

Alexandre Rocha da **SILVA**; Felipe Xavier **DINIZ**  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Porto Alegre, Brasil

## Eduardo Coutinho entre o jogo e a cena

Eduardo Coutinho  
entre el juego y la escena

Eduardo Coutinho between  
the game and the scene

Recebido em: 07 nov. 2011  
Aceito em: 16 mar. 2012

Alexandre Rocha da Silva é docente no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS. Contato: [ars@gmail.com](mailto:ars@gmail.com)

Felipe Xavier Diniz é mestrando em Comunicação e Informação pela UFRGS.  
Contato: [fildiniz@hotmail.com](mailto:fildiniz@hotmail.com)

## RESUMO

---

Este artigo visa pensar o cinema sob a luz do jogo. Ao tomar, principalmente, as teorias de Johan Huizinga como referência, pretende-se encontrar analogias possíveis entre o conceito de jogo e o modo de pensar e fazer cinema de Eduardo Coutinho. Sob este prisma, reconhecemos o diretor também como um jogador, que por meio de uma metodologia singular de realização cinematográfica apresenta uma obra estruturada pelas formas lúdicas do jogo.

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

## RESUMEN

---

El objetivo de este artículo es reflexionar el cine bajo el enfoque del juego. Basándose, principalmente, en las teorías de Johan Huizinga, se pretende encontrar posibles analogías entre el concepto del juego y la forma de pensar y de hacer cine de Eduardo Coutinho. Bajo este punto de vista, reconoceremos al director también como un jugador, que a través de una metodología singular de realización cinematográfica presenta una obra estructurada por las formas lúdicas del juego.

**Palabras clave:** cine; juego; documental; Eduardo Coutinho.

## ABSTRACT

---

This article aims to think cinema as a game. Mainly taking the theories of Johan Huizinga as references, we look for possible analogies between the concept of games and Eduardo Coutinho's pictures and frame of mind. In this context, the director is also perceived as a player who throughout his singular cinematographic practice presents a body of work structured according to the ludic characteristics of games.

**Keywords:** cinema; games; documentary; Eduardo Coutinho.

## O jogo e o cinema

Encaramos o jogo como uma atividade que circunscreve o universo das regras a partir das quais o sentido se institui. A lógica do jogo como função da cultura, teoria proposta por Johan Huizinga (2010), é fundamental para a concepção do tema proposto neste artigo<sup>1</sup>. As formas lúdicas do jogo atingem toda a complexidade do universo cinematográfico, desde os processos de produção, passando a sua constituição como linguagem e chegando às formas de fruição do espectador.

Huizinga afirma o caráter irracional do jogo. Ora, se o jogo é uma atividade que escapa às diretrizes da consciência, ele pode ser perfeitamente pensado como mecanismo próprio da criação<sup>2</sup> em senso estrito. No decorrer das próximas linhas o jogo será colocado em cena, como dispositivo de uma estratégia de fazer cinema, como condição de um processo singular de criação. O termo jogo, em sua etimologia, provém do latim *ludus* de *ludere*. Em *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 ideia de simular ou de tomar aspecto de. (HUIZINGA, 2010: 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. Do mesmo modo, o caráter livre da dimensão lúdica do jogo também é apanágio de sua estruturalidade. Assim, o jogo,

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 à música triste o caráter de um sublime prazer (HUIZINGA, 2010: 49).

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GT Audiovisual do IX Lusocom, realizado de 4 a 6 de agosto de 2011 em São Paulo.

<sup>2</sup> O conceito de criação aqui adotado é o que Gilles Deleuze desenvolve em *O que é a filosofia* (2009). A criação é o processo que produz desde um virtual de atualizações.

Esta definição poderia perfeitamente ter sido retirada do dicionário ao conceituarmos cinema, porém trata-se de uma das definições de jogo. As semelhanças em relação à natureza de seus processos nos fazem afirmar ainda mais as analogias possíveis. A atividade cinematográfica comporta, assim, uma rede de relações complexas que incluem a máquina e o olhar, o tempo e o espaço, o pacto ficcional e a liberdade de adesão, o caráter determinante das regras. Jogam neste ambiente diferentes cenas: aquelas que, como propunha Christian Metz 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). Neste artigo, à luz da teoria dos jogos, discutiremos a autoralidade como jogo, o jogo de Eduardo Coutinho e avançaremos no propriamente cinematográfico ao pensar uma cena do Edifício Master<sup>3</sup>.

