



Texto licenciado sob a forma de uma licença *Creative Commons* Atribuição 4.0 Internacional



ID 961

Da cena ao espectador: um novo olhar sobre *Jogo de Cena*

Del escenario al espectador: una nueva mirada al *Jogo de Cena*

From the scene to the spectator: a new look at *Jogo de Cena*

Helena Oliveira Teixeira de Carvalho

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Artes na Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Mestre em Comunicação pela Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Belo Horizonte (MG). Brasil.

E-mail: helena.otc@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6732-2395>

Resumo: Eduardo Coutinho é um dos principais nomes do documentário nacional e já foi amplamente discutido por pesquisadores e cinéfilos. Contudo, Consuelo Lins (2013) destaca que boa parte desse pensamento crítico se concentrou nas escolhas formais que o diretor fazia para construir o encontro com os personagens diante da câmera, deixando o espectador em segundo plano, como efeito de certas formulações críticas. Nesse sentido, o presente artigo propõe investigar o espectador de *Jogo de Cena* a partir da perspectiva de que as operações cinematográficas trabalhadas pelo diretor criam condições de experiência para que o observador se submeta a um processo de subjetivação e torne-se outro, que não é nem o sujeito preexistente, nem a materialidade do filme, mas um processo em formação dado no encontro com o filme. Sem esse encontro, ele não existe. A partir dos conceitos de *putting in sequence*, *putting in frame* e *putting in scene* de André Gaudreault (2009) e de pensamentos de autores como Gilles Deleuze, André Bazin e Ismail Xavier, pretende-se alcançar um novo horizonte teórico-conceitual sobre o grande mestre do documentário nacional.

Palavras-chave: Documentário; Eduardo Coutinho; Espectador; Subjetivação.

Resumen: Eduardo Coutinho es uno de los nombres principales del documental nacional y ya ha sido ampliamente discutido por investigadores y cinéfilos. Sin embargo, Consuelo Lins (2013) destaca que, gran parte de este pensamiento crítico, se centró en las elecciones formales que tomó el director para construir el encuentro con los personajes frente a la cámara, dejando al espectador en un segundo plano, como efecto de ciertas formulaciones críticas. En este sentido, este artículo se propone investigar al espectador de *Jogo de Cena* desde la perspectiva que entiende que las operaciones cinematográficas trabajadas por el director crean condiciones de experiencia para que el observador se someta a un proceso de subjetivação y se convierta en otro, que no es ni el sujeto preexistente ni la materialidad de la película, sino un proceso de formación dado en el encuentro con la película. A partir de los conceptos de puesta en secuencia, encuadre y puesta en escena de André Gaudreault (2009) y de reflexiones de autores como Gilles Deleuze, André Bazin e Ismail Xavier, se pretende alcanzar un nuevo horizonte teórico-conceptual sobre el gran maestro del documental nacional.

Palabras clave: Documental; Eduardo Coutinho; Espectador; Subjetivação.



Abstract: Eduardo Coutinho is one of the main names in Brazilian documentaries and has already been widely discussed by researchers and cinephiles. However, Consuelo Lins (2013) highlights that much of this critical thinking focused on the formal choices that the director made to construct the encounter with the characters in front of the camera, leaving the viewer in the background, as an effect of certain critical formulations. In this sense, this article proposes to investigate the spectator of *Jogo de Cena* from the perspective that the cinematographic operations worked on by the director create conditions of experience for the observer to submit to a process of subjectivation and to become someone else, who is neither the pre-existing subject, nor the materiality of the film, but a process in formation arising from the encounter with the film. Without this encounter, it does not exist. Based on the concepts of putting in sequence, putting in frame and putting in scene by André Gaudreault (2009), along with thoughts by authors such as Gilles Deleuze, André Bazin and Ismail Xavier, the aim is to reach a new theoretical-conceptual horizon on the great master of Brazilian documentary.

Keywords: Documentary; Eduardo Coutinho; Spectator; Subjectivation.

Introdução

De acordo com André Bazin (1991), o realismo cinematográfico não está relacionado à representação fiel da realidade e não é alcançado pelo uso de pessoas comuns no lugar de atores profissionais ou pelos cenários naturais ao invés de estúdios. Tem, sim, relação com a atividade mental do espectador – é na mente do espectador que está o realismo cinematográfico. Ao trabalhar as operações cinematográficas de forma que seja exigida uma atividade mental mais intensa do observador, o filme constrói uma ilusão de realidade que leva à perda de consciência da própria realidade, que agora se identifica na mente com sua representação cinematográfica, de forma que o filme alcance um realismo. Para Bazin, o realismo cinematográfico deve alcançar um desdobramento de sentido.

O cinema documentário oferece dificuldades para uma definição exata sobre o gênero (NICHOLS, 2007). Muitos buscam defini-lo a partir do conceito de realidade, fazendo associação com a ideia de cinema do real e considerando-o uma representação da realidade. Contudo, alguns documentários colocam em questão esse caráter de cinema do real, trazendo outro conceito de realismo, que pode ser associado à perspectiva de Bazin. Esses filmes se afastam da ideia de representação da realidade ao recusarem trabalhar com elementos como cenário natural, pessoas comuns, locações externas, entre outros, e proporcionam ao espectador uma experiência que o leva a uma atividade mental mais intensa para construir as significações. Portanto, o realismo desses documentários não está em sua relação com a realidade bruta, está na mente do espectador.

No cinema, a imagem das coisas é também a sua duração, ou seja, as operações cinematográficas modulam o tempo das coisas filmadas. Cézar Guimarães (2016) destaca a colocação do filósofo Gilles Deleuze de que o cinema é feito de blocos de movimento-duração e que funciona de forma que não “imobiliza o movimento e

captura seu objeto sob o modo de semelhança, mas sim sob o regime de uma modulação que faz variar o molde, transformado a cada instante pela operação cinematográfica” (DELEUZE apud GUIMARÃES, 2016, p. 6). Ainda segundo Deleuze, essa modulação é a operação do Real, enquanto constitui e reconstitui a todo instante a identidade do objeto e da imagem. Contudo, Guimarães afirma que essa operação do Real exige um trabalho, desde o roteiro, de elaboração e de escolhas de recursos que ressaltem a singularidade dos acontecimentos, dos seres e das coisas, de forma que impeça que estes sejam encobertos pelas dimensões simbólicas ou pelas relações dramáticas.

