.

Neste percurso, certa vez, ao participar de uma mesa de debates em torno de Eduardo Coutinho em um congresso de comunicação, exibi um artigo que se intitulava: “O Filme Jogo de Cena e o Corredor de Espelhos”⁵⁷. A discussão acontecia quando um dos participantes do grupo referiu o fato de eu ter mencionado na apresentação a expressão “o cinema de Eduardo Coutinho”. Segundo ele, tal expressão remetia à afirmação do reconhecimento de um cinema singular. Como se, ao mirar seu conjunto, fôssemos capazes de enxergar uma metodologia de realização característica, passível de análise. O colega tem razão: entretanto, talvez resida aí certo grau de supervalorização de um cineasta, ou de uma obra. Na ocasião pensei: será que sou muito apegado ao meu objeto? Será que por ser cineasta já carrego uma paixão pelo meu objeto pré-mestrado? Isto é bom ou ruim para o processo?

Não há como negar que trabalhar com cinema me fez chegar ao Eduardo Coutinho. Em 2000, quando fazia estágio na Coordenação de Cinema da Prefeitura de Porto Alegre, fui o responsável por buscar Eduardo Coutinho no aeroporto, pois ele viera lançar o filme *Santo Forte* em uma sala da capital. No trajeto até o hotel conversamos bastante sobre a cidade e pouco sobre o filme. Eu tinha 24 anos e já tinha interesse por documentários. Na época ainda separava o documentário da ficção e não tinha noção que um cinema como o que ele realizava se tornaria futuramente para mim “o cinema de...”. Dez anos depois entrei no mestrado utilizando como objeto de pesquisa a obra de Eduardo Coutinho.

Uma pesquisa é um produto vivo. Ela metamorfoseia-se no percurso como um ser em mutação. A presente investigação não fugiu a esta regra. Muitas teorias foram experimentadas, algumas direções tomadas mudaram de rumo, outras se adaptaram aos novos caminhos. O cinema, mais precisamente o inventado por Eduardo Coutinho, foi um objeto errante, um *corpus* flutuante, mas sempre endereçado a uma determinada zona de pensamento, que desde o princípio me tocava. Hoje me dou conta que não foi à toa que as teorias de Gilles Deleuze estiveram sempre presentes, desde o início, desde as primeiras

⁵⁷ DINIZ, Felipe. O Filme Jogo de Cena e o Corredor de Espelhos. In: Anais do XXXIII Intercom (UCS). Caxias do Sul, 2010. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-2503-1.pdf>

idéias, das decisões mais embrionárias, iluminando, como um farol, as imagens de interesse. O grande tema da obra de Deleuze é o pensamento. O autor parece estar sempre buscando novas maneiras de expressão e de extensão do pensamento, pois, para ele, o pensamento, assim como a filosofia, está no cerne da criação. Por isso, volto ao primeiro parágrafo desta etapa final da pesquisa em que mencionei que ao objeto da mesma deveriam ser incluídos os conceitos teóricos e suas derivações. No final das contas, o pensamento em torno do cinema tornou-se o verdadeiro objeto. Uma analogia imediata pode ser colocada: assim como Eduardo Coutinho, em última instância, desloca seu objeto do lugar de origem e documenta o próprio cinema, eu apresento uma dissertação, que para além da análise de uma obra específica, enfoca o processo do pensamento.

Tal movimento foi reforçado por mais uma, digamos assim, direção de pensamento, quando percebi que Eduardo Coutinho parece exercer sobre seu próprio cinema uma linha de pensamento ao realizá-lo. Assim, Eduardo Coutinho pensa seu cinema como uma tese. Ele arquiteta suas ações, traça objetivos, se auto-impõe reflexões em torno de seu próprio fazer. Como se ao experimentar a ação cinematográfica no *set* de filmagem, ele estivesse sempre testando um método. Mas mesmo que envolto em muitas regras, tal experiência parece estar sempre sujeita a ações imprevisíveis.

