

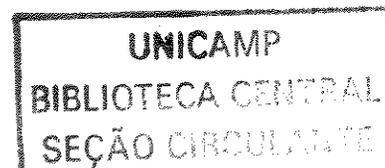
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
INSTITUTO DE ARTES

**O AUTOR MULTIPLICADO:  
EM BUSCA DOS ARTIFÍCIOS DE PETER GREENAWAY**

GILBERTO ALEXANDRE SOBRINHO

CAMPINAS - 2004

1



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
INSTITUTO DE ARTES  
DOUTORADO EM MULTIMEIOS

**O AUTOR MULTIPLICADO:  
EM BUSCA DOS ARTIFÍCIOS DE PETER GREENAWAY**

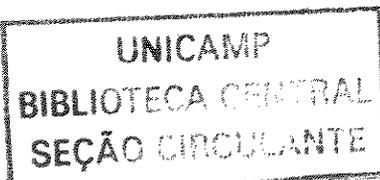
GILBERTO ALEXANDRE SOBRINHO

Este exemplar é a redação final da  
Dissertação defendida pelo Sr. **Gilberto  
Alexandre Sobrinho** e aprovado pela  
Comissão Julgadora em **06/12/2004**.

**Prof. Dr. Antonio Fernando da  
Conceição Passos**  
- Coordenador -

Tese apresentada ao Curso de Doutorado em  
Multimeios, do Instituto de Artes, da  
UNICAMP, como requisito parcial para a  
obtenção do grau de Doutor em Multimeios, sob  
a orientação do Prof. Dr. Ivan Santo Barbosa.

CAMPINAS - 2004



JNIDADE	130
Vª CHAMADA	TUNICAMP
	Solda
V	EX
TOMBO BC/	64579
PROC.	16-86-05
C	<input type="checkbox"/>
D	<input checked="" type="checkbox"/>
PREÇO	11,00
DATA	7.7.05
Nº CPD	

Bibid 358330

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA  
BIBLIOTECA DO IA. - UNICAMP

~~AL27a~~

Solda

Sobrinho, Gilberto Alexandre.

O autor multiplicado: em busca dos artificios de Peter Greenaway. / Gilberto Alexandre Sobrinho. – Campinas, SP: [s.n.], 2004.

Orientador: Ivan Santo Barbosa.

Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes.

1. Cinema. 2. Peter Greenaway. 3. Aatoria. 4. Vanguarda.

5. Semiótica e artes. I. Barbosa, Ivan Santo. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

## Agradecimentos

À FAPESP, pela concessão da bolsa;

À CAPES, pela bolsa, modalidade Estágio de Doutorado no Exterior (Doutorado Sanduíche);

Ao Ivan, pela orientação e amizade;

À Laura Mulvey, orientadora em Londres, na Birkbeck College (Universidade de Londres);

À Lúcia Nagib, pelas sugestões no exame de qualificação, pela solicitude e amizade;

À Bernadette Lyra, pelas contribuições no exame de qualificação;

À Maria Ester Maciel, que facilitou meu encontro com Peter Greenaway;

Ao Fábio, pela intensa amizade e por permitir que eu desfrutasse da cidade de São Paulo, acolhendo-me em sua casa;

À Angélica, pela leitura do texto e pelo companheirismo de todos esses anos;

À minha família e aos meus amigos, pelo encorajamento.

200513782

## RESUMO

### O autor multiplicado: em busca dos artifícios de Peter Greenaway

Neste trabalho, centrado na obra cinematográfica de Peter Greenaway, investigo questões relativas à sua expressão autoral. Ao tratar da questão da autoria, levo em consideração o curso da obra e a conseqüente detecção de três fases de realização. Assim, sob o impulso do cinema experimental dos anos 60 e já esmaecido na década seguinte, Greenaway produziu, dirigiu e montou, primeiramente, filmes não muito expressivos, mas, posteriormente, ganharia respaldo institucional para desenvolver projetos ousados na trilha de uma vanguarda tardia; os filmes realizados durante a década de oitenta testemunham um deslocamento abrupto de sua realização assumidamente experimental para o circuito de produção, distribuição e exibição do cinema de arte comercial. Finalmente, para análise do terceiro momento, exploro as relações entre o cinema, a televisão e as novas mídias, o que me fez retornar à década de 80, momento em que se verifica a exploração do meio por parte do diretor, dando prosseguimento, tal como nos primeiros filmes, ao ideal de resistência às formas dominantes da narrativa audiovisual. Em todo o trabalho, os filmes são analisados textual e contextualmente em suas feições culturais e históricas, direcionadas para decodificar uma explícita estética do artifício ensejada pela assinatura de Peter Greenaway.

## ABSTRACT

The multiplied author: in the search of Peter Greenaway's artifices

In this work, focused on Peter Greenaway's films, I investigate his authorial expression. Dealing with authorship, I took in account the films in their chronological development, to reveal, consequently, three realization phases. Thus, under the experimental cinema exploitation from the 60's and, then, faded in the following decade, he produced, directed and edited unexpressed films at first, but, later, he would have institutional sponsorship to develop audacious projects in a late avant-garde route. During the 80's, an abrupt displacement is testified in his films: Greenaway shifted from the experimental ghetto to the art cinema production, distribution and exhibition circuit. Finally, to delimitate the last phase, I consider the relationship among film, television and new media; to accomplish this, a return to the 80's was necessary because Greenaway, since then, has been interacting to the medium, making use of a resistant approach to the dominant audiovisual forms, such as in the early films. In the whole work, the films are textually analyzed and a cultural and historical contextualization is envisaged, both aspects addressed to decode an explicit artificial aesthetic formed under Peter Greenaway's signature.

## Índice

Introdução	09
1. Do texto ao contexto: <i>A última tempeste</i> e as redes de sentido	18
1.1 Marcos teóricos: a questão do autor no cinema	30
2. Signos em formação: Peter Greenaway e o cinema experimental	48
2.1 Afinal, quem é Tulse Luper	72
3. O cinema dos anos 80: o desenhista, o arquiteto e os jogadores	87
3.1 <i>Afogando em números</i> : os jogos e a autoria	117
4. Convergências entre cinema, televisão e novas mídias: modos expandidos de lidar com as tensões da autoria e outras quimeras	142
Considerações finais	168
Filmes citados	171
Referências bibliográficas	174
Apêndice: Novas mídias e a estética de Peter Greenaway: tradução, acumulação e expansão (Entrevista com o diretor)	186

## Introdução

Este trabalho centra-se na obra cinematográfica de Peter Greenaway para investigar questões relativas a sua expressão autoral. O *corpus* da análise é composto de filmes feitos no final da década de 60 até *A última tempestade* (Prospero's books), de 1991. Ao tratar da questão da autoria, a presente pesquisa levou em consideração o curso da obra e a conseqüente detecção de três fases de realização, cujas características serão apresentadas nos capítulos que seguem. Como metodologia de trabalho temos a seguinte configuração: de um lado, há a figura individualizada do autor que elabora filmes marcados por traços que definem de forma ampla as características de sua assinatura e, de outro, não podemos negar a existência das fronteiras geográficas e históricas que atuam direta e indiretamente na construção de seu universo simbólico. Além disso, agrega-se à visão da filmografia analisada, determinados elementos que escapam desses cercos em que se percebe a mobilização de outras referências que atuam intensamente em sua edificação, dinamizando as relações de sentido, nunca estacionadas. Existe, portanto, um campo de forças que gerencia essa atividade de interpretação dos filmes, cujo fio condutor é a busca por marcas de autoria, respaldado por vários campos teóricos.

O fervor no debate sobre a autoria no cinema teve na década de 50, na França, o momento privilegiado, quando os jovens críticos e depois cineastas François Truffaut, Eric Rohmer, Jean-Luc Godard e Jacques Rivette, mais engajados em tangenciar a questão a partir de uma postura política que teórica, questionaram a ênfase dada ao roteiro nos filmes franceses e passaram a valorizar a figura do diretor, tendo como alvo um conjunto de filmes americanos de diretores do chamado período clássico (John Ford, Raoul Walsh, Howard Hawks, dentre outros), analisados a partir dos usos particulares que faziam dos recursos da encenação, sendo, em seguida, o diretor denominado como autor. Desde então, o cinema tem sido um dos territórios privilegiados da questão e o debate continua aceso, tal como

comprova um texto recente, publicado por Colin MacCabe<sup>1</sup>, *The revenge of the author* (A vingança do autor).

MacCabe mapeia historicamente a questão, tomando o polêmico texto de Roland Barthes<sup>2</sup>, *A morte do autor*, como trampolim para suas considerações. Ele inicia o artigo destacando a influência de Barthes no pensamento de sua geração, no final da década de 60 e que tomou grande impulso na década seguinte<sup>3</sup>. Quanto ao texto citado, realça a contribuição teórica para os estudos literários firmados na idéia da socialização da escrita e na transindividualidade de seus códigos, ao mesmo tempo em que sempre se viu preocupado com a idéia de abolição da autoria. Esse dado tomou dimensão maior, a partir dos anos 80, quando passou a atuar diretamente na realização de filmes, o que reafirmou sua crença no diretor como autor: “A preocupação mais generalizada do elenco e da equipe de filmagem, para não mencionar o produtor, é a de que o diretor sabe que filme está sendo feito, que existe um autor no set”.<sup>4</sup>

A inspeção que faz da questão do autor parte do campo literário para depois alcançar a situação do cinema. Seu texto ressalta a importância de voltarmos para a história, em que destaca o surgimento da imprensa como o marco na alteração das relações entre escritor e leitor. Deste modo, o surgimento desta tecnologia foi determinante para reavaliação do papel do autor no processo de produção e sua relação com o público leitor. Assim, se o manuscrito impunha uma relação direta entre as duas entidades, com o texto impresso, durante o Renascimento, apresenta-se uma virada radical, enfeixada pelo poder individual do autor tornado representante

---

<sup>1</sup> *The eloquence of the vulgar*. 1999, p.33-41. São particularmente relevantes as idéias de MacCabe decorrentes da conciliação entre a reflexão teórica e sua atuação no *British Film Institute*, primeiro como diretor de produção (1985-1989) e depois como diretor de pesquisa (1989-1998). Em seus escritos, fortemente influenciados pela abordagem marxista dos fenômenos, tem-se uma visão sobre certos processos culturais, enriquecida pela experiência direta em uma instituição que atua diretamente nos rumos da prática e do pensamento sobre o cinema, no contexto britânico.

<sup>2</sup> In: *Image, music, text*. 1977, p. 142-148.

<sup>3</sup> Devem-se adicionar os nomes de Michel Foucault, Jacques Derrida e Julia Kristeva, conhecidos sob a rubrica “pós-estruturalista”, expressão cunhada nos Estados Unidos e logo disseminada para outros territórios, como é o caso do Brasil.

<sup>4</sup> MacCABE, C. *The revenge of the author*. p.33.

legítimo do vernáculo, assegurado pela institucionalização da propriedade intelectual, com o surgimento dos direitos autorais - a figura do autor passa, então, a ser remodelada por aparatos tecnológicos e legais<sup>5</sup>.

O século XIX representa o momento em que o sujeito experiencia de modo agravante a crise daquela cisão. Isso devido, principalmente, ao aumento da circulação dos jornais em escala nacional e o problema do endereçamento da propriedade autoral a um vasto público nacional, num contexto em que a informação é dispersiva. Para MacCabe, o pensamento de Barthes brota da reação modernista a esse dilema que enxerga a crise e postula um público ideal e indistinto no futuro<sup>6</sup>, que leva a anulação da figura do autor, compreendido como uma entidade que obscurece a especificidade do texto. As noções barthesianas assentadas na ênfase da polissemia potencial de qualquer texto, em sua potência para a infinitude, no realce da análise dos códigos transindividuais inerentes aos textos levam a crer que os textos seriam determinados pelos seus significados, daí surge o questionamento de se entender essas determinações sem produzir, por um lado, um autor produzindo significados autônomos em uma esfera anterior as suas articulações específicas e, por outro, um público impondo qualquer significado que se quer a um texto. A resposta de MacCabe, para questões dessa ordem, no campo do cinema é levar em consideração o processo de filmagem, processo de criação do texto/filme em que as relações entre autor e público aparecem de forma esclarecedora. Deste modo, ele

---

<sup>5</sup> Idem, p. 34.

<sup>6</sup> Mashall Berman também analisa a questão da crise do sujeito, interpretando-a como uma ausência do sujeito na vida moderna e localiza a postura de Roland Barthes da seguinte forma: “Barthes coloca essa ausência debaixo de uma luz positiva, até mesmo heróica: o escritor moderno ‘volta as costas para a sociedade e confronta o mundo dos objetos, recusando-se a caminhar através de quaisquer das formas da História ou da vida social’ [citação extraída de *O prazer do texto*] O modernismo aparece, desse modo, como uma grande tentativa de libertar os artistas modernos das impurezas e vulgaridades da vida moderna. Muitos artistas e escritores -, e mais ainda, críticos de arte e literatura – são gratos a esse modernismo por estabelecer a autonomia e a dignidade de suas atividades. Mas poucos artistas e escritores modernos pactuaram com esse modernismo por muito tempo: uma arte desprovida de sentimentos pessoais e de relações sociais está condenada a parecer árida e sem vida, em pouco tempo. A liberdade que ela permite é a liberdade belamente configurada e perfeitamente selada...da tumba. In: *Tudo que é sólido desmancha no ar*. 1986, p. 29.

não descarta totalmente as conquistas dadas à dimensão textual, mas inclui na busca pelo sentido do filme essa instância anterior, a posição do diretor na realização, fundamental para a distinção do filme como produto artístico e os desdobramentos de sua polissemia.

O autor é, mais propriamente, um movimento contraditório dentro de uma coletividade do que um sujeito totalizador, autônomo e homogêneo. Se o processo de filmagem permite-nos um caminho óbvio de enxergar o autor em uma pluralidade de posições, isso não deveria ser considerado como uma fórmula empírica para o estudo dos autores. Se alguém fosse pegar um filme específico e tentar constituir o autor em relação ao seu primeiro público, esse sujeito estaria de frente a uma multiplicidade de determinações para aquele público a um nível que torna impossível a análise exaustiva não apenas tecnicamente, mas teoricamente. A utilidade da analogia fílmica e a utilidade dos críticos dos *Cahiers* que deliberadamente adotaram uma posição similar é justificada pela multiplicidade de posições nas quais devemos localizar o autor. (...) Deve ser sublinhado que a infinitude, mais uma vez, torna-se um termo real na análise. Entretanto, a diferença entre essa concepção de infinitude e a de Barthes é que, ao passo que a de Barthes é localizada em determinações atemporais e idealistas, aqui ela é guiada por determinações históricas e materialistas no processo de significação<sup>7</sup>.

Similar a essa visão múltipla dos fenômenos na perseguição pelo autor do filme, é que este texto busca balizar certos sentidos nos filmes, o que inclui, necessariamente, os limites de meu posicionamento como leitor. Internacionalmente conhecido pelos seus filmes de ficção, Greenaway também é artista plástico e escritor, dois ofícios que se estendem em seus filmes pela atenção permanente no trabalho com as imagens e na elaboração dos roteiros originais e nos trabalhos de adaptação. No plano visual encontramos o registro das imagens que buscam realçar seus aspectos plásticos através do realce das cores, texturas e tons, da recorrência aos estilos e gêneros circunscritos na história da arte européia, com destaque para a

---

<sup>7</sup> MacCABE, op.cit. p.39.

paisagem, o retrato e a natureza-morta, da citação de quadros de cronologias variadas, da inscrição de suas obras pictóricas no seio de seus filmes. Nas narrativas, estabelece-se um laborioso processo em que o acontecimento narrativo é construído por via da quebra da unidade causal, pela inserção de falsas pistas e enigmas, pelo uso de sistemas de classificação que tencionam a ordem e o caos, dada a insuficiência em restituir uma totalidade pela fratura. Esses arranjos, trabalhados artificialmente pelo instrumental do cinema e que, no desenvolvimento da obra, inclui um relacionamento íntimo com as imagens eletrônicas e digitais, realçam a reflexividade de sua poética.

O trabalho é dividido em quatro capítulos. No primeiro, apresento a forma como iniciei a pesquisa e justifico, em seguida, a mudança em seu direcionamento. A idéia inicial consistia na análise do filme *A última tempestade*, entendido, até então, como filme emblemático da carreira do cineasta, a partir do qual eu iria estudar as relações entre cinema e outros sistemas de representação, notadamente a pintura e a literatura. O filme seria uma ponte para um olhar retrospecto em relação aos filmes anteriores e também um objeto que me serviria para discutir as questões relativas ao hibridismo das imagens do cinema, a partir da incorporação acelerada das mídias eletrônicas e digitais, tendo como horizonte conceitual a história e a teoria do cinema, para estabelecimento do lugar do filme nesse amplo espectro. Havia, portanto, uma forte inclinação para o enfoque textual, o que colaborava para uma visão limitada do objeto, pois a obra exigia mais. Daí, a recorrência para as questões da autoria, vistas como emergentes tanto para o filme escolhido, quanto para os outros feitos anteriormente e posteriormente, acrescidas de um panorama da conjuntura histórica em que foram feitos os filmes.

Isso levou a uma teorização da questão do autor, presente no primeiro capítulo. Segundo a perspectiva da autoria, o que temos em mãos (ou olhos e ouvidos) quando percorremos a obra de Greenaway é uma situação ambígua: de um lado divisam-se elementos recorrentes - não repetidos, mas metamorfoseados -, que estruturam a voz individual de um sujeito criador, o que o torna passível de reconhecimento, num meio cujo trabalho é coletivo, e isso é ensejado por um

conjunto de procedimentos: a interligação entre os filmes por meio de personagens que aparecem e reaparecem nos mesmos como Tulse Luper, Cissie Colppits e Van Hoyten, a inclusão de suas obras pictóricas, o uso insistente da escrita na imagem, a freqüente utilização de sistemas de classificação desde os primeiros filmes até os mais recentes, a estruturação do campo que lembra a pintura, um processo de citação habitual e uma rede colaborativa formada pelo diretor de fotografia Sacha Vierny, pelo músico Michael Nymam e pelo produtor Kees Kasander, para listar os traços mais relevantes. Por outro lado, os protagonistas de seus filmes, principalmente a partir dos anos 80, são projeções de sua figura como diretor: o desenhista, o arquiteto, os jogadores, o cozinheiro, o escritor, a escritora etc. Todos eles, quando vistos de perto, estão numa situação limite, há um desejo de controle sobre a criação e ao mesmo tempo existem os fatores externos que colaboram para sua possível derrocada. É como se Greenaway fosse tragado pela crise do autor, polemizada nos famosos ensaios de Roland Barthes e de Michel Foucault.

Tendo em vista esse diagnóstico, o segundo capítulo faz um recuo às origens da formação de Greenaway. Nele enfatizo alguns elementos biográficos, tais como a formação como pintor e outro dado também relevante e não explorado pela crítica, ou seja, seu aprendizado cinematográfico no *Central Office of Information*, primeiro como montador e depois como diretor de filmes documentários. Outros dados proeminentes do período e apontados neste estudo são os comentários sobre a conjuntura histórica do período dos anos 60 e 70 na Inglaterra, em que aponto as diretrizes políticas, os movimentos artísticos, dando destaque para a Arte Pop Britânica e o cinema experimental. Assim, sob o impulso do cinema experimental dos anos 60 e já esmaecido na década seguinte ele produziu, dirigiu e montou, primeiramente, filmes não muito expressivos, mas, posteriormente, ganharia respaldo institucional para desenvolver projetos ousados na trilha de uma vanguarda tardia, culminando no ambicioso *The Falls* (1980), o único filme de um diretor britânico a receber o prestigioso *British Film Institute Award* em vinte anos. Sintomática do desbotamento a que se sujeitavam as realizações radicais anti-ilusionistas, essa primeira fase traz filmes em que a paródia, excessivamente

explorada na década posterior, começa a penetrar no seio da vanguarda e aqui Greenaway não apenas recicla o olhar voltado para o próprio dispositivo, atitude bastante recorrente, mas também já antecipa sua inserção nos filmes, desenvolvendo uma espécie de narcisismo autoral interpretado, ao mesmo tempo, como ato de resistência e de auto-promoção: a crise estava apontada. O capítulo é finalizado com a análise dos filmes *A walk through H* (1978), *Vertical Features Remake* (1978) e *The Falls*, tendo como norte a figura de Tulse Luper, alter-ego do diretor que funciona como enunciador interno nas narrativas. Trato aqui das relações que se estabelecem entre essa projeção e as particularidades de sua fase experimental.

No terceiro capítulo abordo os filmes realizados durante a década de oitenta, momento em que ocorre um deslocamento abrupto de sua realização assumidamente experimental para o circuito de produção, distribuição e exibição do cinema de arte comercial europeu, avançando também para outros lugares, como é o caso de todos seus filmes veiculados comercialmente no Brasil. Seu nome, desde então, vinculou-se a uma geração de cineastas apontados como “o novo cinema inglês”, em que ele, Derek Jarman e Terence Davies soergueram-se como autores de propostas estéticas mais ousadas quando comparados com Stephen Freas, Mike Leigh, Neil Jordan e Alan Parker que atendiam, de certa forma, à continuação do realismo “kitchen sink” de Karel Reiz e de Lindsay Anderson, com a tônica permanente da criação de narrativas que investigavam a realidade inglesa, sob a roupagem do realismo.

A década de oitenta viu surgir o estilo pós-moderno nas artes e “trouxe como sinal dos tempos um esgotamento nítido da capacidade de renovação e revolução das vanguardas conforme esboçada no início do século e retomada com todo vigor nos anos 60”, no dizer de Fernão Ramos<sup>8</sup>. No cinema, ficaram flagrantes as reconstituições históricas, as citações exageradas, a paródia, o pastiche, a presença constante da ironia, o visual estilizado e carregado. Greenaway foi projetado nacional e internacionalmente e seus filmes traziam elementos consoantes com outras obras do mesmo período, indicando, por um lado, a necessidade do diálogo com um público maior e, por outro, o ímpeto contemporâneo de manifestar-se em

---

<sup>8</sup> RAMOS, F.P.O esgotamento de uma estética. 1996.

consonância com as questões que estavam no ar, tal como atestam o primeiro filme da década lançado comercialmente, *O contrato do amor* (The Draughtsman's contract, 1982) e o último, *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante* (The cook, the thief, his wife and her lover, 1989), sucessos de público e de crítica.

O chamado cinema pós-moderno, sintomático de um momento de crise e de superação do ideal heróico do modernismo, surgiu no contexto econômico do avanço e do estabelecimento do neoliberalismo, sendo determinante a reconfiguração do quadro político nas chamadas sociedades pós-industriais, destacando-se a chegada e a permanência no poder dos líderes Ronald Reagan, no Estados Unidos e de Margareth Thatcher, na Grã-Bretanha, durante a mesma década. Esse quadro geral, brindado pela vitória do capitalismo, do consumo e do espetáculo foi filtrado criticamente no cinema por Greenaway, resultando em filmes alegóricos em que a excessiva decodificação visual não só atendia ao espírito de uma época marcada pelo transbordamento da informação visual e seus simulacros, mas revelava um estado de tensão entre a perda da voz individual do artista, decorrendo na crise do autor, outrora vigorado pela possibilidade de mudança e de ruptura, e a imposição inexorável do consumo febril e da banalização do objeto artístico, os dois últimos filmes apontados anteriormente exemplificam essa idéia.

O ponto de vista que este trabalho lança sobre os filmes do período concentra-se na busca pela compreensão deste cinema que, embora possa ser enquadrado sob auspícios da pós-modernidade, carrega elementos do modernismo tardio, criando assim um campo de conflito entre a herança das rupturas pós-godardianas e uma certa perda da força demolidora. Entram em cena novamente os aspectos contextuais da época, com destaque para os desdobramentos da política de Margareth Thatcher para a vida cultural. Para isso, destaco os filmes *O contrato do amor* e *O sonho de um arquiteto* (The belly of an architect, 1985), enfatizando os percursos dos protagonistas e, em seguida, finalizo o estudo sobre o período analisando *Afogando em números* (Drowning by numbers, 1987), filme que restitui, a partir de certas convenções narrativas, o clima de estranhamento da fase anterior, notadamente o

que se denomina os artificios do diretor, bem como alegoriza a conjuntura político-social do período com bastante intensidade.

No último capítulo, completa-se o estudo aberto no primeiro capítulo sobre *A última tempestade*. Nele exploro as relações entre o cinema e a televisão, o que me fez retornar à década de 80, momento em que se verifica a exploração do meio por parte do diretor, dando prosseguimento, tal como nos primeiros filmes, ao ideal de resistência às formas dominantes da narrativa audiovisual, para essa abordagem também levei em considerações aspectos contextuais decisivos para a inserção do diretor no quadro da televisão inglesa. Os filmes televisivos selecionados foram *Four American Composers* (1983) e *A TV Dante* (1989). A partir de *A última tempestade* o que se tem é um momento de amadurecimento e de busca por novas possibilidades expressivas através da intensificação do trabalho com a televisão e da utilização das tecnologias digitais. Sob o impulso do avanço do computador na esfera artística, Greenaway realizou esse longa, que se tornaria um dos marcos da emergente hibridização dos processos de realização cinematográfica, levando ao extremo os processos de colagem, já presentes nos filmes anteriores e, agora, potencializados pelas novas mídias. A partir desse momento, sua imagem ficou associada como artista plural ao realizar óperas, instalações e curadorias de grandes exposições. Aos poucos, Greenaway parece afastar-se do cinema, referindo-se constantemente à impossibilidade de alcançar novas formas de expressão, acreditando na pouca vocação narrativa do meio e insistindo em expandir o horizonte do cinema por meio de seu diálogo com a pintura e à necessidade constante de fundir texto e imagem, desejo extremado em seu projeto em desenvolvimento, desde 2000, *Tulse Luper Suitcases*. .

## 1. Do texto ao contexto: *A última tempestade* e as redes de sentido

O ponto de partida de minha pesquisa foi a análise das relações intersemióticas<sup>9</sup> que, ao meu ver, marcam profundamente a obra cinematográfica de Peter Greenaway. Para isso, delimito como objeto o filme *A última tempestade* (Prospero's books, 1991), para estudar: 1) o processo de transcrição do literário para o fílmico, buscando no filme os elementos apresentados originalmente no texto shakespereano; 2) a maneira pela qual a pintura interfere nesse processo e qual o papel das tecnologias digitais envolvidas nesse fazer, haja vista a pictorialidade explicitada não só pelo refinado tratamento plástico da imagem, mas também pela constatação de referências da história da arte traduzidas e citadas nas imagens manipuladas pelo computador; 3) a relação desses procedimentos com outros filmes do diretor, não sob o aspecto de uma possível evolução, porém pensando, sobretudo, no desenvolvimento de um percurso criativo em que se pode verificar fases que são ora mais, ora menos delimitadas por aspectos particulares; e 4) as conexões entre o universo estudado e o desenvolvimento das formas de composição do cinema, ou seja, qual o lugar da estética de Peter Greenaway no cinema, tendo em vista seus vários formatos, as tendências e tradições que se fixaram em sua história e a construção de uma teoria do cinema, elaborada pela influência de outras disciplinas das humanidades.

O filme é uma adaptação da peça *A tempestade* (*The tempest*, 1911), de William Shakespeare, feita nos moldes do que Haroldo de Campos<sup>10</sup> denomina *transcrição poética*, ou seja, há o investimento criativo que transforma o texto de partida, conferindo-lhe novas qualidades, redimensionando-o em seu duplo aspecto, expressão e conteúdo, o que aponta para uma recriação do mesmo. Greenaway

---

<sup>9</sup> A expressão 'tradução intersemiótica' apareceu no texto "Aspectos lingüísticos da tradução", de Roman Jakobson ao lado das concepções de tradução intralingual ou reformulação e de tradução interlingual ou tradução propriamente dita. Para o teórico do Círculo Lingüístico de Praga e do Círculo Lingüístico de Moscou "a tradução intersemiótica ou transmutação consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não -verbais". In: JAKOBSON, R. Aspectos lingüísticos da tradução. 1995, p. 65.

<sup>10</sup> CAMPOS, H. Da tradução como criação e como crítica. 1976, p.21-38

elegeu um elemento que, ao mesmo tempo, representasse e justificasse a atmosfera fantástica que paira sobre a ilha em que estão Próspero, Miranda, Calibã e Ariel, encontrando na nomeação e na exibição visual de 24 livros<sup>11</sup> o extrato exato do encantamento.

O filme resulta numa hipertrofiada composição visual e sonora para contar a saga do destronado Duque de Milão, Próspero, que provoca uma tempestade a fim de que seus usurpadores possam naufragar e rumar até a ilha onde ele se encontra, com o intuito de realizar sua vingança. Para contar essa história, realiza-se uma articulação discursiva descontínua espaço-temporalmente em que se destaca a sobreposição de imagens, conduzidas pela narração e interpretação central de John Gielgud, pela orquestração sonora de Michael Nyman e a direção de fotografia de Sacha Vierny

São expostos os vinte e quatro livros que compõem o legado de Próspero, substratos de seu poder, há a escritura da narrativa realizada por Próspero em seu estúdio e o enredo tal como Greenaway encontrou no texto original é exposto num outro plano. Consubstanciam-se três estruturas – a dos livros, da escrita da história e a de seu desenvolvimento – que compõem um espaço visual tenso, enviesado por um entrelaçamento vasto de informações que desafia o espectador a construir os sentidos que a obra expõe.

Para a criação desse universo mágico, Greenaway recorreu aos recursos técnicos da televisão de alta definição japonesa (HTDV) e da tecnologia, já datada, do *Graphic Paintbox*, permitindo a criação e a sobreposição de imagens, de escritos, de inserções e de modificações de componentes visuais. O uso desse arsenal tecnológico instaura uma enunciação polifônica, por meio de janelas que se abrem e sobrepõem-se no espaço da tela, resultando na apresentação simultânea de várias

---

<sup>11</sup> Esse elemento já está indicado no título original em inglês e foi abolido da tradução do mesmo para o português, o que, ao meu ver, desloca o sentido da obra para o fenômeno da tempestade. A escolha arbitrária de vinte e quatro livros é justificada pela retomada da visão pessoal do cineasta Godard, ao afirmar que o cinema “expõe a verdade em vinte e quatro quadros por segundo”, evoca também a utilização da dúzia que é anterior ao sistema decimal, neste caso vinte quatro corresponderia a duas vezes doze, o conteúdo dos livros representa uma amostragem significativa do conhecimento acumulado pelo personagem, e, finalmente, evidencia o livro como objeto e símbolo do conhecimento em nossa sociedade

instâncias narrativas, o que permite a construção de um discurso que é resultado de vários discursos sobrepostos e intercalados. Dessa profusão, resulta um palimpsesto em contínuo movimento em que potencialidades advindas de outros suportes – desenhos, pinturas, fotografias, ilustrações, textos impressos - são devorados pela película que as converte num produto único e híbrido.

Ao fugir dos esquemas estandardizados de adaptação literária para o cinema em que o filme ilustra o texto verbal, há um investimento maior na pulsação da obra shakespereana, ou seja, ao realizar a tradução executou-se, sobretudo, um elaborado trabalho de interpretação visual em que cada frase faz eclodir um vasto campo de referências, iluminando incessantemente a obra do dramaturgo inglês. Dessa forma, mantém vínculos estreitos com o contexto em que a peça foi escrita e, vai além dela, submetendo o texto a outros contextos num declarado ensejo de transpor limites temporais rígidos, filiando-o a outras instâncias históricas por encará-lo, ao que parece apontar, como obra que permanece no tempo, um clássico que pode ser submetido a várias revisões. O filme rejeita a profundidade de campo cara aos preceitos realistas, o que permitiu, inclusive, certa aproximação com imagens cubistas pelo trabalho elaborado que se faz o ponto de vista.

Em relação ao filme *A última tempestade*, destaque, inicialmente, dois estudos que esmiúçam particularidades em sua organização textual. O primeiro deles é de Fernando Segolin<sup>12</sup> e centra-se no aspecto barroco de sua linguagem. Para isso, ele utiliza como referencial teórico as concepções sobre o barroco de Omar Calabrese, as quais ganham a denominação de neobarroco, para referir-se às produções artísticas contemporâneas centradas na cisão que promovem em relação à transparência do estilo clássico e se caracterizam por trazerem na manifestação textual os pares: ritmo e repetição, limite e excesso, pormenor e fragmento, instabilidade e metamorfoses, desordem e caos, nó e labirinto, complexidade e dissipação, distorção e perversão<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> SEGOLIN, F. A tempestade barroca de Greenaway ou a proliferação do barroco no cinema. 1994. p.62.

<sup>13</sup> A obra de Omar Calabrese intitulada *A idade neobarroca* também inspirou a análise de Marcelo Araújo denominada *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante: Peter*

Segolin enfatiza, no trabalho de adaptação, as soluções visuais que correspondem cinematograficamente ao clima de magia delineados por Shakespeare, dando destaque para os efeitos alcançados por meio do uso da tecnologia eletrônica e digital e o entrelaçamento desses artifícios com o texto de partida.

(...) o que Greenaway busca recuperar do texto shakespereano, para inscrever em seu filme, é este aceno mítico que a obra de Shakespeare – não por acaso seu canto de cisne – faz a esse instante inseminador, epifânico mesmo, que todo gesto criador instaura, numa espécie de auto-referência metalingüística não só a todo o seu teatro, mas também a toda e qualquer manifestação artística.<sup>14</sup>

A análise pontua ligeiramente os momentos altos do filme, como a presença de Gielgud, a música de Nyman, o bailarino Michael Clark e os livros presentes na trama narrativa. Chama-nos a atenção, especialmente, sua visão para algo que o filme traz em sua estrutura profunda, ou seja, toda a organização estética relacionando-se ao ato criador:

Filme metalingüístico por excelência, a “Tempestade” de Greenaway é um contínuo auto-apontar-se, um contínuo apontar do cinema para o próprio cinema, com a finalidade de desnudar no palco da tela esse momento mágico, necessariamente plural, multifacetado, feérico, barroco sem dúvida, que marca o nascimento de toda obra. Filme sobre a tempestade da criação, promove o retorno do cinema a seus primórdios, ao mesmo tempo que põe em relevo as potencialidades inesgotáveis e inesgotadas da linguagem cinematográfica.<sup>15</sup>

---

*Greenaway e os caminhos da fábula neobarroca.* Nele, Araújo investiga aspectos da estética de Peter Greenaway, como dispersão, paródia, obliquidade, intertextualidade, situando-se num pensamento próximo às noções de pós-modernidade. (Ver Bibliografia)

<sup>14</sup> SEGOLIN, op. cit., p. 62.

<sup>15</sup> Idem., p.62-63.

Segolin enxerga no barroco contemporâneo de Greenaway as vibrações do cinema do futuro, rico em suas relações com as outras artes e as outras mídias. Enfim, para ele, o filme encarna o conceito de cinema multimídia.

Em “A fúria poética do signos em *A última tempestade*”<sup>16</sup>, Pedro Nunes realiza um estudo que é parte integrante de uma investigação sobre as relações entre imagem cinematográfica e as tecnologias eletrônicas e digitais. A análise pauta-se, principalmente, pelas particularidades do filme em relação aos processos híbridos de fabricação da imagem e seus desdobramentos estéticos.

Nesse sentido, Nunes atenta para os novos contornos que a palavra ganha ao ser trabalhada visualmente, estabelecendo um diálogo com a poesia visual. Os arranjos entre o verbal e o visual na imagem cinematográfica podem ser lidos comparativamente como hipertexto em que “o espectador, diante de estruturas flexíveis, escolhe o seu percurso de navegação”<sup>17</sup>. Esse aspecto é realçado, principalmente, pela composição dos livros, em sua elaboração que amalgama vários caracteres para as letras e sua dinâmica na tela, mas o autor não chega a esmiuçar a constituição, oferecendo uma visão geral sobre a maneira como esse imbricamento se realiza.