Diante disso, pode-se trabalhar com a ideia de que ao assistir a um filme, o observador entra nesse movimento, nessa modulação de tempos, e ao entrar é submetido a um processo de subjetivação, entendido aqui, segundo as colocações de Deleuze (2013b), como constituição de novas possibilidades de existência. A subjetivação não é um retorno ao sujeito, mas uma linha de ruptura, uma nova exploração em que mudam as relações de poder e saber anteriores. Portanto, o processo de subjetivação ao qual o cinema submete o observador implica a criação de modos de existência. Alguns filmes promovem uma subjetivação que leva à criação de um “eu” mais fechado, dado de forma predeterminada, enquanto aqueles que tendem para o realismo que contém o que Bazin pensava como atividade mental mais ampla provocam o observador a um modo de subjetivação no âmbito da experiência, que vai além do senso comum e da representação, correndo o risco de se dinamizar, de se perder, de ter que abrir mão do “eu”.

O presente artigo propõe pensar o documentário *Jogo de Cena* (2007), de Eduardo Coutinho, sob tal perspectiva. *Jogo de Cena* não coloca apenas em questão a entrevista e os limites entre ficção e não-ficção, mas o próprio espectador. No filme, as histórias são contadas por personagens reais e por atrizes profissionais – algumas são repetidas por mais de uma mulher –, não deixando claro quem está contando a própria história e quem está interpretando, construindo assim um jogo, no qual o espectador se arriscará a não ter suas concepções amarradas e suas expectativas atendidas, explorando outras maneiras de fruição.

Pode-se pensar o filme em questão seguindo a colocação de Deleuze (2013a) que a obra de arte é um bloco de sensações, composto por afetos e perceptos. Os afetos podem ser definidos como um fluxo impessoal de forças corpóreas que influenciam na capacidade do corpo de agir, e os perceptos como compostos de sensações que tornam sensíveis as forças insensíveis do mundo e que nos afetam. A partir da dinâmica da montagem, o diretor aciona o que Deleuze, a partir das colocações de Bergson, chama de reconhecimento atento, e que, juntamente com a sugestões de sentido, exige que a



mente do observador construa as significações, levando-o a alcançar o processo de subjetivação no âmbito da experiência. Surge, com isso, um novo espectador, que não é nem o sujeito que preexiste, nem a materialidade do filme.

O cinema, em todos os seus gêneros, imagina primeiro um espectador ideal, para então mapear as interações dinâmicas entre a tela e a mente, o filme e os sentidos do espectador, isto é, o cinema cria as condições para que determinado espectador seja alcançado. Diante disso e das colocações acima, propõe-se pensar: quais as condições de possibilidade da experiência abertas por *Jogo de Cena*? Como, portanto, a partir das operações fílmicas, o observador se aventura e, então, se arrisca num processo de subjetivação? Qual espectador o filme cria?

Nesse contexto, ao trazer um estudo sobre o espectador do cinema de Eduardo Coutinho à luz das interações entre a imagem e a mente e da experiência, o artigo trará uma perspectiva pouco explorada à obra do diretor, contribuindo para o enriquecimento do pensamento crítico em torno não apenas de seu documentário, mas de um espectro mais amplo do cinema a respeito das relações entre a linguagem cinematográfica, as estratégias narrativas e a mente do observador, alimentando o horizonte teórico-conceitual do audiovisual e permitindo uma maior exploração de possibilidades estéticas.

O jogo do espectador

Jogo de Cena abriu novas fronteiras para o documentário nacional, adicionando uma nova camada de complexidade aos filmes de Eduardo Coutinho e redimensionando o lugar em que até então eram colocados – o do documentário de encontro com pessoas comuns. Contudo, a grande novidade não estava na incorporação da encenação ao documentário, uma vez que desde *Theodorico, imperador do sertão* (1978) o diretor já abria a possibilidade para que suas personagens reais construam sua *auto mise-en-scène* diante da câmera, transitando no limite entre verdade e fabulação. Há quem defenda que a semente de *Jogo de Cena* pode ser encontrada na conversa com Alessandra, a personagem de *Edifício Master* (2002) que se intitulava uma “mentirosa verdadeira”. De acordo com Ismail Xavier, em Alessandra já é possível ver “o reconhecimento definitivo do documentário como um jogo de cena” (*apud* MATTOS, 2019, p. 257). No longa lançado em 2007, Coutinho deu um passo além nessa indiferenciação entre ficção e relato verídico, expondo o espectador ao risco do

real¹ e estimulando-o a jogar com a cena.

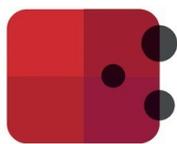
Depois de se aventurar em comunidades e prédios, Coutinho traz um novo método de filmagem. O filme agora acontece em um ambiente fechado e as personagens vêm até ele, que as espera sentado em uma cadeira preta – que se tornaria mais um ícone de sua obra. “Na avaliação de seu produtor João Moreira Salles, ele inventava um cinema adequado a sua falta de saúde” (MATTOS, 2019, p. 256). O cenário continua simples e minimalista, mas, agora, é o mesmo para todas as personagens e com um significado particular: o palco do teatro, espaço associado a interpretações de textos fictícios por atores profissionais, reforça o jogo entre realidade e representação. Além disso, o cenário interno demandava preocupações técnicas com construção artificial da luz, algo quase inédito em sua obra. A equipe ganhou novos integrantes, até então dispensados, como maquiador e preparador de elenco.

Apesar de o fato de trabalhar com mulheres ser uma preferência que Coutinho nunca negou, visto que suas personagens mais marcantes são femininas – como Elizabeth Teixeira, de *Cabra marcado para morrer* (1984), e Dona Thereza, de *Santo forte* (1999) –, fazer um filme só com elas era mais uma novidade em sua carreira. Mattos (2019) define *Jogo de Cena* como o projeto mais ambicioso na carreira de Coutinho desde *Cabra marcado para morrer*, em termos de concepção e montagem. No filme de 2007, o diretor acionou três dispositivos ao mesmo tempo e precisou articulá-los de modo a não criar um sistema previsível. “Era preciso desnothear o espectador, mas numa medida razoável que não o desestimulasse a participar do jogo. A intensidade emocional dos relatos livrava o filme de ser uma mera meditação intelectual sobre a arte de representar” (MATTOS, 2019, p. 260).

O primeiro dispositivo são as conversas sobre a história de vida de personagens comuns. A produtora do filme, VídeoFilmes, colocou um anúncio em jornais populares, numa revista feminina e em vagões do metrô reservados às mulheres, convidando mulheres maiores de dezoito anos a participarem de um teste para um documentário. O anúncio que atraiu 83 mulheres é exibido logo na cena inicial do filme, o que faz parte da já conhecida estratégia do diretor de explicitar os métodos de produção para o espectador.

Como já era padrão do método de Coutinho, os testes foram realizados por uma equipe de pesquisadores e pesquisadoras, sendo depois apresentados ao diretor, em forma de vídeo e relatórios, que fez a seleção seguindo seus habituais critérios de qualidade da história e da narração. Ao final, 23 mulheres foram selecionadas e filmadas em junho de 2006 no palco do teatro Glauce Rocha, no Rio de Janeiro.