A análise acima foi fundamental para as direções que a dissertação acabou tomando no decorrer destes dois anos. A observação dos filmes foi ponto de partida não só para a chegada aos conceitos (como explicitado na introdução), como para as matizes de pensamento e teor das reflexões que emergiram sobre a pesquisa, que giraram, principalmente, das derivações em torno do conceito de jogo, de acontecimento e das dinâmicas de controle que impulsionam a realização de tais filmes.

Iniciei esta jornada acreditando que o cinema de Coutinho promovia um jogo de cena que gerava a produção de acontecimentos. Na medida em que avançava no estudo sobre tais diretrizes, sobretudo apoiado pelo pensamento deleuzeano, percebia que mais do que produzido, os acontecimentos eram desejados por Eduardo Coutinho, e que tais designações só eram possíveis através do confronto entre corpos. Corpos estes, sinalizados pelo aparelho cinematográfico, com suas regras, seus códigos e seus princípios. A estes elementos estruturam-se dinâmicas de controle. Neste instante chego à conclusão de que o cinema específico estudado situa-se entre estes dois pólos e configura-se em meio a este paradoxo: a estrutura e o acontecimento.

Para Deleuze, o acontecimento é incorporal, ou seja, não chega a ser, é um quase-ser, contra-efetuado nas ações. O acontecimento não pode ser capturado simplesmente porque ele

não produz uma forma. O acontecimento é um verbo infinitivo, é o acontecer, e se processa também no âmbito cinematográfico através da mistura de corpos fílmicos. Ele não pode ser reduzido a uma forma, pois se torna um desejo sem objeto, e, nos termos de Deleuze, é reproduzido por um instante impessoal, “livre das limitações de um estado de coisas” (DELEUZE, 2003, p.177). O acontecimento para Coutinho é o máximo desejado para cena, pois está no que acontece, faz parte de um movimento pré-individual e compõe, portanto, as dinâmicas de construção de um personagem em cena. A construção de um personagem aponta para o surgimento de uma cena, e este é o instante aguardado e documentado por Eduardo Coutinho.

Esta situação descola-se do embate entre diretor e personagem e amplia-se sob a luz de uma série de encontros em potência que se tornam possíveis no cinema. Tais encontros não residem apenas nos limites dos corpos objetivos do aparelho (em termos flusserianos), mas são vislumbrados através de contornos subjetivos (como a *mise-èn-scene*) que também ditam as regras cinematográficas. Neste sentido, a câmera, por exemplo, não é vista apenas como uma mediadora de uma relação entre o mundo dado (realidade) e o mundo construído (diegético), mas se afirma como um corpo que, misturado a outro, compõe o jogo de cena que produz acontecimentos.

Desta forma, os acontecimentos (incorporais) desejados pelo diretor e produzidos a partir de uma mistura de corpos, são, por natureza, inapreensíveis e fazem parte da força do acaso, cuja atualização não pode ser prevista. Posso dizer que é caminhando em direção ao acaso que Coutinho molda seus filmes. Mas este caminhar é um andar sobre um método. Mesmo perseguindo movimentos imprevisíveis ao desejar a produção de acontecimentos, seus filmes são sustentados por um controle, que é também próprio das dinâmicas do aparelho.

Este controle é assegurado pelos mecanismos ligados à encenação, cujos processos respondem a algumas decisões e resultam menos da imprevisibilidade do que das regras, sem as quais nenhuma cena seria possível. Assim, Eduardo Coutinho se utiliza de suas estratégias de direção (de controle) para garantir o espaço de encenação que permeia seus filmes. A encenação foi tratada como um conceito amplo por esta pesquisa, na medida em que ela abrange não só a *performance* do personagem em cena, como a do diretor no dentro/fora da cena. Neste caso, o diretor abriga dois corpos (como aqueles que misturados produzem o acontecimento), o de personagem em cena, como alguém que também participa da cena, que não é inerte à cena, e como alguém que não interdita o exercício da *mise-en-scène*. Ao abusar das possibilidades do aparelho, ele concebe um estilo e coloca em cena não só personagens

como também um modelo de cinema, ainda que instável e por vezes subvertido por ele mesmo, como pude observar nas análises realizadas.