O segundo aspecto relevante do filme é a tradução tecnológica que culmina no que o autor denominou de edição polifônica. Nunes descreve o processo de captação e conversão do material filmado para o sistema eletrônico, onde a imagem passou a ser tratada em termos cromáticos e recebeu incremento de figuras computadorizadas. Destaca no resultado desse processo a dimensão metalingüística do filme e os elementos plásticos da imagem que vinculam-se à concepção de montagem no interior do plano, conforme teorizou Eisenstein.

O estudo contempla também o plano sonoro em que descreve o trabalho de pós-produção realizado a partir de fontes diversas, sendo mais relevante os aspectos discursivos promovidos pela fusão das vozes no personagem Próspero, o que

---

<sup>16</sup> NUNES, P. *As relações estéticas no cinema eletrônico*. 1996.p. 109 –154

<sup>17</sup> Idem, p.123.

culmina num tom artificial, enriquecido pelas ligações com a ópera que o filme apresenta.

Os dois últimos aspectos que chamaram a atenção de Pedro Nunes foram o trabalho com a cor no filme e a sensualidade das imagens; o primeiro é resultado de um diálogo do filme com a história da arte, em que se extraiu caracterizações para o cenário e para o vestuário, além da referência explícita a alguns quadros que são recriados e quanto à sensualidade, observa o excesso de corpos nus presentes ao longo do filme, mas não limita sua observação a isso, pois procura fixar um olhar em que a sensualidade emana da própria natureza das imagens:

A sensualidade do filme é então formada por essa variedade de jogos de corpos: mulher grávida, ninfas, homens gordos quem entram na piscina, velhos estáticos, sensualidade do próprio protagonista que se transmuta na luxúria de suas vestes ou mesmo em sua nudez belamente composta na piscina no momento em que experimenta sonoramente a palavra “contramestre”. (...) Enfim, essa sensualidade técnico-poética, em *A última tempestade*, se caracteriza enquanto um espaço semiótico de intersecções de suportes tecnológicos, conjunções de linguagens e por transformações do que é considerado grotesco em sublime.<sup>18</sup>

A construção filmica, moldada por assimilação de dispositivos técnicos de natureza eletrônica e digital, possibilita o questionamento no campo semiótico na medida em que estabelece um convívio entre linguagens que guardam potencialidades diferenciadoras na estruturação da mensagem, além de trazer a tona esta questão, que está em pauta nas discussões sobre arte e novas tecnologias em que se realçam as convergências e o abandono das fronteiras rígidas nos materiais e nos suportes.

As imagens foram captadas em 35 mm, posteriormente transportadas para o sistema de televisão de alta definição e com a utilização do programa de computador

---

<sup>18</sup> Idem, p. 154.

*Graphic Paintbox* realizou-se, nos estúdios da NHK<sup>19</sup>, a televisão de alta definição japonesa, a manipulação das cores das imagens, inserção de figuras animadas e sobreposição de quadros. Na sala de montagem realizou-se as interferências necessárias, nesse sentido, há uma importância decisiva na etapa da pós-produção pela manipulação das cores, sobreposição de imagens, criação de formas visuais com os recursos da computação gráfica; enfim, modificação do espaço da tela até onde a tecnologia lhe permite.

Atento e curioso ao que a televisão pode oferecer, Greenaway sente que o meio não permite muitas manobras na obtenção de imagens se comparadas ao cinema, mas destaca a eficácia dos recursos de pós-produção, principalmente nos ajustes e criações cromáticas (cerca de 17 milhões de cores) que vão além do que nossos olhos podem observar e as possibilidades de animação, viabilizando o cinema anti-naturalista centrado na criação de universos fantasiosos<sup>20</sup>.

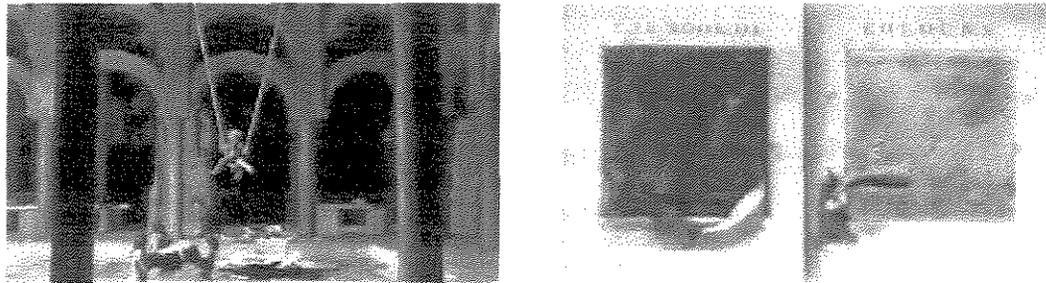
O resultado desse processo de composição é um transbordamento de imagens do começo ao fim. Greenaway atentou para os pintores marcantes do maneirismo, tais como Ticiano, Tintoretto e Veronés, conhecidos pelos quadros de grandes dimensões e que inspiram as cenas saturadas e alegóricas, além do uso de cores aberrantes em cenas de força dramática, mas não se fixou nessas referências, buscando na Mesquita-Catedral, de Córdoba (Espanha) e na tela *São Jenônimo*, de Antonello Da Messina (Itália) inspirações para compor as colunas do lugar em que Próspero mora, além das escadarias da Biblioteca Laurenziana, em Florença, desenhadas por Michelangelo, os jardins da Alhambra, em Granada (Espanha), em Muybridge, no desenhista inglês contemporâneo a Shakespere John White, Vesalius, William Blake, Kircher, Botticelli, Brueghel, Rembrant, referências da cultura pop como Felicien Rops etc. Comparado a outros filmes, em *A última tempestade*, Greenaway reúne o maior número de referências, compondo um mosaico de citações

---

<sup>19</sup> Almir Rosa discute as relações técnicas e estéticas da televisão de alta definição no artigo intitulado “A Hi-Vision do Japão: mudança de paradigma técnico ou estético?”. (ver bibliografia)

<sup>20</sup>TRAN, D. The book, the theater, the film, and Peter Greenaway. p. 129-134.

que recuperam obras consagradas da história da arte européia, textos ilustrados com imagens, tratados e enciclopédias.



Figural: Imagens de *A última tempestade*

O filme transcorre no mesmo ano em que a peça foi escrita, 1611, tratando-se de um período marcado pelo aparecimento tardio do renascimento na Inglaterra, comparado a outros países da Europa continental, pela mescla do conhecimento medieval, em seu obscurantismo fixado pela cabala judaica e pela alquimia, com o empirismo moderno<sup>21</sup> decorrente das descobertas científicas. Tem-se também um período de transição no plano político, já que 1603 começava a dinastia dos Stuart, com a ascensão de James I<sup>22</sup>. 1611 é também o emblemático ano da publicação da controversa versão da Bíblia do rei James.

A peça é a despedida de Shakespeare do teatro e do ilusionismo, para Greenaway, serviu de trampolim para novos investimentos criativos em que a ilusão é extremada pela edificação de um universo fantástico povoado por criaturas mitológicas, anjos e demônios e uma listagem enciclopédica de referências que brotam na imagem. Em sua leitura pessoal, o diretor associa seu conteúdo ao fim do século XX e ao fim do milênio, justificando-se da seguinte forma: “É uma peça sobre finais e começos, sobre renascimento, sobre o perdão de nossos inimigos para começar tudo de novo, o que eu acredito ser particularmente pertinente agora”<sup>23</sup>. A

<sup>21</sup> KILB, A. I am a cook: a conversation with Peter Greenaway. 2000, p.60-66.

<sup>22</sup> É interessante pensar nas relações de algumas narrativas de Peter Greenaway que recuperam momentos de profundas transformações no plano político da Inglaterra, como é o caso do Restauração que conforma o pano de fundo de *O contrato do desenhistas* e certas alusões ao Thachterismo nos longas-metragens também da década de oitenta.

<sup>23</sup> TRAN, D. The book, the theater, the film, and Peter Greenaway. 2000, p.131.

texto destaca a temática do conhecimento e seu uso, o que lhe permite associá-la diretamente à proliferação de meios e de informações nos dias atuais<sup>24</sup>, em que se verifica o acúmulo de conhecimento e da crença da ciência como imperativo para nossas vidas, modificando radicalmente o mundo em todos os seus aspectos, possibilitando, inclusive o aniquilamento total da vida, no caso da bomba nuclear e de sua reinvenção, lembrando a potência da engenharia genética.

As relações entre passado e presente se completam em associações que percorrem vários séculos encontrando referenciais que indicaram transformações radicais na percepção do mundo, na comunicação, na representação e na arte. Os papéis que voam no cenário evocam Gutemberg, assim como o elogio aos livros, Muybridge e Lumière – as origens do cinema – junção entre fotografia e a busca pela representação/visualização do movimento são os indícios mais fortes desse olhar penetrante nas raízes dos fenômenos. Gutemberg, Muybridge e Lumière são manifestos conjuntamente, convergidos pelas tecnologias digitais que permitem essas sínteses na imagem. A recriação de uma narrativa distante no tempo passou a ser construída transversalmente, como informa sua enunciação.

Embora se possam estabelecer relações de natureza psicológica na análise dos personagens desse e de outros filmes, para o autor esse aspecto não é determinante, sendo, neste caso, preferível observá-los como construções alegóricas. Assim as imagens mostram figuras que se relacionam mitologicamente à água, à ciência, à arte, ao poder etc. compondo uma pletora de signos que desafiam nossa inteligência. Greenaway almeja, por esse viés, alcançar com mais pertinência o imaginário do século XVII, rico em alegorias. A visão particular de Greenaway ao recriar o universo shakespereano para o cinema vai ao encontro da visão pessoal de Bárbara Heliadora, leitora privilegiada do dramaturgo inglês:

Desde os tempos de Shakespeare, aos poucos viemos a ser cada vez mais estragados pelo realismo, e os famosos espíritos se transformaram em tremendo entrave para a montagem satisfatória dessa fábula de extraordinária complexidade sobre relações do

---

<sup>24</sup> TURMAN, S. Peter Greenaway. 2000, p. 149.

indivíduo com seus semelhantes, com o Estado e com as forças da natureza, que é um dos livros onde se lê o universo criado por Deus<sup>25</sup>.

Por fim, outros aspectos ressaltados pelo diretor no filme são sua visão plástica da nudez e o excessivo universo visual criado. Greenaway expõe corpos nus de todas as idades, magros e gordos, feios e bonitos e de raças variadas. Ao despir seus atores, não quer que a nudez seja referência somente para o sexo, ele está mais interessado no corpo tal como Ticiano expunha, por exemplo, sem necessariamente haver conotações sexuais. Os corpos nus aludindo a seres mitológicos ou criações deliberadas do artista preenchem a tela e aparecem em recriações de quadros ou transitam pelos cenários. Enfim, todo esse entorno é justificado pela visão de Próspero como mágico que, com sua cartola, constrói um mundo possível<sup>26</sup>.

O projeto de adaptação, na verdade, foi apresentado a Greenaway, por John Gielgud, destaque do filme. Conhecido como grande ator shakespereano ao lado de Lawrence Olivier, completava no mesmo ano do filme 86 anos e assim como *A tempestade* foi a derradeira peça do dramaturgo, *A última tempestade* também assinalou seu desfecho no horizonte da atuação. Gielgud é homenageado no filme, ele é o sujeito centralizador de toda a ação, mestre de marionetes que controla tudo, encarnação do próprio autor, responsável pela invenção de tudo, escritor da história que se desenvolve<sup>27</sup>. Essa encarnação do dramaturgo e do ator no personagem Próspero engloba também o próprio Greenaway, tratando-se de uma presença interna do diretor que se alinha ao grau de reflexividade do filme e da própria visão do cineasta sobre o cinema em sua defesa por uma estética declaradamente artificial.

Essa maneira de o autor se estender no próprio enunciado como um enunciador interno é uma marca do diretor desde os primeiros filmes. Trata-se da inscrição de personagens que oferecem direções, constroem e reconstroem o relato de diversas formas como, por exemplo, a arque-figura Tulse Luper, personagem emblemático

---

<sup>25</sup> *Falando de Shakespeare*. 2001, p. 150.

<sup>26</sup> RODGERS, M. *Prospero's books – world and spectacle: an interview with Peter Greenaway*. 2000. p.138-141.

<sup>27</sup> *Idem* p.131.

que percorreu as obras do diretor nos anos 70 como escritor, projetista, cientista e foi revitalizado em 2000 no projeto multimídia *Tulse Luper Suitcases*. Nessa última versão tem-se filmes em longa-metragem e para a televisão, dvds, websites, livros e exposições que tomam como ponto de partida a trajetória desse personagem nascido em 29 de setembro de 1911, em Newport, no País de Gales, cidade de origem de Greenaway. A biografia apócrifa é motivo para que acontecimentos do século XX sejam abordados ficcionalmente e, bem ao estilo do diretor, desdobrando-se em referências, citações, catalogações etc.

A verificação da permanência desse gesto fez com que a pesquisa tomasse um rumo diferente, no início acreditei que o filme fosse uma obra emblemática para o entendimento do cinema de Greenaway. No entanto, ao passar em revista os filmes feitos desde o começo da carreira houve um deslocamento desse ponto de vista. Na verdade, trata-se de uma obra importante, mas que se insere num processamento de idéias já delineadas anos antes e materializadas em seus filmes. O deslumbramento diante do manuseio tecnológico digital cedeu a uma investigação centrada em dimensionar o que efetivamente representa esse hibridismo para traçar uma cartografia da estética do cineasta, insustentável por vagas noções como “o novo”, “a recriação do cinema”, “o cinema digital”. Ao meu ver, havia um campo aberto a ser explorado e o filme em questão representou uma porta de entrada para o campo vasto de questões que encerra o cinema de Peter Greenaway.

A primeira delas dizia respeito ao lugar que *A última tempestade* ocupava no conjunto dos filmes, daí a necessidade que tive que realizar uma espécie de arqueologia para buscar respostas que pudessem informar sobre os traços de uma identidade que se reescreve ou se reconstrói a cada filme sob a assinatura Peter Greenaway. As multifaces de Propero (Shakespeare, Gielgud e Greenaway) já apontavam para a questão da autoria problematizada no nível textual, além disso havia a questão da pintura e da literatura que sempre pautam as falas de e sobre Greenaway. Assim, julguei de suma importância a seguinte síntese realizada por Alan Woods<sup>28</sup> em que destaca esses aspectos nos seguintes termos:

---

<sup>28</sup>WOODS, A. *Being naked playing dead: the art of Peter Greenaway*. 1996, p.15.

São comuns na obra de Greenaway as combinações espiraladas e intrincadas de idéias e de referências, da importância do texto como um esqueleto ou como uma força condutora, havendo uma intensa fixação no corpo, em seus componentes físicos, impedimentos, prazeres e crueldades, um corpo mostrado freqüentemente como uma estrutura auto-referencial e representado sem ‘realismo’ ou idealismo – tudo isso é um eco consciente da pintura maneirista e, particularmente, do barroco. Greenaway não apenas utiliza referências da história da arte; ele pensa e aprende através dela, busca, inclusive, juntar-se a ela. O artista que está na maior parte das vezes presente nos filmes de Greenaway é ele mesmo, seja ironizando, investigando ou malogrando as relações entre cinema e pintura.

Essas coordenadas não obliteraram completamente as perguntas de pesquisa inicialmente concebidas, pois permanecia a inquietação em relação aos processos de transcrição envolvendo cinema, pintura e literatura, conjugados a um olhar sobre o conjunto dos filmes do diretor e das continuidades e descontinuidades estabelecidas com o amplo universo do cinema. O que desenvolvo, portanto, é, uma interpretação do cinema de Peter Greenaway, ancorado nessas proposições, tendo como fio condutor a problematização da autoria que se inscreve textualmente nos filmes e se estabelecem continuamente no desenvolvimento de sua obra. Aliado a isso está a busca pela compreensão do diálogo travado com outros sistemas de representação que geram filmes visualmente rebuscados, sendo as narrativas tratadas artificialmente por meio de alegorias, inscrição de sistemas de classificação e de catalogação, desvios, falsas pistas, enigmas, labirintos e reflexões em torno do conhecimento científico, filosófico e artístico. Finalmente, a esse trabalho de investigação da superfície textual se agrega a uma inspeção das relações entre os filmes selecionados para análise com aspectos co-textuais e contextuais.

## 1.1 Marcos teóricos: a questão do autor no cinema

O cinema de Peter Greenaway desenvolve-se como lugar em que confluem experimentação, fabulação e erudição. São quatro décadas de realização artística em que o cinema está no centro de seus investimentos criativos. Trata-se de uma obra autoral que inclui em seu início o trabalho artesanal de produção, roteirização, direção e montagem nos moldes do *cinema experimental*, avançando para o filme de arte que prevê um esquema comercial de produção, de distribuição e de exibição, mas que preserva a centralização do diretor na execução do trabalho e que inclui permanentemente seu trabalho como roteirista e a participação contínua de colaboradores como o produtor Kess Kasander, o diretor de fotografia Sacha Vierny e o músico e compositor Michael Nyman. Embora seja o intuito deste trabalho percorrer a vasta obra de Greenaway, não há a intenção de buscar a unidade em um trabalho tão vasto, ao contrário, penso, sobretudo, que a idéia de *multiplicidade*, desenvolvida pelo escritor Ítalo Calvino<sup>29</sup> seja mais pertinente para lançar um olhar oblíquo sobre sua extensa obra:

Alguém poderia objetar que quanto mais a obra tende para a multiplicidade dos possíveis mais se distancia daquele *unicum* que é o *self* de quem escreve, a sinceridade interior, a descoberta de sua própria verdade. Ao contrário, respondo, quem somos nós, quem é cada um de nós senão uma combinatória de experiências, de informações, de leituras, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis.

Seus filmes organizam-se pelo viés de um processo intertextual contínuo. Desdobram referências de sua atividade como pintor, da história da arte européia, da música, do próprio cinema, da literatura, do teatro, da arquitetura, da fotografia, da ciência, do jogo, cenas da infância, a ornitologia, a lembrança da figura paterna. Em seu percurso encontram-se filmes documentários de propaganda, filmes

---

<sup>29</sup> CALVINO, I. *Seis propostas para o próximo milênio*. 1999, p.138.

experimentais, longas metragens ligados ao cinema de arte, curadorias de exposições, instalações, pinturas, óperas, romances, filmes para a televisão, web-site e cd-rom. Essa multiplicidade de atividades prevê o domínio de dispositivos distintos e no campo do cinema isso se deu pela intensa atividade como montador e diretor de documentários institucionais, seguido de pesquisa de linguagem em vários suportes, com destaque para as relações que estabelece entre pintura e cinema na confecção das imagens, além das ficções elaboradas de modo irônico e artificial.

O processo intertextual citado inclui referências co-textuais em que uma obra se projeta em outra constituindo um processo contínuo de re-escritura. Desenhos e pinturas realizados pelo diretor são inseridas nos filmes, personagens transitam de uma obra para outra, filmes transformam-se em livros e em exposições. A maioria dos filmes são assim inter-relacionados formalmente e sobre essas variações nos deteremos mais nas análises nos próximos capítulos.

Na concepção de Paul Virilio<sup>30</sup>, o cinema é o primeiro *veículo audiovisual*, aterrorizante máquina que antropofagiza o passado cultural em suas linguagens tradicionais: literatura, pintura, teatro, escultura, dança, arquitetura; é um aparelho que *reproduz* o movimento, deslocando-se da fixidez da fotografia. Para Ramon Carmona<sup>31</sup>, o cinema assume caráter hegemônico em nossa época por influenciar decisivamente os sistemas posteriores a sua invenção como a televisão, o vídeo e a infografia. É essa a envergadura do cinema de Peter Greenaway, ou seja, seu universo cinematográfico leva em consideração as sérias implicações que o meio possui com outras formas de representação e isso se estabelece por um movimento interno contínuo que traz para o seio da elaboração dos filmes a inclusão de formas de representação prévias ao cinema como o desenho, a pintura e a fotografia, outras posteriores como o vídeo e as novas mídias, ou seja, um conjunto de citações que exige do espectador um saber enciclopédico<sup>32</sup>. As constantes citações, o cruzamento e o entrecruzamento de figuras de uma obra para outra num movimento

---

<sup>30</sup> In: O último veículo 1989.

<sup>31</sup> *Como se comenta un texto filmico*.1986 p.25

<sup>32</sup> Maria Esther Maciel parte da conformação enciclopédica dos filmes para analisar os filmes de Peter Greenaway. (ver bibliografia)

interminável e a reescritura como parte do processo criativo conduzem a uma poética da transversalidade. Trata-se de uma visão do conjunto da obra a partir de sua obliquidade, colateralidade e verticalidade em que se explicita o atravessamento de uma obra em outra. O cinema transversal de Peter Greenaway é uma construção artística que foge a uma regularidade precisa em seus aspectos formais e narrativos. Em seu desenvolvimento, desde os primeiros filmes, constata-se um fluxo contínuo em que gêneros, suportes e temas são manipulados ao lado da forte presença de outras formas de representação artística.

Conforme expus, o tema da autoria edifica-se nos filmes de forma contundente e atravessa a obra do diretor. Isso implica num duplo aspecto: por um lado percorreremos seus filmes tentando decodificar em que consiste essa transmutação autoral no seio das narrativas, sendo na verdade, um gancho para análise de questões relativas ao ponto de vista em que a obra dispõe um sistema de navegação que gera uma estética reflexiva. Por outro lado, temos as relações entre linguagens que, ao serem constantes, principalmente na inscrição da pintura, permitem o delineamento ou a cartografia da obra do diretor em seus percursos e opções, além das contundentes relações contextuais que os filmes trazem; enfim, almejo fugir do cerco fechado do estilo para o campo aberto das variações de estilos que se erguem sob a assinatura Peter Greenaway. Procedamos a uma digressão teórica.

A visão do teórico e realizador Peter Wollen sobre a teoria do autor é resultado da análise da *politique des auteurs* dos críticos franceses <sup>33</sup> da revista *Cahiers du Cinéma*, elaborada posteriormente, por Andrew Sarris, como a teoria do autor. Tanto a política como a teoria valorizou a figura do diretor em detrimento do produtor, isso se dava por uma dupla perspectiva: perseguir temas ou motivos recorrentes ou analisar a expressão do diretor na encenação do filme, em ambas atitudes críticas procurava-se reafirmar o potencial de diretores consagrados, dentre

---

<sup>33</sup> Jovens críticos que depois se tornariam os cineastas da *Nouvelle Vague*: Jean-Luc Godard, Francois Truffaut, Claude Chabrol, Eric Rohmer, Jacques Rivette, Jean Donio!-Valcroze

os quais Hitchcock, Ford e Hawks, e também revelar autores desconhecidos ou esquecidos, tendo principalmente o cinema americano como foco de análise<sup>34</sup>.

Escrito primeiramente sob a perspectiva estruturalista, Wollen analisou a produção autoral de Howard Hawks e John Ford, atentando para a permanência das unidades temática e estilística reveladoras de visões de mundo distintas em suas complexidades; num segundo momento, o teórico e cineasta foi influenciado pela tese foucaultiana do autor como função e deixou de defender a idéia do autor como indivíduo isolado que atende às determinações fechadas num conjunto de obras para defender um ponto de vista que privilegia o autor como um catalisador que estende seus aspectos estilísticos para outros filmes ou para o meio cinematográfico<sup>35</sup>.

Nesse sentido, Wollen parte da premissa de que a estrutura coerente subjacente ao trabalho autoral não se aplica somente ao indivíduo que se expressa pessoalmente no filme, mas é “através da força de suas preocupações que um significado inconsciente e não intencional pode ser decifrado no filme, geralmente para surpresa do indivíduo envolvido”. Enfatizando a concepção textual do filme, ainda afirma que o “filme não é uma comunicação, mas um artefato que é inconscientemente estruturado de certa forma”<sup>36</sup>.

É necessário dizer que não há a negação categórica do sujeito criador, mas perde-se de vista a visão romântica que busca na análise da obra a originalidade do processo de criação que vincula os traços semânticos e estilísticos diretamente ao indivíduo. Essa idéia do catalisador pareceu-me interessante como indicador de traços estilísticos nos filmes de Peter Greenaway, partindo do ponto de vista de Wollen, que enxerga o autor como um catalisador inconsciente responsável pelo processo de feitura do filme e que dada as condições de produção coletiva do cinema funciona como um agente que se posiciona reflexivamente na organização do produto artístico.

Essa visão da teoria do autor como catalisador almeja enfatizar também as relações e influências do filme com outros filmes e outras linguagens, sendo, nas

---

<sup>34</sup> WOLLEN, P. *Signos e significação no cinema*. 1984 p. 76-80.

<sup>35</sup> Idem, p.168.

<sup>36</sup> Idem, p.167.

palavras de Wollen, “uma ilusão crer qualquer obra de arte completa em si mesma”, pois “códigos diferentes podem atravessar livremente as fronteiras textuais, encontrar-se e estar em conflito dentro delas”<sup>37</sup>.

De forma eloqüente, Jean-Claude Bernardet<sup>38</sup> também analisa o autor no cinema. Centrando-se nos contextos francês e brasileiro, com breves comentários sobre a questão nos Estados Unidos, Bernardet traça um interessante painel histórico, tomando também como ponto de partida as idéias contidas na *politique* dos *Jovens Turcos*, mas indo além, realizando recuos para oferecer uma ampla compreensão do desenvolvimento da idéia de autoria. Uma vez a idéia de autoria dispersa em jornais e revistas, não havia consenso sobre o que os críticos queriam realmente dizer com o termo autor; em seu estudo, ele destaca três traços que giravam em torno do conceito: 1) o autor do filme é o realizador – autor da história ou diretor; 2) o autor deveria ser diretor, roteirista e produtor e; 3) deve haver uma expressão pessoal ligada ao autor do filme, sem que ele seja necessariamente roteirista ou produtor<sup>39</sup>. O ponto central da primeira parte do livro de Bernardet é a crítica que faz aos apelos da *política*, principalmente em sua busca pela expressão subjetiva guiada pelas noções de matriz e a incessante busca pela unidade:

A construção da matriz passa obrigatoriamente pela análise do conjunto de filmes de um autor, é um trabalho sobre a redundância: peça essencial do método crítico. São as repetições e as similitudes identificadas na diversidade das situações dramáticas propostas pelos vários enredos que permitirão delinear a matriz. O autor é, nessa concepção, um cineasta que se repete, e não raro houve críticos que consideraram cineastas autores pelo simples fato de se repetirem<sup>40</sup>.

E ainda :

---

<sup>37</sup> Idem, p.169.

<sup>38</sup> BERNARDET, J.C. *O autor no cinema*. 1994.

<sup>39</sup> Idem, p. 23.

<sup>40</sup> Idem, p.31.

Seu método crítico visa a perceber o autor como uma unidade, é a absoluta coerência interna do sujeito que se expressa. “*Je est un.*” Verdadeiras muralhas são erguidas para impedir a dispersão do sujeito que só existe quando uniformemente igual a si próprio. Terrorismo do uno, da unidade, contra o diverso, o múltiplo<sup>41</sup>.

Bernardet critica o fato de os críticos da *política* se aterem a essa questão da descoberta de um tema dominante que habita a obra de determinado cineasta e a incessante busca por um fio que garante unidade a um universo criativo. Desse modo, a falibilidade da matriz pode ser gerada por um conjunto de elementos exteriores e inerentes ao sujeito criador, próprios do sistema cinematográfico, complexo em sua organização coletiva. A matriz é ameaçada pelo próprio crítico que não enxerga ser o seu trabalho uma interpretação a partir de escolhas subjetivas, a sua cegueira em relação à produção que viabiliza o produto artístico, não vendo necessariamente o filme como o trabalho de uma expressão individual de um autor, a questão do público e da relação de comunicação que pode estabelecer ou não e, por fim, o próprio autor que pode se contradizer como algumas vezes acontece ao vermos cineastas expondo opiniões sobre seus filmes<sup>42</sup>.

O trabalho de Jean-Claude Bernardet inicia pela definição de dicionário da palavra autor, destacando a primeira acepção encontrada no *Nouvelle Larousse Illustré* “Deus, aquele que é a causa primeira” e finaliza a primeira parte trazendo para discussão as relações ideológicas dos *Jovens Turcos* com a doutrina filosófica-cristã denominada personalismo, a partir das considerações do crítico americano John Hess na publicação *Jump Cut*<sup>43</sup>. A conclusão que extrai descortina um aspecto do autor que se aproxima da característica romântico-burguesa ao qual o autor individualizado pode se relacionar:

---

<sup>41</sup> Idem, p. 38.

<sup>42</sup> O livro apresenta algumas opiniões bastante diferenciadas de cineastas opinando sobre a própria obra tais como Frederico Fellini e Carl Dreyer.

<sup>43</sup> Cito integralmente a passagem que Bernardet define o personalismo a partir de John Hess: o personalismo “considerava que o homem vive num estado que resulta de sua queda num mundo corrompido, mas, por mais desesperada que pareça sua situação, ele tem a possibilidade de se libertar dela, desde que enfrente seu destino e se volte para os outros e para Deus.” p.54.

O autor, em última instância, revela Deus, e não será essa a função última do cinema? As obras dos grandes autores não são filmes, mas se identificam com o próprio cinema. Já tivemos acima um exemplo desse tipo de colocação a respeito de Hitchcock: “se ele se engana então o cinema inteiro se engana”. Temos outros: “cada plano, cada imagem [de Nicholas Ray] respira o cinema e nos faz compreender o que é o cinema”. Hitchcock “é cinema qualquer coisa que faça”. A obra do autor identifica-se com o cinema, é o cinema, cria o cinema. O romantismo não está longe: “O artista tornou-se um Deus criador”, escreve o alemão Herder. Um passo a mais e ao autor cinematográfico torna-se o Criador. Godard dá esse passo, ao concluir uma nota sobre *Índia*, de Renoir, anunciando um artigo sobre esse filme. “Num próximo número provarei por que *Índia* é a criação do mundo”. O autor virou Deus<sup>44</sup>.

No último capítulo do livro intitulado *O declínio do autor*, o tratamento da questão gira em torno de um enfoque deslocado do centramento do autor do qual a *política dos autores* era tributária e denuncia a banalização da autoria, os deslocamentos e mudanças na produção na década de 70 com a irrupção do cinema militante em que destaca o papel da noção de *Terceiro Cinema* elaborada em tom de manifesto pelos argentinos Fernando Solanas e Octávio Getino, em 1969. Indo além do horizonte cinematográfico, o autor recupera o pensamento voltado para as artes plásticas na voz do teórico marxista Nicos Hadjnicolau em que explicita a impossibilidade do tratamento da obra a partir da noção de unidade<sup>45</sup>. As considerações de Hadjnicolau endossadas por Bernarnet confirmam meu desejo de olhar a autoria pelo viés da multiplicidade, conforme expus, valendo-me de Ítalo Calvino:

---

<sup>44</sup> Idem, p. 65.

<sup>45</sup> Eis o momento em que, valendo-se das considerações do teórico marxista, Bernardet aponta para a impossibilidade da *política*: “Na sua luta contra o sujeito e a unidade, Hadjnicolau conclui: ‘O postulado da unidade da obra, que, mais ou menos explicitamente, sempre assediou o empreendimento crítico, deve, portanto, ser denunciado: a obra não é criada por uma intenção (subjativa ou objetiva); é produzida a partir de condições determinantes (...) Explicar a obra é, em vez de remontar a um centro oculto que lhe daria vida (a ilusão interpretativa é organicista e vitalista), vê-la no seu efetivo descentramento (...)’”.

Assim como cada folha de uma árvore não se parece com nenhuma outra folha existente, não é menos certo que cada ser humano é distinto de todos os outros. Querer aplicar esta concepção à história da arte implicaria, de um lado, a transformação dos historiadores em detetives que descobririam a personalidade dos ‘criadores’ pelas impressões digitais; por outro, isso os levaria a ignorar as diferenças determinantes entre as imagens produzidas pelo mesmo indivíduo, a ignorar o fato de que pertencem a ideologias em imagens se não opostas, pelo menos diferentes. Os caminhos que pretendem levar-nos à compreensão do estilo de um indivíduo não levam a parte alguma<sup>46</sup>.

Já evocamos a influência do estruturalismo em Wollen e Bernardet avança na discussão ao problematizar a questão do autor contemplando demarcadores de mudanças radicais de paradigma que tocam na crise do sujeito como os pós-estruturalistas Michel Foucault que considera o autor como função e o polêmico ensaio de Roland Barthes que decreta a morte do autor. Ainda valendo-me da obra *O autor no cinema*, chama a atenção, sobretudo, as considerações de Raymond Bellour, também no esteio desse pensamento. Assim como Peter Wollen, que releva a dimensão textual e toma partido da dissociação entre sujeito empírico e sujeito textual (o autor como catalisador), Raymond Bellour enfatiza na análise o trabalho com o significante, como procedimento capaz de revelar o autor. Essa aderência à discursividade coloca em evidência a crise do sujeito, o rompimento com a visão do autor como centralizador do processo criativo pela matriz que garantia unidade ao conjunto. Observemos sua definição de autor:

o autor [é] como um centro móvel no sistema de sua obra (...) [ele é] como uma potência aberta ao infinito no seu princípio bem como precisa em cada um de seus efeitos. Aí está, penso, a resposta mais segura do oráculo sob a forma de um texto enigmático infinitamente variado, a lição mais alta de um autor que, nesse retângulo

---

<sup>46</sup> Apud. Bernardet, p. 165.

da tela que ele se aplica incansavelmente a carregar de emoções, nos dá também a ver o lugar sempre possível de um vazio insustentável<sup>47</sup>.

Tais afirmações foram traçadas no decorrer da análise do filme *Intriga internacional* (North by Northwest, 1959), de Alfred Hitchcock, e focalizam o autor como sujeito textual, cuja potência, mobilidade e variação se constroem na superfície significante, sendo a autoria nada mais que a enunciação responsável pelos mecanismos de encenação fílmica. Bellour, desta maneira, concede à enunciação o papel determinante para a assinatura ou os traços característicos e relevantes do texto artístico vinculados ao sujeito criador. Portanto, a visão do teórico francês sobre a subjetividade do filme fixa-se na noção de simulacro em que a voz do texto adere a um jogo discursivo que vive e se alimenta da linguagem.

A aplicação da teoria da enunciação<sup>48</sup> para o cinema não é unânime. Bordwell<sup>49</sup> argumenta que a aplicação das formulações de Benveniste para o cinema apresenta três dificuldades: a primeira delas diz respeito à incorrespondência das definições para o cinema. Tais apropriações tiveram como marco o ensaio de Christian Metz<sup>50</sup>, *História/Discurso*, no qual o semiólogo afirma que a instituição cinematográfica enuncia, o que choca com a concepção de Benveniste que só atenta para a comunicação interpessoal; além disso, Metz toma o discurso como o recurso pelo qual se mascara o texto em história, ao passo que Benveniste determina que a história se enquadra na modalidade de comunicação em que as marcas da enunciação estão ausentes o que resulta num enunciado do tipo objetivo, ao passo

---

<sup>47</sup> Apud Jean-Claude BERNARDET, *O autor no cinema*. p. 182. Citação extraída de BELLOUR, R. *L'analyse du film*. Paris: Albatroz, 1978.

<sup>48</sup> Nos termos de Emile Benveniste (1976), compreende o ato individual de apropriação da linguagem a partir da demarcação de pessoa, de tempo e de espaço verificáveis no enunciado. Trata-se da instância discursiva em que se estabelece o cruzamento entre produtor e receptor da mensagem.