¹ Expressão utilizada pelo autor Jean-Louis Comolli (2008).



Após a etapa inicial com as personagens reais, Coutinho buscou o segundo dispositivo: o *casting* com as atrizes profissionais que iriam reproduzir, a sua maneira, as histórias verídicas. Entre as mais conhecidas do grande público foram escolhidas Marília Pêra, Andréa Beltrão, Fernanda Torres, Débora Bloch, Natália Lage e Clarice Niskier; contudo, as três últimas não entraram na edição final, devido à estrutura da montagem. Além das atrizes mais famosas, o diretor também foi atrás de atrizes profissionais, mas não tão conhecidas do grande público, como Mary Sheila, Lana Guelero e Débora Almeida, presentes no filme.

O diretor adicionou, então, uma terceira camada à obra, acionando outro dispositivo: as atrizes famosas foram convidadas a contar um episódio de suas vidas pessoais, desconhecido do público. Como analisado a seguir, algumas dessas histórias entraram na edição final do filme e configuraram uma nova fase do jogo para o espectador.

Jordana Berg, montadora do filme, em conversa com Isabel Penoni para o livro *Jogo de Cena visto por...* (2017), afirma que Coutinho experimentou no set de filmagens quatro maneiras distintas de abordar as mulheres que participariam do filme, sendo elas: 1) personagem conta história pessoal; 2) atriz conta história da personagem na primeira pessoa; 3) atriz conta história pessoal; 4) atriz conta história da personagem na terceira pessoa (“ela disse”). Ainda segundo Berg, diante dessa variedade de situações, o desafio seria então “descobrir uma ‘lógica ilógica’ de montagem, que fosse capaz de confundir o espectador o suficiente para que ele se sentisse instigado, mas não tanto a ponto de desistir do jogo e ir-se embora” (BERG *apud* PENONI, 2017, p. 29). Nesse sentido, Penoni destaca ainda que:

Por meio de uma montagem ardilosa, Coutinho e Berg nos prendem a um jogo que não tem fim, a um enigma que não tem solução, a uma dúvida que não se resolve, porque, afinal, não se trata de conseguir distinguir o real da ficção, mas de encarar o seu total entrelaçamento (PENONI, 2017, p. 28).

Diante disso, para compreender como a linguagem cinematográfica é articulada, de forma a que condições de possibilidade da experiência sejam abertas e o espectador seja levado a se arriscar em um processo de subjetivação, propõe-se fazer num primeiro momento uma análise macro do filme, como um sobrevoo pelas sequências, aqui consideradas como blocos de espaço-tempo, que criam cadeias de memórias. Recorreremos aqui à noção de *putting in sequence* de André Gaudreault (2009) e analisaremos a ordem dos depoimentos, a duração de cada um e a inserção de outras imagens. No segundo momento da análise adentraremos nas sequências e

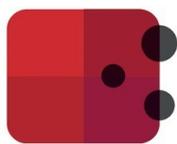
recorreremos aos elementos formais para compreender como é feita a temporalização da imagem. A partir da noção de *putting in scene* e *putting in frame* de Gaudreault, serão analisados os planos, gestos, afecções de rostos, entonação de vozes e cenários.

Um sobrevoo pelo jogo

Como já destacado, o filme começa com a imagem do anúncio espalhado pela cidade convidando mulheres a fazerem um teste para um documentário. Em seguida, em plano-sequência, a câmera acompanha uma mulher subindo as escadas do teatro, até chegar ao palco, onde há um *set* de filmagem montado – equipamentos de luz, áudio e câmeras –, a equipe e o diretor. No centro do palco, em frente às câmeras, está a cadeira da personagem e, ao fundo, estão as cadeiras da plateia vazias. A personagem caminha pelo palco até se sentar na cadeira de frente para o diretor e de costas para a plateia, enquanto ouve-se, em voz *off*, a voz de Coutinho. Toda essa sequência inicial remete a outros filmes do diretor, em que ele recorre a procedimento semelhante de explicitar os mecanismos de filmagem ao espectador logo no início, com o intuito de ressaltar que aquilo que ele verá é a verdade da filmagem, do encontro entre o diretor e a personagem, mediado pelo aparato cinematográfico. Contudo, agora, ao invés de o diretor estar indo ao encontro da personagem, adentrando seu universo, é a personagem que vai ao encontro do diretor e adentra seu universo, o cinema. Além disso, ao recorrer ao plano-sequência e seguir a personagem pelo palco, Coutinho também leva o espectador a adentrar o universo do cinema e, já no início, provoca a sensação de imersão.

A primeira entrevistada é Mary Sheila, atriz profissional do grupo de teatro Nós do Morro, da favela do Vidigal (RJ), que começa seu depoimento sobre sua pretensão de ser atriz desde muito jovem, o que achava inviável, devido a suas características físicas e à falta de formação, e sobre como ingressou no grupo. No decorrer da entrevista, conta que veio a trabalhar na peça *Gota d'água*, de Chico Buarque e Paulo Pontes, fazendo o papel principal. Nesse momento, Coutinho pede que ela encene uma parte da peça.

Nessa sequência inicial, ao trazer um depoimento de uma atriz profissional ainda não conhecida do grande público, que conta exatamente sobre os desafios da profissão e do ofício de atuar, Coutinho já aciona dois dispositivos que irão compor o filme: o da representação, presente na cena diante da câmera, e a dos imaginários femininos, que são trazidas pelo teor dos depoimentos. Ismail Xavier (2013, p. 614) considera o teor dessa entrevista irônico, pois, “de imediato, ela nos traz uma narradora-



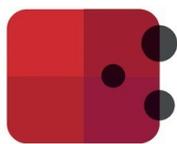
atriz que, embora fale de si e nos convença de que a história é sua, já aponta o problema da competência de atriz e seus requisitos”. Aqui, o espectador ainda não é convocado a jogar, mas a base do jogo que está por vir já é lançada, numa espécie de introdução.

A próxima conversa é com Gisele, uma jovem que conta sobre a perda de seu filho, ainda bebê. A partir de determinado momento, a entrevista é intercalada com o depoimento da atriz Andréa Beltrão e ambas contam a mesma história. Pode-se dizer que aqui começa a primeira fase do jogo. A sequência, que dura cerca de 15 minutos, uma das mais longas do filme, traz uma nova perspectiva, pois, ao se deparar com duas mulheres contando a mesma história, de forma alternada, e sendo uma delas uma atriz de televisão conhecida pelo público, o espectador começa a questionar se as histórias contadas seriam verdadeiras e a quem elas pertenceriam, levantando a dúvida sobre o *status* de verdade da entrevista.

