



O Jogo da Encenação no Cinema de Eduardo Coutinho¹

Felipe Maciel Xavier DINIZ²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

RESUMO

O cinema de Eduardo Coutinho estimula o pesquisador. As ambigüidades de suas formas de criação deslocam os conceitos usualmente fechados de verdade e mentira e os tornam indiscerníveis. O jogo da encenação opera nessas instâncias e é importante para a compreensão da linguagem e estética da obra. Este artigo lança um olhar sobre os elementos técnicos e discursivos que modelam a cena e compõem a encenação em seus filmes.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; documentário; encenação; jogo; Eduardo Coutinho.

1. Prólogo

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 artigo é o que pulsa na cena e faz com que ela se modele. O jogo da encenação será analisado, tanto no que se refere à tecnologia, como o que toca a ordem técnica e o discurso da linguagem cinematográfica, sempre veiculados à obra documental de Eduardo Coutinho, nosso objeto empírico de análise.

Os elementos tecnológicos do aparato cinematográficos, as máquinas que produzem imagens serão pensadas não apenas como máquinas de ver, mas como instrumentos que promovem modos de ser. Entra em cena também o jogo da performance, que relaciona as dinâmicas de poder, diretor/personagem. Além disso, faremos uma reflexão sobre o outro lado da encenação, para onde as imagens produzidas se destinam: os olhos do espectador. Assim, no presente artigo nosso

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da FABICO - UFRGS, fildiniz@hotmail.com.



objetivo é fundamentar o que podemos chamar de círculo do fazer cinema, desenvolvendo um pensamento sobre a construção da cena na obra de Coutinho.

Como a base sólida de uma pirâmide, enxergando também no bojo de sua estruturação o paradigma do jogo, os princípios da arte de filmar serão aqui repensados: com o que se filma, como se filma e para quem se filma. Apostamos na idéia de que não se filma e não se vê impunemente.

1.1. Primeiro Ato

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 a 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 os de Stanislavski³, Grotowski⁴, Brecht⁵ ou Lee Strasberg⁶. Regras de impostação da voz e de expressão corporal em cena são revisados delimitando a encenação no próprio corpo. 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, praticamente ignorando outros elementos que poderiam contribuir com a cena, como a iluminação, o cenário, a música, etc.

Neste momento nasce o cinema, e com ele novos parâmetros que expressam a encenação. Inicialmente experimental, 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

³ Ator e diretor de teatro russo (17/1/1863 - 7/8/1938), 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.

⁴ 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.

⁵ Alemão, nascido em 1898 e morto em 1956, criador de um teatro épico e didático que caracteriza-se, 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.

⁶ 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.



sua encenação, cujos gestos lembravam o exagero apresentado nas peças do teatro clássico. O cinema ainda não havia encontrado o seu tom.

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 tornando-o visível” (Ibidem, p. 70). Encenar é tornar a invenção visível. O jogo da encenação no cinema é estruturado pelo olhar do realizador, se caracteriza pela marca pessoal do cineasta que rege a produção da cena.

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 muitos 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). Neste ambiente, a encenação abandona de vez o referente teatral e assume a dimensão da invenção propriamente audiovisual.

Aumont (2010) 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 scene*: 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. O jogo na encenação não se submete apenas às noções de dramaturgia e interpretação, se amplia refletindo os movimentos criativos que reproduzem a aparência do mundo em imagens ontológicas.

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 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. Neste instante podemos incluir na discussão algumas analogias do encenador cinematográfico e o encenador centrado na figura de Eduardo Coutinho.

A 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 retornarmos 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. Seus filmes, nesta ótica, apresentam uma série de monólogos, onde o ator/sujeito/personagem tem a atenção total do espectador, que é envolvido pela rede da fabulação.

Cada vez mais Coutinho escancara essa similaridade, aproximando de maneira mais explícita o teatro do cinema. Seus dois últimos filmes foram encenados em um palco. *Jogo de Cena* joga com a encenação de atrizes profissionais que dividem a cena com mulheres anônimas, compartilhando as mesmas histórias. *Moscou*⁷ 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. Podemos concluir com isso que o verdadeiro jogo do cinema de Eduardo Coutinho é o jogo da encenação.

Imaginemos que encenar é também colocar em jogo. Coutinho coloca em jogo uma metodologia de apreensão da fabulação de histórias. “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 romper o acontecimento da cena e como um caçador

⁷ *Moscou*. Direção: Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2009. 1 DVD (78 min).



perde-se nas teias dúbias da encenação de seu alvo. É este o jogo 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 seu personagem.

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 todos 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 jogo da performance é explorado, pois “há uma ordem de atuação presente em qualquer interação social”(BALTAR, 2010, p.222). Neste caso, uma interação atravessada e estimulada pelo dispositivo cinematográfico.