<sup>49</sup> BORDWELL, D. *Narration in the film fiction*. 1985 p.23

<sup>50</sup> Christian Metz analisa a subjetividade no cinema a partir dos conceitos de Benveniste de história e de discurso, no qual a história caracterizaria o cinema clássico pelo apagamento das marcas de enunciação, sendo essa anulação produto de uma das modalidades do discurso que mascara a subjetividade e faz com que o filme narre por si só. (Christian METZ, *História/discurso* (Nota sobre dois voyerismos). In: XAVIER, I. *A experiência do cinema*. 1983, p. 403-410.)

que o discurso caracteriza-se pela presença do sujeito, não sendo, portanto, um similar ao conceito de enunciação tal como Metz enxergava. Por fim, Metz transporta para o olhar da câmera a conversão da história em discurso, dizendo que se o filme olha para o espectador, tem-se dimensão discursiva, caso contrário, permanece a história. Tais aspectos não estariam contidos, segundo Bordwell, nas considerações de Benveniste, que não previu o ouvinte como enunciador.

A segunda dificuldade reside na falta de justificativas da aplicação de categorias lingüísticas para o cinema. Nesse ponto, Bordwell estabelece os seguintes questionamentos: o porquê da escolha da teoria da linguagem de Benveniste em detrimento de outras mais elaboradas, já que seus conceitos foram forjados para resolver questões lingüísticas; a necessidade do uso de conceitos lingüísticos para análise da narração filmica; se presume-se que a lingüística possa oferecer para o filme uma teoria da significação e métodos de questionamento passíveis de serem adotados; ou se a lingüística é um armazém de sugestões análogas aos processos cinematográficos.

Estabelecer analogias detalhadas entre as duas formas de conhecimento constitui a terceira dificuldade. Bordwell toma como referência a discussão de Nash sobre o filme *O vampiro* (Vampyr, 1932), de Carl Dreyer, no qual centra-se na categoria da pessoa formulada por Benveniste, o que o leva a destacar a dimensão discursiva do filme, mas não encontra equivalência cinematográfica para a segunda pessoa, sendo uma categoria imprescindível para o processo de enunciação lingüística, resultando em mais uma análise inapropriada, guiada pelo recurso da analogia.

Para Bordwell, as dificuldades em se realizar o transporte de definições da teoria da enunciação para o cinema resultam num conjunto de definições intuitivas e distantes entre si, principalmente quando se trata de identificar o sujeito que enuncia:

“Quem olha através da câmera?” Bellour responde: o sujeito produzindo o *discurso*. Ropars: o narrador. Nash: o autor. Às vezes essa figura é descrita em termos

lingüísticos – o “enunciador” (Bellour), uma “voz” (Ropars). Mas com frequência a entidade é descrita mimeticamente: Ropars fala de um movimento de câmera como “o olhar do narrador”, Bellour do “olho-câmera” de Hitchcock. Justamente por esse paradigma crítico não oferecer um conjunto sistemático da maneira como a narração mobiliza as técnicas filmicas, não tem havido nenhuma tentativa de definir as propriedades gerais ou qualidades da narração filmica ou do narrador do filme. Inclusive, os críticos tem anulado importantes diferenças: Ropars iguala o narrador com o “autor implícito”, enquanto Bellour fala como se o enunciador nos filmes de Hitchcock não fosse uma construção da crítica mas um seguro corpulento Inglês (“o diretor, o homem com a câmera em movimento”).<sup>51</sup>

Apresentadas as limitações da adaptação dos conceitos lingüísticos para o cinema, Bordwell não hesita em rejeitar a aplicação dos conceitos referentes à enunciação, principalmente pela ausência dos dêiticos na imagem que identificam as categorias da pessoa, do tempo e do espaço. Sua tese central consiste em tratar o filme de ficção sem submetê-lo a qualquer entidade discursiva antropomorfizada que funcione como organizador da história, como é o caso do enunciador ou do narrador. Para ele, o filme de ficção pode ser analisado do ponto de vista do espectador como *narração*, tratando-se de um processo de organização do filme que sofre variações estéticas e históricas de acordo com o tipo de ficção que se constrói como a narrativa clássica (o cinema clássico hollywoodiano), o cinema de arte (filme de autor), a narração materialista-histórica (cinema soviético dos anos 20) e a narração paramétrica (filme de ficção e de não ficção de alta densidade poética, filmes de vanguarda).

Num estudo posterior ao de Bordwell, André Gaudreault e François Jost (1995) contemplam novamente o filme de ficção e tomam o conceito de relato de Albert Laffay<sup>52</sup> como ponto de partida para a busca de modelos que possam

---

<sup>51</sup> BORDWELL, D. *Narration in the fiction film*. 1995, p.24-25.

<sup>52</sup> Segundo Laffay a definição de relato se dá em oposição à definição de mundo da seguinte forma: 1) contrariamente ao mundo, que não tem começo nem fim, o relato ordena-se segundo um rigoroso determinismo; 2) todo relato cinematográfico tem uma trama lógica, é uma espécie de discurso; 3) é ordenado por um ‘mostrador’ de imagens,

sistematizar os elementos que organizam a narrativa e, assim, sistematizar conceitos que funcionem como instrumentos eficientes na prática analítica do filme narrativo de ficção. Rejeitando o tratamento do filme narrativo sem a instância mediadora do narrador, como propunha Bordwell, os autores se alinham à tradição da narratologia de cunho estruturalista, inspirando-se principalmente em Genette e nos trabalhos dos semiólogos para formularem seus esquemas voltados para a expressão audiovisual do cinema.

Trata-se de colocar em evidência os processos de organização do discurso cinematográfico, a partir da adequação dos conceitos lingüísticos e da teoria da literatura, particularmente os estudos da narrativa literária.

No que concerne à enunciação, realizam uma revisão do conceito aplicado ao cinema, destacando dois modos de olhar o fenômeno da subjetividade do filme narrativo: no primeiro deles, procura-se partir do filme para alcançar as instâncias narrativas, foi nesse sentido que Jost procurou desenvolver para o cinema o equivalente aos dêiticos lingüísticos, ou seja, uma série de marcas que testemunham a visão subjetiva da narrativa, além disso, a detecção do enunciador ou do narrador é variável de acordo com a estética a que o filme se vincula, no cinema clássico, observa-se o distanciamento em relação aos eventos narrados, ao passo que no cinema moderno tem-se a aproximação, o olhar deflagrado de quem organiza o discurso. No segundo modo não se leva em conta o espectador e toma-se o discurso cinematográfico organizado *a priori*, por um meganarrador que delega vozes, valendo-se da expressão sincrética do cinema<sup>53</sup>.

O trabalho avança na reflexão sobre o ponto de vista, tomado a partir do conceito de Genette de focalização. Atentos para o plano de expressão sincrético do cinema, Gaudreault e Jost propõem uma sistematização do ponto de vista para o som e a imagem, denominando-os, respectivamente, como processos de auricularização e ocularização. Estas definições intentam estabelecer parâmetros

---

‘um grande imaginador’; 4) o cinema narra e ao mesmo tempo representa, contrariamente ao mundo que simplesmente é. (apud Andre GAUDREULT; François JOST, *El relato cinematográfico*. 1995, p. 22)

<sup>53</sup> GAUDREULT; A. JOST, F. *El relato cinematográfico*. 1995. p. 49-64.

analíticos para que se possa detectar a fonte emissora (auricularização e ocularização primárias), a situação de troca comunicativa (auricularização e ocularização secundárias), a neutralidade discursiva (auricularização e ocularização zero – como se os eventos narrassem por si)<sup>54</sup>.

A importância dos conceitos desses autores se dá, principalmente, sob o ponto de vista metodológico da análise de estruturas internas. Pois, ao se fixarem na organização do relato, atentando para a dimensão discursiva, a análise não poderá avançar em alcançar relações maiores, já que o método analítico centra-se em descortinar o modo como se constrói a unidade do relato, por via das estruturas que estabelecem o princípio da unidade de tempo, de espaço e de pessoa. Dessa maneira, a conjunção com o método de análise de Bordwell torna enriquecedora a análise, já que podemos conjugar a verificação das estruturas internas do filme de ficção com relações estéticas e históricas, conforme prevê a visão do autor sobre o processo da narração. Portanto, o que falta em uma abordagem se completa na outra.

Mesmo existindo restrições quanto ao uso da definição de enunciação para o cinema, dadas as condições distintivas de projeção do filme em relação ao ato de comunicação verbal, e o termo assume mais valor metafórico que indica propriamente uma situação de apropriação da linguagem pelas pessoas do discurso, julgamos pertinente manter seu uso na análise, seguindo os preceitos de Wollen e de Bellour que observam o processo enunciativo no cinema, respectivamente, pela visão do catalisador e pela instauração de uma assinatura no trabalho com os componentes da encenação.

A assinatura no cinema e nas artes em geral possui não apenas a acepção artística, mas agrega valores de mercado. Sobre essa questão da autoria no domínio do mercado cinematográfico Dudley Andrew<sup>55</sup> traçou um panorama histórico, buscando situar o problema na produção contemporânea.

---

<sup>54</sup> Idem, p. 137- 146.

<sup>55</sup> ANDREW, J.D. O desautorizado autor, hoje. 1994.

O texto de Andrew se guia pelas seguintes vertentes: enfatiza a visão elitista da política dos autores dos críticos franceses em contraponto com o conceito de cinema impuro de André Bazin que via o autor como função num conjunto de forças; mapeia o pensamento do estruturalismo em seu apego ao texto e na negação do sujeito produtor, dando ênfase nas reflexões de Peter Wollen e sua adesão à tese de Michel Foucault do autor como função discursiva; analisa a duplicidade da autoria como marca e individualidade criadora nos contextos japonês e europeu, momento em que observa a circulação de produtos culturais no mundo que privilegia a rapidez tecnológica (onde o Japão é paradigma dessa postura), levando o autor a competir com a enxurrada de informações descartáveis; observa a autoria como resistência e criatividade, principalmente quando vista no contexto europeu.

Sendo sempre um signo muito especial e problemático, a assinatura do autor é uma marca na superfície do texto que indica sua origem. A assinatura contém em si – como num hipertexto – uma autêntica quarta dimensão, o processo temporal que deu origem ao texto. A assinatura ancora a imagem filmica, por intermédio da fina linha desenhada pela câmera ou pelo pincel, a um recife de valores submerso. É vista nos créditos do filme, como no caso de Hitchcock e, depois dele, de Truffaut, Godard e Rohmer.<sup>56</sup>

Andrew analisa a autoria na contemporaneidade<sup>57</sup>, voltando-se principalmente para o contexto europeu, como similar ao conceito de escritura. No qual os cineastas, ao elaborarem os denominados filmes de pintura, fazem com que seus filmes busquem um diálogo com o tempo fundante da criação, uma anterioridade, uma luta com a expressão, um aprofundamento na invenção contra a superficialidade da pós-modernidade.

---

<sup>56</sup> Idem, p. 67.

<sup>57</sup> O artigo de Dudley Andrew foi publicado pela primeira vez em 1993 no livro *Film theory goes to the movies*. Nova Iorque: Editora Routledge.

Em resposta ao texto de Dudley Andrew, Teixeira Coelho<sup>58</sup> examina as condições em que a autoria desapareceu de cena, isso devido, principalmente à tese de Michel Foucault. Coelho contextualiza o pensamento de Foucault e analisa seus argumentos para rebatê-los. Para ele, a autoria sobrevive porque encará-la como função nada mais é que um modo de tratamento da questão, dentre outros, que possa surgir e desaparecer. Ainda acrescenta:

Sem o recurso à idéia da autoria será possível ler a Bíblia e a Odisséia mas não Proust, Joyce, Peter Greenaway, Fellini, Guimarães Rosa, Machado de Assis. A idéia contemporânea (para não dizer pós-moderna) a respeito de autoria não será mais, sem dúvida, a do século XIX ou XVI. Será uma idéia da autoria que não mais elimina de uma obra aquilo que contraria sua linha central, será uma idéia de autoria que não se preocupa mais com traçar o retrato de uma suposta unidade da obra. Será, mesmo assim, uma idéia a respeito de autoria.<sup>59</sup>

Recuso a filiação a uma única visão sobre o tema, conforme está explicitado na coleta de abordagens que se nutre da multiplicidade de pontos de vista sobre o assunto. Se por um lado, adiro às idéias de autoria de Wollen, de Bernardet e de Bellour, centradas na discursividade e também nos modelos de Gaudreault e Jost sobre o relato cinematográfico, cuja matriz discursiva também é evidente, é porque acredito que as abordagens empreendidas pela influência do estruturalismo oferecem direções analíticas seguras para compreensão da obra e sua estrutura de significação. No entanto, permito-me a fusão dessa visão com a de Bordwell que observa a narração cinematográfica como fenômeno estético e histórico, além de acreditar no autor não apenas como um sujeito textual, mas também como a manifestação de uma subjetividade que responde pela invenção, criatividade e reflexão, o que me leva também a considerar a proposta de Gianfranco Bettetini<sup>60</sup> que conceitua o sujeito da enunciação como entidade que agrega o enunciador

---

<sup>58</sup> COELHO, T. O autor, ainda. 1994.

<sup>59</sup> Idem, p. 73.

<sup>60</sup> *La conversacion audiovisual*. 1986.

textual que se projeta no filme e o enunciatário, virtualidade espectral. Enfim, tangenciar uma obra complexa como a de Peter Greenaway exige desdobramentos teóricos para não reduzir sua riqueza.

Trata-se de um cinema que se distancia do modelo clássico ou ilusionista em seu tratamento realista com a imagem, e se aproxima de vertentes que visam potencializá-lo por meio de investimentos na linguagem e de busca de soluções estéticas que confirmem inovação e desprendimento de formas já estabilizadas tanto no que diz respeito ao tratamento temático quanto na elaboração da encenação. Dessa maneira, Greenaway filia-se, primeiramente, à tradição das vanguardas que tiveram seus primeiros ecos no filme de arte do começo do século XX, nas realizações de Louis Delluc, Abel Gance, René Clair, Luis Buñuel, Carl Dreyer dentre outros que almejavam uma estética autônoma para o cinema, defendendo a possibilidade de sua pureza em detrimento do modelo clássico inspirado na literatura e no teatro realista. Essa tradição teve seu auge com as propostas de Sergei Eisenstein, que tornou-se divisor de águas no tocante à concepção de montagem. Como influências contemporâneas estão os trabalhos experimentais de Hollis Frampton, o cinema de Alain Resnais, principalmente o filme *Ano passado em Marienbad* (1961) e Jean-Luc Godard.

Ao alinhar o trabalho de Greenaway a esses criadores que primeiramente tomaram o cinema como instrumento de poesia<sup>61</sup> e mesmo distanciando entre si nas realizações voltadas para temas tão diferenciados, observa-se a permanência do gesto que procura conferir ao cinema seu status artístico por meio da referência a outras formas artísticas como a pintura e a literatura. Não se trata de mimetizar a maneira como essas linguagens exercem seus ofícios, mas de levar adiante o gesto que rompe com as analogias e pode partir para relações de outra natureza, ou seja, estabelecer um processo de aprendizado para o cinema a partir dos procedimentos elaborados por formas artísticas que têm seu lugar na tradição e do qual o cinema é tributário, de tal forma que os componentes cinematográficos sejam potencializados por meio dessa confrontação.

---

<sup>61</sup> Expressão cunhada por Luis Buñuel em texto homônimo.

Essa visão centra-se no propósito de filiar a obra de Peter Greenaway na problemática das artes comparadas que teve como precursor Horácio em seu *Ūt pictura poesis*, na antigüidade, percorre a renascença por meio de Leonardo Da Vinci no seu livro *Paragone: uma comparação das artes* e atinge o momento de maturação com o tratado *Laokoon ou sobre os limites da pintura e da poesia*, de Gotthold Efraim Lessing, publicado em 1766, na Alemanha, num período em que, na Europa, amadurecia o pensamento sobre a criação e a natureza da obra de arte, culminando no surgimento da estética como disciplina filosófica, voltada para essas questões.

Logo na introdução de *Signos e significação no cinema*, Peter Wollen<sup>62</sup> defende a pesquisa cinematográfica a partir dessa incursão teórica e que pode ser justificada pela própria natureza do meio cinematográfico:

Largueza de vistas é de fato importante uma vez que, por direito próprio, a estética filmica ocupa uma posição central no estudo da estética em geral. Em primeiro lugar, o cinema é uma arte inteiramente nova, uma arte que ainda não alcançou cem anos de vida. Trata-se de um desafio sem precedentes à estética; é difícil pensar num acontecimento mais importante que a emergência de uma arte nova: um desafio sem precedentes e uma oportunidade espantosa. Lumière e Méliès alcançaram, quase no nosso tempo de vida, o que fez que Orfeu e Tubal-Caim (os criadores míticos da arte da música) fossem venerados durante milênios. Em segundo lugar, o cinema não é tão somente um arte nova; é também uma arte que combina e incorpora outras, que opera em diferentes bandas sensórias, diferentes canais, servindo-se de códigos e modos de expressão diversos. Coloca da forma mais viva o problema da relação entre as diversas artes, as suas similaridades e diferenças, as possibilidades de tradução e transcrição: todas as questões postas à estética pela noção wagneriana da *gesamtkunstwerk* e a crítica brechtiana a Wagner, questões essas que nos reenviam para a teoria da sinestesia, para o *Laocoon*, de Lessing, e para as *correspondances* de Baudelaire.

---

<sup>62</sup> 1984, p. 9-10.

Nas obras de Peter Greenaway fica patente a idéia do cinema artificial, desprendido das imagens realistas assiduamente defendidas por André Bazin e seus seguidores. Greenaway, conforme apontamos, pertence a outra tradição, a de Eisenstein, e ao romper com aquelas noções aproxima o cinema da pintura e da história da arte, daí a possibilidade de estudá-lo a partir de uma perspectiva comparativa, pois o gesto autoral que expande as fronteiras da criação cinematográfica pelo intenso diálogo com outras formas de representação pode trazer reflexão sobre os limites da expressão de uma determinada arte em relação a outra.

O texto de Wollen, de certa forma datado no que concerne ao olhar sobre o cinema como arte nova, é provocativo na medida em que vemos o desenvolvimento da obra de Greenaway percorrer diferentes estágios do cinema e a forma particular como ele responde a essas variações. De início, observamos o gesto criador voltado para o formato experimental, depois a realização próxima ao cinema de arte comercial e a emergência de filmes em sintonia com a imagem eletrônica que iriam culminar num terceiro momento, em que o cinema se uniria às tecnologias digitais.

## 2. Signos em formação: Peter Greenaway e o cinema experimental

Peter Greenaway nasceu em 1942, em Newport, País de Gales. Terminada a 2ª Guerra Mundial, aos três anos de idade, sua família mudou-se para Londres e passou a morar na área Leste da cidade, conhecida por ser um bairro operário. Foi na metrópole inglesa que o artista teve sua educação escolar e universitária, viveu sob o contexto das marcantes transformações sociais, políticas, econômicas, culturais e artísticas do pós-guerra, e optou, já na juventude, pela criação artística nos universos da pintura e do cinema, além de preservar seu acentuado interesse pela literatura, escrevendo romances. Pintura, cinema e literatura não são universos isolados em seu processo criativo, ao longo de seu percurso esses meios convergem em seus filmes, sendo o cinema o meio que impera em sua trajetória.

Artista mais afeito às discussões intelectuais sobre seu trabalho e as questões ele lança, em seus textos e entrevistas não abundam dados de sua biografia, mas certa vez declarou que as idas ao cinema desde a infância ao lado de uma tia e o gosto acentuado pela leitura, motivado por sua mãe, foram as ações fundamentais que moldaram seu espírito erudito e que reverberaria em sua produção artística. Do pai herdou o apego ao conhecimento científico e à catalogação, duas facetas advindas da admiração que nutria pela sua atividade como ornitólogo amador, sendo exercida com esmero e disciplina ao longo da vida. O personagem *Tulse Luper*, criação emblemática do autor, cumpre, dentre outras atividades, a de ornitólogo e a obsessão com pássaros, principalmente nos filmes do período de formação, e com sistemas de classificação podem advir desse entusiasmo. Outro fato que merece consideração foram as idas repetidas ao cinema, aos 17 anos, para assistir *O sétimo selo*, de Ingmar Bergman, no começo dos anos 60, momento no qual decidiu seguir carreira no cinema, diante da fascinação provocada pelas estranhas associações e o universo fantástico no filme do cineasta sueco<sup>63</sup>.

---

<sup>63</sup> SMITH, G. Food for thought: an interview with Peter Greenaway. 2000, p.93; Turman, S. Peter Greenaway. 2000.

Se sobre sua biografia temos apenas fatos lacunares que, de certa forma, apontam para os rumos de sua formação, penso que uma breve revisão do contexto em que se deu sua formação como artista resulta num movimento direcionado menos para o esclarecimento centrado em causas e conseqüências do entorno que o aquecimento do debate sobre as questões que sua obra provoca e que dialogam com aquele ambiente. Acredito que se acercar tanto dos contextos culturais britânicos, como de momentos de sua história possam enriquecer a construção de uma visão crítica do universo criativo de Greenaway. Além do forte diálogo que a obra mantém com extratos da produção artística, há, também passagens pela cultura e pela história. Isso não quer dizer que haja necessariamente o fechamento da obra num lugar histórico preciso, tampouco o enraizamento de sua produção nas fronteiras culturais de seu país, existem, na verdade, percursos que coincidem ou conflitam com esses setores.

Em *Dreams of England*<sup>64</sup>, livro dedicado à obra do cineasta inglês Derek Jarman, contemporâneo de Greenaway e que teria a mesma idade, se ainda estivesse vivo, Michael O'Pray referindo-se ao ano de seu nascimento assinala que entre os anos de 1941 e 1943 Beveridge preparava o documento responsável pelo 'Welfare State', o famoso *Beveridge Report* que consistia em um abrangente sistema de assistência social que contemplava garantias trabalhistas, auxílio à infância e um programa voltado para a saúde pública em nível nacional<sup>65</sup>. Sob esse contexto nasceria a obra moderna de Greenaway que viria a ser, ao lado de Derek Jarman, uma das figuras mais representativas do cinema autoral britânico<sup>66</sup>.

Grosso modo, o documento preparava a Grã-Bretanha para o que se tornou conhecido como o *consenso* político do pós guerra, estendido desde meados dos anos 40 até a chegada de Margareth Thatcher no final dos anos 70. Levando-se em

---

<sup>64</sup> O'PRAY, M. *Derek Jarman: dreams of England*. 2003, p.32

<sup>65</sup> HEWISON, R. *Culture & consensus: England, art and politics since 1940*. 1997, p. 27. Além da importância do economista William Beveridge, é o trabalho de outro economista, John M.Keynes, que atuará com maior decisão sobre os rumos na política, na sociedade e na cultura.

<sup>66</sup> Destaco o trabalho de Derek Jaman, ao lado de Greenaway, seguindo o pensamento de Peter Wollen que diz encontrar nos dois cineastas as obras mais coerentes em relação à herança modernista no contexto britânico após o movimento da Arte Pop.

conta que a derrocada do Império Britânico não significou a perda da influência da monarquia nas decisões políticas, o que caracterizou, sobremaneira, o consenso foi uma dupla estratégia: por um lado garantia-se a modernização de instituições democráticas ampliando-se os poderes do Partido Trabalhista e investindo-se em políticas públicas (sociais e culturais) que visavam o aumento da participação da classe trabalhadora na sociedade, por outro lado permanecia a afirmação da autoridade tradicional centrada no poder simbólico da monarquia e nas idéias elitistas do Partido Conservador. A oscilação no comando entre Trabalhistas e Conservadores se mantém, no entanto o consenso duraria até o final da década de 70, quando se rompe com as ‘conquistas’ das décadas anteriores e inaugura-se um novo momento histórico, centrado nos ditames do mercado que reconfiguraria, inclusive, a plataforma Trabalhista, (esse momento pertence à segunda fase do cinema de Peter Greenaway, assunto do próximo capítulo).

O país onde Greenaway iniciava sua carreira vivia sob esse clima e incluía também um acirrado debate na cena cultural com as idéias elitistas de T.S. Eliot, as idéias marxistas dos recentes Estudos Culturais e os apelos sociais no território literário pelos “Jovens Irados” (*Angry Young Man*). Outro elemento que se agrega ao fervor da cena artística é a insurgência do *Independent Group* (IG) contra antigos dogmas conservadores da arte, esse grupo de artistas plásticos que se reuniam no *Institute of Contemporary Arts* (ICA) radicalizaram a produção ao incorporar nos seus métodos elementos da cultura popular, herança da ampla difusão dos meios de comunicação de massa e da indústria cultural que assinalavam outros tempos, fazendo vir a tona o que conhecemos como Arte Pop inglesa.

Havia, portanto, um clima de mudanças profundas que necessariamente repercutiram na arte. A necessidade de imposição de um sentimento nacionalista abalado pela dissolução do Império fez com que as elites conservadoras desenvolvessem estratégias de disseminação de símbolos nacionais. Do conjunto de iniciativas que visavam reerguer o caráter nacional, podemos citar os filmes de

Humphrey Jennings<sup>67</sup> sobre a reconstrução do país após os bombardeios durante a Segunda Guerra, com forte apelo para o espírito do trabalho, da solidariedade e do cooperativismo da ‘família britânica’, a recuperação de símbolos Vitorianos, com ênfase na valorização da arquitetura, um clima de nostalgia instaurado pela apologia ao universo pastoril romântico da ‘paisagem inglesa’ e das propriedades rurais e suas casas monumentais tornadas patrimônios públicos e incorporadas na agenda turística. Esses símbolos nacionais seriam incorporados nos primeiros filmes de Greenaway, conforme veremos, sendo a apropriação resultado de uma combinação tensiva entre passado e presente, haja vista as rupturas que estavam acontecendo e que a nascente obra do diretor não sairia ilesa.

Se por um lado havia um movimento que tentava reinstaurar valores de um passado imperialista, o cenário nesses anos após a guerra respirava mudanças profundas no quadro social e que iriam repercutir diretamente nos rumos do pensamento e da arte, enfim, das produções simbólicas de um modo geral. A chegada de imigrantes negros africanos e caribenhos<sup>68</sup> e indianos<sup>69</sup> das ex-colônias

---

<sup>67</sup> Refiro-me aos filmes *The Heart of Britain* (1941), *Listen to Britain* (1942), *The Silent Village* (1943).

<sup>68</sup> Em Londres, encontramos uma população negra que emigrou, a partir da década de 50 do século passado, de antigas colônias dos continentes africano e americano e passou a reelaborar a paisagem humana, estabelecendo-se em guetos na periferia da metrópole. Essa situação marginal detona, conseqüentemente, determinados procedimentos na atitude dos sujeitos excluídos, bem como na reação dos nativos, predominantemente brancos. Do ponto de vista semiótico e da cultura, essa presença gera formas de inserção no horizonte das práticas de representação como feiras, filmes, indumentária, música, religião, artes plásticas, meios impressos de informação e linguagem. À primeira vista, existe uma batalha entre a negritude e o anglicismo. De um lado, negros de antigas colônias ou nascidos na Inglaterra assimilaram, reelaboraram e se inseriram na cultura local; de outro lado, o anglicismo viu-se cada vez mais colocado em xeque diante das profundas transformações ocorridas no Pós-Guerra diante das mudanças sociais, tais como: o crescente fluxo migratório, as pressões da classe trabalhadora, a revolução sexual e o abalo na auto-identidade diante da supremacia norte-americana. Mas o embate entre negros e brancos deve obedecer um programa de revisões muito mais complexas que o já estabelecido. Julgar que existem dois lados da moeda é, e muito, simplificar a maneira como os processos se desenvolvem e para evitar cair nas armadilhas do sectarismo, julgo, apoiando-me em Stuart Hall, necessário estabelecer um ponto de vista que parta do princípio de que os negros já conformam a cultura e embora suas práticas não se filiem ao repertório estabelecido pelos órgãos financiadores e divulgadores de cultura, devemos olhar o

mudou a configuração social e a resposta não foi a miscigenação, mas, primeiramente, a formação de guetos desses grupos marginalizados. Os questionamentos feministas que envolviam a ação política, a reflexão acadêmica e a

---

fenômeno a partir de uma revisão dos valores estéticos e antropológicos, fugindo do Eurocentrismo, e demarcar o fenômeno artístico e cultural tendo em vista a dimensão histórica e política nos quais as representações emergem e se reproduzem. Nas palavras de Stuart Hall: "O que está em questão aqui é o reconhecimento da extraordinária diversidade das subjetividades, das experiências sociais e das identidades culturais que compõem a categoria "negra"; isto é, o reconhecimento de que "negro" é, essencialmente, uma categoria construída politicamente e culturalmente, a qual não pode ser pautada por um conjunto de categorias raciais fixadas de forma transcultural e transcendental e que, além do mais, não possui nenhuma garantia na natureza. O que isto gera é o reconhecimento da imensa diversidade e diferenciação das experiências históricas e culturais dos sujeitos negros". A cultura Hip Hop, o Cinema Negro Inglês (assim denominado a partir da década de 80), o sincretismo o mercado de Brixton e seus cheiros e cores, tudo diretamente associado ao universo dos negros que se fixaram em Londres, principalmente, são setores da presença, do conflito, da mudança, da ameaça e das interrogações que marcam essa cidade e provocam questões como as que tentei traçar.

<sup>69</sup> Em 1947, Índia e Paquistão tornaram-se independentes. Após um ano, chegou na Inglaterra o *The Empire Windrush*, um navio trazendo os primeiros trabalhadores indianos para a Grã-Bretanha. Foi esse o marco de um processo intenso de imigração que se desenvolve até hoje e os números indicam que seis por cento da população britânica se constitui de indianos, paquistaneses, negros africanos e caribenhos, além de outros povos asiáticos, principalmente chineses e coreanos, que não figuram nesses números, mas contribuem para a modificação da paisagem humana. A resposta do poder público diante desse fenômeno oscilou entre a abertura das fronteiras, principalmente pela necessidade de trabalhadores, e restrições severas à imigração pelo Partido Conservador, Enoch Powell, criação do National Front e culminou num discurso ultra-conservador de Margaret Thatcher, preocupada com a perda da "pureza" da cultura britânica. Os rostos indianos estão por toda parte. Em Londres, a concentração maior fica num bairro chamado Southall, onde se pode sentir nitidamente a fixação dos indianos e a maneira como resistem à assimilação da cultura britânica. Existe um cinema para os apreciadores da estética "Bollyoodiana" (o cinema comercial indiano), todos os restaurantes servem comida indiana, as mulheres trajam vestes características, as lojas vendem produtos com a cara da Índia. Shiri Swāminārāyan Mandir é um templo hindu localizado em Neasden, outro foco de concentração de indianos na capital inglesa. Trata-se do maior templo indiano construído fora da Índia. Pelas ruas de Londres, existem várias lojas de conveniência e seus proprietários são, em sua maioria, indianos. As estantes dos alimentos dos supermercados são tomadas por produtos indianos e se incorporaram rapidamente no paladar inglês. Hanif Kureishi, um dos grandes nomes da literatura inglesa contemporânea é de origem indiana. Em seus primeiros livros e nos roteiros filmados por Stephen Freas (*Sammy* e *Rosie e Minha adorável lavanderia*) os choques culturais são expostos de forma crítica e são testemunhos das transformações e dos conflitos que marcaram a imigração e apontam também para a injeção de ânimo na arte após o conflitivo embate dessas trocas culturais.

prática artística<sup>70</sup> e o efêmero movimento Punk<sup>71</sup>, já em meados da década de 70, assinalam também, senão rupturas, ao menos, uma provocação intensa na sociedade. Como conseqüência do *Welfare* no plano da educação e da democratização no ensino com a universidade extramuros guiada pelo pensamento dos Estudos Culturais, houve maior mobilidade social, assim, jovens da classe trabalhadora imbuídos de novos valores passaram a ocupar postos importantes, onde se destaca a participação ativa na formatação da televisão que crescia assustadoramente. Finalmente, no quadro geral das transformações, logo nos anos 50, houve uma programação intensa de filmes realistas, feitos por jovens diretores de forma artesanal, com equipamentos leves, o *Free Cinema*<sup>72</sup>, em que o foco já não era mais a atmosfera romântica das imagens do trabalhador de Jennings<sup>73</sup>, mas a classe trabalhadora vista de outro ângulo, sob forte influência do neo-realismo italiano. Esses elementos, pincelados rapidamente, formam o contexto em que se forma o artista Greenaway, o que fica ou se inscreve ou passa ao largo é motivo para ser sempre revisto, a seguir ofereço minha interpretação do que acredito serem os reflexos mais fortes em sua obra.

No começo dos anos 60, Greenaway freqüentou a Walthamstow School of Arts formando-se como pintor. Dessa experiência o autor revela que “realmente não sabia o que estava fazendo – me diziam repetidamente que minhas pinturas eram muito literárias, eu não estava interessado em trabalhos de observação ou em me tornar um observador desapaixonado ou mesmo apaixonado. Escolas de Arte são bem sucedidas em romper sua segurança”<sup>74</sup>. Em 1963, a visita à exposição do artista americano exilado em Londres R.B. Kitaj, na Marlborough New London Gallery

---

<sup>70</sup> Destaco o livro de Laura Mulvey, *Visual and other pleasures*, que apresenta ensaios decorrentes dessas três vertentes dos questionamentos feministas.

<sup>71</sup> O filme *Jubilee* (1978), do diretor Derek Jarman apresenta de forma alegórica uma interessante incursão pela cena punk, provocando instituições de poder.

<sup>72</sup> Lorenza Mazetti, Karel Reiz, Walter Lissally, John Fletcher, Lindsay Anderson, Tony Richardson.

<sup>73</sup> Ressalto os deslocamentos estéticos e não rupturas com o artista, pois Jennings era reverenciado pelo grupo, tendo influenciado notadamente seus filmes.

<sup>74</sup> WOODS, A. *Being naked playing dead: the art of Peter Greenaway*. 1996. p. 105

torna-se um ponto de partida para as afirmações de suas crenças no poder de articulação da palavra e da imagem na representação visual:

Vi, de repente, aquele conjunto de obras que legitimava tudo que eu esperava um dia fazer. Kitaj legitimava o texto, legitimava informação elitista e arcana, ele desenhava e pintava dez vezes diferentemente na mesma tela, ele jogava idéias no ar tal como confetes, idéias que eram duplamente pura pictorialidade e citação direta de Warburg [Kitaj estava usando matérias do *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, um periódico acadêmico voltado para o estudo da iconografia e da relação entre texto e imagem]; havia uma paixão política petulante, além de extravagantes e arrojadas imagens sexuais. Suas idéias eram internacionais, distantes da timidez e do humor ingleses e da tímida e ridícula pop art.<sup>75</sup>

Segundo o crítico Lawrence Alloway, responsável pelo termo Arte Pop, Ronald B. Kitaj pertenceu ao terceiro momento dessa vertente das artes plásticas no contexto britânico, ao lado de David Hockney, outra influência para Greenaway, embora com menor intensidade. Sobre Kitaj, Alloway destaca que o “mundo fora da tela e as rotas e chances de conexão com a pintura estão entre suas preocupações” e, ainda acrescenta o desenvolvimento de um código pictórico diagramático em que se funde verbal e visual no idioleto do artista, as referências de antigas cosmogonias e de desenhos de índios americanos e o trabalho incessante de modificação de suas fontes<sup>76</sup>. Os trabalhos pictóricos que Greenaway desenvolveu após os estudos em Walthamstow e incorporou nos filmes da década de 70 dão uma amostragem do vínculo que manteve com Kitaj, e segundo o diretor, essa referência se mantém ao longo de seu trabalho, influenciando decisivamente na forma como compõe

---

<sup>75</sup> Idem, p. 105-106. Mesmo rejeitando o humor e a Arte Pop ingleses, nota-se que ambos são incorporados tanto nas narrativas que constrói, quanto na forma com que articula visualmente as cenas dos filmes. Entretanto, o que seu procedimento artístico proporciona não é a reprodução de lugares comuns da comédia inglesa, amplamente divulgadas pela televisão local e internacional, mas o desenvolvimento de uma sofisticada sátira a certas situações. Em relação à Arte Pop, a fala de Greenaway é bastante ambígua, já que é o mesmo movimento que irá abrir as portas para os artistas de sua geração, e a ele mesmo, para o caminho da liberdade formal e temática.