Mattos (2019) ressalta que o maior desafio de Jordana Berg, montadora do filme, junto com o diretor, era definir quais partes das falas de personagens reais seriam ditas por elas próprias, em vez de pelas atrizes, para, então, explorar as diversas combinações e cortes sugestivos. A escolha em colocar o primeiro desses cortes logo na segunda conversa do filme, quando Andréa Beltrão retoma em continuidade a fala de Gisele pela primeira vez, faz o espectador “saltar, de um só golpe, do real para a representação, dentro do mesmo relato” (MATTOS, 2019, p. 262), indicando que ele está, na verdade, fazendo parte de um jogo, e não apenas assistindo a um filme passivamente.

No final do relato de Andréa, Coutinho a questiona sobre o que ela sentiu e como se preparou, evidenciando para o espectador que aquela história não pertencia a ela e explicitando novas regras do jogo. Nesse momento, a atriz revela que não pretendia chorar, pois queria imitar fielmente Gisele, manter a serenidade. Contudo, ela não conseguiu, pois achou o texto muito forte e teve dificuldade de não se emocionar. Ao inserir tal sequência logo nos minutos iniciais do filme, cria-se uma expectativa no espectador de que ele entendeu os mecanismos do jogo.

Entretanto, com as duas conversas que vêm a seguir, esta expectativa é quebrada e o espectador é levado novamente para a zona de indeterminação, que se expande a cada escolha da montagem, e é reinserido no jogo: primeiro Débora Almeida, uma atriz desconhecida do grande público, narra a história da empregada doméstica Maria Nilza, em uma interpretação marcada pelos estereótipos – como será abordado mais adiante –, e faz o arremate final da entrevista com a frase “e foi isso que ela disse”, que reforça ainda mais a dúvida do espectador em relação à participação das próximas mulheres. Com o depoimento da atriz Fernanda Torres, Coutinho embaralha as regras do jogo novamente e aciona um terceiro dispositivo. Fernanda conta sobre a noite que



passou numa camarinha de candomblé, no terreiro de uma tia, na esperança de conseguir engravidar. Por ser a primeira participação da atriz, cria-se uma expectativa de que em seguida virá outra mulher, não-famosa, contando a mesma história. Contudo, essa outra mulher não vem, rompendo com a ideia de que as atrizes conhecidas estariam ali somente para representar histórias de terceiras.

Em seguida, o jogo volta à dinâmica de duas mulheres, uma atriz famosa e outra anônima, contando a mesma história. Agora, é a vez de Marília Pêra dividir a conversa com a expressiva Sarita Houli. Sarita é a primeira a aparecer e oferece um depoimento forte e marcante sobre sua família e a difícil relação com a filha. A montagem de alternância entre personagem comum e atriz se dá de forma diferente da anterior: a sequência de Gisele e Andréa Beltrão, a alternância ocorre de forma clássica e linear, enquanto com Sarita e Marília Pêra a continuidade é quebrada e a atriz, muitas vezes, antecipa a fala da personagem, provocando, inicialmente, a dúvida se seria a mesma história ou não.

Mais adiante no filme, teremos ainda o jogo entre Aleta e Fernanda Torres, que volta ao filme, agora dividindo a narrativa com uma mulher anônima. Nesse momento, observa-se que, inicialmente, é ensaiada uma linearidade, contudo, diante das dificuldades da atriz durante a performance e a escolha de incluir estes momentos na montagem final, essa continuidade também é quebrada e ocorrem repetições da narrativa da atriz, isto é, ela retoma a mesma fala mais de uma vez, construindo uma duplicidade: ao mesmo tempo em que replica a si mesma, interpreta a personagem.

Depois de Marília Pêra e Sarita Houli, a conversa é com Lana Guelero, uma atriz profissional não tão conhecida do grande público, que conta sobre a perda do filho, assassinado em um assalto, e como isto mudou sua vida. Por não ser um rosto conhecido e por não ter, em seguida, outra mulher contando a mesma narrativa, acredita-se que ela seja uma personagem comum e que a história contada pertenceria a ela. Contudo, mais à frente, cinco conversas depois na montagem, outra mulher, Claudiléia, entra em cena e conta a mesma história, o que leva o espectador a se perder novamente.

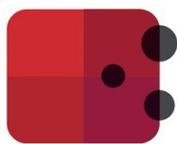
A conversa seguinte segue a mesma dinâmica, porém de maneira inversa. A personagem é Jackie Brown, atriz e cantora do grupo Nós do Morro, que, na verdade, é a dona da história contada por Mary Sheila, no início do filme. Porém, na edição final, apenas alguns trechos da narrativa são repetidos pelas duas, mas a história como um todo é diferente. Enquanto Mary Sheila foca nos desafios de ser atriz, Jackie fala sobre sua vida pessoal, o preconceito sofrido por ser homossexual, e canta uma música de *rap* de sua autoria. Aqui também é importante destacar que Mary Sheila e Jackie Brown são amigas de verdade e ambas são integrantes do Nós do Morro. Diante disso, nessa

fase, a indeterminação do espectador se aprofunda ainda mais, pois, além de não conseguir definir com clareza a quem pertenceria a história, o que só poderia ser confirmado com informações externas ao filme, ele não tem nem mesmo certeza se a história narrada pelas duas se trata da mesma, pois há apenas pistas, sutis indícios de que elas estariam repetindo a mesma narrativa.

O filme ainda conta com outros dois breves depoimentos: Maria de Fátima, uma mulher comum que fala sobre seus relacionamentos amorosos, e Marina, a jovem que não conversava com o pai e que traz mais uma vez a temática da atuação profissional, pois diz que tem vocação para ser atriz e estuda para se profissionalizar. Em seguida, Andréa Beltrão volta ao filme para contar uma história pessoal sua – a lembrança do cheiro de sua babá –, seguindo o mesmo dispositivo da primeira participação de Fernanda Torres. No final do filme, Sarita Houli entra novamente no quadro e se senta diante do diretor. Nesse momento, Coutinho afirma que, de todas, ela é a única quem pedira para voltar e acrescentar alguma coisa, explicitando ao espectador, mais uma vez, as negociações da filmagem. Sarita, então, diz que achou que seu depoimento ficou muito triste, pesado, e não queria passar essa imagem, demonstrando ter uma clara noção do que é ser filmado e reforçando a ideia de que as entrevistas de um documentário são caracterizadas pela *auto mise-en-scène* das personagens. Ao final dessa nova participação, ela canta a música *Se essa rua fosse minha* – que, em determinado momento, é sobreposta à voz de Marília Pêra, encerrando assim as conversas do filme.