Coutinho parece ter um fascínio pela encenação ao compô-la de modo que ela pertença a duas linguagens, de certa forma, distintas: a o teatro e a do cinema. Duas ordens que na origem foram entrelaçadas e com o tempo tornaram-se autônomas, mas que no cinema de Eduardo Coutinho são enredadas através do jogo de cena. Parece não haver diferença entre este cinema e as primeiras encenações cinematográficas que mimetizavam o teatro. Cada vez mais, o diretor parece experimentar uma volta aos velhos tempos do cinematógrafo, onde o dispositivo espacial utilizado remontava a tradição do teatro. Mesmo quando não estão colocados sobre um palco, como nos últimos três filmes, seus personagens parecem se encontrar nesta posição. Há um estímulo, tocado pelo método, para que sujeitos comuns virem personagens e entrem no jogo do diretor, que é o próprio jogo do cinema. Parece não haver nada mais importante para Coutinho do que garantir o processo de construção de uma cena.

Nascem, deste modo, os falsários do cinema moderno. Personagens estereotipados e presos a formas totalizantes, próprios do cinema clássico, dão lugar a uma espécie de figura múltipla, indefinida. Tais criaturas reinventam-se em um espaço, onde crença e dúvida tornam-se contrários inseparáveis, provocando um abalo ao controle exercido sobre a cena, aos modelos e às identidades fixas. Por outro lado, Coutinho atribui a seus personagens, mesmo sem intenção direta, certo heroísmo. São heróis do nosso tempo, pois sobrevivem ao caos de suas vidas (e da condição humana, pois). Ao abordar seus personagens por este prisma, o cinema de Coutinho volta mais uma vez ao cinema clássico, onde os personagens assumiam uma identidade mais dura, quase inflexível, modelada a partir de estereótipos. Percebo, então, os personagens da obra de Coutinho como heróis, ainda que adaptados a uma condição pós-moderna e idiossincrática desta figura. Não estou dizendo que os personagens de Coutinho são duros, isto iria contradizer tudo o que refleti no corpo da dissertação. O que chamo atenção é para a dubiedade desta condição: ao mesmo tempo em que podem ser pensados como seres múltiplos e definidos pela cena, eles também carregam uma carga de heroísmo, assumindo suas porções melodramáticas, mais ligadas à tradição de um cinema clássico.

Independente do teor de heroísmo ou de ambiguidade que detenha cada personagem, o que pude observar é que eles relatam suas experiências através de movimentos fabulatórios. Para analisar tal premissa, novamente recorri ao pensamento de Deleuze. A fabulação também nasce do encontro de corpos e reside nas frestas das estruturas de controle do cinema. Ao

conceber uma filosofia que cria conceitos através da afirmação de diferenças, Deleuze promove uma quebra nos modelos transcendentais, assumindo um elogio às potências do falso. Neste instante, em que a potência do falso se instala, o autor subverte o mundo paralisado pela representação ideal. A potência do falso, que é a própria potência do simulacro, encerra a proposição de um sentido dependente do modelo da representação e agencia sentidos submersos no espaço da diferença. Neste contexto, as identidades fixas cedem lugar a um devir falsificante, análogo não a uma dada superioridade do ideal, mas à força do simulacro. A fabulação atua neste espaço, sendo parte de uma criação e não de uma representação.

Isto acontece, pois estamos falando de um cinema constituído através da imagem-tempo, onde, segundo Deleuze, o pensamento preenche um vazio antes ocupado pela ação. Os personagens, nos filmes de Coutinho, experimentam uma extensão de tempo que é da ordem do cinema e explicitam suas experiências pessoais por meio de modalidades de fabulação. Além de serem múltiplos em sua subjetividade, operam em um terreno fértil de criação, onde os relatos são tocados pela potência do falso. Não são fictícios, mas experimentam um lugar indefinido, pois Coutinho, em seus filmes, quebra constantemente os modelos de verdade. Considero que Coutinho, por não se colocar em uma situação de dependência a algum referencial, sendo ele sustentado por alguma verdade ou sendo exposto por categorias cinematográficas, institui com seu personagem uma relação não abalada por conceitos pré-estabelecidos. Para ele, tudo é possível, pois está diante de uma cena e o cinema é experimentado como potência e não como modelo. Não existem modelos encerrados para Coutinho, por isso, todas as histórias são bem-vindas. Estas dinâmicas provocam um misto de espontaneidade e de atuação e acabam produzindo figuras essencialmente cinematográficas.