<sup>76</sup> ALLOWAY, L. The development of British Pop. 1966. p.57.

visualmente seus filmes. Deste modo, uma parcela da Arte Pop, à revelia do final de seu depoimento acima, introduziu-se de forma decisiva em sua arte por meio de pinturas que mesclavam inscrições verbais com signos visuais, colagens e em seguida filmes experimentais com destacado trabalho na imagem e também um apego com a palavra articulada em sua dimensão narrativa.



Figura 2: *The murder of Rosa Luxemburg*, 1960, R.B. Kitaj

Embora tenha formação como artista plástico, o cinema sempre pautou as atividades profissionais de Greenaway. Assim que saiu da faculdade, fez crítica de cinema, trabalhou para o BFI (British Film Institute) como terceiro assistente de montagem e depois foi contratado pelo Central Office of Information (COI), trabalhando inicialmente como montador e posteriormente como diretor de filmes,

desde meados da década de 60 até a década seguinte. O COI é um órgão de propaganda do governo britânico que forma parte do Ministério da Informação, responsável pela elaboração de documentários sobre o modo de vida britânico nos mais diversos segmentos tais como saúde, transporte, educação, agricultura, defesa, segurança etc. O órgão foi estabelecido após 1946 com o intuito de promover a cultura britânica, principalmente em antigas colônias, sua origem remonta ao GPO (General Post Office) e a figura do diretor John Grierson e seus clássicos *Drifters* e *Night mail*. Além de Grierson e Greenaway, realizaram filmes para o órgão cineastas como Humphrey Jennings, Alfred Hitchcock, Len Lye, Graham Greene dentre outros.

Como órgão de propaganda do governo surgido para disseminar um repertório vasto de assuntos diretamente relacionados com a Grã-Bretanha ao redor do mundo, o COI atendia a um protocolo conservador que almejava propagar, em última instância, a idéia de nação pela valorização da cultura forjada nos gabinetes oficiais e a transformação disso em filmes didáticos abrangendo os mais variados temas ligados ao universo britânico. A formação da instituição enquadra-se no conjunto de medidas que visavam a sustentação do nacionalismo conservador e representava uma nova guinada, ou um colonialismo tardio, procurando atingir o imaginário em antigas colônias<sup>77</sup>.

Constam sete filmes preservados pelo COI e que trazem a direção de Greenaway. São eles: *Terence Conran*, famoso designer, dono e idealizador das lojas Habitat; *Zandra Rhodes*, uma estilista conhecida internacionalmente; *Beside the sea*, que faz parte da série “Sea in their blood” e apresenta a multiplicidade de elementos envolvidos com os recursos marinhos; *Eddie Kidd Wonder Kid*, um motoqueiro notabilizado por suas proezas acrobáticas com o veículo; *Women artist* apresenta de forma resumida a importância de artistas mulheres que trabalham com arte em distintos momentos históricos; *Leeds Castle* documenta um evento de moda

---

<sup>77</sup> O órgão ainda sobrevive e hoje cumpre mais a função de preservação de farto material audiovisual sobre a Grã-Bretanha.

no famoso castelo inglês; *Cut above the rest* registra as facilidades tecnológicas na indústria de calçados em couro.

*Zandra Rhodes* e *Terence Conram* destacam-se pela forma pouco usual com que lidam com a biografia no território audiovisual. Tanto em um como em outro, Greenaway opta por uma montagem que oscila entre a aceleração e a lentidão, fazendo uso também de enquadramentos, cores, angulações, jogos com a estaticidade e dinamicidade para colocar em relevância os produtos de ambos, ou seja, de um lado a indumentária e de outro o design elaborado para diversos contextos. Greenaway busca dar relevância aos produtos criados, encontrando uma visualidade eficaz e particularizada. *Beside the sea* é o filme mais ousado de sua passagem pelo documentário oficial. Nele desenvolve-se um contínuo processo de listagem, classificação e reenquadramento por meio de montagem acelerada e utilização da voz-over que se aproxima bastante de sua produção de vanguarda e preserva elementos de sua estética particular.

O período em que trabalhou na montagem de documentários e depois na direção dos mesmos foram decisivos para a aprendizagem do cinema como linguagem. O que se seguiu dessa vivência foi a recusa a qualquer forma de realismo, pois um dos aspectos que Greenaway acentua de sua experiência institucional é a arbitrariedade com que dados eram manipulados, reinando a discursivização ininterrupta em nome de uma verdade imposta. Apesar do caráter conservador que norteia as produções, esses filmes feitos durante a década de setenta foram importantes laboratórios para Greenaway nos momentos em que pode exercer sua criatividade sobre motivos, aparentemente, desinteressantes do ponto de vista da criação. Essa experiência como documentarista se desdobrou na maneira como os filmes de ficção se articularam, principalmente pela preservação, de forma irônica, na maneira de se expor um determinado assunto, da imposição de um certo tom de verdade, da constante voz-over e, principalmente, da manipulação e inscrição textual de dados e estatísticas.

Essa vivência reverberou ao longo de sua obra e acredito ser decisiva para aquilo que defino como a voz ensaísta do diretor em sua relação próxima com a

literatura que não se restringe ao diálogo com obras canônicas, mas se inserem num procedimento que busca construir narrativas a partir da inscrição formal do gênero ensaio, híbrido em sua natureza, oscilando entre a literatura e a filosofia.

Para Platinga<sup>78</sup>, a função central do documentário é oferecer informação por meio de explicação, observação ou exploração de um determinado fenômeno. Creio haver, em seus filmes, a conjunção desse processo de investigação que parodia a forma do filme documentário, gerando um tipo de ficção que conflita entre ficção e a não-ficção, daí o tom ensaísta forte, que parece cumprir um programa de elucidações e de contradições, que preserva um acentuado tom subjetivo em sua enunciação. E isso se estabelece de maneira acentuada nos filmes da primeira fase, no período em que Greenaway realiza filmes experimentais.

Seguindo a proposição de A.L. Rees (1999), tratarei indistintamente os termos vanguarda e experimental, no entanto, pode-se divisar que o primeiro carrega de forma mais acentuada a atitude de resistência e o desejo de inovação em toda esfera artística desde o modernismo do começo do século XX e o segundo têm-se se firmado mais no campo da realização cinematográfica e videográfica após a explosão criativa dos anos 50 e 60, em que se nota o aparecimento de expressões artísticas com contornos diferenciados da cena européia antes da 2ª Guerra Mundial, tais como as formas mito-poéticas (Maya Deren, Kenneth Anger), o cinema *underground* (Andy Warhol, Grupo Fluxos), o cinema estrutural/materialista (Stan Brakhage, Peter Gidal, Malcom Le Grice, Hollis Frampton). Adiante, falarei um pouco sobre essa última vertente e sua relação com Peter Greenaway.

Em sua gênese, a idéia de vanguarda se estende amplamente à esfera artística em todo o território da criação e vincula-se diretamente, num primeiro momento, às rupturas do modernismo em que o cinema como meio de realização, caracterizado pelo movimento das imagens, era mais um dispositivo a ser explorado na construção visual. Partindo do método cubista que potencializou as investigações de Cézanne rumo à abstração, o cinema como expressão moderna era trabalhado principalmente em função da afirmação de sua autonomia em relação à literatura e ao teatro que

---

<sup>78</sup> PLATINGA, C. *Representation in Nonfiction film*. 1997.

influenciavam fortemente o cinema narrativo dos primeiros tempos. Daí as experiências dos anos 20 e 30 do impressionismo francês, do próprio cinema cubista, do futurismo e do dadaísmo centradas em forjar imagens voltadas para as distorções, exploração de distintos pontos de vista dos objetos, na geometrização das formas.

P.Adams Sitney<sup>79</sup>, ao discorrer sobre o modernismo e o cinema, buscando pontos de intersecção entre a produção literária e cinematográfica, enxerga duas antinomias que orientam seu trabalho de análise e que são esclarecedoras para o entendimento da maneira como se desenvolvem certos procedimentos da estética de Peter Greenaway, que carrega em seu início certos traços do modernismo tardio. Segundo o autor, a primeira antinomia estaria centrada na *inovação*, trata-se de uma postura em que o “artista modernista busca nos grandes trabalhos da tradição estruturas irredutíveis que podem suportar novos trabalhos. Essa atividade criativa em um meio artístico, conseqüentemente, tende a elevar, prolongar e discernir o que é mais durável historicamente num determinado campo de realização. Ao mesmo tempo, o artista modernista defende uma posição na história e reivindica por liberdade criativa realizando trabalhos que agressivamente asseveram sua autonomia”<sup>80</sup>.

Isso leva o artista a se fixar, freqüentemente, em determinados esquemas de *isolamento, negação, amplificação e paródia* e uma vez que “um elemento estilístico, genérico ou sintático foi isolado, ele se torna a matriz para a geração de novos trabalhos”. Como veremos ao longo do trabalho, é comum a Greenaway a regressão a expressões artísticas do passado, o que inclui um mergulho às formas de representação locais, seguida de um trabalho de re-elaboração que dão uma nova roupagem às referências, principalmente, pictóricas, enviesadas pelo tom paródico.

A antinomia da *visão* constitui o segundo aspecto que norteia seu trabalho. Escrito anos após sua obra célebre *Visionary Film – the American Avant-Garde*, de 1974 em que delineou os aspectos conceituais e históricos da vanguarda

---

<sup>79</sup> *Modernism and montage*. 1990, p.1-2.

<sup>80</sup> *Idem*, p.2.

cinematográfica americana dos anos 50 e 60, ele verifica um acentuado apreço à *visão* por parte dos modernistas, sendo um lugar privilegiado de percepção e de revelação tanto para a literatura, como para o cinema, mas ao mesmo tempo esse interesse acentuado dos artistas com o visível lida com o culto à “opacidade e questiona a primazia do mundo visível”. Nessa segunda antinomia, Sitney ainda observa que diante da busca pela autonomia da criação que assume a inauguração pela mito da primeira visão, estabelece-se, inversamente, o reconhecimento de “(a) inelutáveis traços do processo pictórico na linguagem e (b) da tendência a responder com a dupla articulação verbal e visual à pura abstração da imagem.”. E assim conclui que uma “dimensão fascinante do modernismo é sua aparente necessidade de manter produzindo alegorias dessas antinomias fundamentais”<sup>81</sup>.

As antinomias que Sitney desenvolve auxiliam-nos a buscar nas obras modernas, nos universos particulares do cinema e da literatura, os campos de tensão apontados. As questões que os filmes da primeira fase de Peter Greenaway lançam em relação à inovação e à visão se articulam de um modo interessante. Assim como os artistas estudados pelo autor, Greenaway busca referenciais do passado, isso se dá, nessa primeira fase, pelo o vínculo com os tradicionais gêneros da natureza-morta e paisagem da pintura. Mesmo com o propósito de criar imagens que reverberam as questões estéticas de seu tempo, em que convergem influências contemporâneas, como a Arte Pop britânica e a *Land Art*<sup>82</sup>, há a explicitação do diálogo com tradição da história da arte inglesa, o que destitui a necessidade de forte radicalização na composição das imagens, haja vista certo esmaecimento da necessidade de ruptura que ensejou a vanguarda do começo do século. Em relação à visão, os filmes divergem das obras que marcaram a vanguarda americana, onde a experiência do primeiro olhar tinha uma força de revelação. Prevalece nos filmes, a necessidade da construção do material visível, daí a influência marcante do cineasta

---

<sup>81</sup> Idem, p.2.

<sup>82</sup> Na análise dos filmes, no final deste capítulo, explicitarei os principais componentes desse movimento e sua influência direta nos filmes de Greenaway.

Hollis Frampton<sup>83</sup> que inspirou Greenaway a articular palavra e imagem de forma que a conjunção de ambos criasse um jogo estrutural conflitivo e o que irá diferenciar sua obra é a permanência da narrativa, o que parecia ser uma postura a ser evitada nos filmes de vanguarda da mesma época.



Figura 3: Imagens de *Zorns Lemma*

Voltemos a Rees. Ele realiza um importante mapeamento do cinema de vanguarda no século vinte, centrando-se nos contextos europeu e norte-americano. Ao estudar filmes, diretores e movimentos vinculados à vanguarda, ele se interessa por obras que circulam à margem da indústria e que tem o mesmo status da pintura, da escultura, da literatura, enfim de formas canônicas de representação artística da qual o cinema industrial geralmente não é vinculado.

Mais preocupado em problematizar o cinema de vanguarda/experimental que encerrá-lo numa definição, Rees pontua os aspectos centrais e as questões direta e indiretamente envolvidas no assunto, compondo simultaneamente uma apresentação do fenômeno e sua teorização. Assim, a existência da idéia de cinema de vanguarda abrange cineastas inovadores à margem do cinema comercial, público restrito para

---

<sup>83</sup> Hollis Frampton era norte-americano e um dos grandes realizadores da vanguarda de vertente estrutural. Assim como Michael Snow e George Landow, também norte-americanos, utilizava sistemas, números e linguagem. Seu filme *Zorns Lemma* (1970) – o título provém da matemática e refere-se a um ‘axioma de desordem’ – é baseado no número 24, relacionando o tempo de projeção do fotograma com letras do alfabeto romano (sem o ‘w’ e o ‘y’). Trata-se de uma estranha conjunção de fragmentos narrativos extraídos de uma gramática americana que ensinava o alfabeto relacionando letras e passagens da Bíblia, imagens serializadas, estáticas e em movimento e repetições. Esse filme influenciou de forma marcante o cinema de Greenaway, principalmente no seu período experimental, com repercussões nos longas-metragens, inclusive em *A última tempestade*.

os filmes, reação contrária às formas estabelecidas de composição artística, busca por modos particulares de visão (a querela entre o cinema intelectual de Eisenstein e o cine-olho Vertov), cinema de resistência política envolvendo minorias segregadas, orçamentos reduzidos e obras de caráter individual, filmes vinculados com gêneros tradicionais da pintura como a paisagem, a natureza-morta e o auto-retrato, inclusão no debate entre modernismo e pós-modernismo, influência na produção comercial, ênfase no visual sobre o verbal, a idéia do choque e da provocação<sup>84</sup>.

O fato de Greenaway ter começado a fazer filmes em Londres, na década de sessenta, acentua as características experimentais do material da primeira fase, pois o ambiente em que circulava foi palco de importantes realizações nos âmbitos mencionados, em que se destacaram, principalmente, artistas como Malcolm Le Grice e Peter Gidal<sup>85</sup>, responsáveis diretamente pela formação local de uma cooperativa de cineastas independentes (London Filmmakers Co-operative - LFMC), tendência que já tinha começado em Nova Iorque e se espalhou posteriormente para outros lugares da Europa.

O filme estrutural propunha que a formatação dos materiais filmicos - luz, tempo e revelação – poderia criar uma nova forma de prazer estético, livre de simbologia ou narrativa. Tipicamente, havia uma combinação mútua de controle (por exemplo, posicionamento da câmera, número de fotogramas, exposição, repetição) com acaso (eventos imprevisíveis que podem ocorrer durante a filmagem). Sitney<sup>86</sup> especificou quatro características do filme estrutural: câmera fixa, flicagem, looping e refilmagem de filmes projetados. Poucos filmes estruturais reuniam todas essas características e alguns deles (por exemplo, *La Région centrale*, de Michael Snow) não possuía nenhuma. A questão central do conceito era distinguir um direcionamento específico

---

<sup>84</sup> RESS, A.L. *A history of experimental film and video*. 1999, p. 1-4.

<sup>85</sup> GIDAL, P (org.). *Structural film anthology*. 1976; Gidal, P. *Materialist film*. 1989 e Le Grice, M. *Abstract film and beyond*. 1977.

<sup>86</sup> P.A.Sitney foi o responsável pel termo ‘filme estrutural’.

de um amplo campo formal do cinema [compressão do vínculo com o conteúdo, uma forma projetada para explorar as faces do material...]<sup>87</sup>

Le Grice e Gidal foram os líderes do movimento estruturalista/materialista britânico, interessados na articulação conjunta entre teoria e prática, desenvolvida em artigos e manifestos fortemente impulsionados pela visão estruturalista, conjugada a uma atitude política de inspiração marxista. Os filmes do grupo compunham-se de imagens que beiravam a abstração, preocupavam-se em explorar o material ou o dispositivo do cinema (o fotograma, a zoom, o som, o foco etc.), parodiar gêneros e quadros canônicos da história da arte.

Ao contrário de muitos artistas que começaram na mesma época e tiveram a carreira impulsionada pela experiência em determinados grupos de vanguarda, tendo a cooperativa como órgão de produção, exibição e distribuição, Greenaway desde o início seguiu seu próprio caminho, mantendo-se atento aos acontecimentos na cena artística e, ao mesmo tempo, lançando as bases para seu trabalho posterior que, desde então, possui um apelo visual intenso e não abre mão das possibilidades oferecidas pela ficção narrativa.

Precisamente, começou a fazer filmes aos vinte e quatro anos, em 1966, realizando os curtas *Train* e *Tree*, filmes que não são exibidos publicamente por exigência do próprio artista, porém seus trechos podem ser vistos em *The Falls* (1980). Compõem-se imagens captadas em 8 mm onde já prenunciam a exploração da paisagem como tema recorrente e investimentos centrados na composição estrutural da imagem prezando, sobretudo, a repetição de elementos mínimos nos temas tratados.

Enfim, trata-se de uma obra que sempre buscou se expandir em vários meios, percorrendo possibilidades de realização com a palavra, com os sons e com as imagens em suas interconexões. A rede intertextual construída se dá de forma rizomática, pois se verifica, continuamente, além do intertexto que recupera extratos

---

<sup>87</sup> REES, A.L. 1999, p. 74.

de um referencial artístico e cultural demarcado, o prolongamento de um trabalho em outro, numa rede criativa e infinita: a utilização de seus quadros em filmes, a recorrência aos personagens Tulse Luper, Van Hoyten e Cissie Colpits, o reaproveitamento de material de filmagem. Esses aspectos apontam para a existência de um depurado olhar semiótico do próprio artista que se apropria do fenomenológico, de representações da cultura e da recriação de seus trabalhos para plasmá-los em unidades significantes, em dispositivos de naturezas distintas.

Praticamente desconhecidos do grande público brasileiro, os curtas e média metragens, em sua maioria, foram exibidos em duas grandes retrospectivas, em São Paulo e no Rio de Janeiro, em 1998. *Intervals* (1969), *H is for house* (1973), *Windows* (1975), *Water Wrackets* (1975), *Dear Phone* (1977), *A walk through H* (1978), *Vertical Features Remake* (1978) e *The Falls* compõem o legado dos primeiros filmes que analiso<sup>88</sup>. Todos foram executados com baixíssimo orçamento e seguindo a tradição da vanguarda circularam de forma marginal e, posteriormente, passaram a ser exibidos em lugares oficiais como museus e nos circuitos das grandes exposições e retrospectivas sob a tutela de Greenaway.

*Intervals* foi o primeiro filme de Greenaway a ganhar distribuição e é feito de uma perspectiva estrutural, paralelo aos filmes de Malcom Le Grice, Peter Gidal e Hollis Frampton com suas repetições de seqüências, variações no ritmo da montagem e uma trilha sonora que contrasta dramaticamente com a imagem.

A câmera fixa capta imagens de fachadas, paredes, publicidade, uma barbearia e um açougue, com as imagens em preto e branco e não retratam os cartões postais de Veneza. O plano sonoro é composto de ruídos e uma voz que balbucia o alfabeto. Do material preservado e disponível, este é o filme mais abstrato de Greenaway, na medida em que abre mão da narrativa ficcional e se vale basicamente do trabalho de repetição, diferentes pontos de vista da imagem, movimentos no interior do plano e da relação arbitrária entre palavra e imagem.

---

<sup>88</sup> Outros filmes do mesmo período são *Revolution* (1967), *5 Postcards from capital cities* (1967), *Erosion* (1971), *Water* (1975) e *Goole by numbers* (1976)



Figura 4: Imagens de *Intervals*

*H is for House* mantém o tom fragmentário na seqüência das imagens. São planos estáticos da paisagem rural inglesa em que a câmera capta imagens de uma casa de campo, em Wardour, na orla de Wiltshire-Dorset, a mesma locação para *Windows*. Greenaway, sua primeira mulher e sua primeira filha Hanna foram passar um final de semana no lugar e o fato de a criança estar começando a falar motivou-o a realizar o filme associando o aprendizado das primeiras palavras, dentre outras relações, com os elementos visuais que o lugar oferecia.

Três vozes *over* se mesclam da seguinte forma: Colin Cantlie, narrador que aparecerá em outros filmes, conta a trajetória de um ornitólogo que se retira para o campo, Peter Greenaway e Hanna pronunciam nomes relacionados com as letras do alfabeto. Simultâneas às expressões verbais, as imagens registradas pela câmera mostram ações cotidianas como uma mulher e uma criança (esposa e filha de Greenaway) tomando café da manhã, o passeio de um gato sobre a mesa, cenas da paisagem, árvores, frutas, o descanso, a leitura, objetos etc.

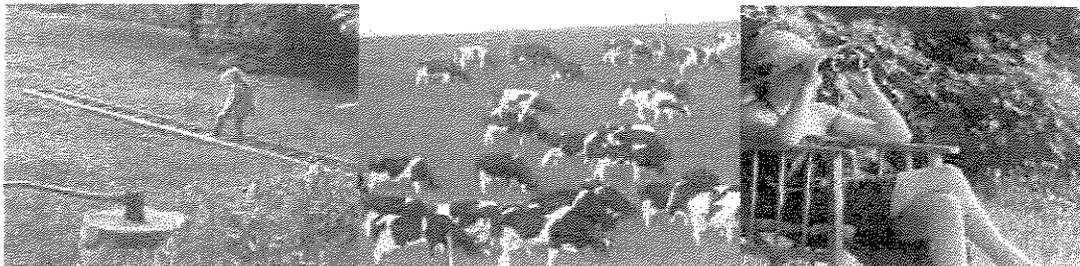


Figura 5: Imagens de *H is for House*

O filme, em sua estrutura fragmentada e híbrida, lança mão de duas construções narrativas, uma caracterizada pela sucessão temporal de relações entre letras e nomes e outra assume estrutura mais convencional contando o processo de isolamento do ornitólogo. Ambas confluem para o mesmo espaço, a casa de campo, e na sucessão de planos estáticos das figuras acima mencionadas o filme dialoga com a pintura de paisagem, com o gênero natureza-morta e aponta também para o diálogo com o filme-diário, pela reconstituição de passagens de uma experiência vivida pelo próprio artista.

*Windows* foi concebido como exercício narrativo a partir de fatos reais lidos em nota de jornal sobre mortes trágicas, por defenestração, de prisioneiros políticos da África do Sul. O filme se compõe de planos estáticos de janelas da mesma casa de *H is for house* e uma voz *over* (o próprio Peter Greenaway) relata os acontecimentos trágicos sobre as mortes de trinta e sete pessoas que saltaram, foram empurradas ou acidentalmente caíram de janelas e morreram. Na trilha sonora é apresentada a composição 'The hen', de Rameu, executada em cravo. Mesmo de forma sintética, Greenaway preocupa-se em criar estratégias discursivas artificiais para o relato do acontecimento e, então, utiliza números e sistemas de classificação para que o discursivo se imponha ao narrativo.

Os personagens são divididos em crianças, adolescentes e adultos (7 crianças com menos de 11 anos, 11 adolescentes com menos de 18 anos, 18 adultos com menos de 71 anos e 1 homem com mais ou menos 103 anos). Do local de onde pularam não há totalização precisa sendo que 5 crianças, 4 adolescentes e 3 adultos caíram das janelas dos quartos. As causas das mortes são as mais variadas: das 7 crianças, 6 caíram por acidente e 1 por infanticídio; dos 11 adolescentes, 3 cometeram suicídio, 2 foram acidentes, 2 estavam bêbados, 1 foi empurrado, 1 estava insano, 1 pulou por aposta e outro experimentava um pára-quedas; dos 19 adultos, 2 pularam deliberadamente, 4 foram empurrados, 5 sofreram acidentes, 1 estava sob efeito de alucinógeno e achava que podia voar. Sobre suas profissões, no conjunto dos adolescentes 2 eram bancários, 2 desempregados, 1 casado, 1 limpador

de janela e 5 estudantes de aeronáutica; já os adultos 1 era comissário de bordo, 2 políticos, 1 ornitólogo, 1 vigia e 1 costureira.

Quanto ao tempo dos acontecimentos tem-se: 19 mortes no verão, antes do meio-dia, 8 em tardes de verão e 3 durante o inverno. O ornitólogo, o pára-quedista e o sujeito sob efeito de drogas morreram em noites de primavera e “em abril de 1973, a costureira e o estudante de aeronáutica que tocava cravo pularam de uma janela desta casa em um pé de ameixa”. Os esquemas classificatórios adotados permitem detectar personagens, tempo, espaço, ação – elementos sem os quais não se constrói uma narrativa, no entanto a maneira como se apresentam dissolvem qualquer possibilidade de estabelecer o sentido de forma convencional e se revelam como artifício que perturba pelo excesso de organizações numéricas.

Do ponto de vista plástico, os planos estáticos privilegiam contrastes entre luz e sombra, realçam o tratamento da cor, elaboram-se como quadros vivos filiando-se novamente ao gênero natureza morta, consagram a beleza da paisagem inglesa e da arquitetura do século XIX, enfim, como afirma Greenaway: “Eu elaborei isso [sobre os fatos reais] numa ficção, tentando encontrar todas as possíveis razões porque alguém poderia cair de uma janela, e a comprimi em três minutos e meio e localizei esses fatos horrorosos contra uma paisagem idílica para criar ironia e paradoxo. Eu acho que o filme sintetiza tudo que eu tenho feito desde então: ele é sobre estatística, é bastante eclético, tem um uso lírico da paisagem, é sobre morte – quatro características que tem permanecido comigo desde então”<sup>89</sup>.

*Water Wracktes* é uma narrativa condensada sobre as mortes de um hipotético clã medieval, sendo todos os homicídios relacionados diretamente com a água. Greenaway ficou fascinado com a leitura de *O senhor dos anéis*, de J.R.R. Tolkien e resolveu criar um filme em que imagens da água em seus mais distintos movimentos e configurações na natureza pudessem servir de substância expressiva para uma narrativa imaginária e ocorrida numa espécie de tempo mítico. Os planos

---

<sup>89</sup> REDDISH, L.(Org.) *The early films of Peter Greenaway*. 1992, p.05.

estáticos exploram a luminosidade das paisagens aquáticas e no nível sonoro a voz *over* relata os acontecimentos, intermediada pela música minimalista de Brian Eno.

Embora a beleza da composição dos planos, o ritmo contínuo oferecido pela montagem e a escolha da música instrumental favoreçam a criação de uma atmosfera idílica, o filme não amalgama os planos verbais e visuais, resultando em dois universos paralelos que fogem das realizações mais ousadas do diretor que consegue unir verbal e visual de forma conflitiva e criativa.

*Dear Phone* foi elaborado como trabalho de conclusão de curso de bacharelado em Theory Film, no British Film Institute. Rodado em câmera fixa, o filme se estrutura da seguinte forma: 1) são mostradas cabines de telefones com realce para a locação, a luminosidade, o posicionamento da câmera, a relação das cabines com o entorno; 2) as seqüências das cabines são intercaladas com mensagens escritas que contam pequenas narrativas, todas reproduzidas no plano sonoro e se relacionam diretamente com o uso de telefones; 3) o plano sonoro também é composto de sons ligados diretamente ao uso do telefone como sinal de chamada, sinal de ocupado, voz de telefonista, linha cruzada, além de voz *over*.



Figura 6: Imagens de *Dear Phone*

Novamente se estabelece referência entre as imagens e a pintura de paisagens e como se percebe, trata-se de um motivo recorrente em seu primeiro momento. Neste sentido, o uso da tradição se articula duplamente: pelo apego ao gênero paisagem que se estabeleceu de forma vigorosa na história da arte inglesa e pelas

imagens de cabines de telefone, cartão-postal das cidades britânicas, sendo seu uso a evidência de apego com signos da cultura local.

As 14 narrativas apresentam episódios em que personagens masculinos se envolvem de maneira profunda com telefones. Cada relato apresenta determinado personagem cujas iniciais são as letras H e C (Hiro Candici, Hirus Canditi, Harry Contintino, Harrin Constanti, Hiro Contenti, Harold Constance, Hirohito Condotieri, Hirt Constantino, Henry Clement, Harry Contence, Harry Contento, Howard Contentin, Henry Constantin, H.C.) e são casados com Zelda. O último personagem recebe apenas as iniciais e estabelece um elo de ligação com os demais, funciona como arquétipo, como construção textual que agrega tanto a fixação por telefones e também como elemento que justifica as mensagens escritas.

Abordando temáticas como a comunicação, acidentes cotidianos, mentira, troca de favores, exploração do trabalho, agressão, escatologia, masturbação, falsificação, obsessões, golpes, guerra dos sexos, fixação pelo mar, neuroses, morte, entretecimento, o ato de escrever cartas etc. aparecem nos micro relatos. Como em *Windows*, Greenaway faz um exercício narrativo tomando aspectos particulares e expandindo-os em seus limites.

*Intervals* e *Dear Phone* assemelham-se aos outros filmes pelo desenvolvimento da repetição formal da escolha do tema visual em que as imagens vão se distinguir pelas variações na angulação, na luminosidade, no distanciamento e na aproximação do tema tratado, esse movimento progride à medida que avança a narração em *over*, sendo que o primeiro filme incorpora uma estrutura mais fragmentada na apresentação do conteúdo verbal e o segundo reúne micro-relatos próximos à estrutura lacônica do conto literário. Os dois filmes recorrem à paisagem urbana, traço que os distingue dos demais filmes do período centrados na captura de imagens do campo, esse último traço assinala um aspecto de diferenciação da poética experimental de Greenaway, como registrou Amy Lawrence<sup>90</sup>:

---

<sup>90</sup> LAWRENCE, A. *The films of Peter Greenaway*. 1997, p.06.

Comparado às obsessões urbanas de outros cineastas ingleses (desde Grierson nos anos 30, passando pelo realismo ‘Kitschen sink’ dos anos 60, até Stephen Frears, Mike Leigh e Alan Clark nos anos 80), os filmes de Peter Greenaway nascem da paisagem rural britânica, um cenário inseparável da história, da política, da cultura, da identidade e da arte britânicos. Ao evocar o trabalho de artistas da paisagem, os curtas-metragens acenam para idílicas e nostálgicas imagens britânicas dentro de uma engenhosa exposição da tentativa do homem de ‘ler’, interpretar e organizar a natureza com uma série de cercas, mapas e narrativas impostas à terra.

Seguindo esse raciocínio, *Water Wickets*, *H is for House* e *Windows* assinalam de forma contundente o movimento do olhar para um passado mítico encarnado na adoração da representação da vida bucólica e na rejeição da criação vanguardista radicalizada pela conturbada vida urbana em seus signos junkies, nas guerrilhas políticas, nos filmes feministas, na cena punk, nas abstrações mitopoéticas, enfim, há uma negação tanto da estética *underground* inaugurada por Andy Warhol na década anterior que repercutiu na vanguarda britânica, como nos longas radicais de Jean-Luc Godard que colocavam em circulação, no amplo horizonte do cinema, as vozes dissidentes de minorias num cenário de mudanças. A herança desses gestos radicais reside na criação a partir da vibração da plástica do cinema conjugada à palavra que deixa de ser ponto de partida para a narrativa ilusionista, sendo organizada como elemento de sentido em jogos estruturais, conforme a descrição dos filmes.

Ao colocar no centro da imagem referenciais do passado, como a bela casa Vitoriana em *H is for House* ou as imagens “cartão postal” das cabines telefônicas ou mesmo a referência à Idade Média em *Water Wickets*, Greenaway não estaria atendendo a um programa conservador de reafirmação dos símbolos nacionais tal como acontecia nos órgãos oficiais de fomento à cultura em face a um clima instável diante dos índices de inconformismo e de sede de ruptura? Difícil responder, embora a permanência do tom irônico e a continuidade da paródia que marca a diferença sejam sérios elementos a serem levados em consideração, evidentemente ressaltadas

por um olhar que preza o artifício, as relações intertextuais. Penso, sobretudo, que o diretor seguiu outros caminhos, realizou outras mediações, não menos radicais.

Esses filmes são importantes laboratórios para seu exercício criativo, como Greenaway disse “antes de tudo, aqueles filmes foram criados pela câmera. Eu saía e encontrava os planos de acordo com a composição que me surpreendia, me excitava ou me deleitava; depois, voltava com todo aquele material amorfo e estruturava-o na sala de montagem”.<sup>91</sup> A partir de *A Walk Through H* os filmes deixaram de ser montados, filmados e produzidos unicamente por Greenaway e ao serem elaborados com orçamentos externos valeram-se de colaboradores e profissionais que deram outra roupagem às obras. Importante ressaltar que se realiza um deslocamento na concepção da imagem que passa a ser constituída pelo processamento de fontes visuais que vão além do registro de fragmentos da realidade, notadamente temas pastoris, e incluem desenhos e quadros do diretor, além da apropriação de imagens de terceiros encontradas em jornais, feiras, material de arquivo etc. Isso enseja um questionamento no estatuto das imagens elaboradas, haja vista a hipertrofia da informação a que somos acometidos. Algumas crenças do artista já haviam, de certa forma, sido estabelecidas no território da imagem em movimento, passíveis de serem tratadas como marcas de sua assinatura em seu vínculo com a noção de cinema experimental. Vale dizer, portanto, que temos a partir de então o surgimento de uma nova potência firmada pela combinação de três aspectos que irão se desdobrar nos filmes posteriores: o artifício, a autoria e o excesso.

---

<sup>91</sup> Idem, p.10.

## 2.1 Afinal, quem é Tulse Luper?

Os filmes *A Walk Through H*, *Vertical Features Remake* e de *The Falls*<sup>92</sup> não foram realizados intencionalmente como uma trilogia, embora o inter-relacionamento pelas associações formais intensifiquem o diálogo de um filme com outro. Dessa maneira, desenvolvo uma análise centrada nos procedimentos de tradução intersemiótica, buscando especificar o que os dois primeiros filmes realizam nesse âmbito e suas projeções no longa-metragem *The Falls*, tendo como fio condutor a presença debutante de Tulse Luper no cinema de Greenaway, funcionando como um condutor interno das narrativas e que metaforiza a imagem do autor.

Centrada nas relações entre pintura e cinema em Peter Greenaway, Magali Arriola propõe uma atenta observação do ordenamento plástico da imagem, para em seguida adentrar na desarticulação de seu vocabulário cinematográfico. Desta maneira, seguindo o direcionamento do próprio Greenaway, ela secciona a obra em quatro categorias: “as obras que somente remetem a elas mesmas; aquelas que revelam as etapas que levarão a um filme; os quadros que estruturam alguma obra filmica e, por último, os que prolongam a reflexão levada a termo em algum de seus filmes”. Nessa terceira categoria os filmes são marcados pelas fortes associações entre texto e imagem, com tom predominantemente reflexivo, e nela incluem-se os filmes que selecionei<sup>93</sup>.

---

<sup>92</sup> Trata-se de um filme de três horas de ampla complexidade e sua última realização no horizonte experimental do cinema. Por opção de recorte metodológico, o filme não será analisado em sua totalidade, cabendo-me apenas o ofício de apontar algumas intersecções com os filmes citados.

