

## O Cinema de Eduardo Coutinho e o Acontecimento como Jogo de Cena<sup>1</sup>

Felipe Xavier DINIZ<sup>2</sup>

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

### Resumo

O cineasta Eduardo Coutinho, morto tragicamente este ano, nos deixa um legado importante no que toca a história e o pensamento em torno do fazer cinematográfico. Este artigo analisa sua obra a luz do conceito de acontecimento de Gilles Deleuze, situando seu método de realização cinematográfica entre as dinâmicas estruturais do cinema e os movimentos do acaso. Na parte final do texto algumas cenas são analisadas para comprovar tais premissas.

**Palavras-chave:** cinema; documentário; Eduardo Coutinho; acontecimento.

### 1. O Cinema e 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).

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 Cinema de Eduardo Coutinho e o Acontecimento como Jogo de Cena* é um artigo cujo desafio consiste em analisar a sutileza de uma metodologia que se situa no centro de um dilema. De um lado, enxergamos uma estrutura<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Cinema do XIV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS, email: fildiniz@hotmail.com

<sup>3</sup> 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.

engendradora pelas regras do cinema e pelas escolhas planejadas de uma estratégia de realização. Por outro, assistimos à produção de acontecimentos que rompem a 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 mundos<sup>4</sup>. 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.

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.

---

<sup>4</sup> 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).

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 plateia. Além disso, o corpo do diretor é reforçado pelo corpo do personagem que ele cria para si, 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. 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 virtual<sup>5</sup> 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 (2008) o que se atualiza não é o todo da estrutura, mas as potencialidades estruturais através das relações que mantêm entre as singularidades. Desta forma, a atualização é produzida em meio a este cruzamento de diferenças, pois “atualizar-se é precisamente diferenciar-se” (DELEUZE, 2008, 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.

---

<sup>5</sup> 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).

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.

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-tempo. A imagem subordinada ao tempo, que corresponde aos fundamentos da imagem-cristal é, também, mais uma aliada dos 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 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 tempo<sup>6</sup> 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. 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.

---

<sup>6</sup> 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.

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 incorporal. Não são corpos, nem estado de coisas, são produtos de uma relação. Causas e efeitos que extrapolam os contornos redutores dos corpos e das ideias. Neste aspecto, Deleuze festeja o simulacro.

## 1.1 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.

### 1.1.1 Invasões Bárbaras

Na primeira cena<sup>7</sup> do filme *Babilônia 2000* (2001), vemos equipes de cinema em uma espécie de fila indiana caminhando em direção à boca do morro<sup>8</sup>. 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.

<sup>7</sup> BABILÔNIA 2000. Eduardo Coutinho, Rio de Janeiro: Globo Vídeo, 2001, 1 DVD (0h 0min. 40s – 0h 1min. 25s).

<sup>8</sup> 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 táctica do diretor.

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.

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 apega 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.

### **1.1.2 Uma *Performance* Anunciada**

Aqui, a cena editada<sup>9</sup> 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 histórias 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 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

---

<sup>9</sup> BABILÔNIA 2000. Eduardo Coutinho, Rio de Janeiro: Globo Vídeo, 2001, 1 DVD (0h 21min. 50s – 0h 26min. 27s).

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.

#### 4.2.3 A Inocência Cruel das Criancinhas

Aos onze minutos de filme, a cena<sup>10</sup> 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 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

---

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

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 letras<sup>11</sup>, 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 neste artigo. 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 entrevista 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 se inserir na 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.

---

<sup>11</sup> 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).

### 1.1.3 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 filme<sup>12</sup>, 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

---

<sup>12</sup> BABILÔNIA 2000. Eduardo Coutinho, Rio de Janeiro: Globo Vídeo, 2001, 1 DVD (0h 38min. 42s – 0h 42min. 25s).

toca uma temática mais delimitada. Há apenas uma certeza: os personagens e a equipe de filmagem estão à mercê de um dispositivo<sup>13</sup> 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, 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.

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.

---

<sup>13</sup> “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).

## REFERÊNCIAS

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

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

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

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

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

\_\_\_\_\_. **A ilha deserta**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

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.

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

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