Por fim, chego finalmente ao conceito de jogo, que ampara as matizes desta dissertação. Desde o princípio o que observava na obra de Eduardo Coutinho era a existência de uma relação. Sempre foi claro para mim que a constituição da cena passava pelo entrelaçamento entre o diretor e o personagem. O jogo torna-se, então, a palavra mais pertinente para caracterizar estes movimentos. Os teóricos no intuito de aprofundarem tal conceito chegam ao universo das regras e dos modelos e a analogia com a prática cinematográfica se institui. Ao cinema também são atribuídas regras, acentuadas pela indústria e pelo próprio exercício de realização, além das específicas de cada diretor. Eduardo Coutinho obedece a uma metodologia de filmagem orquestrada nos mínimos detalhes. São regras de pré-produção (como efetuar a pesquisa de campo), de produção (mecanismos de *mise-en-scène*: como começa e como termina a gravação, opções tecnológicas, constituição de

equipe, etc.) e pós-produção (como colar as partes, ordem de aparição, trilha musical, no caso, não trilha musical, etc.).

Acontece que a atividade cinematográfica também é modelada por referências de linguagem e estética que, agrupadas, tornam-se recorrências. Existem modelos de atuação, de direção, de elaboração de roteiros, assim como estilos determinados com códigos determinados, que formam os gêneros. O cinema é, então, abarcado por diferentes instâncias modeladoras, tanto no que diz respeito aos processos de realização, como no que envolve classificações categóricas de estilo. Os componentes ditados pelas regras e pelos modelos correspondem ao lado acobertado pela estrutura cinematográfica, sendo a plataforma organizadora do meio, por onde emergem ecos de controle. A partir das dinâmicas de controle sobre o meio, a cena é preparada, gravada e montada, o filme é inserido no circuito cinematográfico e vira produto midiático.

Por outro lado, o cinema como instância criadora experimenta uma potência desestabilizadora que também é própria do meio. Posso dizer que o cinema também é modelado por sentidos impressos nos movimentos determinados pelo acaso. Alguns diretores parecem ser mais receptivos a tais imprevistos. Alguns vão mais além, e mais do que receber de braços abertos, desejam que o inesperado se expresse. Coutinho é um diretor que afirma este desejo e destina todo o esforço carregado pelo controle à produção deste acaso, que na dissertação é circunscrito pelo acontecimento. Nos filmes de Coutinho, o acontecimento é um obscuro objeto de desejo que se expressa de várias maneiras no interior das dinâmicas de realização. O acontecimento, que é fruto do acaso, parte não somente dos movimentos externos que se insurgem sobre a cena, como também, e arrisco dizer, na maioria das vezes, através dos movimentos do próprio personagem. Os acontecimentos não podem ser reduzidos aos movimentos imprevisíveis, portanto não são produzidos somente através de reações espontâneas dos personagens em seus depoimentos, mas fazem parte da expressão da encenação do sujeito frente à cena. O que estabelece o jogo de cena é exatamente estes enredos entre a encenação e o acontecimento, quando agem como dinâmicas interpenetráveis.

Encontrei no projeto da desconstrução de Derrida um abrigo para atravessar a reflexão sobre a potência desestabilizadora do cinema de Coutinho. O diretor, ao pontuar seu desinteresse pelo que é verídico ou não nas histórias que escuta, abala o estatuto da referência. A cena é o objeto, e não a vida da pessoa registrada. O objetivo é constituir uma cena e documentá-la. Assim, Eduardo Coutinho provoca algumas inversões importantes em sua prática, a principal delas é o rompimento com a verdade ordinária em detrimento da verdade da cena. Pouco importa se o que as pessoas relatam tenha realmente acontecido, o que

interessa é o modo como os personagens se comportam em cena. A importância dada à fabricação de uma cena aponta para o deslocamento do centro em seu cinema. A vida dos personagens é descentrada em relação ao devir sugerido pelo aparelho. Além disso, há uma indicação a uma dada aversão de Coutinho por qualquer espécie de julgamento. Seus personagens só são julgados pela cena que constituem.