Com esse sobrevoo pelas seqüências de *Jogo de Cena*, analisando a justaposição das entrevistas e a dinâmica do jogo a partir da montagem, observa-se que Coutinho aciona o que, segundo Deleuze (2013a), Bergson chama de reconhecimento atento. Deleuze afirma que Bergson define dois tipos de reconhecimento, sendo o primeiro deles o automático ou habitual, em que a percepção se prolonga em movimentos de costume. “É um reconhecimento sensório-motor que se faz, acima de tudo, através de movimentos: basta ver o objeto para entrarem em funcionamento mecanismo motores que se constituíram e acumularam” (2013a, p.59). O outro é o reconhecimento atento, em que a percepção não pode ser prolongada: “meus movimentos, mais sutis e de outra natureza, retomam ao objeto, voltam ao objeto, para enfatizar certos contornos seus e extrair ‘alguns traços característicos’” (*Ibid.*). Com o reconhecimento automático, percebe-se uma imagem sensório-motora da coisa, enquanto no atento constitui-se uma imagem ótica e sonora pura.

Nesse sentido, com as escolhas feitas pela montagem, Coutinho exige que o espectador tenha um reconhecimento, uma percepção atenta para compreender o filme e dar significação às conversas. Ao mudar a dinâmica do jogo mais de uma vez, impede-



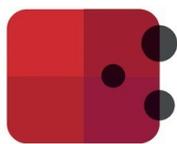
se o prolongamento da percepção e exige-se o retorno ao objeto, no caso à entrevista, a todo momento, constituindo-se imagens óticas e sonoras puras e mantendo o espectador ativo no jogo.

Deleuze afirma que desde cedo o cinema buscou circuitos cada vez maiores que unissem a imagem atual a imagens-lembranças e imagens-sonhos. Entretanto, defende que é preciso seguir na direção contrária, “contrair a imagem, em vez de a dilatar. Procurar o menor circuito, que funciona como limite interior de todos os outros, e que cola a imagem atual a um tipo de duplo imediato, simétrico, consecutivo ou até mesmo simultâneo” (*Ibid.*, p. 87). Nesse contexto, traz a definição de imagem-cristal, formada quando a imagem atual cristaliza com sua própria imagem virtual, em um pequeno circuito interior. A imagem-cristal é caracterizada por sua irredutibilidade, que, segundo Deleuze, consiste na unidade indivisível de uma imagem atual e de sua imagem virtual. Para compreender o que é essa imagem virtual em coalescência com a atual, o filósofo busca a resposta nas reflexões de Bergson sobre o abismo do tempo:

O que é atual é sempre um presente. Mas, justamente, o presente muda ou passa. Pode-se sempre dizer que ele se torna passado quando já não é, quando um novo presente o substitui. Mas isso não quer dizer nada. Certamente é preciso que ele passe, para que o novo presente chegue, que passe ao mesmo tempo que é presente, no momento em que o é. É preciso, portanto, que a imagem seja presente e passada, ainda presente e já passada, a um só tempo, ao mesmo tempo. [...] O passado não sucede o 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, a imagem especular [...] logo, cada momento de nossa vida oferece estes dois aspectos: ele é atual e virtual, por um lado percepção e por outro lembrança (*Ibid.*, p. 99).

De acordo com Deleuze, Bergson irá chamar essa imagem virtual de lembrança pura, para melhor distingui-la das imagens mentais, imagens-lembranças, sonho ou devaneio, com as quais pode ser confundida. A principal diferença consiste no seu caráter puramente virtual: “ela não tem que se atualizar. Ela é a imagem virtual que corresponde a tal imagem atual, em vez de atualizar, de ter de atualizar em outra imagem atual” (*Ibid.*, p. 100). Ademais, tem sua existência fora da consciência, no tempo, diferente das outras imagens, que se atualizam em consciências ou estados psicológicos.

O que nos engana é que as imagens-lembranças e mesmo as imagens-sonho ou devaneio, frequentam uma consciência que necessariamente lhes dá um aspecto caprichoso ou



intermitente, já que se atualizam segundo as necessidades momentâneas dessa consciência. Mas, se perguntarmos onde a consciência vai procurar tais imagens-lembranças, imagens-sonho ou devaneio que ela evoca segundo seus estados, seremos levados às puras imagens virtuais, das quais estas são apenas modos ou graus de atualização. Do mesmo modo que percebemos as coisas lá onde elas estão, e que precisamos nos instalar nas coisas para perceber, do mesmo modo vamos procurar a lembrança lá onde ela está, devemos nos instalar de golpe no passado em geral, nestas imagens puramente virtuais que estão sempre se conservando ao longo do tempo (*Ibid.*, p. 101).

Retomar esse estudo de Deleuze sobre a imagem-cristal e as lembranças puras, nesse contexto da análise da montagem em *Jogo de Cena*, permite melhor compreender quais as condições de possibilidade da experiência abertas pelo filme para o espectador. Ao trazer duas mulheres contando a mesma história, seja uma seguida da outra ou com uma determinada distância na montagem, seja uma atriz conhecida ou uma mulher anônima, o documentário impede o prolongamento da percepção em ação e constitui imagens óticas e sonoras puras, que irão se cristalizar com imagens virtuais em pequenos circuitos – imagens estas que só existirão no tempo, fora da consciência. Dessa forma, quando o espectador se depara com a segunda mulher contando uma história que ele lhe parece familiar, é despertada a sensação de que “já ouvi isso antes”, o que exige que ele se instale de golpe no passado, ou seja, na entrevista em que ouviu aquela mesma história, e acione sua memória para buscar essas imagens virtuais que foram produzidas, para então poder, ou pelo menos tentar, construir uma significação para o que está assistindo.

Não se trata de uma memória psicológica, feita de imagens-lembrança, tal como convencionalmente o flashback pode representar. Não se trata de uma sucessão de presentes que passam conforme o tempo cronológico. Trata-se ou de um esforço de evocação produzido num presente atual e precedendo a formação das imagens-lembrança, ou da exploração de um lençol do passado do qual, posteriormente, surgirão as imagens-lembrança (*Ibid.*, p. 134).

Esse acionamento da memória é o que se pode chamar de atividade mental mais ampla, que engaja o espectador no filme e permite afirmar que o jogo é feito mais na mente do espectador do que nas imagens e sons em si.

Com silêncio e a câmera colocada na última fileira da plateia do teatro, enquadrando o palco vazio, onde restam apenas as cadeiras em que se sentaram as

entrevistadas e o cineasta, *Jogo de Cena* se encerra. Esse plano final traz a imagem de um espaço vazio, mas impregnado de memórias deixadas pelo filme. Pode-se dizer que toda a sequência final – Sarita cantando emocionada com a voz de Marília Pêra sobreposta, seguida pela cena do palco vazio – faz emergir os afetos e perceptos que abrem o filme para a possibilidade de imersão, mais do que apenas contemplação. O espectador agora sai do palco e retoma seu lugar na plateia, como numa catarse de tudo o que viveu nas quase duas horas de filme. Com a imersão do jogo, ele não sai dali o mesmo que entrou, carregado de expectativas para mais um documentário de Eduardo Coutinho. Suas expectativas foram quebradas, seu “eu” entrou em questionamento e agora ele abre um novo caminho de possibilidades.