1.2. Segundo Ato: o Jogo da Tecnologia

O cinema é uma arte que não existe sem o desenvolvimento da tecnologia. Ele já nasceu nesse meio. É cria da experimentação tecnológica. 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.

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, banalizando, de certa forma, o gesto cinematográfico, sem torná-lo inocente.

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 en 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 toca quando menciona a questão da performance. A construção de um personagem pelo entrevistado é estimulada por uma câmera que próxima, revela o espectador, penetra seu íntimo e o registra para o mundo. Os equipamentos possibilitados pelo avanço que o cinema direto operou favoreceram a exibição dos corpos, de quem filma, de quem é filmado e de quem vê.

Os documentários de Coutinho trabalham com depoimentos de pessoas comuns e para tal captação o diretor usa e abusa das técnicas oriundas do som sincrônico à imagem. Ele só trabalha com o som que foi captado na cena, jamais inclui, na montagem de seus filmes algum *insert* de áudio ou trilha sonora. O que se ouve é apenas o som exposto na cena gravada, no momento. Faz parte do seu jogo.

Vilém Flusser sustenta que os atos artísticos, políticos e científicos objetivam eternizar-se em imagens técnicas⁸. 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 narrações 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. 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 “O caráter mágico das imagens é essencial para a compreensão de suas mensagens” (p. 8). O que vemos são máscaras assumidas como construtos da ordem do imaginário. Coutinho oferece as máscaras e não as disfarça. Elas potencializam o personagem que ele procura e enfeitam a realidade para o cinema.

⁸ “Imagens técnicas são imagens produzidas por aparelhos que lhes conferem uma posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais” (FLUSSER, 2002, p. 13).



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. O diretor não critica a produção de imagens técnicas, o que ele faz é por em cheque o cinema documentário hegemônico o desmascarando e oferecendo as imagens técnicas como “a cereja do bolo”. Flusser, por outro lado desmonta esta tese ao colocar as imagens técnicas sob a ordem da alienação, chamando atenção a respeito do modo como essas imagens são equivocadamente decifradas.

Dessa maneira as imagens que vemos, produzidas pelos aparelhos, são falsamente naturalizadas. São na verdade construções, embora aparentem objetividade. Nos termos de Flusser (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 da tecnologia processa as imagens que estão no mundo em cenas e as devolve para o mundo.

Flusser define o conceito de aparelhos como brinquedos que funcionam com movimentos eternamente repetidos (p. 72), seu funcionamento implica automação e jogo (p. 70). O desejo dos jogadores, no caso, de Coutinho, do personagem e do espectador é embutido no exercício com a câmera. “Reconhecer o jogo é forçosamente reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for a sua essência, não é material” (HUIZINGA, 2010, p. 6). Isso quer dizer que a produção de imagens técnicas revela o jogo da subjetividade, do desejo, da vaidade e do imaginário. A câmera, enquanto aparelho concreto conota, paradoxalmente, a imaterialidade do jogo da tecnologia, uma vez que mencionamos um jogo repleto de interferências simbólicas produzidas pelas imagens técnicas.

No cinema documentário de Eduardo Coutinho a câmera está absoluta. Seus personagens são gravados em depoimentos frontais e a câmera permanece na maioria das vezes fixas. 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 a presença dela atinge maior grau, ela 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 campo.



A presença da câmera no quadro, o que conota 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 do olhar humano, atravessado pelo vínculo com a realidade. A câmera, significante do sistema fílmico, simboliza o *voyerismo* exacerbado do espectador e de Coutinho, que convoca seus entrevistados a participarem de uma experiência que resulta na produção de imagens técnicas estruturadas por um jogo. Um jogo abrigado pelas lentes do cinema, portanto um jogo montado, provocado e estimulado pela câmera, impregnada de desejos nada ingênuos que vêm de todos os lados. Sendo assim os personagens de Eduardo Coutinho não estão no mundo, 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 scene* e pela tecnologia. A única certeza que temos no cinema é a certeza da cena e é esse movimento que Eduardo Coutinho nos mostra 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. Faz uso dela para estimular a fabulação e insiste em sua presença para assegurar o espaço de invenção. No fim do jogo a câmera, não só não se faz ausente, mas é, de certa forma compartilhada por todos nós.

1.3. Terceiro Ato: o Jogo do Espectador

O cinema pode ser considerado uma arte nova. Podemos afirmar que algumas gerações não se separam das primeiras projeções cinematográficas. Desta maneira somos de certa forma, engajados nos movimentos que do cinema partem. Somos público e ao mesmo tempo autores, observadores e críticos, mas acima de tudo somos “atuantes na prática cinematográfica e não apenas sujeitos do espetáculo”(COMOLLI, 2008, p. 10).