<sup>93</sup> Da primeira categoria, aparecem as obras *Tides-Illustrated Water Papers Prologue* (homenagem às bibliotecas inundadas de Florença por meio de um jogo de transparência e imersão), *Head Text Series* (combinação de histórias a partir da ordenação das 26 letras do alfabeto, confrontando o registro visual e lingüístico), *In The Dark* (colagens entre texto e imagem em que toma os componentes básicos da linguagem cinematográfica: texto, ilusão, atores e audiência) e *Child Actors* (trabalho sobre arquétipos utilizando a fotografia de dois de seus personagens, Kracklite e Nagiko, confrontados com o retrato da Infanta Margarita e de um dos cavalheiros do quadro *El Banquete de los Oficiales de la Guardia Civil de Saint*

A organização espaço-temporal nessas obras coloca em evidência o crédito conferido ao cinema como meio apropriado para que as dimensões verbais e visuais da narrativa possam ser construídas artificialmente, sem qualquer vínculo com a estética realista. A conjunção entre a idéia de artifício e de cinema rompe radicalmente com a proposta baziniana da vocação realista do cinema e os preceitos da fenomenologia. Valho-me das definições de artifício expostas no livro *A anti-natureza*, de Clement Rosset<sup>94</sup> que apontam para uma crítica da idéia de natureza e aplicação da idéia de acaso:

---

*George*). Na segunda categoria o filme possui uma estrutura embrionária, são representações visuais planares que se servem de linguagem do cinema, funcionando como um filme virtual ou como esboços para a estrutura de algum filme. Fazem parte dessa categoria *The Tulse Luper Suitcase* (o personagem Tulse Luper é fictício e funciona também como alter-ego de Greenaway, nesta série intenciona-se rastrear o personagem desconstruindo elementos da narrativa cinematográfica), *55 Men on Horseback* (“os altos e baixos da corte amorosa...entre um hedonista alcoólatra e uma infeliz amazona”), *A Framed Life* (explorações cromáticas utilizando a moldura da tela). Essa segunda categoria tem importância nos desdobramentos da estética de Greenaway justamente por ele encontrar na pintura a forma de representação para o exercício livre da criação plástica, já que o cinema ainda obriga a execução dentro de padrões rígidos de enquadramento: “(...) as limitações que a moldura da tela impõe despertaram nele uma preocupação com a dramatização de seus enquadramentos, pois, enquanto o pintor pode adequar o formato das suas telas ao conteúdo da imagem e inclusive romper com as condicionantes bidimensionais e retangulares do quadro, as artes visuais e cênicas, na sua maioria, continuam dependendo dos seus limites e proporções”. Esse questionamento sobre os limites do quadro associam-se à negação da representação realista, um dos componentes que enfeixam a terceira categoria, caracterizada pela presença de quadros do diretor no interior de alguns filmes. Por último, tem-se a quarta categoria, em que o diretor realiza exposições e concebe livros a partir dos filmes prontos. Incluem-se um catálogo para *A última tempestade* e o livro *Prospero's Allegories* escrito após o filme, *Post e Post and Chairs* são reflexões que se estendem para além de *Afogando em números*, *Audience of Mâcon* é uma exposição sobre os personagens criados para o filme *O Bebê Santo de Mâcon*. Enfim, Greenaway transita na contemporaneidade com certo ímpeto, não se fixando em divisas como bem apresenta essa classificação. Ainda sobre a estética do artista britânico, conclui Arriola: “Após a gradual desaparecimento das fronteiras entre as artes, os filmes de Greenaway se tornam pictóricos e teatrais ou se transformam em alguma instalação; resgatam o conceito de obra de arte total ao mesmo tempo em que levantam questões quanto à natureza da imagem. Greenaway retoma o ideal artístico das vanguardas do ponto de vista de uma perspectiva pós-moderna ou, ao seu ver, maneirista, pois, para ele, o conceito de arte moderna não parece ter esgotado suas possibilidades de experimentação.” In: Arriola, M. Cinema e pintura: artifícios e ubiqüidades. 16-29

<sup>94</sup> ROSSET, C. *A anti-natureza*. 1973, p. 53.

Ao reino do acaso – onde nada é necessário e onde tudo é, em certo sentido, possível – pertencem tanto as eventualidades do querer humano como as espontaneidades da matéria. Artifício designa toda produção cuja realização transcende (e transgride) os efeitos de uma natureza; se concordarmos com a hipótese de que apenas o homem (e seu homólogo Deus) dispõe de tal poder, somente neste caso, artifício designará as produções humanas. Uma vez abolida a representação de uma natureza e concebida a capacidade do acaso em constituir todas as coisas existentes, o que era considerado como natureza ver-se-á investido de um mesmo poder de artifício que o homem: artifício não designa uma capacidade propriamente humana de designar objetivos e realizá-los, mas simplesmente a capacidade de realizar produções sem a ajuda de uma natureza. Assim concebido, o artifício controla todos os domínios da existência; e toda produção pode ser considerada como igualmente artificial no âmago de um mundo que não oferece à consciência nenhuma representação de natureza. Deste modo, a emoção poética diante das coisas aparece como êxtase diante do artifício: o mundo poético é essencialmente um mundo desnaturalizado – desnaturalizado, não no sentido de que, com o desaparecimento da idéia de natureza, foi apartado de um determinado número de características que nunca tinham sido suas.

Rosset defende a idéia de um pensamento artificialista que prevê uma experiência da desaprendizagem, uma guinada a partir do esquecimento das “redes de significação tramadas pelo costume e hábito”. Maria Ester Maciel relaciona as idéias do pensador aos territórios da literatura e do cinema, tomando como ponto de partida as projeções da obra de Borges no cinema de Greenaway, sobre esse última, declara: “ele não toma o artifício como adereço, invólucro, efeito de superfície – tal como aparece hoje no chamado cinema de entretenimento hollywoodiano ou nos pastiches literários do ‘pós-modernismo’ – mas como uma concepção estética, uma linguagem”<sup>95</sup>. Seguindo os passos de Rosset e sua idéia de *estética do artifício*<sup>96</sup> e

---

<sup>95</sup> MACIEL, M.E. Irrealidades virtuais. 1999, p.67

<sup>96</sup> “Por definição, todo empreendimento artístico separa-se da natureza e remete-se ao artifício para criar, isto é, para acrescentar um novo objeto à soma das existências presentes: a produção desse novo objeto, durante um outro concurso de circunstâncias físicas ou artísticas, aparece como infinitamente improvável. Nesse sentido, não há senão a

tentando delinear quais componentes de linguagem são potencializados pelos filmes, conforme sugestão de Maciel, passo a comentar os filmes.

*A Walk Through H* começa com um *travelling* frontal em que a câmera avança pelos corredores de uma galeria de arte e expõe a jornada imagética e imaginária de um personagem-narrador através de 92 mapas que começa e termina “Terça-feira de manhã, mais ou menos quinze para as duas da madrugada”. Ao apresentar os mapas a partir dos quais irá seguir viagem, conta que os mesmos foram dados a ele por Tulse Luper, numa segunda-feira, assim que soube o narrador estava doente.

Da narração temos vagas informações sobre a figura do personagem-narrador, sabe-se que ele passou muito tempo de sua vida no cômodo da frente da casa do avô, seu nascimento foi “bem” antes de 1953, ele tem “pelo menos” dois irmãos, dois deles tem “pelo menos” duas filhas e possivelmente um ou mais filhos. Ele tem “pelo menos” um tio que sobreviveu com a ajuda de sua esposa. Ele vive em uma casa que possui um porão e um sótão, o que sugere que a casa seja grande e velha. Ele é ao mesmo tempo casado, divorciado e viúvo e tem uma filha que é ao mesmo tempo uma adolescente e uma adulta, e um filho, provavelmente, um adulto. É sabido que o narrador é homem e, como já dissemos, está doente.

Trata-se de uma saga quixotesca, guiada por mapas que chegam, desaparecem e retornam, encontros e desencontros, caminhos obscuros e labirínticos. A viagem imaginária através dos mapas pintados por Greenaway contempla as superfícies em suas cores e formas abstratas e é intermediada por imagens de registro de pássaros. Uma atmosfera de mistério é criada nessa indecifrável jornada onde as figuras de pássaros reiteram o deslocamento contínuo e infinito. *H* é, ao mesmo tempo, o ponto de partida e de chegada e poderia ser a cidade de Hestergard, Van Hoyten ou o Hemisfério norte, dadas as associações com a letra H.

Ao final de um passeio que percorreu 1.418 milhas, a câmera retorna para a galeria de arte onde tudo começou e interrompe o movimento fechando o plano na

---

estética do artifício e, como Ravel, todos os artistas poderão dizer-se “artificiais por natureza”.(Rosset, 1999: p.87)

capa de um livro denominado “Some Migratory Birds of the Northern Hemisphere” (Algumas aves migratórias do Hemisfério Norte). Há ainda um subtítulo “It contains 92 maps e 1.418 birds em colour”, de autoria de Tulse Luper: realizou-se, assim uma peregrinação pela metáfora da criação em imagens em movimento.

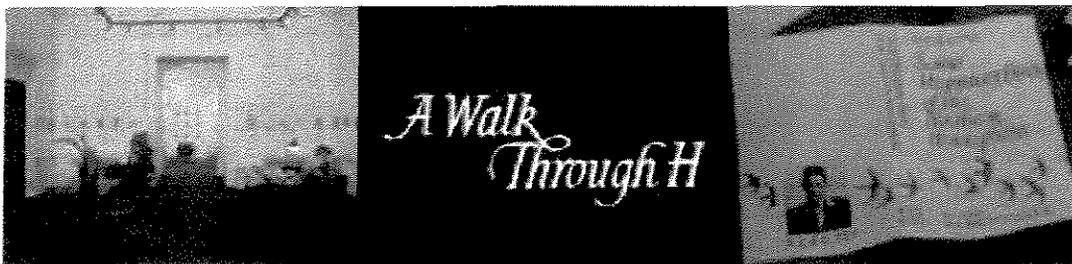


Figura 7: Imagens de *A Walk Through H*

A meu ver, o momento especial da viagem acontece no *Mapa de Amsterdã* onde narrador-personagem encontra Van Hoyten, um observador de pássaros como Tulse Luper. Trata-se de um encontro não apenas com essa figura que veremos em outros filmes, mas também da convergência da narrativa com uma Holanda cara ao universo imaginário de Peter Greenaway. Algo como uma fascinação que se prolonga na criação de Van Hoyten, presente em mais de um filme e na recorrência a certos pintores e estilos. Nesse sentido, Vermeer assume destacada importância, chegando, inclusive a influenciar o modo de composição visual em *Zoo – Um Z e dois Zeros*, recuperando-se a beleza e a precisão como o pintor trabalha com tons e cores e também a exatidão temporal na criação de instantâneos pré-fotográficos. A pintura holandesa, no gênero natureza morta,

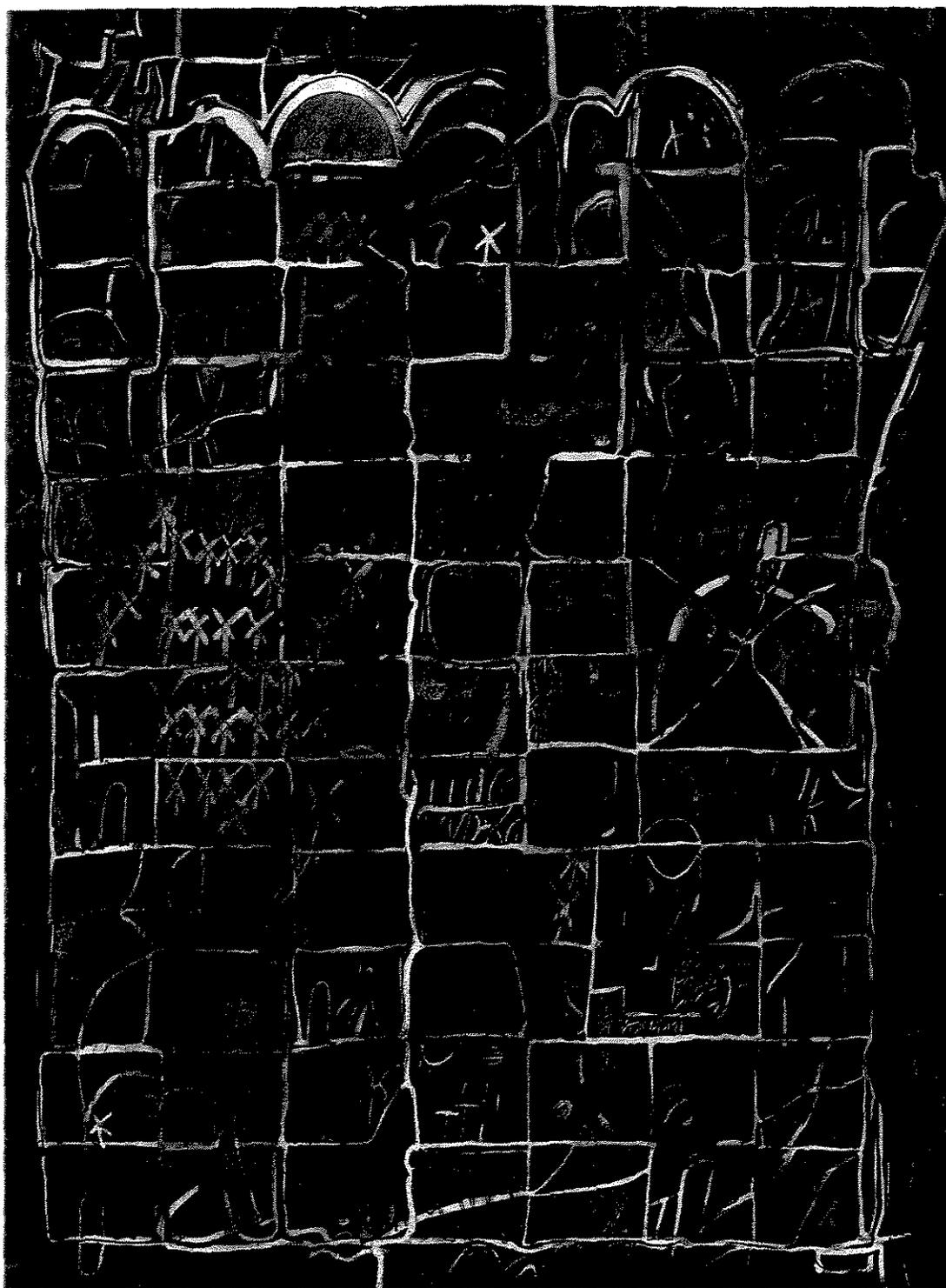


Figura 8: *O mapă de Amsterdam*

dos séculos XVII e XVIII se incorporou nos cenários de *O contrato do amor*, *Afogando em números*, *O cozinheiro*, *o ladrão*, *sua mulher e o amante*, além da recorrência aos pintores barrocos como Rubens, Frans Hals e Rembrandt. A forte relação com o país se materializou na mudança de Greenaway de Londres para Amsterdã, lugar em que vive atualmente.

*O mapa de Amsterdã* foi pintado em 1978, compõe uma seqüência importante em *A Walk Through H* e incorporou-se ao livro-catálogo *Papers*, publicado na França. Olhar esse quadro é ao mesmo tempo voltar-se para Greenaway pintor e traçar o filme, já que ele, originalmente compõe as imagens em movimento de *A Walk Through H*.

Trata-se de uma leitura pessoal de um mapa. Arte e ciência milenar, a cartografia codifica espaços terrestres nos limites planares de um mapa. Pontos, linhas, cores, formas abstratas (outrora figuras mitológicas), inscrições verbais, escalas, traçados horizontais e verticais são componentes desse sistema semiótico. Greenaway, neste quadro, olhou preliminarmente o mapa de Amsterdã que, além dos componentes essenciais, contém as indicações dos canais que caracterizam a cidade. O resultado é uma tradução entre sistemas visuais em que se preserva a arbitrariedade que caracteriza o traçado cartográfico e o pictórico.

Nesse sentido, o quadro explora principalmente a superfície da tela. Sobre um fundo preto manchado emergem formas quadriculadas justapostas umas às outras, contornadas pelo branco, vermelho e pelos tons de azul, que sinalizam os possíveis percursos por ruas e canais. Nos interiores das pequenas grades e sobrepondo-se a elas confluem figuras em X sustentadas por “hastes”, elas estão dispersas no quadro e se concentram sobremaneira na parte esquerda da pintura. São alusões a moinhos de vento (essa informação é dada no filme) pintados em tons de amarelo, branco e azul, além delas aparecem indistinguíveis formas com combinações circulares e quadriculadas que sugerem edifícios, traços aleatórios e pigmentos.

Remontando aos quadrados de Modrian e distinguindo-se pela forte sugestão do movimento devido às pinceladas inacabadas, o mapa de Greenaway sugere

infinitas direções. Em sua totalidade, ele é composto por superposição de enquadramentos encerrados numa moldura maior, aquela que vemos quando o percorremos a partir de suas bordas. Prevalece o escuro sobre o claro, as poucas zonas de luminosidade são sugestivas para as idas e vindas exploradas na narração do filme. Sugere, ainda, uma representação da noite, com seus focos isolados de luz. Tal como os mapas, ele provoca a nossa imaginação, sendo essencialmente, um palimpsesto.

Os 92 mapas foram todos elaborados por Greenaway e aludem ao seu olhar fixado em sistemas arbitrários de representação. O número 92 assume a partir de então grande importância pela maneira como suas narrativas serão organizadas; na verdade, o número surgiu da contagem equivocada de uma obra de John Cage em que o músico se propunha a desenvolver narrativas condensadas que durassem 60 segundos. Ao total eram 90 narrativas, mas o equívoco permaneceu e se impôs como uma estrutura rígida em que várias possibilidades narrativas pudessem se desenvolver como podemos atestar no filme *The Falls*, no livro *Gold*, e no mais recente projeto intitulado *Tulse Luper Suitcases*.

*A Walk Through H* foi lançado em 1978, ano da morte do pai do diretor. Greenaway descreve-o como um ‘business man obsessed with birds’, um ornitólogo amador que sonhava em morar no campo para praticar exaustivamente seu hobby. Se o filme é fortemente marcado pelo tom poético que enfatiza o significante, mostrando uma jornada que metaforiza o ato da criação, ele também aponta para um testemunho pessoal do diretor ao expor sua admiração pelo seu pai: um filme de memória traduzido por mapas – “A reencarnação de um ornitólogo”.

Tulse Luper parece ser a obsessão mais forte de Peter Greenaway. Em sua mais recente produção, a personagem é, ao mesmo tempo, um escritor e projetista. *Tulse Luper Suitcase: the Moab history* (2003) é o primeiro segmento de um filme que totaliza 6 horas e foi dividido em outras duas partes – *Vaux to the Sea* e *From Sark to Finish* que ainda estão para ser lançadas.

Um dos primeiros registros da aparição de Tulse Luper se deu no começo da década de 70, em uma série de colagens intitulada *Vertical Features Remake – The Research* (1984), o material integrava um projeto para um filme chamado *For a new physical world*, e a idéia era elaborar uma narrativa baseada na descoberta do material de arquivo pertencente ao cientista fictício Markus Pike, donde concluímos residir o arquetipo homônimo *Vertical Features Remake*. No filme, Tulse Luper é representado fotograficamente com uma imagem encontrada numa feira de antiguidade e seus traços remontam ao dramaturgo Samuel Becket.



Figura 9: Imagem de Tulse Luper

A narrativa dialoga com *A Walk Through H* pela retomada de Tulse Luper e busca reconstituir dados biográficos do personagem, espécie de alter-ego de Peter Greenaway. O estreito vínculo que mantém com o filme que o antecede se dá também pela elaboração de um universo visual cuja matriz arbitrária alia-se à defesa da artificialidade narrativa por meio de sistemas de classificação que encaixam infinitamente o conteúdo, compondo colagens em movimento.

A narrativa gira em torno da descoberta, do exame, da organização e da re-filmagem de um material incompleto e que indica ser um filme de Tulse Luper denominado “Vertical Lists” ou “Vertical Features”, em que se mostram objetos verticais tais como postes, traves, árvores, cercas etc. em paisagens modificadas pela ação humana. As pesquisas conduzidas pelo IRR (Instituto de Recuperação e Restauração) resultam em três filmes, cada um apresenta uma realização diferenciada, tomando como ponto de partida as possibilidades combinatórias da seqüência numérica 121 e são trazidos para o corpo do filme na seguinte ordem: *Vertical Features Remake 1, 2 e 3*.

do cinema. No filme, essas passagens de imagens falsamente reconstituídas alimentam um gesto que parodia os filmes do movimento estrutural anteriores a sua execução – com ênfase nas obras minimalistas centradas na repetição, nas mínimas variações visuais a partir da escolha de um determinado tema visual (o serialismo), na recusa do uso da palavra e da ficção narrativa.

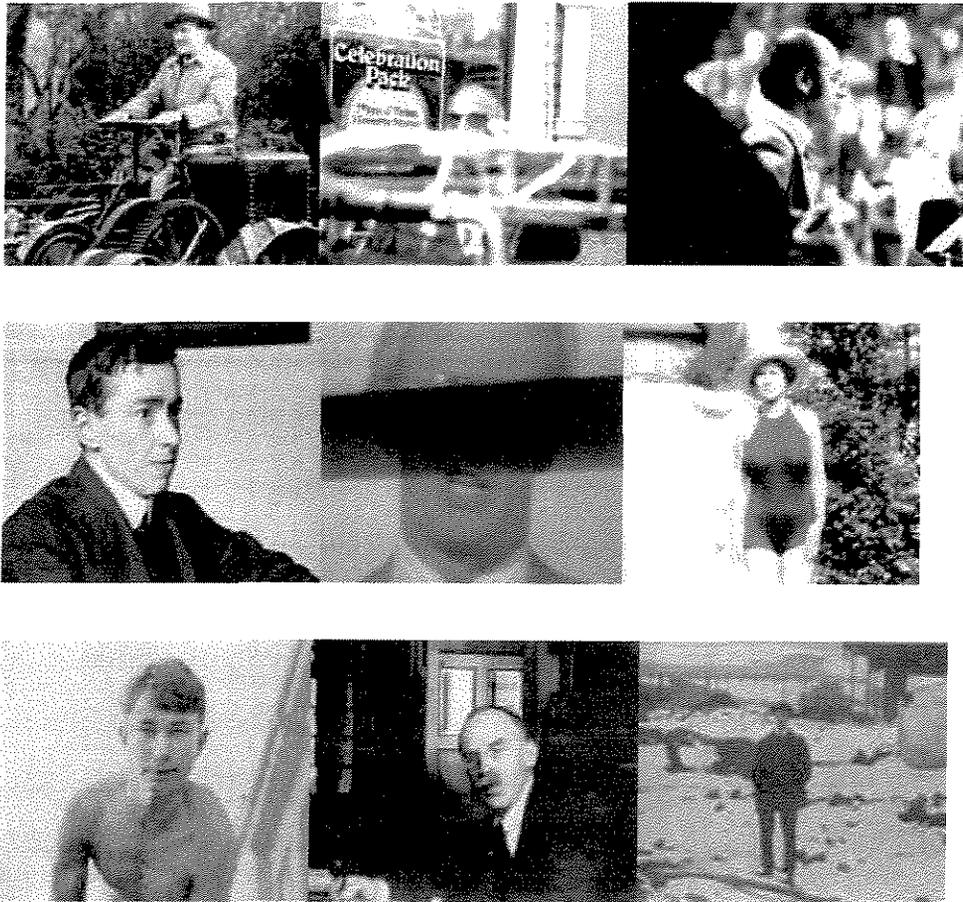


Figura 10: Imagens de *Vertical Features Remake*

O material visual mescla imagens hipotéticas de Tulse Luper, de sua casa, de seus amigos (Cissie Colpitts), textos escritos, combinações matemáticas, os três diferentes filmes. Michael Nyman assina novamente a trilha sonora, como já havia feito em *A Walk Through H* e, novamente, utiliza-se uma voz *over*, a de Colin Cantlie, para narrar os acontecimentos. O filme incorpora, ainda, elementos recorrentes que recebem tratamento diferenciado, como acontece em outros filmes,

Cantlie, para narrar os acontecimentos. O filme incorpora, ainda, elementos recorrentes que recebem tratamento diferenciado, como acontece em outros filmes, pelo uso de sistemas de classificação, pelo processo de colagem para a configuração visual, pelo uso das próprias pinturas e desenhos, pela referência à paisagem inglesa, pela recuperação do formato documentário que aponta para outro gesto paródico, provocando embate, ampliando a tensão entre as instâncias da ficção e da não-ficção em suas fronteiras.

No filme anterior, Tulse Luper era um navegador que oferecia direções à peregrinação do narrador, aqui ele é apenas uma imagem fotográfica e sua obra foi revitalizada pelo trabalho de pesquisadores, em seguida, em *The Falls*, Luper aparecerá em alguns episódios como um contador de histórias.

*The Falls* é um filme ambicioso, desafia o espectador a seguir três horas de excessiva formalização visual e verbal para narrar 92 biografias apócrifas de pessoas cujos nomes iniciam-se com as letras F A L L, vítimas de um evento enigmático tratado como VUE (Violent Unknown Event). Os micro-relatos, informados pelo narrador na abertura do filme, foram selecionados da última edição de um inventário divulgado a cada década pelo Comitê Investigador. Distinguindo-se dos complexos jogos matemáticos de *Vertical Features Remake*, há uma estrutura de decodificação simples, fortemente vinculada ao documentário tradicional, tratando-se de um filme que deixa evidente a passagem do diretor pelo gênero, com suas classificações, estatísticas e explicações e que passa a ser desconstruído, parodiado e ironizado até o limite.

Greenaway parece ter percorrido toda a Grã-Bretanha para realizar o filme, mostrando cenas no campo, em pequenas cidades e, principalmente em Londres (aeroporto de Heathrow, Museu de História Natural, Pubs, o Big Ben, bairros periféricos e várias ruas). A obra ainda inclui farto material de arquivo dispersos em fotografias e filmes antigos. Ainda no campo visual vemos fichas catalográficas, cenas gravadas em lugares fechados que lembram repartições públicas, casas e bares. Mas até aqui tudo parece assentar-se aos esquemas recorrentes de elaboração

imagens estáticas e em movimento numa ação aproximada aos efeitos de flicagem e de ‘filme dentro do filme’ já desenvolvidas numa certa vanguarda e pelo cinema comercial.

O forte apelo à dimensão cerebral, anti-ilusionista e reflexiva deste filme e dos anteriores consolida um diálogo com as produções denominadas pela etiqueta *arte conceitual*, herdeira das liberdades formais da Arte Pop, mas centrada na concepção do objeto artístico, notadamente as artes plásticas, como idéia. Na Grã-Bretanha, destaca-se o trabalho de Richard Long, um dos pioneiros da *Land Art*, a versão local da arte conceitual cujo foco central, seguindo a tradição da pintura britânica, era a paisagem em que aflorava “os prazeres cerebrais dos mapas”<sup>97</sup>, um desejo incontido de mapear as coisas do mundo e tal como Kitaj, a apropriação de mapas também a incorporava mensagens verbais nas telas. Esses procedimentos são visualizados nos filmes de formação amalgamando, portanto, a linguagem tradicional do documentário, extratos do cinema experimental estrutural, a *Land art*, a literatura de Thornton Wilder e de Jorge Luis Borges em seus jogos narrativos a partir de sistemas de classificação.

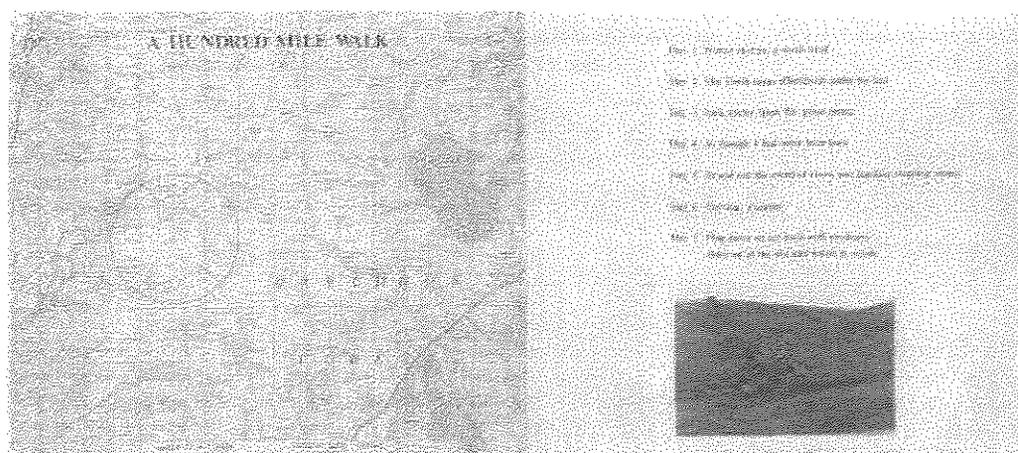


Figura 11: *A Hundred Mile Walk*, 1971-1972, Richard Long.

O filme desenvolve-se pela apresentação sucessiva das 92 histórias que, numa projeção doméstica, podem ser interrompidas e retomadas sem alteração do sentido.

<sup>97</sup> HUMPHREYS, R. *Tate Britain companion to British art*. 2001, p.234

O filme desenvolve-se pela apresentação sucessiva das 92 histórias que, numa projeção doméstica, podem ser interrompidas e retomadas sem alteração do sentido. Como nos filmes anteriores, preserva-se a narração em *over*, desta vez com a multiplicação de vozes que somam a do reiterado Colie Cantlie. As conseqüências do “Violent Unknown Event” geram deformações físicas, estranhas aptidões, geralmente relacionadas às habilidades dos pássaros, e um traço é recorrente na maioria das pessoas: elas são falantes de esquisitas línguas criadas pelo diretor, o que potencializa o clima de estranhamento do filme.

O filme se sustenta como uma ficção absurda elaborada a partir desse tecido múltiplo, compondo um amplo espectro de artifícios sobre artifícios, numa rapidez inusitada que desafia nossa inteligência. Organizado por um espírito devorador, vemos, no esteio das vanguardas, a antecipação de processos de permeabilização entre códigos distintos banalizados pela televisão, sobretudo na década de 80, com a velocidade instantânea da programação *a la* MTV, rapidamente incorporada no cinema. Do ponto de vista do desenvolvimento interno da estética de Greenaway, o filme, ao mesmo tempo, potencializa traços já dados a conhecer em *Windows* e, juntamente com *Vertical Features Remake*, antecipa os processos transversais de contágio entre os códigos que parece não ver limite no diálogo com as mais variadas fontes. Ainda nessa marcha transversal, posteriormente, o diretor lançou uma versão escrita do filme, podendo ser lido como obra literária.

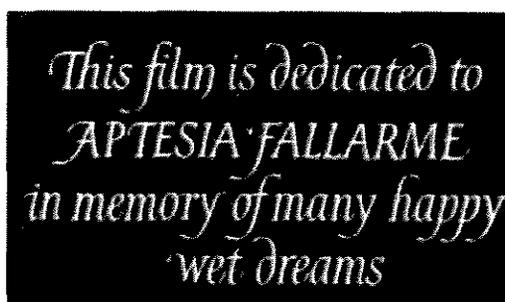


Figura 12: Imagens de *The Falls* (Aptesia Fallarme – Biografia 19)

No que diz respeito às projeções autorais, pode-se dizer que o filme representa um corpus abundante para essa investigação, da qual eu retenho apenas as passagens

de Tulse Luper que, novamente como um guia interno, aponta para o auto-centramento da obra em sua dimensão reflexiva. Nas biografias de Constance Ortuist Fallabur (n.02), Mashanter Fallack (n.08), Lacer Fallacet (n.07), Ipson and Pulat Fallari (n.16) e Canopy Fallbenning (n.34) ele é um contador de histórias cujos contos são relacionados a metamorfoses de homens em pássaros. Nesse procedimento, vemos a relação entre literatura e cinema deslocar-se radicalmente dos processos de ilustração visual do conteúdo verbal que comumente aparecem no horizonte do cinema para que o diretor passa inserir suas próprias histórias, reverberando seu talento de escritor, dentro da narrativa que constrói. Inscrevendo seus desenhos e pinturas e seus escritos literários, Greenaway realiza um mergulho profundo em si mesmo: o autor torna-se Narciso.

Os artificios que edificam narrativas por estranhas associações são parte de um movimento interno da poética desse diretor que irão se manifestar por outras vias conforme veremos nos outros capítulos. A defesa da estética reflexiva, das obras que se voltam para si mesmas contemplam também, conforme realçamos as projeções do autor que nos conduz para seu próprio universo compõe um mergulho narcísico nesse fazer, uma auto-exibição em excesso calcada na memória de experiências pessoais (os pássaros e seu pai, a atividade como documentarista de um órgão oficial), a reverberação das influências (Jorge Luis Borges, Thornton Wilder, Constable, Turner, John Cage, Frampton etc) evocadas em intertextos frutos de mediações infinitas.

Enfim, em seu conjunto e por meio da observação particular de cada filme, a importância dessas obras para o primeiro momento de criação se dá principalmente pelo estabelecimento de procedimentos de construção narrativa, discursiva e plástica que se firmaram decisivamente a partir de *Windows* e foram explorados de formas distintas nos outros filmes, bem como continuam a operar em sua carreira. Essa disposição continuada em utilizar diferentes substâncias de expressão visual e verbal fundido-as nos corpos dos filmes bem como os sons de ruídos e das composições minimalistas de Brian Eno e de Michael Nyman são frutos de seu olhar de artista

plástico e cineasta, de romancista e ex-funcionário de um órgão conservador de elaboração de documentários, conforme podemos verificar em cada caso particular.

### 3. O cinema dos anos 80: o desenhista, o arquiteto e os jogadores

Peter Greenaway tornou-se internacionalmente conhecido nos anos 80. Os filmes em longa-metragem realizados depois de *The Falls* tiveram distribuição internacional, contaram com capital externo viabilizado pelas co-produções estrangeiras e que tiveram a participação continuada até a mais recente realização de Kees Kasander<sup>98</sup> como produtor. O fator determinante para a exequibilidade do deslocamento do gueto experimental para o circuito comercial se deu, sobretudo, pela mudança radical com que os filmes passaram a ser realizados, incorporando, aparentemente, certos procedimentos narrativos convencionais, como a construção da encenação a partir da dramatização da história em relato, também entendida como a criação diegética de um universo habitável e verossímil, e a formatação da duração do filme em torno de duas horas, o que permitiu a projeção nas salas comerciais.

Essa standardização, imposta por ditames da produção e pelo desejo do diretor em alcançar um público maior<sup>99</sup>, não obliterou a total ruptura com os procedimentos de construção textual que caracterizavam os filmes do diretor. O que temos a partir de *O contrato do amor* é a apropriação perversa de certas convenções narrativas que são encenadas para o desfile de obsessões contínuas, entendidas aqui como a edificação de um cinema assentado numa estética da artificialidade e nas relações com outros sistemas de representação.

Os anos 80 representam uma outra fase de realização no cinema ficcional de Greenaway<sup>100</sup>, trata-se de um segundo momento caracterizado, principalmente, pela

---

<sup>98</sup> Kees Kasander é produtor de cinema e pertencia à produtora Allarts Production, da Holanda, responsável pela produção e distribuição dos filmes a partir de *Zoo – Um Z e dois Zeros*. Atualmente é o dono da produtora Kasander Film Production.