A cena e a câmera

André Gaudreault (2009) destaca que entre os domínios percorridos pelo realizador de cinema está a construção da cena, a colocação do ator, a presença da câmera, e os espaços – elementos que também são fundamentais para compreender o jogo que Coutinho faz com o espectador em *Jogo de Cena*. Conforme analisado anteriormente, logo na primeira sequência, em que a câmera segue Mary Sheila até ela chegar ao palco, onde o diretor e a equipe a esperam, Coutinho já explicita ao espectador o espaço em que acontecerá o filme – o palco do teatro – e a colocação da atriz, de frente para o diretor e de costas para a plateia

A conversa com Mary Sheila é feita predominantemente com a câmera parada, ângulo normal e plano meio-médio², enquadrando a personagem e as cadeiras vazias da plateia ao fundo, o que demonstra ao espectador que ele também faz parte do espetáculo, pois assiste a tudo como se também estivesse no palco. O plano meio-médio também expõe a expressão corporal da personagem durante a narração, que ganha dramaticidade quando Mary Sheila interpreta um trecho da peça em que está trabalhando no grupo Nós do Morro, a pedido do diretor.

A cena seguinte é composta por um plano geral do teatro, com a cadeira da personagem desocupada, em primeiro plano, e, ao fundo, a plateia vazia. Esse cenário, que se verá em todas as conversas, segue o padrão minimalista e simples, comum aos filmes de Coutinho. Contudo, ele tem um significado particular e é um dos elementos mais importantes do jogo, pois o palco do teatro e a plateia vazios reforçam o jogo entre

² Considera-se importante ressaltar que em relação as decisões de câmera, Coutinho passava orientações gerais ao fotógrafo, mas deixava as escolhas, majoritariamente, a cargo deste.



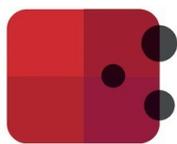
realidade e representação, uma vez que o teatro é associado a interpretações de textos fictícios por atores profissionais.

Nas conversas com Gisele e Andréa Beltrão, a câmera permanece parada e em ângulo normal, na altura das personagens; além do plano meio-médio, há também o primeiro plano do rosto das personagens, que ocupa todo o quadro, principalmente nos momentos em que mais se emocionam. O primeiro plano predomina na conversa com Andréa Beltrão, conferindo mais dramaticidade ao depoimento da atriz do que ao de Gisele. Além disso, o primeiro plano do rosto nos momentos de maior emoção aproxima o espectador e provoca sua imersão através dos afetos que emergem das expressões. Como afirma de forma poética, ao caracterizar o primeiro plano, o cineasta polonês Jean Epstein (1897-1953), citado por Marcel Martin em *A linguagem cinematográfica*:

Entre o espetáculo e o espectador, nenhuma ribalta. Não contemplamos a vida, penetramo-la. Essa penetração permite todas as intimidades. Um rosto, sob a lupa, abre-se como a cauda do pavão, expõe sua geografia ardente... É o milagre da presença do real, da vida manifesta, aberta como uma bela romã despida de sua casca, assimilável, bárbara. Teatro da pele (MARTIN, 1990, p. 38).

Na conversa com Débora Almeida a câmera tem um papel ainda mais fundamental para o jogo. O diálogo começa com primeiro plano do rosto da personagem. Em seguida, a câmera se afasta lentamente, abrindo o enquadramento para um plano meio-médio, mostrando mais o corpo da personagem e a plateia vazia ao fundo. Logo após esse movimento de abertura do enquadramento, a personagem diz “eu sempre me vesti assim” e aponta para o próprio corpo. Nesse momento, pode-se dizer que a câmera antecipa o destaque que a própria personagem dá a suas roupas e reforça o que está sendo falado com a imagem. Essa é a conversa em que mais predominam os planos abertos, como o meio-médio e o americano, mostrando o corpo todo da personagem, de forma que a câmera constrói, junto com o figurino e a expressão corporal da atriz, o jogo com os estereótipos que caracteriza essa fase e leva o espectador à zona de indeterminação com a frase final da narração.

Nas conversas com Sarita e Marília Pêra, que dividem a mesma história, também se pode observar um importante jogo de câmera. A conversa com Sarita começa com plano meio-médio, com a personagem e a plateia vazia no quadro. À medida que a narração avança, ficando mais intensa e dramática, a câmera vai se aproximando lentamente, até fechar no primeiro plano do rosto da personagem.



Observa-se que o diretor prioriza os planos mais fechados durante a conversa com ela, como o primeiro plano e o *close-up*, de forma a direcionar a atenção do espectador para suas expressões, fazendo-o ser atingido pelos afetos que dali emergem.

Em contraponto, como já observado, Marília Pêra faz uma atuação mais contida e séria, bem diferente do jeito expressivo de Sarita. Dessa forma, em sua conversa, observa-se a utilização de planos mais abertos, como o meio-médio e o americano, que também pontuam essa diferença entre as duas, destacando a expressão corporal da atriz. Durante a atuação, o momento em que se tem o primeiro plano do rosto de Marília é quando ela fala sobre a relação com a filha. Mais à frente, a atriz revelará que esse foi o momento em que mais se aproximou da personagem original, pois se lembrou da própria filha. O diálogo com Coutinho sobre a experiência da atuação e suas técnicas de preparação também é marcado pelo primeiro plano do rosto da atriz. Ou seja, pode-se dizer que o primeiro plano é utilizado nos momentos em que se tem mais a pessoa Marília do que a atriz em ação, direcionando a atenção do espectador para sua subjetividade e, assim, provocando a identificação e a imersão deste, levando-o a se perder no jogo das representações.