### O jogo e a autoria

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: 32).

Ao fazer das palavras de Barthes suas palavras, Aumont chama atenção para o fundamento da presença do autor em uma obra. A autoralidade faz parte do jogo. No caso do cinema, sua presença se dá, principalmente, por parte do roteirista e do diretor. Em se tratando de cinema documental, o roteiro muitas vezes inexistente e é substituído pelo argumento, pensado pelo próprio diretor.

Aumont (2010) afirma 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 do argumento da obra, ou das inúmeras decisões técnicas e estéticas da mise en scene e da condução dos atores/personagens em cena. O diretor/autor, assim, aparece como a figura narrativa responsável por eleger os melhores planos e conceber o ritmo e as relações que cada cena manterá com o todo do filme. A montagem define-se como o momento onde, de fato, o filme se realiza, onde o todo é formado pelas partes, que coladas umas às outras dão significado ao filme. Coutinho trabalha na ilha de edição com construtos de histórias singulares. No momento da montagem, alguns detalhes

---

<sup>3</sup> Edifício Master. Direção: Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2002. 1 DVD (107 min).

ganham importância, outros são simplesmente desprezados pelo cineasta, que constrói uma linha fictícia, dando a ver histórias que foram inventadas na gravação.

Na montagem, histórias são tecnicamente manipuladas e as pessoas viram personagens. Na ilha de edição constrói-se um mosaico de imagens seguindo um sentido exposto pelo cineasta-autor e os personagens são metamorfoseados nas mãos do diretor. “Faço dela (da 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” (COUTINHO apud MOURÃO e LABAKI, 2005: 121). Isso quer dizer que Eduardo Coutinho enxerga as pessoas sempre como personagens e estimula tal construção. O personagem é o sujeito da cena. O jogo se dá com ele, e não com a pessoa que há por trás e o diretor acaba filmando a relação que se modela na filmagem, assim “Eduardo Coutinho faz filme com os outros e não sobre os outros” (LINS, 2000: 157).

Podemos dizer, para além do exposto e para os propósitos deste artigo, 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”<sup>4</sup> pertencentes ao contexto cinematográfico. No interior do jogo “as leis e os costumes da vida cotidiana perdem validade” (HUIZINGA, 2010: 15), tudo vale em meio a uma dinâmica de realização que delimita suas próprias leis. 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.

Aumont ao se referir à realização de filmes documentários, afirma 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: 124). Nos traços do autor, reconhecemos o cinema, o evento vira cena e o acontecimento se expressa. Como afirma João Moreira Salles a respeito do cinema de Eduardo Coutinho, “ninguém está previamente condenado a nada. Todos são livres para não caber nos limites das sínteses” (LINS, 2004: 08). sendo peças de um jogo livre, cuja estrutura é da ordem da invenção. Assim é no cinema, cartas marcadas no interior de um espaço de criação e encenação, chamado set de filmagem.

<sup>4</sup> 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 (AUMONT, 2008:52).

O set é a casa do diretor, espaço sagrado do cinema, onde toda uma equipe é comandada pelo maestro da cena. Mas este maestro não está só. Depende 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 scene 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 (COMOLLI, 2008: 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, ou seja, a outros jogos. Estamos falando de pessoas que representam a si mesmos e que, sem roteiro prévio, encenam suas vidas na perspectiva do improvisado. Dessa forma a relação que se constrói no espaço de 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. Este jogo do entrelaçar-se é o jogo de Eduardo Coutinho enquanto autor, na medida em que persegue a descoberta do acontecimento da cena. 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 própria 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: 14). Corta - brada o diretor - encerrando o jogo cinematográfico e abrindo os olhos para outros jogos, que retomam seus ritmos próprios ainda que inevitavelmente afetados – e muitas vezes transformados – pela potência do cinema.

## O jogo de Coutinho

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 espelho para personagens que reinventam 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<sup>5</sup>, dramas e anseios de uma classe média solitária<sup>6</sup>, nostalgia de militantes<sup>7</sup> são exemplos de universos atualizados na tela.

Coutinho, em seus filmes, 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 inserts (planos de cobertura). Para ele o insert é a morte do seu cinema, ou seja, o entrevistado está sempre em quadro, na cena. Da mesma forma não é utilizada praticamente qualquer narração em off e nenhuma trilha sonora é composta para seus filmes. A única música que ouvimos é a cantada por algum personagem estimulado pelo diretor. Experimentamos em seus filmes um “minimalismo estético”<sup>8</sup>.