<sup>99</sup> Peter Sainsbury era o diretor do BFI Production Board durante a produção de *O contrato do amor* e numa entrevista conta que impôs a Peter Greenaway a criação de diálogos para o filme, bem como o corte drástico das duas horas a mais inicialmente previstas para o projeto que inviabilizariam a projeção nas salas de cinema. (BROWN, R. *The Draughtsman's contract*, 1982. p.256)

<sup>100</sup> Co-relato ao desenvolvimento gradual de sua carreira no *mainstream* do cinema de arte europeu, ele também fez filmes para televisão, momento em que podemos verificar a

formatação diferenciada das narrativas outrora organizadas a partir da hipertrofia do campo visual em que abundavam seus desenhos, colagens, pinturas e outras referências visuais, associadas à constante *voz over* que parodiava o cinema documentário. Os filmes *O contrato do amor* (The draughtsman's contract, 1982), *Zoo – um z e dois zeros* (A zed and two noughts, 1985), *O sonho do arquiteto* (The Belly of an architect, 1987), *Afogando em números* (Drowning by numbers, 1988) e *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante* (The cook, the thief, his wife and her lover, 1989) são as obras cinematográficas desse segundo momento e sobre *O contrato do amor*, *Zoo – Um Z e dois Zeros* e *O sonho do arquiteto* lançam um olhar horizontal a fim de detectar de que maneira se assentam os traços marcantes que perseguimos em Peter Greenaway, tendo como norte as projeções autorais que os filmes permitem delinear e a maneira como articulam as relações intersemióticas tão caras ao desenvolvimento de seu cinema e a maneira como elementos da conjuntura histórica se estendem nas ficções.

Em seguida, realizo uma análise do filme *Afogando em números*, sendo uma obra, ao meu ver, emblemática desse período de realização, na medida em que apresenta no plano textual continuidades e descontinuidades que se integram ao processo de criação artística, vistas como o encadeamento de certas figuras como parte de um movimento interior de uma obra em constante processamento, isso conforma uma aproximação co-textual do trabalho de Greenaway, e é parte integrante do delineamento das variações da assinatura do autor. Ainda em relação ao tratamento dos constituintes cinematográficos, o filme descortina uma série de procedimentos inerentes ao devir do cinema moderno, seguindo determinadas tendências da chamada *narração do cinema de arte*, na concepção de David Bordwell.

---

continuidade de certos procedimentos formais similares aos já desenvolvidos nos filmes anteriores. Sua incursão pelo universo televisivo foi favorecida pelo surgimento do *Channel 4*, uma emissora que loca horários na programação para produtores independentes e também vende espaços para anúncios publicitários. No próximo capítulo tratarei brevemente de alguns filmes, já que abriram caminho para a construção de *A última tempestade*.

O conceito de *narração do cinema de arte* (*art-cinema narration*), toma como parâmetro para exposição dessa vertente os seguintes elementos: a narração auto-consciente; os desvios elaborados em relação ao modo canônico da narrativa clássica, sendo que o rompimento com a transparência dos eventos chama a atenção para a mediação existente nos processos de escolha dos elementos narrativos e estilísticos e estabelecem a ligação entre o espectador do filme e seu autor; o conceito de escritura que enfatiza a intervenção direta do criador e ao se verificar a repetição de determinados processos da narração tem-se delineado a figura do autor; a reflexividade unindo diretamente o filme ao cineasta; sobre a autoria ainda aponta para sua exploração em termos econômicos e institucionais que podem determinar, de certa forma, o uso recorrente de elementos de um filme para outro; a narração no cinema de arte pode se desenvolver pelo apego do realizador com determinadas qualidades estilísticas no diálogo com a história da arte, investe na encenação e utiliza elementos da retórica; por fim, destaca um aspecto fundamental nesse processo que é a presença da ambigüidade como provocação em relação à organização da narrativa clássica<sup>101</sup>. Ainda acrescenta:

O filme de arte é anti-clássico ao criar permanentes lacunas na narração e chamar atenção para o processo de construção da fábula. Mas muitos desses desvios são localizados dentro de normas novas e extrínsecas, reorganizadas como realismo<sup>102</sup> ou comentário autoral. Finalmente, a narração no filme de arte solicita não apenas a compreensão denotativa, mas uma leitura conotativa, um alto nível de interpretação.<sup>103</sup>

Ao ceder a determinados protocolos da produção, o que se vê não é o abandono de um projeto artístico e a adesão aos imperativos da indústria cinematográfica que, na maioria dos contextos, tomam Hollywood como modelo, aliás Greenaway expõe declaradamente sua rejeição em relação ao cinema

---

<sup>101</sup> Idem, p. 211-212.

<sup>102</sup> Bordwell chama a atenção para o realismo de Rossellini e de De Sica em suas soluções estilísticas, guiando-se por Bazin que já refletira a respeito dos dois cineastas italianos.

<sup>103</sup> BORDWELL, op.cit. p.212.

ilusionista, há uma recusa em criar filmes transparentes, assentados no modelo clássico da narrativa inspirado nos romances realistas do século XIX, que privilegiam os aspectos psicológicos e seus desdobramentos em torno da identificação. Não que seus filmes abandonem a estrutura clássica firmada no prólogo, três atos e um epílogo, mas há um investimento maior na maneira como os acontecimentos são apresentados, o que é diferente de se privilegiar o que está sendo contado somente no nível da fábula.

Interessado somente em obras cinematográficas que ensejam a artificialidade no próprio discurso, Greenaway assume uma estética reflexiva trabalhada em signos que explicitam a construção da ação em sua enunciação. Fomenta-se um cinema centrado na artificialidade na medida em que *como* os acontecimentos transcorrem sobrepõe-se ao *que* é narrado<sup>104</sup>. Dessa forma, vários mecanismos arbitrários de organização são utilizados para que a narrativa transcorra e seja desvelada em sua elaboração como o uso de letras do alfabeto, palavras, desenhos, cores, espaços arquitetônicos, livros e números.

Estou convencido de que contar histórias cabe aos escritores e não aos cineastas que têm outras coisas mais interessantes para fazer. Se, como sugeriu André Bazin, o cinema nasceu de uma combinação de teatro, literatura e pintura, esta última foi sempre esquecida. Pouquíssimos cineastas estão interessados em compor imagens. Mesmo os grandes como Bergman e Scorsese estão comprometidos com a ilustração de textos e a mimese teatral ou ainda com a proposta de Pirandello de retratar idéias por meio de personagens. O cinema tem de ser mais autônomo do que isso. Por favor, vamos ter um cinema-cinema que tenha a ver com a criação de imagens<sup>105</sup>.

A recusa pela transparência dá vazão à busca por soluções plásticas no campo visual, momento em que se reitera sua paixão pela pintura e a necessidade de conjugar as conquistas da pintura ocidental ao tecido das imagens. Esse procedimento se dá pela citação de quadros nos interiores de algumas cenas, pela

---

<sup>104</sup> KILB, A. I am the cook: a conversation with Peter Greenaway. 2000, p.61.

<sup>105</sup> MATTOS, C.A. Greenaway homenageia seus heróis cinematográficos. 1998, p.04.

recriação de quadros compondo quadros vivos e, principalmente, pelo arranjo dos componentes visuais em que se estabelecem organizações cromáticas, soluções perspectivas, composição do figurino, trabalho com texturas e efeitos visuais com a utilização de dispositivos ópticos como espelhos e câmeras. O tipo de representação que encontramos em Greenaway corresponde, desta forma, aos conceitos de reflexividade apresentados por Jacques Aumont e Michel Marie<sup>106</sup>:

Reflexividade: 1. Termo de origem matemática, que designa a propriedade de uma relação reflexiva. Ele foi retomado pela teoria do cinema para designar ‘o efeito espelho’ provocado pelo olhar do ator (e/ou da personagem) para a câmera. O ‘olhar para a câmera’ pode ser interpretado como uma espécie de mensagem direta da personagem ao espectador, já que um olha o outro ‘nos olhos’. Entretanto, diferentemente das mensagens de linguagem, faladas ou escritas, este é reflexivo: ele provoca um efeito espelho de um gênero particular que pode ser interpretado como o equivalente de um marca enunciativa. 2. O termo é igualmente utilizado em um sentido mais amplo, quando o filme mostra o dispositivo (reflexividade cinematográfica) ou produz efeitos de espelho (reflexividade fílmica). Esta pode, por sua vez, remeter a outros filmes ou se auto-refletir. A reflexividade é, portanto, o aspecto mais especificamente visual de questões mais gerais como ‘o filme no filme’, ‘o cinema no cinema’ e o procedimento da construção em abismo.

Essa primeira acepção da questão da reflexividade pode ser amplamente vista no longa experimental *The Falls* em que as personagens conversam o tempo todo com a câmera falseando os depoimentos de filmes documentários. Já os filmes posteriores estão mais ancorados nessa segunda definição em que o desvelamento do dispositivo cinematográfico se cumpre por uma sofisticada inclusão de outros dispositivos de mensagens visuais intrinsecamente conectados com a diegese.

Em sua visão atenta para o dispositivo cinematográfico, Greenaway, como vimos, questiona o vínculo entre o cinema e a literatura ou o teatro, almeja, por via da realização, alinhá-la aos seus antecessores, às artes visuais. Assim, a pintura

---

<sup>106</sup> AUMONT, J., MARIE, M. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. 2003, p.254.

européia ao longo de dois mil anos torna-se a referência básica para que ele possa compor visualmente: “Eu ainda sou, primeiramente, um pintor que está trabalhando no cinema. Eu acho que meu cinema é mais bem compreendido quando relacionado, em termos críticos, às tradições da pintura e da história da arte<sup>107</sup>”.

Poucos movimentos de câmera, organização meticulosa do espaço da encenação e rígida organização do quadro são procedimentos comuns ao verificarmos as continuidades operadas no campo da imagem. Essas decisões são formas de deslocar o espectador do jogo de identificação e fazê-lo apreciar a imagem em sua elaboração. Essa centralidade no campo visual revela a atenção que é dada, sobretudo ao enquadramento, à feitura da imagem, à encenação que faz com que os corpos, os objetos, os interiores e a paisagem sejam minuciosamente codificados. Para esse trabalho, as fontes visuais são as pinturas da história da arte européia e os dispositivos mecânicos e eletrônicos de fabricação da imagem.

Se nos filmes experimentais a fase da montagem era decisiva para a elaboração de imagens construídas a partir da fusão de planos que oscilavam entre os registros de acontecimentos, de pessoas e de paisagens com gravações de superfícies planares de naturezas diversas, nesse momento, o enquadramento passa a dividir a mesma importância da montagem. O enquadramento realiza-se durante o momento de realização das cenas e seqüências dos filmes. É o momento do recorte retangular e seletivo, da decisão sobre a distância dos objetos filmados em relação à câmera, da incidência da luz, da gravação da fala dos personagens (no caso do som sincronizado), das escolhas dos ângulos, da maneira como o diretor vê as coisas e quer que as vejamos, ou seja, o enquadramento define, em última instância, o ponto de vista, tanto interno, no que se refere aos olhares dos personagens, quanto externo, ao direcionar o olhar do espectador para o que está enunciado tornando-o cúmplice da enunciação filmica.

Para Dominique Villain<sup>108</sup>, “os elementos que o enquadramento cinematográfico compõe, decompõe e recompõe são iguais aos da pintura, por

---

<sup>107</sup> SMITH, G. Food for thought: an interview with Peter Greenaway.2000, p.100.

<sup>108</sup> VILLAIN, D. *El enquadre cinematográfico*. 1997, p.115-116.

exemplo: os distintos lugares das distintas figuras (no campo), sua proximidade, presença, nitidez ou seu afastamento, seu *fou*, o jogo dos primeiros planos e dos segundos planos (no plano), dos fundos (o cenário) e da superfície (a tela), dos pontos de fuga e dos pontos de vista, das direções de olhares, da relação com o espectador”. Diferentemente da pintura, a fabricação da imagem no cinema é um trabalho coletivo, daí a importância de Sacha Vierny como diretor de fotografia em todos os filmes de Greenaway desse período e que serve de indicativo para a distinção de traços recorrentes em obras que transitam por universos tão variados. Assim sendo, um sobrevôo nos longas-metragens desse período permitem-nos apreender, de forma geral, os aspectos visuais (de composição, decomposição e recomposição) que distinguem a obra de Greenaway.

Do ponto de vista formal e histórico, são filmes que herdaram traços narrativos e estilísticos que se vinculam ao cinema de ficção surgido na Europa após a Segunda Guerra Mundial, cujo marco foi o Neo-realismo italiano e sua abertura de fronteiras para a representação distante dos cânones do cinema clássico hollywoodiano.

Seguindo o preceito de André Bazin que apontava a necessidade de tratamento do neo-realismo a partir de critérios formais e estéticos e não apenas sociais, Deleuze define o neo-realismo como o momento que se alcança, no cinema, a “ascensão de situações puramente óticas (e sonoras, embora não houvesse som sincronizado no começo do neo-realismo), que se distinguem essencialmente das situações sensório-motoras da imagem-ação no antigo realismo. Talvez isso seja tão importante quanto a conquista de um espaço puramente ótico na pintura, ocorrida com o impressionismo”<sup>109</sup>. Trata-se de uma análise do cinema que enfatiza a crise da *imagem-ação*, desenvolvida, sobretudo pelo modo de representação dos grandes estúdios (ou o cinema clássico americano) e analisa a passagem dessa forma para o advento do cinema moderno cuja feição prima pela liberdade da expressão e do conteúdo em contraposição aos esquemas rígidos da decupagem clássica. Ainda no contexto europeu, após a Segunda Guerra, a *Nouvelle Vague*, na França, representaria outro desdobramento das rupturas que redefiniriam o cinema, que

---

<sup>109</sup> DELEUZE, G. *A imagem-tempo*. 1990, p.11.

Deleuze define como a *imagem-tempo*. Jean-Luc Godard e Alain Resnais seriam, nesse sentido, deflagradores de uma nova ordem da qual o cinema de Peter Greenaway, a partir dos anos 80, é tributário.

Embora Greenaway refira-se continuamente à influência que Alain Resnais exerceu sobre suas opções cinematográficas, pode-se medir igualmente a importância e os ecos de Godard em seus filmes. Não há como negar o fato de o cineasta francês explorar de forma inaugural, no contexto do cinema de arte definido por Bordwell, o território das relações intersemióticas, trazendo para o cinema a dança (*Uma mulher é uma mulher*), a história em quadrinhos (*Made in U.S.A.*), a literatura e a pintura (*Pierrot le fou*), a fotografia (*Salve-se quem puder a vida*) e também o vídeo (*Numéro Deux*). Godard radicaliza o diálogo com os sistemas de representação tornando o campo visual algo enigmático pelas inusitadas relações que estabelece, acresçam-se os desvios oferecidos pelas falas e pela música, tudo parece pertencer a um constante movimento de construção, desconstrução e reconstrução, em que a aparente referencialidade ou reconhecimento do material exposto se perde rapidamente para dar lugar a formações visuais e sonoras enigmáticas.

Godard potencializa a organização sonora e visual por um intenso trabalho de desarticulação da linguagem. Nesse sentido, seguindo o pensamento de Gilles Deleuze, o que ocorre é um intenso processo de descentramento e abertura do encadeamento da ação narrativa, resultando num cinema reflexivo e intelectualizado, nos moldes do distanciamento brechtiano. No nível da organização dos constituintes da narrativa e do discurso, Godard traz ao cinema o que Deleuze define como a instauração do discurso indireto livre:

De tal modo que as personagens, as classes, os gêneros formam o discurso indireto livre do autor, tanto quanto o autor forma a visão indireta livre deles (o que vêem, o que sabem ou não). Ou melhor, as personagens se expressam livremente no discurso-visão do autor, e o autor, indiretamente, no das personagens. Em suma, é a reflexão nos gêneros, anônimos ou personificados, que constitui o romance, seu “plurilingüismo”, seu discurso e visão. Godard dá ao cinema as potências próprias do

romance. Ele se dá tipos reflexivos como se fosse, estes, intercessores através dos quais Eu é sempre outro. É uma linha quebrada, uma linha em ziguezague, que reúne o autor, suas personagens e o mundo, e passa entre eles. O cinema moderno desenvolve assim, de três pontos de vista, novas relações com o pensamento: a supressão de um todo ou de uma totalização das imagens, em favor de um fora que se insere entre elas; a supressão do monólogo interior como todo do filme, em favor de um discurso e de uma visão indiretos livres; a supressão da unidade do homem e do mundo, em favor de uma ruptura que nada mais nos deixa que uma crença neste mundo<sup>110</sup>.

Nos filmes de Greenaway, a desarticulação do código cinematográfico se dá também pela constante problematização da autoria, pela inscrição da reflexão da narrativa negada como ilusão pelas falsas pistas e falação desmedida dos personagens e as constantes recorrências a fontes que se desdobram no tempo e colaboram na construção de um cinema altamente intelectual, sendo essencialmente, um transporte das premissas da arte conceitual para o cinema de arte comercial. Existe uma intencionalidade em construir metáforas visuais que se tornam mais emblemáticas quando seus personagens transmitem idéias elaboradas, o que constitui, ao mesmo tempo, um perigo, já que nunca se sabe o nível de compreensão do público diante do manejo de extratos refinados da cultura européia e um profundo elitismo pela mediação outorgada pela tradição artística eurocêntrica. Quanto a essa questão, Greenaway disse:

Meus filmes são baseados numa área onde muitas pessoas se sentem inferiorizadas socialmente e intelectualmente, mas eu quero usar este material, isso enriquece o meio. Este conhecimento existe para ser compartilhado e é por isso que meus filmes são intensamente baseados em 2000 anos de cultura européia. Principalmente a cultura pictórica, mas também, o teatro jacobita e a cultura literária.<sup>111</sup>

---

<sup>110</sup> Idem, p.225-226.

<sup>111</sup> SIEGEL, J. Greenaway by the numbers. 2000, p.78.

Afirmou isso se referindo ao filme *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante*<sup>112</sup>, mas que pode ser estendido para outros filmes. Assim se definiu, referindo-se ao aspecto exageradamente racional de seu filme *O sonho de um arquiteto* (1987): “Eu sou um produto da alienação pós-brechtiana dos anos 60 e não de *Kramer vs Kramer*. Eu gosto de tornar o cinema tão próximo da mente quanto distante do envolvimento emocional, e isso tem sido o tom de filmes como *O contrato do amor* e *Zoo – um z e dois zeros*, em que todos os atores eram essencialmente indicadores de idéias<sup>113</sup>”.

---

<sup>112</sup> *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante* inicia com a chegada de Albert Spica, o ladrão, ao estacionamento de seu restaurante. Ele e Georgina entram no restaurante acompanhados pelos seguidores de Spica. Passam pela cozinha, onde está Richard, o cozinheiro que dá as instruções aos seus ajudantes e elabora com rara sofisticação suas obras culinárias. Em seguida dirigem-se para o refeitório, dominado pelo quadro de Frans Hals “O banquete dos oficiais da Guarda Civil de Saint George”. No salão, além dos clientes do restaurante, está Michael, um comensal solitário que lê livros enquanto come, ele será o amante da esposa do ladrão. Este filme foi o maior sucesso comercial do diretor. Nele vemos presente antigas obsessões como a imposição de um sistema de classificação para organizar a narrativa, no caso, os cardápios e os dias da semana, a relação como a história da arte, principalmente com o barroco dos Países Baixos, e o forte vínculo com a literatura do século XVII inglês, conhecida como “Teatro Jacobita”. Indo além dos ingredientes formais, vemos também a construção de uma alegoria sobre a Era Margaret Thatcher nos temas do filistinismo, do racismo, do conservadorismo que se chocam aos valores universais da beleza, da liberdade e do conhecimento. *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante* foi o filme em que a organização plástica das imagens passou a ser elaborada e controlada em todos os seus âmbitos, principalmente por que foi inteiramente rodado em estúdio, como aconteceu posteriormente com os filmes que trataremos no próximo capítulo. As cores divisaram os espaços azuis para o estacionamento, verde para a cozinha, vermelho para o salão do restaurante, branco para o banheiro, dourado para a biblioteca, amarelo para o hospital e filiaram-se ao significado que almejavam encerrar, mesmo ironicamente. As referências pictóricas mais claras são *Ceia em casa de Levi* de Veronés, *A última ceia* de Leonardo Da Vinci, *O banquete dos oficiais do corpo de arqueiros de São Jorge* de Frans Hals, *Lição de anatomia do Dr. Joan Deyman* de Rembrandt, cenas de alimentos como carnes e legumes remontaram às naturezas mortas da pintura flamenga, estilo evocado novamente pelo diretor<sup>112</sup> e o figurino também passou pelo crivo de Jean Paul Gautier, o que aumentou o incremento visual. Antecipo o comentário sobre o filme que encerra, de certa forma, a segunda fase do diretor, por acreditar que o filme não seja o emblema alegórico do Thatcherismo em sua carreira, como ficou conhecido. Julgo *Afogando em números* o filme em que a autoria, a reflexividade, as relações intersemióticas receberam tratamento ousado, constituindo-se como a obra que mais lança questões do período.

<sup>113</sup> RANVAUD, D. *Belly of an architect*: Peter Greenaway interviewed. 2000, p.48.

Ao recuperar suas idéias acercamo-nos de seu processo de criação em que se nota um forte embasamento teórico que se desdobra em alguns filmes, mas vale dizer que não se trata da apreensão de determinados fenômenos sob o ponto de vista acadêmico e científico. Essa experiência intelectual não é levada às últimas conseqüências, já que o artista não realiza digressões teóricas, assim, as teorias ou os pronunciamentos expostos nos filmes apontam para uma modalidade de ensaio que se manifesta no seio da ficção, como é o caso das relações entre homens e animais em *Zoo* ou os compromissos históricos dos arquitetos em *O contrato do amor*. Esses e outros temas sucumbem aos jogos da ficção, já que se tratam de filmes que visam, em primeira instância, o entretenimento do espectador<sup>114</sup>.

Questões relativas à história e à política não passam despercebidas pelo realizador. Quanto ao aspecto histórico interessa-se “em descobrir como nos aproximamos da história, como nós pensamos que as pessoas viveram em um momento particular no tempo e quais foram os imperativos culturais e estéticos nas texturas da sociedade. E também, mais simplesmente, o que é e o que não é verdade”.<sup>115</sup> Nesse âmbito, o século XVII tem um papel relevante, pois desse período extrai marcos estéticos da pintura, do teatro e da literatura, e não deixa de examinar o contexto em que brotaram obras de caráter emblemático.

O Teatro Jacobita (Jacobean Revenge Tragedy) ocupa posição privilegiada das realizações desse período. Greenaway destaca na produção de John Ford, Ben Jonson, John Webster e Cyril Tourneur aspectos como melancolia, violência e vingança levados ao proscênio num período de transição política marcada pelos últimos anos do reinado de Elizabeth I e a abdicação de Jaime II em 1688. Seu longa *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante* herdou da peça *Tis pity she's a whore* de John Ford o tom sarcástico e agressivo para tratar de maneira alegórica os tempos de Margareth Thatcher e os valores questionáveis de sua política. Neste exemplo, observamos a retomada da história não como recriação, mas como o passado pode iluminar relações do presente, sendo que Greenaway associa os

---

<sup>114</sup> BUCHHOLZ, H. e KUENZEL, U. Two things that count: sex and death. 2000, p. 52-53.

<sup>115</sup> RANVAUD, Don. Belly of an architect. 2000, p.44.

acontecimentos daquele período com a contemporaneidade, estabelecendo analogia com o fim da segunda era de Elizabeth I e todo o clima de instabilidade que se seguiu com o breve reinado católico de James I, seguido da volta ao protestantismo no período conhecido como Restauração.

Em linhas gerais, Margareth Thatcher inaugurou um governo conservador que durou de maio de 1979 a novembro de 1990, o “thatcherismo” – assim era denominado o caldo ideológico da primeira ministra – primava pelo controle rígido da inflação, redução dos gastos públicos, abando do compromisso do emprego integral, reformar a união visando o enfraquecimento do poder dos estados, desregulamentação do mercado de trabalho e tornar a indústria mais competitiva, aumento da desregulamentação do setor privado (principalmente bancos e mercado de ações), privatização de estatais<sup>116</sup>. Dentre as conseqüências da política macroeconômica de Thatcher citemos a contenção da inflação, o aumento da produtividade econômica, aumento do desemprego, o declínio da produção industrial, aumento das pessoas sem moradia e da pobreza e enriquecimento da elite.

Do ponto de vista da cultura, o governo de Thatcher propunha uma renovação do espírito solidário da nação, o que implicava na adoção de medidas rígidas de controles sociais voltados para o interesse da tradição, da família e da pátria, havia, sobretudo, um declarado apego ao patriarcalismo e à ordem<sup>117</sup>. No esteio desse sentimento pelo nacional, surgiu um conjunto de filmes tarjados, posteriormente, como *heritage film*, ou seja, filmes que desenvolviam narrativas fortemente vinculadas ao patrimônio histórico da cultura britânica.

Para Hill, a escalada de uma cultura centrada no patrimônio é sintomática do período em que Margareth Thatcher governou a Grã-Bretanha pelo aumento significativo do número de museus, em que o passado passou a ter significativo valor de troca e apareceu como empresa cultural, sendo, portanto, uma estratégia de desenvolvimento econômico ligado aos investimentos de turismo, tornando-se produto de consumo. Exemplos de filmes enquadrados na estética do *heritage film*

---

<sup>116</sup> HILL, J. *British cinema in the 80s*. 1999, p.05.

<sup>117</sup> Idem. p.8-9.

são: *Carruagens de fogo* (1981), *Verão Vermelho* (1982), *Passagem para Índia* (1984), *Memórias de um espião* (1984), *Uma janela para o amor* (1985), *Um punhado de pó* (1987), *Maurice* (1987), *O despertar de uma realidade* (1988) e *Retorno a Howards End* (1991). Em linhas gerais, os filmes se valem da narrativa clássica, expõe no conteúdo o modo de vida aristocrático rural e industrial, mostrando os estilos de vida das classes altas, valorização da cultura *Oxbridge* (as instituições tradicionais de Oxford e Cambridge), as propriedades rurais e um atitude colonialista num período de pensamento pós-colonial.

Em contrapartida, o começo dos anos 80 também testemunhou um notável aparecimento de filmes que buscavam formas mais próximas ao cinema de arte, em seus investimentos autorais. Dos diretores dessa vertente, Peter Greenaway, conforme já dissemos, aparece ao lado de Derek Jarman com os filmes mais transgressores – herança direta do envolvimento de ambos com o espírito de vanguarda. Além de Stephen Frears, Isaac Julien, Ridley Scott, Alan Parker, Mike Leigh e o grupo Monty Python.

A seguir, comento três filmes de Greenaway inseridos nesse contexto, buscando avaliar a maneira como elementos de sua linguagem se manifestam nessa outra fase de realização e os ecos de um momento histórico diferente daquele em que o artista começou a produzir trabalhos artísticos.

### ***O contrato do amor: a mesma paisagem***

*O contrato do amor* passa-se no ano de 1694, um momento crucial para a história inglesa marcada pelo deslocamento da dinastia católica dos Stuart para o protestantismo, trata-se da Restauração, momento em que William de Orange assegurou unidade nacional e fixou no poder uma aristocracia rural composta de mercadores novos ricos, muitos deles vindos do Norte da Europa, principalmente da Holanda e da Alemanha. O cenário é o ostensivo Groombridge Place, uma elegante casa de campo.

A trama gira em torno de Neville, um desenhista, que é contratado por Ms. Herbert para realizar doze desenhos da propriedade de seu marido. Esse motivo recupera uma situação comum do século XVII em que pintores, desenhistas e arquitetos percorriam o campo para desenharem as casas de homens ricos como forma de incrementar o prestígio social dessa casta<sup>118</sup>. Neville executa obstinadamente os desenhos sem se dar conta de que está no centro de um jogo de poder que envolve um duplo assassinato, o de Mr. Herbert e, no final, o seu. A estatua móvel funciona como um condutor interno na narrativa, trata-se de uma estranha aparição que oferece ao filme um clima fantástico pela dissociação com o plausível na construção diegética. No entanto, pode-se ver nesse jogo discursivo a retomada de um intertexto da época da história da trama, pois era comum a disposição de estátuas nos jardins para apreciação e diversão dos convidados que, ao percorrê-las recebiam jatos de água, acionados pelos empregados, em seus corpos; em sua forma, as estátuas atendiam ao gosto neoclássico e eram importadas da Itália pelos jovens do Norte da Europa em suas viagens pelo sul do continente, outra explicação para sua presença no filme, e, finalmente, os proprietários rurais de recursos financeiros limitados faziam com que empregados se passassem por estátuas, com o objetivo de servir a certos valores da época, o que parece ser o caso do filme.

Sobre o filme, Greenaway declarou numa entrevista<sup>119</sup> que “é essencialmente sobre um artista desenhando uma paisagem e essas duas fontes visuais compõem uma terceira imagem, a do filme. Então, que o espectador esteja consciente que estamos realizando comparações o tempo todo entre a paisagem real, a imagem que Neville reproduz e, finalmente, a conjunção dessas idéias no filme”. O pronunciamento de Greenaway enfatiza a ativa participação do espectador para a produção do sentido do filme e isso se constrói por um interessante trabalho com o ponto de vista<sup>120</sup>.

---

<sup>118</sup> JAEHNE, K. *The Draughtsman's contract: an interview*. 1984, p.42.

<sup>119</sup> BROWN, R. *Greenaway's contract*. 1982 p.35.

<sup>120</sup> Para Gilles Deleuze, a inclusão do espectador na construção do sentido do filme é uma estratégia de negociação desenvolvida preliminarmente por Alfred Hitchcock, no momento

Excetuando-se os *travelings* que a câmara realiza durante as cenas de refeições, o filme preza por planos estáticos, sendo as execuções dos desenhos momentos privilegiados em que se potencializam as comparações apontadas por Greenaway entre os três componentes visuais: observamos Neville desenhando a paisagem, há o contra-plano que mostra o objeto da representação e, em seguida, instaura-se a subjetivação no plano e passamos a olhar pelos olhos do desenhista e da câmara. Assim, mais que mostrar o dispositivo de fabricação do desenho, temos um percurso que visa fundir o olhar do espectador ao do pintor, o que instaura um discurso indireto livre a partir do manuseio de componentes visuais. Veremos que as relações intersemióticas se dão a partir de uma rica discursivização de outras formas de representação inseridas na organização textual. Trata-se de um procedimento dialógico, termo cunhado por Bakhtin, que rompe com o monólogo interior, e expõe o caráter social da enunciação. Tomemos as considerações de André Parente sobre o discurso indireto livre<sup>121</sup>:

O discurso indireto livre, o princípio do dialogismo e da narrativa não verídica que ele inspira não são nada além de um encontro. Encontro que se pode exprimir em termos de relação entre enunciados (princípio dialógico), entre enunciações (uma enunciação que faz parte de um enunciado que remete a outro sujeito da enunciação, como para Deleuze), entre línguas (a língua X não é nada mais que uma língua A tornando-se uma série B), em termos de devir (encontro pelo qual eu torna-se outro), em termos de acontecimentos (estar à altura dos acontecimentos é tornar-se os filhos de seus próprios acontecimentos), em termos de narração (narração que reúne, em uma única história, o passado, o presente e o futuro) etc.

---

de crise do que concebe como *imagem-ação* (o cinema clássico americano) e o desenvolvimento do moderno cinema que evidencia a relação tríplice entre autor (o diretor), o filme e o espectador. “E, na história do cinema, Hitchcock surge como aquele que não conhece mais a constituição de um filme em função de dois termos, o diretor e o filme a ser feito, mas em função de três termos: o diretor, o filme e o público que deve entrar no filme, ou cujas reações devem fazer parte integrante do filme”. P.248

<sup>121</sup> PARENTE, A. *Narrativa e modernidade: os cinemas não narrativos do pós-guerra*. 2001, p. 68.

Desenhar a propriedade é um motivo para expor uma das modalidades das artes plásticas praticadas pelo diretor. Falar de desenho, nos termos do filme, implica em evidenciar a escolha do melhor ângulo, dos materiais técnicos, do percurso de preenchimento da folha em branco, enfim, da composição plástica a partir da utilização do lápis e do papel. A composição dos doze desenhos permite que o tema “pintura” seja inserido de forma contundente na narrativa, mesmo Neville sendo pintor medíocre, sem apresentar aspectos inovadores de sua arte. Ao observar, enquadrar e desenhar, Neville é o porta-voz do gênero pintura de paisagem que teve a Inglaterra como lugar privilegiado para grandes realizações (Turner, Constable, *Land Art*); a grande maioria das externas foram concebidas para que pudessem restituir essa relação, verificando-se as nuances de luz na paisagem e a conseqüente relação com o pintor e com a câmera.

Neville concebe um projeto artístico associado diretamente ao pagamento que lhe oferecem, os desenhos são objetos artísticos que brotam da relação direta entre o artista e o dinheiro, nesse sentido, o filme questiona o valor de troca da obra de arte, tratando do antigo tema de sua mercantilização. Concebidos de forma realista, seu criador objetiva fazer dos desenhos testemunhos diretos de suas longas observações, estabelece-se, dessa forma, a crença fenomenológica na representação realista, mas os desfechos do filme informam ao artista sua ingenuidade em não perceber as várias “realidades” existentes ao nível da observação e da representação. Como condição para a feitura dos desenhos, tem-se o adultério praticado por Mrs. Herbert e por Mrs. Tallman. E como decorrência da exposição dos dois adultérios tem-se a denúncia da hipocrisia em que se estabelecem as relações sociais no filme, como os interesses de Mr. Noyes e Mr. Herbert. Os desenhos ligam o filme ao romance de detetive, a partir do momento em que objetos estranhos ao cenário observado vão surgindo na paisagem e, inocentemente, Neville os dispõe em seus desenhos. Desta forma, as estranhas pistas, ao invés de serem investigadas por Neville, tornam-se elementos de complicação para o artista. Aparência e essência transitam nas imagens, provocam ambigüidades e instauram o tema do poder na imagem e da

imagem. Finalmente, desenhar associa-se diretamente à narração, ao acontecimento filmico, pois é em torno da realização dos desenhos que a narrativa se constrói.

Em *O contrato do amor*, Greenaway recorreu aos pintores Caravaggio, La Tour, Raphael em sua última fase<sup>122</sup>, Hogarth e Januarius Zick<sup>123</sup>. Dos quadros desses artistas, Greenaway se inspirou arbitrariamente para compor as cenas, não levando em consideração os temas tratados pelos pintores em seus contextos, chegando, inclusive, a subverter o legado original de sua acepção religiosa, no caso do quadro *O arrependimento de Madalena*, reproduzindo-o numa atmosfera pagã. Procurou arquitetar espaços compondo quadros vivos que imitaram as fontes primárias como é o caso de La Tour e Hogarth, os contrastes de luz do primeiro associaram-se aos de Carravagio inspirando outras seqüências, tomou a luminosidade de Raphael e a alegoria de Zick em seu quadro *Alegoria do tratado de Newton sobre óptica* que apareceu citado integralmente numa das seqüências.

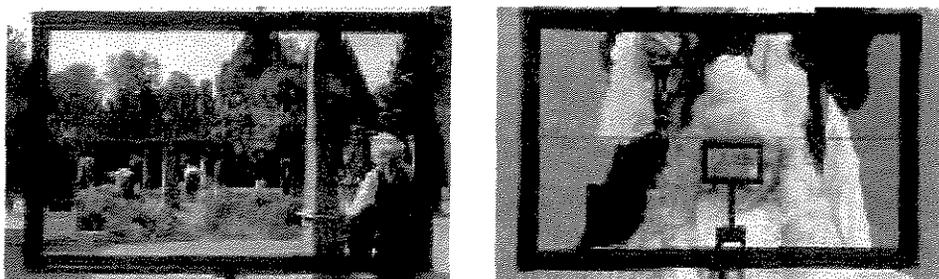


Figura 13: Imagens de *O contrato do amor*

*O contrato do amor* representa um marco no desenvolvimento artístico de Peter Greenaway na medida em que inaugura um outro modo de encenação a partir da constituição espacial que coloca personagens vivendo os acontecimentos narrativos, com forte apelo à verbosidade em suas falas. Conforme mostramos, o diálogo intenso com a pintura e o processo de enquadramento e reenquadramento tornam a expressão visual rebuscada e artificial. Acresçam-se os diálogos em tom declamatório e teatral, a despreocupação com movimentos dos atores no campo e a

<sup>122</sup> JAEHNE, K. *The draughtsman's contract: an interview with Peter Greenaway*. 1984, p.22.