Nas conversas seguintes, com Lana Guelero e Jackie Brown, observa-se o predomínio dos planos mais abertos, meio-médio e americano, com destaque para a expressão corporal das personagens. Logo no começo da conversa com Lana, Coutinho diz para ela ficar calma e, neste momento, o espectador pode perceber que ela está nervosa, ao fazer uma leitura de sua expressão corporal tensa e enrijecida. Já Jackie Brown, durante a conversa, tem gestos muito expressivos e a sua postura corporal também é muito marcante para sua caracterização. As conversas com Aleta e Fernanda Torres também trazem a câmera parada, ângulo normal e os planos meio-médio, americano, primeiro plano, e *close-up*. Nessa sequência, observa-se que o diretor segue o mesmo padrão das conversas anteriores, recorrendo a planos mais fechados quando as personagens demonstram maior emoção, conferindo maior dramaticidade. Além disso, o primeiro plano e o meio-médio também predominam nos momentos em que Fernanda expõe sua dificuldade na interpretação e oscila entre as expressões da personagem e as dela mesma, isto é, entre sua encenação direta e sua performance, expandindo a zona de indeterminação do espectador através de suas expressões faciais e gestuais. No final da conversa com Fernanda, quando ela e Coutinho discutem sobre sua interpretação, o diretor também aparece no quadro, junto com a atriz, o que acontece poucas vezes no filme. Tal enquadramento mais aberto, que também acontece durante a conversa com Marília Pêra, coloca no quadro os principais elementos do jogo: o diretor, a personagem, o palco e a plateia vazia ao fundo.

Nas próximas conversas, com Marina, Andréa Beltrão e Claudiléia, observa-

se a câmera parada, com ângulo normal e predomínio dos planos mais fechados, primeiro plano e *close-up*, com foco nas expressões das personagens durante a narração. Claudiléia faz um contraponto com Lana Guelero, que contou a mesma história anteriormente, pois ela traz um depoimento muito emocionado e expressivo, diferente de Lana, que entrega uma narração mais contida e tensa, o que se traduz nas escolhas dos planos de ambas as conversas – Lana em planos mais abertos e Claudiléia em planos mais fechados.

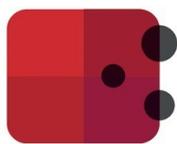
Na segunda participação de Sarita, em que ela conta sobre a relação do pai com a música e canta *Se essa rua fosse minha*, uma das músicas que mais marcou sua vida, há predomínio do primeiro plano e do *close-up*, direcionando a atenção do espectador para suas expressões marcantes e emocionadas ao cantar a canção. Aqui, mais uma vez, o espectador é envolvido pelos afetos que emergem de sua performance, o que é intensificado pelos planos mais fechados.

Com a análise feita, pode-se perceber que Coutinho opta, predominantemente, pelos planos dramáticos – plano americano e meio-médio – e pelos planos psicológicos, principalmente o primeiro plano e o *close-up*, que revelam os sentimentos e as emoções das personagens. Além disso, a câmera se mantém fixa em todas as conversas, de modo que se concentra apenas nas expressões faciais e nos gestos das personagens durante a narração, assim como o uso do ângulo normal, que caracteriza a visão de como se vê o mundo, deixando a personagem na altura do olhar do espectador, e este concentrado em seu rosto.

Tal forma de trabalhar a imagem – com câmera fixa, mudando apenas o enquadramento, e com preferência pelos planos mais fechados – pode ser pensada aqui como uma mobilização de certos clichês inerentes ao documentário do próprio Coutinho, como uma espécie de ironia formal.

Com frequência, o rosto ocupa toda a tela, naquela situação que era exaltada pelos teóricos do cinema nos anos 1920, graças à sua captura dos detalhes da fisionomia, o chamado 'drama microscópico' do rosto, um momento de verdade que seria exclusivo ao cinema, em oposição ao teatro (XAVIER, 2013, p. 613).

Nesse contexto, imagens em *close-up* do rosto das personagens têm um papel de destaque. Elas podem ser pensadas como a imagem-afecção de Deleuze. “A imagem-afecção é o primeiro plano, e o primeiro plano é o rosto. Eisenstein sugeria que o primeiro plano não era apenas um tipo de imagem, mas oferecia uma leitura afetiva de todo o filme” (DELEUZE, 2018, p. 141). Nesse sentido, o autor distingue dois tipos de rostos – reflexivo e intensivo:



Encontramo-nos diante de um rosto intensivo cada vez que os traços escapam do contorno, põem-se a trabalhar por sua própria conta e formam uma série autônoma que tende para um limite ou transpõe um limiar. [...] A série intensiva desvenda aqui sua função, que é passar de uma qualidade a outra, desembocar numa nova qualidade. [...] Em contrapartida, estamos diante de um rosto reflexivo ou refletor enquanto traços permanecerem reunidos sob o domínio de um pensamento fixo ou terrível, mas imutável e sem devir, de certo modo eterno. [...] Em suma, o rosto refletor não se contenta em pensar algo. Assim como o rosto intensivo exprime uma Potência pura, isto é, define-se por uma série que nos faz passar de uma qualidade à outra, o rosto reflexivo exprime uma Qualidade pura, isto é, 'algo' comum a vários objetos de natureza diferente (*Ibid.*, p. 144-145).

Deleuze destaca ainda que o primeiro plano abstrai o objeto de todas as coordenadas espaço-temporais, elevando-o ao estado de Entidade e fazendo surgir o afeto puro enquanto exprimido.

O afeto é a entidade, isto é, a Potência ou a Qualidade. É um exprimido: o afeto não existe independentemente de algo que o exprima, embora dele se distinga inteiramente [...] A imagem-afecção é a potência ou a qualidade consideradas por si mesmas enquanto exprimidas (*Ibid.*, p. 155).

As colocações de Deleuze permitem observar que os rostos das mulheres de *Jogo de Cena*, os primeiros planos, podem ser caracterizados como intensivos, pois exprimem uma Potência pura e passam de uma qualidade a outra. Com a análise das expressões, dos micromovimentos de expressão no desenrolar da narração, pode-se ver que a mulher sofredora passa para a qualidade de mulher guerreira e que a mulher dona da história passa para a qualidade de atriz e/ou vice-versa. Dessa forma, os rostos também fazem surgir o afeto puro, afeto esse que é o novo e que influencia na relação do espectador com a imagem, abrindo possibilidades de experiência.

Com essa análise do *putting in place* e do *putting in frame* de *Jogo de Cena*, conclui-se que elementos formais como planos, movimento de câmera, cenário, encenação, gestos, e afecções são fundamentais para compreender as narrativas e construir um sentido para o filme como um todo, de forma que são peças-chave no encadeamento de memória exigido do espectador, conforme destacado anteriormente. Esses elementos constituem a imagem atual e, conseqüentemente, a imagem virtual, e a busca do espectador por essas imagens será guiada por eles. Será através deles que

o espectador estabelecerá uma relação entre as entrevistas e as interpretará na tentativa de desvendar quem está atuando e quem está contando a própria história. Os afetos exprimidos, principalmente pelos rostos, abrirão a possibilidade de experiência do espectador de imergir na imagem, a ponto de perder seu “eu” e buscar novos modos de ser.