Assim como a câmera, que mesmo fora de quadro, de alguma forma está presente na cena, o espectador é peça chave na experiência cinematográfica da encenação: mesmo sem estar presente ele influencia a concepção fílmica, na medida em que direciona um olhar para a cena. A cena não é impassível ao poder do olhar de quem vê.

Assim como a projeção de um filme não se desenrola apenas na tela da sala, mas também na tela mental do espectador, o espectador que o cinema supõe não está (apenas) diante do filme, mas no filme, capturado e desdobrado na duração do filme. Não há, portanto, apenas técnica e ideologia [...] há, simultaneamente, a invenção do espectador como sujeito do cinema, sujeito do filme e sujeito da experiência vivida que é a projeção de um filme (COMOLLI, 2008, p. 97).

Neste sentido a importância do espectador é dupla. Ele é parte integrante do jogo da encenação cinematográfica, uma vez que o filme é pensado para que ele assista e ao mesmo tempo ele é dono de suas impressões, quando, de fato, o assiste na sala escura. No cinema, o mundo se transforma aos olhos do espectador, que inventa versões da história independente das pensadas pelos autores. O mundo atravessa o cinema e se coloca entre o filme e o espectador que na projeção atualiza percepções. Assim, o espectador torna-se mais uma peça integrante no jogo do cinema.

Em uma análise de certo ponto contraditória a colocada acima, Arlindo Machado (2007), ao teorizar sobre como se dá o prazer *voyer* do espectador no cinema clássico de ficção, atribui o efeito de realidade no cinema a uma simulação de uma indiferença à presença da platéia, como se o cinema dispensasse o olhar do outro. Essa distância privilegiaria a imaginação por parte do espectador, que mediado pela câmera invade a privacidade dos personagens, vivenciando as mais diferentes situações, antes jamais imaginadas por ele. No cinema documentário este prazer de olhar do espectador é de outra ordem. A crença na realidade filmada é maior. O mundo garante a cena, ainda que

em alguns documentários essa certeza não seja inabalável. O espectador do cinema documentário encontra-se em um caminho duplo: por um lado quer acreditar na cena que vê como uma passagem da vida real e por outro se vê emparedado por uma sala escura. Está no cinema, portanto envolto em uma trama virtual.

Espectador do cinema documentário, encontro-me na ambivalência: quero estar ao mesmo tempo no cinema e não no cinema, quero acreditar na cena (ou duvidar dela) mas também quero crer no referente real da cena (ou duvidar dele). Quero simultaneamente crer e duvidar da realidade representada assim como da realidade da representação. Meu prazer, minha curiosidade, minha necessidade de conhecer, meu desejo de saber são recolocados em movimento por essa dialética da crença e da dúvida (COMOLLI, 2008, p. 170).

Essa dança da crença e da dúvida do que se vê é reforçada pelo cinema documentário de Eduardo Coutinho. Ele provoca o surgimento de um elemento ficcional na sutileza da fala de seus personagens, que “se torna mais importante que o real”.⁹ Coutinho brinda o espectador com o acontecimento da cena, embaralhando os conceitos de veracidade e de imaginação. Nesse contexto, o espectador que vai ao cinema com o desejo de se deparar o real, com a vida vivida, é tocado pela ambiguidade de um personagem, tão complexo e cheio de dubiedades quanto ele. Neste movimento, ele acaba encontrando rastros de si mesmo, cacos da própria existência. O exibicionismo do personagem, nesse caso, não é indissociável do voyeurismo do espectador. O espectador vê seu desejo de visibilidade ser confrontado pela ação de um personagem que se expõe na tela.

Arlindo Machado (2007) afirma que o espectador no cinema pode incorporar um olhar e ao mesmo tempo se reconhecer naquele que olha, “como se a tela fosse ao mesmo tempo o buraco da fechadura através do qual ele espia e um espelho onde ele se reconhece como o ego espião” (p. 53). Dessa forma, o jogo do espectador não é só aparado pelo seu campo de visão, mas pelo que ele percebe que o personagem em questão olha. “A minha percepção depende fundamentalmente do que eu adivinho na percepção do outro, do que eu suponho que o outro vê (ou não) e do que eu suponho que o outro sabe (ou não) que eu vejo” (MACHADO, 2007, p. 97).

Coutinho nos dá a ver filmes que trazem para o cinema o anonimato de histórias e personagens. A identificação do espectador com a cena é imediata. Ele está a mirar na sala de projeção, portanto no contexto da sétima arte, um espelho de sua vida mundana

⁹ Segundo o próprio diretor, em entrevista concedida ao jornal *O Globo* em 7/03/2010.



expressa na tela. Ao acender das luzes, todos voltam as suas vidas correntes: eles e nós, anônimos, porém não anódinos, sendo fantoches do universo cinematográfico. Assim, o espectador lê o filme como um texto aplicando essência à aparência. Machado diz que habitar o filme como um leitor das imagens é “se dividir para ocupar muitos lugares ao mesmo tempo e experimentar o outro como uma unidade móvel e escorregadia”. (Ibidem, p. 99).