Com o foco na oralidade e no essencial do instante, o que interessa para o diretor é o modo como as pessoas contam suas histórias envolvidas por uma assepsia de artifícios fílmicos em um pseudonaturalismo construído no momento da gravação e até mesmo na montagem.

Eduardo Coutinho pode ser considerado um dos mestres do documentário brasileiro. Tendo o ápice de sua produção a partir do final dos anos 90, o diretor construiu uma marca no que diz respeito aos modos de expressar realidades. Ora aproximando-se ora afastando-se do Cinema Verdade<sup>9</sup>, a obra de Coutinho é aqui explorada a partir de suas próprias “fabulações” fílmicas, onde a concepção de cinema é construída permanentemente pelo jogo cênico.

A ideia de que em seus filmes o cineasta procura expressar antes o acontecimento da cena que outro que lhe sirva como referente pode ser considerado um

<sup>5</sup> SANTO FORTE. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 1999, 1 DVD (80 min).

<sup>6</sup> EDIFÍCIO MASTER. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2002, 1 DVD (107 min).

<sup>7</sup> PEÕES. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2005, 1 DVD (85min).

<sup>8</sup> Consuelo Lins no livro *Filmar o Real* (2008) utiliza a expressão “estilo minimalista” para designar uma característica do diretor em alguns de seus filmes.

<sup>9</sup> Cinema-Verdade é conhecido como um movimento cinematográfico surgido na França no final dos anos cinquenta. Tal movimento foi impulsionado por Jean Rouch e Edgard Morin e se caracterizava por filmes documentários que utilizavam em sua realização alguns elementos da ficção, flertando com a estética da Nouvelle Vague e, assim, as 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.

ponto crucial para a análise de sua filmografia. Coutinho parece estabelecer uma estratégia de realização cinematográfica (jogo) em que há inscrito um desejo de documentar, mais do que grandes temas inseridos em determinados contextos históricos e sociais, a própria construção da cena e o processo de construção de um personagem. Em seus documentários, um jogo aparentemente ingênuo revela a perspicácia de uma estratégia.

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, registra o inesperado das histórias.

Desta forma, o diretor abarca características do cinema-direto norte-americano e do cinema-verdade francês. Ao mesmo tempo em que não utiliza recursos de montagem, como planos de cobertura, não utiliza sons que não estão na cena e não inclui trilha sonora, movimentos próprios do Cinema Direto<sup>10</sup>, muitas vezes sua imagem é vista em cena ou sua voz é escutada, provocando os entrevistados a construírem seus personagens, como o que se jogava no Cinema-Verdade.

Coutinho insiste que para ele não interessa se o que o personagem fala corresponde exatamente à realidade por ele vivida. Se a história contada é verídica ou está acompanhada de uma dose de exageros ou enfeites, ou mesmo são falsas. O que chama atenção do diretor é o modo como as pessoas relatam suas experiências e a propriedade não da verdade, mas da representação, expressa através da fabulação, uma espécie de jogo livre e criativo. Neste caso, o simbólico, a alegoria e o lúdico, assumem muito mais importância do que o real ou a ficção, do que a verdade ou a mentira. Assim, Coutinho chama a atenção para uma discussão que embora escondida no embalo de algumas correntes do documentário, nunca deixou de existir: a construção de histórias produzidas pela mise-en-scène e pelos elementos da linguagem cinematográfica.

---

<sup>10</sup> O cinema-direto norte-americano surgiu nos anos cinquenta e 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.

Eduardo Coutinho acaba, assim, documentando a própria rodagem. A gravação torna-se o momento de sua criação, 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 coexistem 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, 2010:55).

Os filmes de Coutinho não levam a sério o documentário, pelo menos, o tradicional. “O jogo é diametralmente oposto à seriedade” (Ibidem:8). Neste sentido Coutinho nos dá a ver em suas cenas o resultado de um esforço de se descomprometer com a verdade ordinária, clichê. Esta não tem relevância. O jogo é desafiar a seriedade da verdade produzindo uma verdade 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: 11).

Ao vislumbrar o jogo como estratégia fundante na produção de seus filmes, Eduardo Coutinho nos apresenta um paradoxo interessante: estamos a ver filmes que retratam realidades, mas somos envoltos 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: 09).