<sup>123</sup> PASCOE, D. *Peter Greenaway: museums and moving images*. 1997, p.68.

distribuição dos acontecimentos ao longo dos doze desenhos realizados por Neville como artificios que se distribuem no filme. A idéia de choque entre as células (planos) é substituída pelo deslizamento entre os planos. Há uma suavidade na passagem entre as seqüências, mesmo sendo um filme que insiste na imobilidade. Sobre a estaticidade da câmara, Greenaway<sup>124</sup> justificou seu uso dizendo que a pintura não se move (há portanto uma declarada intenção de tornar o filme o mais pictórico possível), a câmara parada permite que se preste mais atenção no diálogo e na trilha sonora e, por fim, diz que essas opções funcionam também como reação aos abusos dos movimentos de câmara que se faz no cinema contemporâneo.

Em 1985, Greenaway dirigiu a trama complicada de *Zoo – Um Z e dois Zeros*. Um cisne branco provoca um acidente de carro em que morrem Paula e Griselda e sobrevive Alba Bewick que é obrigada a amputar uma perna como consequência da tragédia. Oliver e Oswald Deuce ficam viúvos, são irmãos gêmeos, biólogos e trabalham num zoológico. Após a perda das esposas, ambos partem em busca de respostas científicas e casuais sobre a origem da vida e, principalmente, sobre as consequências da morte e, assim, passam a se dedicar ao estudo da decomposição dos corpos, desde uma maçã até o corpo humano. Oliver e Oswald aos poucos se envolvem com Alba, inclusive, afetivamente. Essa relação é testemunhada pela única filha de Alba, Beta, que percorre o filme relacionando nomes de animais com letras do alfabeto, e também pelos sinistros Dr. Van Meegeren, médico de Alba, e por sua ajudante Caterina Bolnes.

O espaço central do filme é um zoológico localizado em Roterdã. Nele trabalham Van Hoyten, uma espécie de guardião do lugar, Fallast, o diretor, Joshua Plate, um mensageiro e Stephen Pipe, outro funcionário. Vênus de Milo percorre todos os cenários do filme, ela é prostituta e contadora de histórias. Felipe Arc-en-ciel é uma espécie de fantasma encarnado, fruto da imaginação de Alba Bewick, ele aparece ao lado de Vênus De Milo, não por acaso uma ficcionista, e depois se tornará companheiro da pernetta. O zoológico, ou mais apropriadamente, a arca de

---

<sup>124</sup> JAEHNE, K. *The draughtsman's contract: an interview with Peter Greenaway*. 1984, p.25.

Peter Greenaway é o território onde o cineasta explora os jogos de interesses e as infinitas negociatas entre seus funcionários e os biólogos em suas obsessões pela decomposição de corpos e pela libertação dos bichos.

Criação, evolução, morte e decomposição são os fios condutores da narrativa que apresenta as oito etapas evolutivas propostas por Darwin numa série para a BBC sob a narração de David Attenborough. Mitologia e ciência parecem sustentar as intrigas narrativas, Gênesis e Darwin não são contrapostos, representam a face da mesma moeda: são especulações sobre perguntas que sempre irão percorrer o pensamento humano.

Como em todos os filmes de Peter Greenaway, *Zoo* também recebeu uma rica elaboração visual. Seu colaborador Sacha Vierny foi exímio em criar planos que remetem diretamente ao universo pictórico do pintor holandês Vermeer, tomado como referência visual para o trabalho com a luz e sua relação com o espaço e com os personagens. Os quadros *A arte da pintura* e *Mulher com chapéu vermelho* foram recriados respeitando-se as posições originais, a luminosidade e as cores utilizadas. Greenaway observou em Vermeer certos elementos que antecedem a concepção de cinema, pois o pintor atingiu resultados que conferiram um realismo altamente sofisticado e que seria restituído posteriormente pela câmera fotográfica e cinematográfica<sup>125</sup>. Focos de luzes nos corpos dos personagens e em objetos no cenário, iluminação abundante em determinadas cenas, detalhamento na organização dos diferentes espaços da narrativa, poucos e precisos movimentos de câmera são elementos a serem considerados no trabalho com a imagem. O uso da imagem televisiva, a sala de cirurgia, os flashes das máquinas nos laboratórios apontam para o cuidado com a luminosidade e uma leitura revitalizada dos ensinamentos do mestre holandês com recursos do tempo em que o filme foi feito. As cenas de documentários da BBC e filmagens de corpos em decomposição, estabeleceu um diálogo entre formas de captação e reprodução de imagens que se operam por dispositivos diferenciados. Acresça-se à visualidade, a música de Michael Nyman e

---

<sup>125</sup> CIMENT, M. Interview with Peter Greenaway: *Zed and two noughts (Zoo)*. 2000, p.28-41.

sua potência em nos conduzir cerimoniosamente no encaixe de peças de um filme em que a morte é pretexto para criar histórias e estabelecer relações.

Logo nas primeiras seqüências do filme, a cena estilizada do acidente congela-se e metamorfoseia-se numa página de jornal. Ao centro da imagem estão as vítimas do acidente, à esquerda, uma nota anuncia a morte de um arquiteto. Essa pequena referência ao filme *O sonho de um arquiteto* e a presença de Van Hoyten (e a Holanda) são marcas de uma poética que prima pela transversalidade entrelaçando os filmes, tal como vimos com o personagem Tulse Luper no final do capítulo anterior.

### ***O sonho de um arquiteto: além da Holanda, a paisagem de Roma.***

*O sonho de um arquiteto* começa com o enquadramento a partir da janela de uma locomotiva. A paisagem é rapidamente substituída, devastada, dada a conhecer. A câmera fixa toma o lugar do viajante que, estático, vê o espaço deslocar-se pelo ritmo do trem que avança. A viagem prossegue enquanto Kracklite, arquiteto e protagonista do filme, e sua mulher, Louise, copulam. Fora do trem, imagens da morte: cruces, cemitério, jazigos. Estamos na Itália, a geografia do filme, para Kracklite “Uma terra da fertilidade, boas mulheres e uma história inimitável. Lar da cópula e do arco, boa comida e ideais elevados”. Já no início delineia-se, alegoricamente, o percurso de Kracklite: uma viagem rumo ao fim, a antecipação metaforizada de sua morte pela exposição dos símbolos que a câmera alcança ao sair do vagão. O início marca também a gestação de sua esposa, a vinda de um filho que poderá dar continuidade à miséria de suas vidas.

O arquiteto parte de Chicago para Roma para organizar uma exposição sobre outro arquiteto, o francês Etienne Louis Boullée. Figura enigmática que pertenceu ao neoclassicismo do século XVIII, nunca concretizou seus projetos e inspirou a arquitetura fascista no começo do século XX. Seus trabalhos enxutos são inspirados na milenar Roma e nas teorias de Isaac Newton, ele é tido como antecipador da arquitetura moderna. A montagem da exposição é pano de fundo para que se

estabeleça um diálogo em torno da arquitetura, arte milenar, pública e que espelha de modo sintomático o ideal de vida de uma época ao conter intrinsecamente o debate entre forma e função. Ao se expor no espaço aberto, sujeita-se ao desgaste do tempo e, principalmente, à implacável ação humana. No filme, a arquitetura cumpre função dupla na trajetória do herói: é ao mesmo tempo testemunha de seu declínio e alimento de seu imaginário.

Frágil, doente, alucinado e arquiteto de pouco talento, Kracklite é criador de edifícios para redes de fast-foods e encarna o herói americano pertencente ao centro do capitalismo, em sua composição está a condenação do enunciador à cultura banalizada pelo consumo. A vingança de mais de dois mil anos de história ao recente filistinismo de circula nos ideais do mercado financeiro americano. Ele agarra-se em Boullée e quer a qualquer custo homenageá-lo. Como bem demonstra o início, parte para uma viagem. Carrega como bagagem os esboços e projetos do arquiteto francês, desembarca em Roma onde realiza uma performance cujas implicações temporais são decisivas. Mergulha no passado da arquitetura, vê seu casamento e sua exposição se esvaindo a cada dia e ruma gradativamente para a morte ao se dar conta de um câncer no estômago.

Em torno do protagonista agregam-se os Speckler (Io, Caspasian e Flavia), administradores da exposição, o banqueiro Caspetti, Frederico, Julio e outros personagens secundários. Todos são italianos e desempenham uma força coletiva em sua destruição. Caspasian também é arquiteto, sua função principal é gerenciar os fundos para a exposição, mas aos poucos seus verdadeiros interesses são revelados, na verdade ele desvia o dinheiro para projetos pessoais, promove a queda da confiança por parte dos investidores em Kracklite para assumir o total controle da exposição, torna-se amante de Louise, ao ponto de ela abandonar seu marido e ir morar com ele.

A pequena aparição de Caspetti tem significado relevante para o dado que introduz. O financiador do evento tem especial admiração por Piranesi, arquiteto italiano e contemporâneo de Boullée. Os esboços de Piranesi influenciaram a composição do estúdio em que Kracklite trabalha, trata-se de um espaço sombrio

que sugere a idéia de opressão, sentido que é realçado pela predileção de seu patrocinador e em última instância representa a pressão do capital da qual o arquiteto é vítima.

Flavia, irmã de Caspasian persegue o arquiteto com sua máquina fotográfica. Ela funciona, assim como a estátua outrora citada, como um enunciador interno que reconstitui as passagens da personagem tirando fotos de seus momentos íntimos. Capta como um observador intruso (voyeur) e bisbilhoteiro, congelando em instantâneos a obsessão de Kracklite por abdômenes e flagra a traição de Louise com Caspasian. A narrativa é assim construída, há um ser solitário que encarna o herói quixotesco vítima de suas próprias idealizações. Aficionado por um desconhecido arquiteto do passado, Kracklite não tem talento, não produziu nada de representativo. Foge-lhe, inclusive, a capacidade para reproduzir os projetos de Boullée, pois eram caracterizados, sobretudo, pela dimensão, interferindo e remodelando o espaço, as escalas que são utilizadas nas maquetes transformam os projetos em miniaturas de pouco efeito<sup>126</sup>.

A personagem é exposta aos jogos de interesses dos que a cercam. Louise, sua esposa, não pensa duas vezes em traí-lo ao se ver desamparada e substituída por Boullée. Em uma determinada cena, Caspasian, seu amante declara, “Ela não pensa, é americana”. Numa amostragem do porquê da personagem no filme. Louise é a encarnação do cidadão americano consumista e de saber limitado. Mesmo grávida, mantém um fervoroso caso, demonstrando o julgamento do enunciador, já que a criança irá nascer num contexto de ganância e decadência. Os realizadores e investidores compõem a força do dinheiro que sucumbe as relações e os ideais. Mostram-se mais interessados na arquitetura do próprio país e em explorar ao máximo o que a exposição pode garantir aos seus projetos pessoais. São dignos representantes da força do mercado que atua no território das artes, transformam um evento cultural em trampolim para o acúmulo de dinheiro, o filme, desta forma, também tematiza a corrupção.

---

<sup>126</sup> GOROSTIZA, J. *Peter Greenaway*. 1995, p.106.

Se as personagens que circulam o herói formam essa força destrutiva, a maneira como o espaço é construído explora inexoravelmente o tema da morte nas metáforas elaboradas. Cria-se, desta forma, um invólucro espaço-temporal que aprisiona Kracklite num beco sem saída. Arquitetura, pintura, escultura e fotografia foram as referências visuais fortes no longa-metragem *O sonho de um arquiteto*, filme que apresentou como enredo a montagem de uma exposição, metáfora do nascer, morrer e perpetuar-se. Os monumentos da cidade de Roma, obras de Giovanni Battista Piranesi e os projetos do arquiteto Etienne Louis Boullée em pranchas e em maquetes foram fontes arquitetônicas intrinsecamente ajustadas à narrativa; de Agnolo Bronzino recriaram-se as telas *Mulher jovem com criança* e *Andrea Doria como Netuno*, a composição visual do filme no que diz respeito à perspectiva e à utilização das cores teve como fonte o quadro *A flagelação de Cristo*, de Piero Della Francesca, além dessas duas referências renascentistas estava *A escola de Atenas* de Rafael e Veronés que inspirou a composição dos banquetes<sup>127</sup>.

O quadro de Piero della Francesca apresenta Cristo sendo maltratado, ocupando posição periférica, situando-se à direita, no fundo. Outros sete elementos são distribuídos espacialmente, quatro deles junto ao salvador e outros três próximos à superfície. Não há tensão visual aparente, o enigma exposto centra-se na sobriedade dos gestos, inclusive do ser sacrificado. Estão todos em aparente harmonia, a não ser por detalhes preciosos: a perspectiva, a luminosidade e as cores não se apresentam de modo estável, conferem ao quadro uma certa desordem pela profusão de linhas diagonais, horizontais e verticais e pela distribuição das cores quentes e neutras que se contrastam.

A referência mais explícita ao quadro está na metáfora de Kracklite e de Cristo. Em frente a janela do *Vittoriano*, sede da exposição, a personagem, ao centro, conversa com um dos Speckler e com Caspetti e instantaneamente posiciona-se como Cristo crucificado, a cena é realçada pela luz que vem de suas costas. No final do filme, em outra seqüência, ocupando a mesma posição, a personagem novamente passa por mártir e suicida-se. Outra alusão se dá quando Kracklite invade um jantar

---

<sup>127</sup> Idem, p.117.

em frente ao Panteão e verbaliza que se Cristo não tivesse sido crucificado, teria morrido de câncer, a mesma enfermidade que o assola.

Além da diegetização do quadro de Della Francesca, a incorporação de postais trabalhados graficamente a partir de colagens e que o arquiteto alucinadamente envia a Boullée remete ao diálogo com a arte postal, uma formação de comunicação e de produção participativa bastante difundida nos anos 70. Outros sistemas de representação que são introduzidos na narrativa são fotocópias e fotografias, as primeiras são reproduções repetitivas de abdômenes da estátua do imperador Augusto, morto por envenenamento e as segundas estão dispostas na parede do apartamento de Flávia, sendo registros de todos os passos do protagonista.

Prevalece no filme, como em *O contrato do amor*, o uso da câmera fixa. Há um distanciamento em relação aos personagens que almeja emoldurá-los e também fazer com que contribuam para a criação da dimensão no espaço. O espaço da encenação é tomado em sua grandiosidade, força e resistência para contrapor à vulnerabilidade dos seres que fazem parte da narrativa. Poucos *travelings* laterais e semi-circulares percorrem o espaço. A câmera mostra-se mais solta quando captura imagens de monumentos da cidade. Nesses intervalos, pois é um olhar contemplativo que se instaura, é como se Greenaway prestasse uma homenagem aos cartões-postais da cidade.

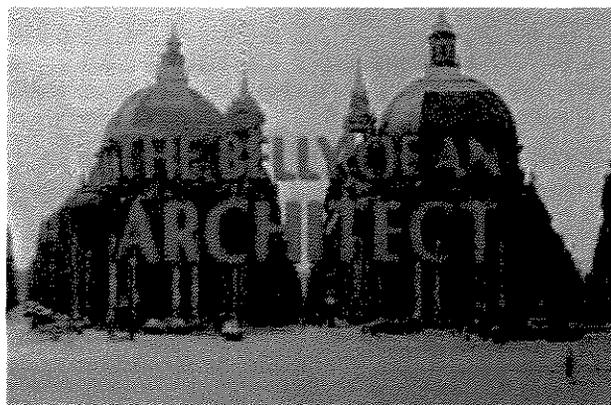
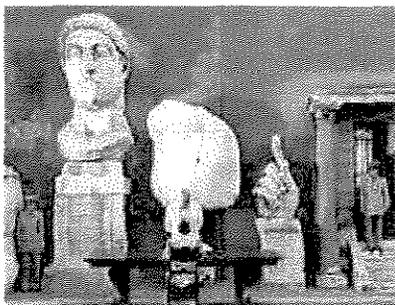


Figura 14: Imagens de *O sonho de um arquiteto*

A abundância de formas circulares distribuídas nos vários espaços possui implicações decisivas para o percurso alegórico da morte. A primeira delas é a barriga do arquiteto, parte do corpo em que avança o desenvolvimento de um câncer. No coquetel de boas vindas, as personagens comem um bolo em formato esférico que reproduz um dos projetos de Boullée. Kracklite discorre sobre a gravidade e aponta para uma maçã situada numa nota de uma libra, como representante da descoberta de Newton. Caspasian conta-lhe que o Imperador Augusto foi assassinado comendo figos envenenados, momentos depois, após comer figos, o protagonista tem seu primeiro ataque. Objetos circulares que reproduzem obras de Boullée espalham-se ao longo do filme e um dos esféricos mais importantes é o giroscópio, instrumento newtoniano que gira constantemente sobre seu próprio eixo, se suspenso de forma apropriada.

Assim, a circularidade mostra-se como fio condutor que interliga os sujeitos citados ao protagonista. Sua barriga esconde um câncer que se transmuta da esfera para o cubo e para a pirâmide enquanto avança. Boullée, objeto de veneração, encontra nas formas arredondadas o ideal de união entre homem e espaço construído, ele é marco do retorno ao passado, responsável por engendrar em Kracklite uma volta ao tempo, recuperando a teoria da gravidade de Newton, cujo marco é a maçã fixa que pode cair fazendo-o mergulhar no passado que Roma esconde em cada construção e nos homens que a erigiram dentre os quais o imperador Augusto, cujo envenenamento por um figo é tomado como a metáfora de sua doença.

Greenaway apresenta alegoricamente o feixe temático e encontra na arquitetura, na fabricação de objetos, na imagem que se multiplica e no próprio corpo, os elementos capazes de dizerem o tema da fixação, ou da morte, e do vôo, ou da vida no percurso da personagem do arquiteto. Kracklite sucumbe ao final, matando-se. Realizou uma trajetória incapaz de instituir-lhe aquilo que mais admirava: a capacidade da criação. Seu mergulho no passado romano, com visitas aos banhos, às ruínas de Villa Adriana e os passeios penetrantes por uma história tão rica foi em vão. Nada lhe restou, só a vida a ser eliminada. A imagem final é

esclarecedora: diferentemente de um giroscópio que mantém-se em movimento contínuo sobre seu próprio eixo, se suspenso por giro simétrico, faltou-se um eixo, algo que o sustentasse.

Pela via alegórica, Greenaway lança um olhar crítico sobre o contexto em que o filme foi criado. Matando Kracklite, Greenaway condena um modo de ser que cultua valores consumistas e o ato simbólico em que a nota de uma libra é queimada alude a uma postura crítica sobre um modo de vida que se impôs na Grã-Bretanha durante a Era Thatcher. Cada época se nutre de um universo complexo de relações estabelecidas pela política, pela economia, pela religião etc. e a arte sempre alça uma reflexão sobre essas vicissitudes que marcam determinados períodos históricos. Vê-se, dessa forma, que a reflexividade no filme não é apenas um mero jogo formal, mas constitui um modo de rever o cinema como linguagem e também de questionar a sociedade.

Sabe-se que um dos debates que marcaram os anos oitenta foi a emergência do pós-modernismo na arquitetura, cujo estilo baseava-se num certo revisionismo histórico, captando-se formas e estruturas do passado e inserindo-as em novos contextos<sup>128</sup>. A pós-modernidade evoca a paródia, a reconstrução carnavalizada do passado, o apego à história, disciplina que havia sido descartada pelo ideal de pureza modernista.

O arquiteto Kracklite situa-se no centro dessa questão. É americano, país de onde emerge com grande força tal forma de organização do espaço<sup>129</sup>, principalmente o que ficou conhecido como Escola de Chicago, na arquitetura. Ele desloca-se para Roma, cidade marcada por tendências arquitetônicas do imperialismo romano, do renascimento, do maneirismo, do modernismo. Greenaway não reconstituiu uma época passada como fez em *O contrato do amor*, mas traz a

---

<sup>128</sup> HUTCHEON, L. *Poética do pós-modernismo*. 1991, p.50

<sup>129</sup> “No tocante à arquitetura, por exemplo, Charles Jencks data o final simbólico do modernismo e a passagem para o pós-moderno de 15h32m de 15 de julho de 1972, quando o projeto de desenvolvimento da habitação Pruitt-Igoe, de St Louis (uma versão premiada da ‘máquina para a vida moderna’ de Le Corbusier), foi dinamitado como um ambiente inabitável para as pessoas de baixa renda que abrigava.” In: HARVEY, D. *A condição pós-moderna*. p.45

tona aspectos históricos por meio da jornada de Kracklite pela cidade, pela obsessão em relação a Boullée e na alusão a Newton. Esses três universos, a cidade, a arte e a ciência compõem uma tríade eurocêntrica que sucumbem o inocente e estéril artista americano. Há nisso, um misto de sarcasmo e de elitismo, já que sabemos que nenhuma representação é inocente.

Ambos filmes, *O contrato do amor* e *O sonho de um arquiteto* apresentam o espaço visual a partir de inscrições de formas estáticas de representação, nesse as fotografias no apartamento de Flávia compõe um ponto de vista interno que duplica o olhar da câmera e os cartões postais (colagens do próprio Greenaway) juntamente com as reproduções xerográficas potencializam o olhar do artista-arquiteto; naquele, os desenhos consubstanciam os pontos de vista interno (o artista-desenhista) e externo (o olhar da câmera) e as referências pictóricas entrelaçam o filme a extratos da história da arte, apontando para o olhar interminável das formas de representação visuais. Greenaway problematiza a autoria nesses jogos de olhares e na elaboração de seus personagens ao distribuir no espaço da encenação esses movimentos de auto-centramento em que emerge um olhar narcísico que direciona o olhar do espectador para suas próprias criações, ao mesmo tempo em que nega o autor matando os personagens. Os vários pontos de vista dão vazão para um processo de enunciação que nega o centro da imagem, conduzindo o espectador para um jogo labiríntico, para caminhos obtusos, para o território das incertezas.

Percebe-se no movimento do processo criativo do cineasta a busca pela formalização excessiva que geram superfícies hipertrofiadas, mas que guardam uma atenta visão das questões históricas, questionadas a todo tempo. Para encerrar, comento, a seguir, um projeto concebido durante a execução de *O sonho de um arquiteto* em que se percebe no diretor a busca incessante por novos lugares da imagem do cinema e ressalto a importância do olhar transversal de sua obra em que a geração textual (filmes, livros, exposições etc.) é intensa.

Em 1995, ano do centenário do cinema, Munique, na Alemanha, foi palco de uma mega exposição denominada *Projection* (Projeção), como parte do projeto de exposições *The stairs* (As escadas) que aconteceu primeiramente em Genebra e

teriam a cidades de Barcelona, Tóquio e Varsóvia como museus a céu aberto. Atento para a hibridez do cinema, o roteiro procurava colocar em evidência todos os entrecruzamentos que se realizam no corpo de qualquer filme, como o acasalamento entre imagem e palavra, teatro e arquitetura, pintura e música. Para isso, as escadas seriam o motivo arquitetônico que ligariam todos esses elementos, funcionando como um palco<sup>130</sup>. A série de exposições tomava elementos do acontecimento cinematográfico em seus vários constituintes como a locação, o público, os objetos de cena, o texto, a escala, a projeção, a ação, o enquadramento, o tempo e a ilusão. O projeto tinha como motivos ingredientes da construção e da atualização do filme na sala de cinema no intuito de investigar seus limites, observar o estado das coisas na seara cinematográfica e lançar um olhar que pudesse reinventar uma arte que, segundo o diretor, encontra-se num momento de estagnação.

“As dez exposições *The Stairs* celebram a potencialidade em encarar a iminente reinvenção do cinema. Embora essas questões poderiam variavelmente ser listadas, algumas de minhas preocupações são introduzidas em cinco títulos: locação, quadro, narrativa, público e materialidade.”<sup>131</sup> Na análise desses cinco itens, a visão particular do diretor reforça o vínculo entre o cinema e as artes visuais e se expande para outras formas de representação, como a arquitetura e a escultura, além de conter ingrediente fundamental em suas asserções: o fato de o cinema ser uma arte relativamente jovem e parada no tempo e seus cem anos conterem poucos avanços se comparados a outras atividades artísticas que, no contexto europeu, buscam se aprimorar e se superar em limites mais curtos de tempo.

A *locação* refere-se ao encontro ou a criação do lugar ideal. Trata-se de uma concepção do espaço que prevê a apreensão da luz na paisagem, na arquitetura, nos atores, da escolha certa da angulação e do enquadramento, durante o dia ou à noite, todos reunidos com a intenção de criar uma ambiência que se torne desejável, que provoque no espectador a vontade de *estar lá*. Mais uma vez, o diretor rejeita o

---

<sup>130</sup> GREENAWAY, P. *The stairs*. 1995, p. 11.

<sup>131</sup> Idem. p. 15.

realismo e busca inspiração para a construção do espaço aliado a essa precisão da luz no impressionismo e cita Antonioni como mestre na feitura de tais propósitos<sup>132</sup>.

O *quadro* como moldura e fixador de proporções funciona, nos termos do diretor, como aprisionamento da imagem, impedindo quaisquer possibilidades de construção e de comunicação que não levem em conta a relação vertical /horizontal dos corpos expostos, além de permitir poucas variações de proporção num gradiente que vai do 1 ao 1.33. As imagens do cinema, da televisão e da fotografia herdaram a concepção de quadro da pintura renascentista que também influenciou a moldura de espetáculos de balé, de ópera e de teatro<sup>133</sup>, tem-se, assim, constituído, de maneira arbitrária e imperativa, um tipo de imagem que influencia diretamente a percepção. Greenaway destaca o desprendimento desse tipo de clausura nas artes plásticas, dado o alcance de novos suportes que romperam com a tela e aponta a possível saída para o cinema pela apropriação das tecnologias digitais<sup>134</sup>.

A *narrativa* cinematográfica é colocada em cheque pela inaptidão que o meio oferece em propor histórias que nutram a imaginação do espectador tal como acontece na literatura. Greenaway não concebe o cinema como meio essencialmente narrativo, para ele a literatura é mais propícia para contar histórias e nutrir a imaginação de seus leitores e cita Borges, Joyce, Eliot como artistas que revitalizaram a literatura do século XX, sendo importantes referências para que o diretor possa endossar seu argumento contra o modelo narrativo cinematográfico dominante, ainda preso aos esquemas realistas do século XIX. Greenaway almeja um cinema em que o tempo não seja tão coercitivo, que a figura do diretor não estabeleça de modo tão rigoroso o começo, o meio e o fim da fruição, para isso, acredita que o CD-Rom associado ao cinema possa oferecer mais possibilidades de troca entre filme e platéia<sup>135</sup>. Seu mais recente projeto *Tulse Luper Suitcases* ruma nessa direção.

---

<sup>132</sup> Idem., p. 16-17.

<sup>133</sup> Roland Barthes também explora essa questão no ensaio intitulado “Eisenstein, Diderot e Brecht”, presente *O óbio e o obtuso*.

<sup>134</sup> GREENAWAY, op.cit. p. 19-20.

<sup>135</sup> Idem, p. 21-22.

Greenaway analisa a passividade do *público* na sala escura e estabelece analogias com outras formas de envolvimento entre público e obra de arte, na tentativa de encontrar alternativas que possam transpor o silêncio e a atadura do sujeito diante da projeção. Evoca, para isso, a *performance*, atividade que só se realiza mediante presença de uma platéia, e as exposições de museu, nas quais as pessoas transitam livremente diante dos quadros, discutindo-os, movimentando-se livremente nas salas, calculando seu próprio tempo<sup>136</sup>.

A questão da *materialidade* é discutida a partir da premissa de que outras formas de representação passem pela manipulação do artista e do espectador, permitem trocas entre seus agentes, modifiquem-se e assumam identidade no tempo. Greenaway atesta que o cinema, ao ser projeção, isenta-se dessa participação histórica, não se permite ser modificado, repete-se infinitamente preservando o mesmo formato, impossibilitando qualquer troca com outro meio que não seja na própria imagem construída e projetada. Contra esse estado, exige que o cinema atenda ao chamado contemporâneo da participação do corpo de maneira intensa, haja vista a inserção do computador na sociedade e a possibilidade efetiva de manipulação da mensagem em tela pelo mouse, insiste que o cinema da maneira como se apresenta continua à margem desse processo<sup>137</sup>.

---

<sup>136</sup> Idem, p. 23-24.

<sup>137</sup> Idem, p.25-26.

### 3.1 *Afogando em números: os jogos e a autoria*

A sensação de estranhamento provocada pelo filme é intensa. Números, jogos e uma paisagem não muito sedutora criam uma atmosfera fria e ao mesmo tempo enigmática pela completa artificialidade com que a ação é conduzida. Mas o filme está ao alcance de um público não muito familiarizado com a quantidade de referências que ele comporta, dada a certa continuidade da ação desenvolvida, a evocação do embate universal entre homens e mulheres, perspicazes e inocentes, fortes e fracos e a autonomia narrativa e discursiva que essas referências adquirem ao se metamorfosearem e se inserirem em um conjunto de procedimentos recorrentes que podem configurar como o sistema móvel do autor. Embora se apresente formalmente com certos laivos de hermetismo que só uma arqueologia permite ir além da superfície, o filme envolve o espectador em sua trama aparentemente macabra, ressalta-se a aparência do fazer das personagens, pois o que se tem, na verdade, é um jogo do qual fazemos parte.

O filme *Afogando em números* conta a trajetória criminosa de três mulheres homônimas chamadas Cissie Colpitts, mãe, filha e neta, que matam seus maridos por afogamento. Para conseguirem se livrar das conseqüências legais dos assassinatos, elas seduzem e convencem Madgett, o legista local, a elaborar falsos atestados de óbito. Ele se torna cada vez mais obcecado pela idéia de poder possuir sexualmente cada uma das três, com um especial interesse em Cissie I. No entanto, ao alimentar seu desejo quase pueril ele não desperta para um projeto de eliminação que se envigora gradualmente e que também que o inclui. Enquanto se desenrola essa trama principal, Smut, filho de Madgett, narra, organiza e joga sete jogos ao longo do filme, além disso ele é o principal interlocutor de uma estranha menina que conta estrelas enquanto pula corda<sup>138</sup> e tem o hábito freqüente de soltar foguetes para comemorar a aparição de corpos de animais. As três Cissie, Madgett e Smut compõem um bloco de personagens, na verdade, o homem e o menino são

---

<sup>138</sup> – Tal como em *Zoo*, o filme apresenta uma associação próxima entre sistemas de nomeação e infância. O alfabeto é recitado por Beta ao nomear animais

comparsas involuntários das três mulheres fatais. Contrapondo-se a eles forma-se a “Conspiração da caixa-d’água”, formada por Nancy, ex-amante do marido de Cissie I, os gêmeos Jonah e Moses Bognor e Mrs Hardy respectivos primos e mãe de Hardy, o marido falecido de Cissie II, os senhores 70 e 71 Van Dyke, dois corredores e Marina Bellamy, irmã do falecido Bellamy, marido de Cissie III. A ação se desenvolve em oito noites e sete dias, na região encharcada de Suffok, no sul da Inglaterra, caracterizada, principalmente pelas águas fluviais e marítimas que a percorre e a envolve.

Alan Woods<sup>139</sup> destaca a intertextualidade do filme com *O sétimo selo*. Nele, a personagem principal joga xadrez com a própria morte, na obra de Greenaway, é Madgett é quem, inocentemente, trava uma batalha já perdida com as três mulheres que tanto deseja. Esse jogo com a morte se dá por meio da incorporação de sistemas de contagem, Woods ressalta que se trata do filme do diretor em que esses sistemas estão mais explicitamente presentes. Como já dissemos, essa contagem inclui o espectador, no entanto somos envolvidos num projeto fracassado, já que não conseguimos nunca captar todos os números espalhados ao longo dos cenários.

Para o lançamento do filme na televisão, no Channel 4, em 1988, Greenaway dirigiu um documentário chamado *Fear of drowning* (Medo de afogamento) no qual ele próprio oferece suas interpretações sobre o longa-metragem<sup>140</sup>. Para ele, a água funciona como a principal metáfora do filme, é o elemento que unifica as protagonistas em suas relações com as mortes cometidas e com os supostos antagonistas que se reúnem perto de uma grande caixa d’água compondo, assim, a *Water Tower Conspiracy* (Conspiração da caixa d’água). O filme informa sobre as referências prévias que o motivaram a elaborar a história, com ênfase na recorrência

---

<sup>139</sup> *Being naked, playing death: the art of Peter Greenaway*. p.15-25.

<sup>140</sup> Essa forma de paratextualidade parece confirmar a autoria com o mito de Narciso pela excessiva exposição de sujeito criador falando do que realiza. Esse procedimento explorado amplamente pela televisão ao expor os diretores e atores para explicar a si mesmos nos projetos em que estão envolvidos inclui também os filmes de Jean-Luc Godard e seus ensaios auto-reflexivos *Introdução a uma verdadeira história do cinema* e *JLG por JLG*.

a alguns livros infantis ilustrados, como os de Arthur Rackham<sup>141</sup> ou de Maurice Sendak<sup>142</sup> e de pintores ingleses da época vitoriana fortemente engajados na representação dramática da paisagem, com destaque para Samuel Palmer<sup>143</sup>, John Everett Millais<sup>144</sup>, William Holman Hunt<sup>145</sup> e Ford Madox Brown<sup>146</sup>. Fartamente ilustrado, o filme se vale da abertura de janelas e da sobreposição de letreiros para exibir as imagens do longa e mostrar os outros textos que ele esconde. O documentário é um embrião de sua performance no meio televisivo, com a evidência de querer consubstanciar várias linguagens num mesmo suporte, segundo as possibilidades oferecidas pelo meio eletrônico. Há o princípio do transbordamento visual que terá efeito delirante em *A última tempestade*. Todo narrado pelo próprio diretor, nota-se a eloquência de Greenaway ao apresentar, segundo seu ponto de vista, os principais enigmas do filme, ao final, o que temos é um nível de reflexividade acentuada pelo consciência do filme como entretenimento e como trabalho com a linguagem:

A organização dos elementos formais do filme busca igualar e complementar os jogos das relações humanas que estão contidas nele: homens com mulheres, pais com filhos,

---

<sup>141</sup> Ilustrador britânico (1867-1939) de contos fantásticos e de livros infantis. Ficou famoso na Inglaterra após o trabalho de ilustração de Os contos dos Irmãos Grimm (Grimm's fairy tales) em 1900.

<sup>142</sup> Ilustrador e escritor infanto-juvenil Americano que ficou bastante conhecido após ter criado a obra clássica *Where the Wild Things Are* (1964), primeiro de livro de uma trilogia que inclui *In The Night Kitchen* (1970) e *Outside Over There* (1981).

<sup>143</sup> Pintor inglês (1805-1881) autodidata profundo admirador de William Blake. Palmer notabilizou-se como pela pintura de paisagens românticas.

<sup>144</sup> Pintor britânico (1829-1896) que juntamente com Dante Gabriel Rossetti (1828-1882) e William Holman Hunt fundou a *Pre-Raphaelite Brotherhood* (PRB) em 1848 –tratava-se um grupo de artistas católicos contrários a certos padrões estéticos e morais da arte na época Vitoriana que passaram a cultivar valores como naturalismo preciso, um compromisso com a exatidão histórica e evocação de temas religiosos -, o quadro *Ophelia* (1851) é uma de suas obras mais representativas.

<sup>145</sup> Holman Hunt também é britânico (1827-1910) e pertenceu ao grupo PRB.