Coutinho tem consciência da presença do espectador no filme. Para ele o espectador não é indiferente. Isso fica claro na preocupação do diretor em explicitar seus procedimentos metodológicos na própria cena. Em vários de seus filmes, ele prepara o terreno, deixando claras as regras do jogo que o espectador será convidado a participar, apontando para direções de como encontra seus personagens, se os personagens recebem algum cachê para conceder-lhe a entrevista, além de limitar o espectador em um espaço e em um tempo bem definidos.

Além disso, quando entrevista seus personagens, o diretor não esquece o espectador. Como um interlocutor cuidadoso, está sempre pedindo maiores informações sobre o conteúdo relatado, para que o espectador não se perca em meio à narração. Perguntas do tipo: ele quem? Sua mãe? Quando? Isso é bom? São repetidas por Coutinho no decorrer da conversa, com o intuito de situar o espectador na trama e ao mesmo tempo dar uma direção ao personagem.

Dessa maneira o espectador também influencia a encenação cinematográfica. A presença do espectador é sentida sob várias óticas. Por um lado, na medida em que o diretor o inclui em suas táticas de *mise en scene*, conduzindo a cena de forma que o espectador não se perca em meio aos devaneios do personagem. Por outro lado, o personagem está ciente do poder do espectador, e sua performance é diretamente influenciada não só pelo olhar do diretor e equipe, mas pelo dispositivo midiático e espetacular representado pela audiência.

1.4. O Êxodo: considerações finais

Como a estrutura de uma tragédia grega, este artigo desfilou alguns elementos que consideramos importantes para a modelação do jogo da encenação no cinema de Eduardo Coutinho. Observamos uma obra em que o encontro assume a maior proporção. O que se produz no encontro do diretor com o personagem atravessados pelas regras de expressão cinematográfica é, de fato, o que está em jogo para Coutinho.



A encenação é aqui então pensada como afirmação da potência cinematográfica, envolvendo a tecnologia, a audiência e a *mise en scene*. A encenação, ainda que sob a luz da invenção, não é falsa, não é ficcional e paradoxalmente corrobora a linguagem documental da obra. A vida pulsa na cena, molda a cena. “Como um grande estrategista cênico, Coutinho quer que o cinema se dê no limite da superficialidade da imagem, nunca como uma vontade anterior a ela” (MIGLIORIN, 2010, p.11). Como que aprisionado pelo contorno de um espaço e de um tempo, seu cinema joga com a força da instabilidade, desestabilizando os lugares seguros da ficção e da realidade.

Nada existe anterior a cena. É na cena que o acontecimento se expressa, provocado pela câmera, pela condução da direção e pela presença do espectador. Coutinho privilegia a captura da própria encenação. A construção do personagem é a novidade e assume o status de verdade na cena documental apresentada, onde o real e o imaginário estão entrelaçados.

A maneira pela qual são articulados os depoimentos, o modo com o qual os personagens contam versões de histórias de suas vidas é estimulado pela relação imposta no momento da filmagem. A produção de uma auto-imagem de si dos personagens provocada pela tensão que envolve o encontro é o que sustenta o jogo da encenação de ambos os lados da câmera. O jogo dramático que se estabelece entre o diretor e seu personagem, revela a verdade de histórias contadas de uma maneira que jamais seriam contadas se não tocadas pelo dispositivo cinematográfico.

REFERÊNCIAS:

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

BALTAR, Mariana. **Cotidianos em performance**: Estamira encontra as mulheres de Jogo de Cena. . In: MIGLIORIN, Cezar (org). **Ensaio no Real**: o documentário brasileiro hoje. Rio de Janeiro: Azougue, 2010.

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

COUTINHO, Eduardo. Entrevista. **O Globo**, Rio de Janeiro, 7 mar. 2010.

FELDMAN, Ilana. **Na contramão do confessional**: o ensaísmo em Santiago, Jogo de Cena e Pan-Cinema Permanente. In: MIGLIORIN, Cezar (org). **Ensaio no Real**: o documentário brasileiro hoje. Rio de Janeiro: Azougue, 2010.



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

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

MIGLIORIN, Cezar. **Documentário recente brasileiro e a política das imagens**. In: MIGLIORIN, Cezar (org). **Ensaio no Real**: o documentário brasileiro hoje. Rio de Janeiro: Azougue, 2010.

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