Outra aproximação possível que podemos fazer entre jogo e cinema de Coutinho nos leva à questão da estética, e àquele propriamente cinematográfico a que Christian Metz chama de cinemático. Ora, estamos a falar de cinema. Cinema é uma expressão artística. Suas imagens revelam ambivalências, independente do gênero a que nos

propomos avaliar. Somos tocados inevitavelmente pela plasticidade das imagens e pela potência de suas formas de expressão e conteúdo. O cinema, assim como o jogo, está estruturado por dinâmicas de ritmo e harmonia e tanto um quanto o outro se rendem aos atributos da beleza e da liberdade.

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: 11).

Sendo o jogo tratado pelo autor como uma evasão da vida real e sendo o jogo proposto como estrutura da obra de Eduardo Coutinho pelo presente artigo, 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 a 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: 100).

Assim, o cinema de Coutinho apresenta realidades deliberadamente. Elas existem e também são construídas pelas lentes. O mundo apresenta as realidades, o cinema as fabula. Comolli coloca que o “cinema faz surgir o mundo como filmável” (COMOLLI, 2008:100). Eduardo Coutinho desprende a realidade do mundo real e assume também a realidade como ethicidade<sup>11</sup>, sem torná-la ficcional. Esse é o jogo.

A obra de Coutinho potencializa o cruzamento de olhares. Nela estão contidos os olhares do autor e do espectador, caracterizando a dimensão fílmica proposta por

---

<sup>11</sup> 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: 210). Neste artigo as ethicidades serão pensadas para os meios audiovisuais em geral, não restrito as formas televisivas, mas ampliadas ao cinema.

Christian Metz<sup>12</sup> e uma segunda instância do jogo, sendo a primeira a cinemática. A cena abriga essa geometria de olhares, que como em uma dança constituem a significação. Como se a cena, no documentário de Eduardo Coutinho, pressionada pelo real, seja redefinida pela dança dos olhares de quem filma, de quem é filmado e de quem vê. Todos estão na cena e fazem parte do jogo fílmico.

O gênero documentário “persegue o realismo como uma utopia” (COMOLLI, 2008: 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 das ações propriamente cinemáticas. O jogo fílmico 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”, para transmutar-se em jogo cinemático, onde o que importa são justamente os jogos de cena; esses fabuladores das novas ordens do mundo.

Para Ismail Xavier (2003: 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” (XAVIER, 2003:223).

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). Já para traçar um perfil de Luis Inácio Lula da Silva, que na ocasião era candidato a presidência da república, Coutinho entrevista metalúrgicos, companheiros

---

<sup>12</sup> Tais ideias foram retiradas do livro *As Principais Teorias do Cinema* (2002).

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.

### **O jogo de uma cena**

No interior da dinâmica do entrelaçamento explicitada anteriormente, o documentário de Coutinho é posto em cena a partir do acaso e da não previsibilidade na produção do acontecimento. Há vários exemplos em sua filmografia de momentos em que o próprio diretor é surpreendido pela perspicácia de um entrevistado.

No filme *Edifício Master*<sup>13</sup>, Coutinho é desmascarado no decorrer de uma conversa com Roberto, e transforma-se em personagem, ou seja, em elemento propriamente cinematográfico. Coutinho sai da condição de entrevistador e de diretor para o de entrevistado e personagem, interpelado pela cena. Em uma explícita inversão de papéis, a cena põe o diretor em contato com o imponderável.

A cena<sup>14</sup> nos apresenta uma entrevista com Seu Roberto. Camêlo e doente, ele vive em Copacabana e habita um conjugado decadente, evidenciado por uma sutil abertura das lentes que enquadram o apartamento. Ele conta que já teve 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 Edifício Master e trabalha no mercado informal como ambulante. Em meio a queixas de que ninguém quer dar trabalho para um velho doente, ele interpela o interlocutor

<sup>13</sup> *Edifício Master*. Direção: Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2002. 1 DVD (107 min).

<sup>14</sup> TC 00:37:58 – TC 00:40:46.

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.

Verificamos na cena alguns indícios de que ao jogo de cena são evidenciadas algumas regras. 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 o diretor não participa da etapa de pesquisa. É uma regra importante que Coutinho 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 câmera 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 câmera 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 câmera 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. O jogo do diretor é atravessado pelo jogo do acaso localizado entre o cinemático e o fílmico. É o risco de um cinema que trabalha sem roteiro e expressa realidades. Mas é exatamente este risco, esta corda bamba em que se equilibram o diretor e seus entrevistados que interessa ao cinema de Coutinho. A marca do diretor consiste em se considerar preferencialmente o acontecimento 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”<sup>15</sup>. Ao celebrar o inesperado, o diretor aplaude a cena.