O cinema de Coutinho, assim como a desconstrução em Derrida, deixa em suspenso as noções de verdadeiro e falso e, assim, abala as bases de uma tradição cinematográfica que inclui os filmes no interior de modelos e gêneros definidos. A este público, Coutinho não dá respostas tranquilizadoras, pois vai além das oposições. O que existem são deslocamentos permanentes em uma zona indecível. Coutinho, em seus filmes, não demonstra fundamentos encerrados através das oposições fechadas do pensamento metafísico, mas chama atenção exatamente para a instabilidade que integra a força do pensamento. O pensamento, e o cinema como pensamento, não pode ser rígido. Treme, escorrega e alterna-se em inúmeras possibilidades. A desconstrução opera com a enunciação de paradoxos e é através deles que Coutinho parece inventar seus filmes.

O jogo, então, liga-se à cena e compõe o jogo de cena. Este é um jogo próprio do cinema operado no interior de um universo permeado pela criação, modelado por regras arbitrárias, por modelos referenciais, e pela força que subverte este controle, que surge dos deslizamentos e das transgressões, que também tangenciam os movimentos do cinema. Coutinho parece equilibrar-se em uma zona que mistura todas estas direções e, assim, concebe seu cinema como um jogo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A BELA E A FERA. Robert Zemeckis. Estados Unidos: Disney, 2010. 1 DVD (71 min).

AS CANÇÕES. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2011. (90 min).

ANFREW. J. Dudley. **As Principais Teorias do Cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 1993.

_____. **O cinema e a encenação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

BABILÔNIA 2000. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Globo Vídeo, 2001, 1 DVD.

BALTAR, Mariana. Cotidianos em Performance: Estamira encontra as mulheres de Jogo de Cena. In: MIGLIORIN, Cezar (org.). **Ensaio no real**. Rio de Janeiro: Azougue, 2010.

BERGSON, Henri. **Memória e Vida**: textos escolhidos. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**. Campinas: Papyrus, 2008.

BRAGANÇA, Felipe (org.). **Encontros**: Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Azougue, 2009.

_____. **Jogo de Cena, de Eduardo Coutinho (Brasil, 2007)**. Revista Cinética. Out. 2007. Disponível em: <<http://www.revistacinetica.com.br/jogodecenafelipe.htm>>. Acesso em: 12 out. 2011.

BRASIL, André. A performance: entre o vivido e o imaginado. In: **XX Encontro da Compós**. Porto Alegre, 14-17 jun. 2011. Anais eletrônicos... Disponível em: <http://tigubarcelos.files.wordpress.com/2012/01/performance_vivido_andre_brasil.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2011.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CÁSSIO, Rodrigo. **Arte e verdade no cinema** – algo mais a respeito de O Céus sobre os Ombros. 2011. Postado em: 22 dez. 2011 no Blog Vistos e Escritos. Disponível em: <<http://vistoseescritos.opsblog.org/2011/12/22/arte-e-verdade-no-cinema-algo-mais-a-respeito-de-o-ceus-sobre-os-ombros/>>. Acesso em: 18 nov. 2011.

CAZUZA. Só as mães são felizes. Exagerado. Rio de Janeiro: Som Livre, 1985, 1 disco.

CAPUTO, John. Às Margens: a propósito de Derrida. In: DUQUE-ESTRADA, Paulo Cesar. **Às Margens: a propósito de Derrida**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; São Paulo: Edições Loyola, 2002

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder**. A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Humanitas, 2008.

COUTINHO, Eduardo. Entrevista concedida a Nina Rahe. **Revista Bravo**, São Paulo, número 172, ano 14, dezembro de 2011.