Em *Jogo de Cena*, o jogo está com o espectador, que muda sua relação com o filme a cada entrevista, como se estivesse “passando de fase”, aprofundando-se na indeterminação a cada etapa. Durante o filme, as entrevistadas estão sentadas de costas para a plateia vazia e de frente para Coutinho e a câmera, dando a ideia de que o espectador também “estaria” no palco, “fazendo parte” do espetáculo. Aqui, a identificação se dá com o narrador/entrevistador. Contudo, as cadeiras vazias da plateia iluminadas atrás das entrevistadas demonstram que à medida que o espectador “passa de fase”, ele vai sendo levado para lá, para seu lugar, e o jogo termina com ele sentado ali, uma vez que, na cena final, a câmera está posicionada na plateia de frente para o palco. Quebra-se aí o processo da identificação e pode-se dizer, então, que, no filme, a chave da experiência de real não estaria nas imagens ou nas histórias contadas, mas nas relações mentais construídas pelo espectador a partir destas.

Considerações finais

Consuelo Lins (2013) afirma que, desde os primeiros documentários, realizados ainda nos anos 1970, Coutinho explora dois eixos indissociáveis: suas personagens e seus espectadores. “Desde sempre, os métodos e os procedimentos que o diretor se dispôs a colocar em campo para filmar implicaram tanto maneiras de se relacionar com o outro quanto modos de convocar o espectador a interagir com os filmes” (*Ibid.*, p. 374).

Desde *Theodorico, imperador do sertão*, o diretor trabalha, majoritariamente, seu método de entrevista, de modo a abrir à visão de mundo da personagem e assim permitir uma liberdade ao espectador para produzir os sentidos do que está vendo. Ao longo de sua carreira, Coutinho potencializou a linguagem documental e, conseqüentemente, a experiência do espectador com o filme, tendo este que ser ativo para estabelecer as relações e crítico para identificar as entrelinhas. Contudo, Lins (2013) destaca que esse espectador ativo, produtor de sentidos, sempre conviveu com outro tipo de espectador: o espectador crente nas imagens documentais. Por mais que o diretor deixasse claro que o documentário seria a verdade da filmagem, das negociações e encenações, há sempre o espectador crédulo que aposta nas imagens

como a verdade da realidade.

Diante disso, ao experimentar outros dispositivos em *Jogo de Cena*, Coutinho não coloca apenas em questão a entrevista e os limites entre ficção e não-ficção, mas o próprio espectador, que, agora, tem uma experiência sensível inédita. Ao construir uma dualidade com as performances e atuações de atrizes profissionais e mulheres comuns, priorizando a imagem-afecção, reutilizando-as de forma a emergir afetos e perceptos, explorando as situações óticas sonoras puras, construindo devires, e apostando nas relações mentais e intelectuais, o diretor torna complexa a relação do espectador com o filme, no qual este se vê cada vez mais imerso, abrindo sua percepção para outros modos de ver e saber.

A partir da análise do documentário, pode-se dizer que o espectador, aqui, vai além do espectador ativo ou espectador-montador³, que constrói as relações e produz os sentidos por conta própria. A partir das operações cinematográficas, *Jogo de Cena* expande a zona de indeterminação do observador, de forma que, ao ter uma experiência com o filme, ele não tem suas expectativas e concepções predeterminadas atendidas, e abre a possibilidade para que este entre em um processo de produção de um novo “eu”, que pode ser tratado como um processo de subjetivação.

O conceito de subjetivação é colocado por Michel Foucault (1987) e interpretado por Deleuze (2013b) como a constituição de modos de existência. Deleuze ressalta que a subjetivação trabalhada por Foucault não é, de maneira alguma, um retorno ao sujeito, mas uma nova criação, uma linha de ruptura, uma nova exploração na qual mudavam as relações precedentes com o saber e o poder – não é mais o domínio das regras codificadas do saber nem o das regras coercitivas do poder. Ou seja, a subjetivação é a criação de modos de existência, a invenção de possibilidades de vida, que vão além do saber e do poder já instituídos. Deleuze ainda pontua que se existe sujeito, é um sujeito sem identidade, uma vez que a subjetivação é um processo de individuação, pessoal ou coletiva.

Portanto, conclui-se que, ao abrir as condições de possibilidade de experiência para que o observador entre nesse processo, o filme cria seu espectador. Em *Jogo de Cena*, esse espectador é um processo em formação dado no encontro com o filme. A partir da análise, chega-se ao que depois chamaremos de *sujeito*, mas, no momento do encontro, ele ainda é um processo em formação. Sem o encontro com o filme, não há espectador.

³Expressão utilizada por Consuelo Lins (2013) para definir o espectador que tem que se esforçar para criar uma visão própria do que experimenta na sala de cinema.



Referências

- BAZIN, André. **O cinema**: ensaios. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1991.
- COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder**: A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Humanitas, 2008.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. V. 2. São Paulo: Brasiliense, 2013a.
- _____. **Conversações**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2013b.
- _____. **Cinema 1 - A imagem-movimento**. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 2018.
- GAUDREAU, André. **From Plato to Lumière**: narration and mostration in literature and cinema. Toronto: University of Toronto Press, 2009.
- GUIMARÃES, César. Mil maneiras de ir em direção ao real. *In*: BAZIN, André. **O realismo impossível**. Seleção, tradução, introdução e notas Mário Alves Coutinho. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016. p.06-13.
- JOGO DE cena. Direção: Eduardo Coutinho. Montagem: Jordana Berg. [Rio de Janeiro]: VídeoFilmes, 2007.
- LINS, Consuelo. O cinema de Eduardo Coutinho: entre o personagem fabulador e o espectador-montador. *In*: OHATA, Milton (Org.). **Eduardo Coutinho**. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p. 375-388.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MATTOS, Carlos Alberto. **Sete Faces de Eduardo Coutinho**. 1.ed. São Paulo: Boitempo; Itaú Cultural; Instituto Moreira Salles, 2019.
- NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. 2.Ed. São Paulo: Papyrus, 2007
- PENONI, Isabel. O jogo da cena contemporânea: notas sobre um filme de Coutinho. *In*: BACAL, Tatiana; ALTMANN, Eliska (Org.). **Jogo de Cena visto por Isabel Penoni e Sandra Kogut**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2017. p. 07-44.
- XAVIER, Ismail. O jogo de cena e as outras cenas. *In*: OHATA, Milton (Org.). **Eduardo Coutinho**. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p.604-627.

Recebido em: 04/06/2023. Rodada 1: Revisora A 07/09/2023. Revisora B 17/11/2023. Aprovado em: 02/12/2023.

Informações sobre o artigo

Resultado de projeto de pesquisa:

Resultado parcial de pesquisa de doutorado em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).



rebeca



Revista Brasileira
de Estudos de
Cinema
e Audiovisual

Fontes de financiamento:

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES.

Considerações éticas:

Não se aplica.

Declaração de conflitos de interesse:

Não se aplica.

Apresentação anterior:

Não se aplica.