Assim, o diretor experimenta a sensação inquisitória que talvez muitos de seus personagens experimentem quando interrogados em seus filmes. Coutinho vira o

---

<sup>15</sup> Comentário de Eduardo Coutinho a respeito desta cena no “extra” do DVD do Edifício Master

entrevistado e o personagem vira o entrevistador. Neste instante nos damos conta de que todos são personagens cinemáticos e compartilham uma relação sem controle, onde os espaços fílmicos de poder são constantemente fragilizados.

O interessante é que Coutinho não exclui essa cena na montagem. Ao exibir seu vacilo, a sua fragilidade, ele divide com o espectador o jogo de sua obra, apontando para um falso controle de quem dirige a cena, para a primazia do cinemático e para sua autonomia estética. Seu Roberto, no devaneio de sua fabulação, provavelmente sem se dar conta, desestabiliza os poderes hierarquizantes do cinema documentário concebido em suas instâncias fílmicas para seguir jogando o jogo cinemático de Eduardo Coutinho.

### **Considerações finais**

No decorrer do texto apontamos o jogo como dispositivo estruturante do cinema. Para isso, conceituamos o jogo e seus mecanismos de ação e pensamento. Vimos que o jogo representa um intervalo, experimentado como uma fuga, um deslocamento, em meio às obviedades da vida cotidiana. Huizinga afirma 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, 2010:177). Essa colocação nos remete a pensar o cinema também como um jogo, afinal, a arte é ambígua e não tem outra utilidade imediata que a estética. No cinema, no interior de seu espaço de realização e de fruição, são atualizadas experiências que desafiam percepções, pois o lugar do cinema, assim como o lugar do jogo, deveria ser o próprio lugar da indefinição.

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 a partir de uma metodologia de filmagem centrada no jogo. Ele joga explicitamente com seus entrevistados, considerando-os parceiros, que com ele compartilham a mesma cena, não os tipificando e tampouco os objetivando. O diretor promove um cinema que questiona a verdade ordinária. Ele parte em busca da ambiguidade de um personagem que se equilibra entre a ficção e a não ficção de suas próprias memórias.

Segundo Huizinga “a essência do lúdico está contida na frase: há alguma coisa em jogo” (HUIZINGA, 2010:57). E há. Há na mistura da obra de Eduardo Coutinho o jogo de palavras, o jogo da escuta, o jogo do personagem, do espectador, da tecnologia,

além dos movimentos que resultam da experiência jogada no set de filmagem, como o jogo da fabulação. O jogo rompe a cena real e a atualiza em cena de cinema. Este fragmento de realidade serve de palco para o embate entre o diretor e o personagem e para o confronto de ambos com o universo do cinema e de suas regras.

Assim, as tensões, próprias do jogo, e os movimentos (paradoxais, para o documentário) de fuga da vida quotidiana, são experimentados pelos corpos que compõem a cena. Com uma metodologia definida, que explicita as regras do seu jogo, o diretor entra em cena para jogar. No espaço de ação cinematográfica da obra documental de Eduardo Coutinho, onde inúmeras possibilidades de criação se fazem, o jogo do acaso e do controle sustenta a dimensão ética e estética e expressa a singularidade de sua narrativa.

## Referências

- ANDREW, J. Dudley. **As Principais Teorias do Cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- AUMONT, Jacques. **O cinema e a encenação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.
- COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder**. A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Humanitas, 2008.
- DELEUZE, Gilles; GUATARRI, Felix. **O Que é a Filosofia?** Rio de Janeiro: Editora 34, 2000.
- EDIFÍCIO Master. **Eduardo Coutinho**. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2002. 1 DVD (107 min).
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- 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.
- MIGLIORIN, César (org.). **Ensaio do real**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2010.
- MOURÃO, Maria Dora (org.); LABAKI, Amir (org.). **O cinema do real**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- XAVIER, Ismail. Indagações em torno de Eduardo Coutinho e seu diálogo com a tradição moderna. **Revista Cinemais**. Rio de Janeiro, n. 36, Editora Aeroplano, 2003.