_____. Entrevista concedida a Luciana Pessanha. **O Globo**, Rio de Janeiro, ano 05, ed. 293, 7 mar. 2010.

DARDEAU, Denise. Jacques Derrida: da linguagem à escritura, da escritura como transbordamento. **Ensaios Filosóficos**., Volume III - abril/2011
Disponível em: www.ensaiosfilosoficos.com.br/Artigos/Artigo3/Denise_Dardeau.pdf.

DA-RIN, Silvio. **Espelho partido**. Rio de Janeiro: Azougue, 2004.

DELEUZE, Gilles. **A lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

_____. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

_____. **A ilha deserta**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

DERRIDA, Jacques. A estrutura, o signo e o jogo no discurso das ciências humanas. In: _____. **A escritura e a diferença**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

_____. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelo bosque da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

EDIFÍCIO MASTER. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2002, 1 DVD (107 min).

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

FELDMAN, Ilana. Contramão do confessional: o ensaísmo em Santiago, Jogo de Cena e Pan-Cinema Permanente. In: MIGLIORIN, Cezar (org.). **Ensaaios no real**. Rio de Janeiro: Azougue, 2010.

FURTADO, Beatriz. O documentário como obra de arte. In: FURTADO, Beatriz. **Imagem Contemporânea**. São Paulo: Hedra. 2009.

FLUSSER, Vilém. **A Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GAUTHIER, Guy. **O Documentário: um outro cinema**. Campinas: Papyrus, 2011.

GUIMARÃES, César. O ensaio, pensamento "ao vivo". In: FURTADO, Beatriz (org.). **Imagem contemporânea: cinema, TV, documentário, fotografia, videoarte, games...** Vol. 1. São Paulo: Hedra, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JOGO DE CENA. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2006, 1 DVD (104 min).

KILPP, Suzana. **Ethnicidades televisivas**. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Edição 34, 1996.

LINS, Consuelo. **O documentário de Eduardo Coutinho**. Televisão, cinema e vídeo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

_____. **Filmar o real**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na tela**. São Paulo: Paulus, 2007.

MACHADO, Roberto. **Deleuze, a arte e a filosofia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

MIGLIORIN, Cezar. A Política do Documentário. In: FURTADO, Beatriz. **Imagem Contemporânea**. São Paulo: Hedra. 2009.

MOSCOU. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2009, 1 DVD (78 min).

MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (orgs.). **O cinema do real**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papirus, 2005.

OTTONI, Paulo. Derrida: entre a língua e o idioma. O primeiro pensador da tradução. In: NASCIMENTO, Evando (org). **Jacques Derrida: pensar a desconstrução**. Rio de Janeiro: Estação Liberdade, 2005.

PÊCHEUX, Michel. **O discurso: estrutura ou acontecimento**. Campinas: Pontes, 1990.

PLATÃO. **A República**. São Paulo: Martin Claret, 2000.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas afinal... o que é mesmo documentário?** São Paulo: Senac, 2008.

ROUDINESCO, Elizabeth; PLON Michel. **Dicionário de psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

SANTAELLA, Lucia. **A teoria geral dos signos**. São Paulo: Ática, 1995.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

TUDOR, Andrew. **Teorias do cinema**. Lisboa: Edições 70, 2009.

VASCONCELLOS, Jorge. **Deleuze e o Cinema**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.

_____. 'F' de falso, 'M' de mentira: ficção e falsificação no documentário cinematográfico. **Revista AV – Audiovisual**. São Leopoldo, v. 2, n. 4, 2004. Disponível em: <<http://www.revistaav.unisinos.br/index.php?e=2&s=9&a=40>>. Acesso em: 20.12.2011.

XAVIER, Ismail. Indagações em torno de Eduardo Coutinho e seu diálogo com a tradição moderna. In: **Revista Cinemais**. Rio de Janeiro, n. 36, Editora Aeroplano, 2003.

_____. Indagações em torno de Eduardo Coutinho e seu diálogo com a tradição moderna. In: MIGLIORIN, Cezar (org.). **Ensaio no real**. Rio de Janeiro: Azougue, 2010.