<sup>146</sup> Pintor nascido na França (Franca, 1821- Grã-Bretanha, 1893). Embora não fizesse parte do grupo PRB, suas pinturas centradas em temas históricos e religiosos se aproximavam bastante dos princípios daqueles artistas que ele admirava.

estranhos e conhecidos, bom com maus, crime com castigo, sucesso com fracasso, de tal modo que a forma e o conteúdo tornem-se inseparáveis e indivisíveis<sup>147</sup>.

Essa expansão da obra ainda inclui o lançamento do roteiro do filme e um livro bilíngüe (inglês e francês) de caráter ensaísta denominado *Fear of drowning by numbers*. Estamos diante de um fenômeno intenso e particular de intertextualidade denominado paratextualidade, no qual um texto principal, o filme, se desdobra em outros textos que ramificam o sentido. Se por um lado pode-se supor uma pulsão criativa quase inesgotável e que avança em mais de um meio, por outro, esses prolongamentos também demonstram um certo exibicionismo criador, ato de propaganda, já que ao mesmo tempo se oferecem derivações a partir do mesmo tema e repetições de idéias. De qualquer modo, os roteiros e ensaios mostram o pensamento do artista em construção. Não se trata apenas de constatar a consciência do fazer artístico, mas através dessas extensões dos filmes observamos mais de perto os procedimentos artísticos e de reflexão do artista em sua relação com os meios em que atua, o que evidencia a união entre criação artística e postura ensaísta.

Logo na introdução do roteiro<sup>148</sup>, Greenaway informa que a primeira versão do filme nasceu durante a montagem de *O contrato do amor*, em 1982, portanto seis anos separariam a gestação e o nascimento do filme. Cissie Colpitts, que na versão atual aparece representada por três personagens, antecede essa data, aparecendo inicialmente numa fotografia, ao lado de Tulse Luper e de Gang Lyon, no filme *Vertical Features Remake*, em 1978, ela seria uma espectadora do suposto filme *Vertical Features*, atribuído a Tulse Luper. No longa *The Falls*, Cissie Colpitts é o mesmo nome de três pessoas, a biografia apócrifa de número 27 refere-se à terceira, e recebe o nome de Propine Fallax, sua representação visual é outra, vemo-la por meio de fotografias como criança, jovem e adulta. Greenaway sugere que Tulse Luper, outrora namorado de Cissie, tenha se tornado o personagem Madgett, o legista do filme “ meio caminho entre *maggot* (larva) e *magic* (mágico)”. Ao final da

---

<sup>147</sup> Transcrito do final do documentário.

<sup>148</sup> GREENAWAY, P. *Drowning by numbers*. p. 01

introdução, há menção sobre o que seria o futuro da personagem: “Em algum projeto futuro, ela seria singularizada como uma velha senhora de noventa e dois anos que morre de hemorragia, calmamente, num assento de pelúcia vermelha, em um cinema na Philadelphia, enquanto assiste a *Boudu Sauv  des Eaux*, de Jean Renoir. Ela ainda tinha interesse em afogamento”. Aqui explicita-se a transversalidade temporal da cria o que ecoa no passado, no presente e no futuro.

*Fear of drowning by numbers*   um ensaio escrito por Greenaway para o filme. S o cem coment rios que apresentam a vis o pessoal do diretor sobre sua obra. Nele fica evidente a erudi o do artista, tanto na postura interpretativa de elementos internos do filme, quanto na abordagem de temas mais gerais, o que resulta num importante documento para apreens o de um pensamento est tico que se edifica a cada cria o. Dessa e de outras leituras, depreende-se um sistema art stico pr prio, materializado nas obras que executa, em que as solu oes s o parte de um processo de reflex o centrado, principalmente, na tradi o art stica e cultural ao seu alcance.

A leitura do ensaio constitui um exerc cio de cava o que descobre um universo de refer ncias acentuadamente brit nicas. S o escolhas e decis es que denunciam um intenso envolvimento com aspectos art sticos e culturais traduzidos em forma de fic o narrativa, com a utiliza o dos meios que o cinema permite operar. Ao cotejar o livro em rela o ao filme e   obra do diretor como um todo, tr s tend ncias reflexivas parecem firmar-se: 1) desenvolvem-se rela oes internas, contextuais, entre os filmes; 2) h  um forte di logo com as refer ncias art sticas (pintura e literatura); 3) tanto nas narrativas quanto nos textos explicativos irrompe uma voz explicativa, que tende a forjar um discurso de tom abstrato.

As inter-rela oes entre os filmes n o se d o de forma esquem tica e previs vel, pois mesmo que sejam reconhec veis pelo espectador alguns elementos tais como o uso de sistemas de classifica o como moldura narrativa, a recorr ncia freq ente   paisagem inglesa, a incorpora o de dispositivos de fabrica o da imagem (desenho, c mera fotogr fica e filmadora, m quina de xerox e Polaroid) e a reencarna o de personagens como Tulse Luper, Van Hoyten e Cissie Colpitts aparecem metamorfoseados nos filmes e sobre eles constroem-se e constru mos sentidos

diferenciados em cada obra. Repetição e diferença, nos termos de Deleuze, são as marcas desse procedimento. Embora ausente na história de *Afogando em números*, Tulse Luper é evocado pela forte presença da personagem Cissie Colpitts. No item 28 do ensaio, Greenaway assim descreve essa relação:

Como figura individualizada, Cissie Colpitts foi inventada por volta de 1976 para Tulse Luper. Tulse Luper foi uma invenção que poderia falar de forma absurda e autoritária sobre muitas coisas, das quais eu não seria culpado. Primeiramente, ele foi uma criação literária. Era o autor de um livro de colagens intitulado “Tulse Luper e o Caminho Central” em que a biografia era reduzida a diagramas examinados por títulos topográficos. O capítulo seis era denominado “A pátria do habitante” e apresentava doze atletas femininas, um par de cornos e a teoria da herança de Mendel. Em seguida, uma caixa escondida e logo encontrada em Yorkshire contendo duzentas fotografias em preto e branco deram a ele identidade visual, carne e sangue – ele ganhou um chapéu e um cachimbo...e em alguns momentos uma arma e uma motocicleta... cada vez mais suas fotografias foram divulgadas a cada novo filme...*A Walk Through H...Vertical Features Remake* permitindo que as qualidades do personagem se revelassem cada vez mais. Ele era a combinação de vários eruditos que eu admirava – *John Cage* – por sua inventividade e sua capacidade de contar histórias... a resistência e a eloquência de *Buckminster Fuller*...um invejável toque de *Marcel Duchamp* graças ao seu mistério e a sua provocação...e depois relacioná-lo com a terra, a paisagem e a História Natural, desde taxonomistas até catalogadores, catadores de ovos, bancários canhotos e diaristas provincianas – para torná-lo familiar, local e inglês ...ele tomou emprestado um toque de fofoca, *Aubrey*, e o inocente e estudioso naturalista *Gilbert White of Selbourne* e *Cobbett*, conhecido como ecologista avermelhado...desde então eu tenho descoberto vários Tulse Luperes – *Jacques Ledoux* da Cinemateca Belga e o cinegrafista *Sacha Vierny*...para acrescentar truques mais profundos, toques e traços de caráter, humor e ironia. Madgett em *Afogando em números* é talvez uma representação de Tulse Luper – embora gordo e mais belicoso<sup>149</sup>.

---

<sup>149</sup> Idem, p. 58-60.

Ao mesmo tempo em que se compõe uma mitologia particular forjada pelas figuras que ressoam ao longo da obra ficcional que Greenaway edifica, vê-se que essas construções trazem as marcas culturais e artísticas daquilo que sustenta esse universo. Nesse sentido, mais uma vez, é John Cage que emerge como grande herói e ao lado de outra referência evocada, Marcel Duchamp, estabelece de forma intrincada a arte de Greenaway a uma esfera conceitual, determinante para os caminhos das artes plásticas no contexto do pós a Segunda Guerra Mundial, da qual ele foi tributário.

O segundo aspecto do livro que chama a atenção é a gama de alusões à pintura e à literatura que se entrelaçam ao filme. Além dos ilustradores e dos pintores vitorianos já referidos, Greenaway também recorreu ao quadro “Jogos de crianças”, do holandês Brueghel, dispondo-o ao lado da cama de Madgett, e explica que “sem dúvida, esse quadro funciona como manual de referência para Madgett quando sua imaginação fracassa”<sup>150</sup>; outro quadro também de procedência flamenga é “Sansão e Dalila”, de Rubens e quem o observa é Smut - o jovem catalogador e jogador – fixando-se na cena em que Sansão perde os cabelos e, conseqüentemente, a sua força, a observação do quadro, representação da impotência masculina, está ligada à busca de Smut por respostas sobre a circuncisão. Trata-se de um dos temas fortes do filme, a vulnerabilidade masculina diante do poder das mulheres, sobre essas relações e o quadro, Greenaway argumenta no item 84:

O tema da virilidade se amplia em sub-textos. Após ser ridicularizado por sua ignorância em relação à circuncisão, Smut mostra a seu pai a reprodução do quadro “Sansão e Dalila”, de **Rubens**; e chegando a desenvolver um sexto sentido sobre seu significado, ele forja questões que são bastante pertinentes. Sansão é a demonstração convencional da vulnerabilidade masculina em relação à mulher. A pintura de **Rubens**, e sua considerável sensualidade, descreve o exato momento do infame corte de cabelo de Sansão – castração com a incisão de uma tesoura. Pode-se considerar a circuncisão como um ato simbólico de castração aceita socialmente – um ato de mascuiação suavemente disfarçado sob uma série de justificativas e levada a cabo

---

<sup>150</sup> Idem, p.48.

por interesses investidos em moderação sexual, exibicionismo sexual, pertencimento a uma casta e controle patriarcal. Talvez, ainda, possa se referir ao masoquismo e a auto-mutilação – foi sobretudo através da luxúria que Sansão, conduzido pela perfídia das mulheres, arruinou-se<sup>151</sup>.

Pode-se constatar que existe mais de uma maneira pela qual a pintura se insere no filme. No caso de Rubens, o tema retratado se infiltra no universo narrado e amplia o campo de tensões sobre o tema da impotência. Vimos que os pintores ingleses foram evocados, principalmente, pelo tratamento que deram à paisagem e sua inserção no filme se materializou, sobretudo, na composição plástica das imagens, com destaque para a captação das variações de luzes e de tons dos amanheceres e crepúsculos, compondo uma superfície visual de atmosfera idílica. Indo além desse aspecto formal, Greenaway dá relevância para o que aqueles artistas realizaram e que ele denomina como “a dramatização da paisagem”, em que a cena natural habitada por figuras humanas dá vazão para representações morais e forjam alegorias. Seguindo esse propósito, Greenaway elegeu o quadro “O pastor mercenário”, de Holman Hunt, como emblema dessa manifestação.

Pintado também na Inglaterra do século XIX, em 1851, o quadro dispõe um casal no centro e em primeiro plano, vemos um pastor envolver uma jovem para lhe mostrar algo, enquanto ela, passivamente, olha em direção ao espectador. Eles estão num gramado florido, sobre o colo da moça está uma pequena ovelha e algumas maçãs espalhadas em sua proximidade. O jovem pastor mostra-lhe, na verdade, um esqueleto de uma mariposa. No segundo plano, à esquerda, vemos algumas ovelhas repousarem sob as sombras das árvores que se enfileiram à direita e outras se dispersarem. Ao fundo, a paisagem se perde na planície ensolarada. Greenaway descreve as qualidades

---

<sup>151</sup> Idem, p.124



Figura 15: *O pastor mercenário*, de Holman Hunt

plásticas da obra, enfatizando sua precisão espacial pela disposição topológica dos elementos e a naturalidade na representação que sugere um forte sentido de presença do acontecimento - “há forte sensação de vivacidade, gradação, materialidade e substância”<sup>152</sup>. Mas o que mais destaca são os sentidos revelados por esses arranjos formais:

A pintura é uma alegoria e seus signos são numerosos. Enquanto o pastor se entretém com a jovem, as ovelhas se infiltram na plantação...é possível até ouvirmos uma canção de ninar para a ocasião...o pastor mostra um emblema da mortalidade à jovem, trata-se de um esqueleto de mariposa. Maçãs que remontam a Eva estão dispostas em seu vestido vermelho. Na bela paisagem representada, negligência, mortalidade e malícia acercam-se do harmonioso Éden. O prazer da pintura por ela mesma é agora unido ao prazer dos significados da imagem. (...) O quadro é sutilmente evocado em *Afogado em números* pela união entre uma aparência e uma suntuosa realização e as camadas de significações a partir de metáforas entre o público e o privado<sup>153</sup>.

Essas citações são paródias articuladas ao longo do filme e tendem a transformar o material apropriado, construindo um outro discurso. Se por um lado, vimos que a citação a Rubens penetra num aspecto particular da narrativa, o quadro

---

<sup>152</sup> Idem, p.42.

<sup>153</sup> Idem, p. 42-46

de Hunt expande-se para a configuração do plano de expressão do filme em que vemos as personagens dispostas numa paisagem pomposa e artificialmente composta e que aos poucos vão se revelando traços obscuros de suas relações. Finalmente, outro elemento-chave apresentado por Greenaway em *Fear of drowning by numbers* é o conto infantil “Billy Goat Gruff” do folclore norueguês e que se alinha a enorme lista de fábulas repetidas a exaustão na Grã-Bretanha, temos outra apropriação paródica, não pictórica, mas literária.

Na fábula, três bodes de tamanho decrescente desejam alimentar-se de uma apetitosa grama e para alcançá-la precisam cruzar uma ponte onde vive um gigante que devora aqueles que tentam atravessá-la. O menor se arrisca primeiro e ao cruzá-la é subitamente surpreendido pelo gigante. Interrompendo o ataque, o animal surpreende a criatura indagando-o: “Por que me devorar se atrás de mim vem outro bode maior e mais gordo?”. O gigante se convence e espera pelo outro bode, quando o de tamanho médio tenta cruzar a ponte é logo atacado, mas interrompido novamente pela mesma pergunta: “Por que me devorar se atrás de mim vem outro bode maior e mais gordo?”. Convencido novamente, o gigante espera pelo maior dos três: Billy Goat Gruff. Esse é forte e grande e antes que o gigante o devore, ele o joga no rio e o vilão morre afogado.

Greenaway desenvolve uma nova versão para a fábula:

Três cabras de idade decrescente desejam se libertar das amarras do casamento e são obrigadas a buscar a ajuda de um gigante que mora ao lado de um rio. Quando a mais velha e a mais sábia das três vai até o gigante pedir-lhe ajuda, ele diz que ajudará se ela “deitar-se” com ele. Ela diz-lhe: “Por que se deitar comigo se há uma cabra mais jovem e mais desejável vindo logo em seguida?”. O gigante vê sentido no que ela diz, ajuda-a a se livrar do marido e espera pelos acontecimentos. Logo, a cabra do meio dirige-se até o gigante para lhe pedir ajuda. O gigante diz-lhe que a ajudará se ela “deitar-se” com ele. Rapidamente ela responde: “Por que se deitar comigo se há uma cabra mais jovem e mais desejável vindo logo em seguida?”. O lascivo gigante concorda, ajuda-a a se livrar do marido e espera pelos novos acontecimentos. Rapidamente, a mais jovem das cabras vai até o gigante para que ele a ajude. O

gigante, sentindo estar diante de uma conquista fácil, diz que a ajudará se ela “deitar-se” com ele. Ela responde “Você perdeu!” e juntando-se às outras duas cabras as três empurram o gigante no rio onde ele se afoga<sup>154</sup>.

Originalmente e na versão de Greenaway, as fábulas expõem percursos em que os sujeitos se valem da manipulação pela sedução para alcançarem seus objetivos. Em ambas é o adiamento do prêmio dos gigantes que garante a realização das ações desejadas pelos bodes e pelas cabras. No filme, essa sedução é construída como jogo e tal elemento é explorado à exaustão nas relações sexuais, familiares e sociais. É em torno do jogo que Greenaway, em *Afogado em números*, lança mão do caráter assertivo que percorre sua obra. Esse é o último aspecto que discorro, tal como venho fazendo ao cotejar o livro em questão e o filme. No item 60, encontramos a seguinte reflexão sobre jogos:

Os jogos. Existem sete jogos explícitos em *Afogado em números* – cada um pacientemente explicado por Smut na linguagem seca dos manuais de instrução, ordinariamente encontrados no interior das caixas de jogos. Smut expõe as regras e traça os objetivos e propósitos de cada jogo. Ele indica os prêmios e as punições. E esses jogos, obviamente, remetem à própria substância narrativa do filme – pois o filme é sobre os jogos que as pessoas jogam e se não trata diretamente dos jogos, concentra-se nas características dos jogos e dos jogadores: os rituais, as adoções de papéis e a competitividade, o reconhecimento de convenções e a exposição de ortodoxias. Talvez os ingleses sejam especialmente reputados como jogadores – dissimulando, escondendo, ritualizando, sublimando, desenvolvendo formas de conduzir as relações humanas por um sistema de regras e de métodos que, se não são codificados definitivamente em um manual de instrução, são pelo menos reconhecidos por meio de convenções e usos. Talvez isso seja um traço de uma alta civilização ou um signo de constipação emocional. Em qualquer parte desses extremos, nota-se, certamente, a indicação de um profundo e consciente – talvez auto-

---

<sup>154</sup> Idem, p.88

consciente – senso de ironia – um reconhecimento dos paradoxos permanentes da vida que podemos encontrar nas obras de arte.

A guerra, o sexo, a política, a religião, as finanças, a aprendizagem, a refeição, a representação, a tortura, a entrevista, a espera em uma fila...derivam do jogo e da aptidão para jogar – e a linguagem é familiar – blefar, fingir, contra-atacar, vencer, perder, recompensar, apostar, punir, crime, sorte, pena<sup>155</sup>. (grifo meu)

A idéia de jogo esboçada permite-lhe evocar ironicamente ingredientes culturais associados a um certo caráter inglês. Adiante realizarei uma análise mais profunda das relações intrínsecas entre os jogos, a narrativa e a alegorização por meio de figuras que pertencem ao universo particular do artista e suas relações com um contexto preciso. Por ora, cabe ainda assinalar que o filme materializa em sua enunciação o próprio ato de jogar. Ele inclui o espectador em sua trama, na medida em que certas informações só se justificam mediante a nossa participação como é o caso dos números de um a cem espalhados no cenário e que se articulam como um esconde-acha paralelo aos eventos narrados. Greenaway, em *Fear of drowning by numbers* descreve não apenas os jogos expostos no filme e seu desdobramento para tratar de elementos culturais, para ele, o cinema em si, também é um jogo (item 58):

O cinema é como um jogo bem elaborado com suas próprias regras. O objetivo desse jogo é suspender a descrença com êxito. Os espectadores têm sido bem treinados há mais de cem anos. As condições necessárias são a escuridão e uma projeção de luz numa tela. O público concorda em entrar num espaço escuro e prostrar-se numa única direção. Eles estarão preparados para ficar sentados pelo menos durante duas horas – geralmente, às noites<sup>156</sup>.

Por fim, os números conformam uma estrutura que amalgama o diretor, o filme e o espectador. É possível traduzir as estruturas narrativas dos filmes de Greenaway por arquiteturas numéricas, tal como procedeu Jorge Goroztiza, desta forma as

---

<sup>155</sup> Idem, p.88-90

<sup>156</sup> Idem, p.88

utilizações de forma particular de números associam a uma assinatura; *Afogando em números* é o filme realizado dessa segunda fase que carrega de forma mais explícita os elementos formais e estilísticos que acompanham a trajetória do diretor; e a maneira como o filme está estruturado, insere o espectador no desenvolvimento da narrativa, já que ele é convidado para “catar” e “contar” os números que vê na tela e é em nome dele que se fez o filme.

Uma palavra final. *Afogando em números* é uma história de três mulheres que assassinam seus maridos – um em uma banheira, um no mar e um em uma piscina – É um conto de fadas *noir* e irônico para adultos, metade inventado por crianças que são inocentemente obcecadas com sexo e morte – especialmente morte. É uma narrativa poética, amoral contada moralmente para sustentar (apoiar) a crença que os bons são raramente recompensados, os maus são largamente recompensados e os inocentes são sempre explorados<sup>157</sup>.

### **A construção de um matriarcado: as inversões paródicas e o crime como um jogo**

A importância desse filme no conjunto das obras de Peter Greenaway e, em especial, para o caminho de leitura que estamos percorrendo se dá pelos seguintes aspectos: 1) ele atualiza o que denomino de um cinema narrativo transversal, sempre em construção, pela incorporação, ou re-encarnação, da personagem Cissie Colppits, outrora figurante no filme *A Walk Through H e The Falls*; 2) a estruturação numérica da narrativa, a encapsulação rígida dos acontecimentos mediante a enunciação de números de 1 a 100 que estruturam a narrativa mediante o paralelo contar/narrar evoca fixação de Greenaway com sistemas de classificação e apontam a importância da artificialidade na construção da encenação, aqui materializada pelos números já detectada pelas variações com o número 11 em *Vertical Features Remake*, com o número 92, no lírico *A Walk Through H* e no radical e emblemático

---

<sup>157</sup> Idem, p. 154

*The Falls*.; 3) o filme se alinha ao temas da vingança, já trabalhados em filmes anteriores, decorrente de uma apropriação contemporânea da tragédia de vingança, do teatro jacobita e que será exaustivamente tratado no filme posterior a esse, ou seja, *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante*; 4) literariedade e pictorialidade novamente convergem no filme através da tematização dos jogos, donde emana a dimensão assertiva e ensaísta sobre as relações com o jogo e na composição visual, em que se nota o gesto da transcrição do quadro de Holman Hunt e a referência à paisagem inglesa, já estabelecida no universo do autor e aqui funcionam também como alegoria do Thatcherismo.

Literalmente, o título do filme em inglês significa “afogando-se pelos números”, o que confere aos números a função de agente da ação de afogar. Esse traço se perde na tradução do título para o português *Afogando em números* ao valorizar a ação de afogar-se (ficar banhado em) nos números, o que destoa do conteúdo do filme que estabelece a contagem numérica de 1 a 100 como elemento fundamental para sua enunciação, já que são os números espalhados nos cenários e a contagem das estrelas por Elsie que indicam a contagem em dois significados: computar e relatar. Os números são, neste sentido, figuras que emolduram a narrativa e, por conseguinte, devoram seus personagens no tempo e no espaço constituídos.

Água e números são elementos recorrentes no universo de Peter Greenaway. A geografia britânica e, em particular a inglesa, é cercada por mares e um oceano e atravessada por os rios e canais. De maneira geral, há um especial interesse na paisagem natural que inspira a produção de artistas por várias gerações, no uso da água como motivo criador desde o romantismo de J.M. William Turner, John Constable, John Everett Millais e John William Waterhouse até o realismo de William Dyce, nos séculos XVIII e XIX. Artistas modernistas como Duncan Grant e Paul Nash também voltaram-se para a água em telas que explicitam as experiências plásticas herdadas das vanguardas do continente, com fundo político. No contexto da arte conceitual, artistas adeptos ao movimento da *Land art* interferiam diretamente no espaço natural conjugando escultura, pintura e registro

cinematográfico. A reiterada evocação da paisagem inglesa, particularmente nas associações com a água, nos filmes de Peter Greenaway é algo que se associa ao imaginário artístico local desde o passado até o presente em suas relações idílicas, trágicas, naturalistas, políticas e históricas.



Figura 16: Imagem de *Afogando em números*

Já os números pertencem ao desenvolvimento de seu idioleto como artista, ele ajusta-se à fixação pessoal, desde o período de formação, por taxonomias que são inseridas nas narrativas com objetivo de perverter a lógica dos acontecimentos, já que esses convivem com listas, classificações, verbetes enciclopédicos e citações. Segundo Chevalier e Gheerbrant<sup>158</sup>, os números “exprimem não apenas quantidades, mas idéias e forças” e permitem o alcance de uma verdadeira compreensão dos seres e dos acontecimentos. Nesse sentido, a utilização dos números permitem a Greenaway trazer o mundo para o seio da narrativa, confirmando a visão de Maciel sobre seu cinema enciclopédico. Os números também se associam com mitologias, crenças e jogos. Parodiando o próprio autor, *Afogando em números* pode ser traduzido como ‘você é o que você joga’.

Em frente a sua casa, durante a noite, uma garota, Elsie, cujo nome só será revelado quase no final do filme, pula corda enquanto conta e nomeia estrelas reais e fictícias até chegar a 100, ela é uma das enunciadoras internas da narrativa, conduz a contagem numérica e, conseqüentemente, a contagem do relato. Para ela, 100 é o

<sup>158</sup> *Dicionário de simbologia*, 1989, p.646

número ideal, diz arrogantemente para Cissie I, depois dele, tudo se repete. Cissie I possui um ar de superioridade e de decisão, a maneira como se apresenta na seqüência não deixa também de possuir um certo ar de mistério. A breve interlocução se dá no prólogo do filme, nele vemos a personagem caracterizada com indumentária que irá usar no filme inteiro e que é muito próxima a da Infanta Margarita, do quadro *Las meninas*, do espanhol Diego Velázquez, ela está em frente a sua casa, onde vemos somente a fachada, a indicação “Amsterdam Road”. Ainda no começo, Jake, marido de Cissie I, atravessa o campo com Nancy, sua amante, ambos parecem bastantes bêbados e passam despercebidamente pela garota.

A encenação da abertura do filme condensa os ingredientes que serão desdobrados ao longo do tempo de projeção: a imagem de um pássaro morto em primeiro plano liga-se diretamente às mortes dos três maridos, Jake, Hardy e Bellamy, que serão executadas por afogamento respectivamente por Cissie I, Cissie II e Cissie III, e alude também à catalogação das mortes de animais feita por Smut, personagem que também funciona como enunciador interno, ao lado de Sid; o ambiente sombrio em que a menina pula corda reitera o ar de mistério que percorre o filme, oferecendo, inclusive, a ambientação para o fantástico que emerge em alguns momentos, conforme veremos, além disso, cenas noturnas se repetirão aludindo ao mesmo aspecto; pular corda é um jogo relativamente simples, mas trata-se do primeiro de uma série mais complexa que serão apresentados; os números de um a cem verbalizados por Elsie estarão dispostos em diferentes lugares da imagem, constituindo um jogo do enunciador externo que nos convida a encontrá-los; a única imagem de um farol localizada à direita da menina e o barulho das ondas do mar que se intensificam informam a relação da fábula com a água. O aspecto pictórico não se restringe ao quadro de Velásquez e inclui o tratamento expressivo da tonalidade em que se constrói uma alternância com reflexo exagerado da menina contra a parede de sua casa com a projeção de cores vermelha e amarela, antes disso vemos o céu estrelado e no final da seqüência os pontos de luz preenchem a parte inferior do vestido que contrasta com a penumbra em que ela se encontra. Ao longo da análise aludiremos às várias nuances em relação à composição visual tanto no que diz

respeito ao diálogo com obras pictóricas da história da arte europeia e na elaboração própria dos espaços da encenação fortemente inspirados pelos ingredientes desse sistema de representação.

A fábula gira em torno dos assassinatos dos respectivos maridos das três personagens nomeadas como Cissie I, II e III. Embora a execução dos crimes esteja no centro dos acontecimentos narrativos, eles acontecem trivialmente, sem qualquer rastro de suspense ou de agressão violenta, e suas mortes são causadas por afogamento. A primeira é a de Jake e acontece numa banheira, a segunda é a de Hardy, que é morto no mar e, por último, Bellamy morre afogado numa piscina. A narração fria de homicídios ocupa boa parte das narrativas elaboradas por Peter Greenaway ao lado de aniquilamentos forjados com certa crueldade e dramaticidade, de qualquer forma, a instauração da morte por circunstâncias variadas ou desencadeia as ações narrativas ou é o ponto final de um projeto em execução. O primeiro exemplo disso é encontrado no filme *Windows*, já descrito anteriormente, em que uma voz *over* narra 37 mortes por defenestração, contrapondo-se a imagens estáticas de janelas enquadradas e que apresentam motivos visuais próximos aos gêneros natureza morta e pintura de paisagem, o filme foi intensamente composto tonalmente, apresenta rica variação de cores e texturas, além do reenquadramento que lembra certos quadros de René Magritte.

Em *O contrato do amor*, Mr. Herbert, saiu de viagem e foi encontrado morto num riacho próximo a sua casa. Já Neville, protagonista da história, desenhista contratado para executar 12 desenhos da propriedade, em troca de dinheiro, hospedagem e favores sexuais de Ms. Herbert, foi primeiramente tornado cego e, em seguida, assassinado cruelmente no final da narrativa. Ele, por conta própria, executava o décimo terceiro desenho da casa, quando foi surpreendido por Mr. Tallman, marido de Ms. Tallman, com quem o desenhista também mantinha um contrato que também previa relações sexuais, outro presente era Mr. Noyes, notário que julgava estar comprometido com o primeiro assassinato, e mais quatro participantes. Logo no início de *Zoo – Um Z e dois zeros* ocorre a morte surpreendente de Paula e Griselda, esposas dos gêmeos protagonistas Oliver e

Oswald, provocada pelo choque de um cisne contra o automóvel em que estavam na companhia de Alba Bewick, sobrevivente do acidente. Essa perda provocará no dois irmãos a obsessão pelos processos de decomposição de corpos vegetais, animais e humanos, culminando em suas mortes teatralmente elaboradas na última cena do filme. A marcha de decadência de Stourley Kracklite em *O sonho de um arquiteto* culmina em sua queda fatal no momento em que é inaugurada a tão sonhada exposição sobre Boullé. Paralelo à fatalidade ocorre o nascimento de seu filho, essa oposição morte/vida está no seio das elaborações dos acontecimentos, trata-se de um pressuposto darwinista que persegue as fábulas de Greenaway.

Cissie I é a personagem mais velha, sua caracterização traz a serenidade necessária para a execução resoluta da morte de seu marido Jake, apresentado como um bêbado mulherengo. Cissie I, após a breve conversa com Elsie, a garota que incessantemente pula corda e conta estrelas, caminha lentamente até sua casa. Seus passos são flagrados por um traveling lateral, em plano geral, e focos esparsos de luz, na escuridão da noite, fazem com que a personagem se imiscua na atmosfera misteriosa de uma natureza soturna. De forma animalesca, os amantes despem-se e se roçam. Chegando em casa, encontra seu marido numa banheira emparelhado com Nancy, bem mais jovem que ele, também em outra banheira. Nancy cede à embriaguez e dorme, Jake, como a maioria das personagens masculinas criadas por Greenaway, é fadado à verborragia, ele provoca verbalmente sua esposa e é através de sua fala que sabemos que Cissie é uma jogadora. Ela o empurra três vezes para dentro da banheira e ele sucumbe. Após o crime cometido, ela preserva o ar de segurança observado desde a primeira aparição, a câmera fecha o plano em seu rosto e a vemos chorar, em seguida, como ato final de um projeto de eliminação friamente calculado ela queima o rastelo de Jake, o instrumento de trabalho de um jardineiro morto.

Os focos isolados de luz descrevem um lugar abarrotado de objetos, frutas e alimentos, mariposas, caracóis e livros. A observação do espaço assim constituído lembra certas pinturas de interiores com seus espaços empanturrados e os primeiros planos nas larvas, frutas e objetos fazem remissão ao gênero *natureza morta*, no

entanto, como mencionamos anteriormente, a relação com a pintura nesse e nos demais filmes dessa segunda fase se constitui pela narratividade de todos os elementos da cena. Dos objetos em cena, as maçãs na banheira de Nany e espalhadas no chão são índices de pecado e a morte cometida. uma espécie de expulsão e paraíso às avessas.

A mesma música que ouvimos quando a personagem dirigia-se até sua casa repete-se após o afogamento. Michael Nyman compôs a trilha para o filme inspirando-se na “Sinfonia concertante para Violino, Viola e Orquestra”, de Mozart, essa mesma base também serviu para elaboração da trilha de *The Falls* e *Zoo – Um Z e dois Zeros*. A trilha repete-se no filme e afina-se com os acontecimentos estruturalmente parecidos. Os movimentos de câmera são mínimos, havendo apenas poucos travelings laterais. Esses aspectos da imagem são característicos da elaboração da fotografia sob a condução de Sacha Vierny e funcionam bem ao quererem que nos fixemos nos detalhados arranjos dos cenários, nas variações das cores e dos tons, enfim, dos artifícios da encenação como parte de uma enunciação subjetiva.

O segundo afogamento também envolve sexo. Diferentemente do primeiro em que a vítima acabara de praticá-lo com sua amante, Hardy, o próximo alvo, é contador de uma empresa e parece mais interessado nos números e no relatório que prepara do que em satisfazer os desejos de sua mulher, Cisse II. O casal mora de frente para o mar, numa casa branca e estilizada, cuja neutralidade contrasta profundamente com os ambientes entulhados onde vivem Cissie I e Madgett. A atmosfera outonal com seus ventos contínuos confere ao lugar um estranhamento sem igual, é como se aquela casa, a qualquer momento, pudesse ser levada. O lugar não seduz pela beleza, ele chama mais atenção pelo aspecto mórbido e sombrio, mesmo as cenas ocorrendo durante o dia.

A seqüência expõe os contrários de forma contundente: a câmera acompanha Cisse, com sorvetes na mão, caminhando rumo a seu marido que, incessantemente, datilografa; ela prostra-se, insinua-se e os sorvetes dão o incremento picante à cena, mas ela não obtém nenhuma resposta; em seguida nós a vemos deitar-se num

canapé, nua, lembrando as infinitas representações da nudez feminina em posição horizontal; Hardy, vai até ela, enfia-lhe o sorvete na vagina, mas logo retira-se do quarto e vai nadar no mar. Enfurecida, Cissie destrói sua máquina de escrever e ao observá-lo nadando, por meio de um binóculo, verifica que ele quase está se afogando, ao mesmo tempo em que também testemunha a aproximação de um grupo de corredores. Rapidamente, vemo-la ir em direção a Hardy e terminar o que havia começado, ele morre. Como no primeiro afogamento, ela também chora, com o mesmo tema musical ao fundo.

A destruição da máquina de escrever é diretamente associada com a destruição de seu possuidor, tal como Cissie I na cena da destruição do rastelo. Mas esse ato tem maiores implicações, na medida em que a máquina de escrever não é relacionada com a criação, pois Hardy não é um escritor, é apenas um burocrata vazio, mal humorado e incapaz de dar prazer sexual a sua esposa. Ela, contrariamente, é mais criativa e a seqüência a define como a diretora da ação que executa da seguinte forma: de posse do binóculo, é como se portasse uma câmera e ao mesmo tempo executasse uma montagem paralela com as ações convergindo para um único ponto, de um lado estão os corredores, de outro, seu marido que se afoga, ela vai até ele, termina de matá-lo e o traz de volta com a ajuda dos homens que antes flagrara com sua lente. Esses jogos com os duplos também envolvem o sorvete que o casal chupava, ou seja, uma representação falocêntrica da frieza e da efemeridade, os corredores que aparecem no final da seqüência, ambos chamam-se Van Dyke, é uma outra forma de atribuir a autoria aos personagens da história e a disposição do corpo do marido morto que recria a tela “O Cristo morto”, de Andrea Mategna.

Num cenário que faz referência ao quadro “Making a splash”, de David Hockney, acontece o terceiro afogamento. Em uma piscina estão recém-casados Cissie III e seu marido, Bellamy. Ela é uma hábil nadadora que treina diariamente para os jogos olímpicos, enquanto ele está desempregado e não sabe nadar. Na seqüência, Cissie aparentemente tenta ensinar-lhe nadar, o convencimento se dá por um jogo erótico para fazê-lo adquirir confiança, ela tira-lhe o calção e depois as

bóias que o protegiam e ele, completamente vulnerável, morre afogado lentamente. Cissie deixa-o na piscina para olhá-lo a uma certa distância, tornando-se uma espectadora de sua morte. Repetindo a ação em relação às outras duas mulheres, vemos a câmera fechar o plano em seu rosto e ela chorar, ao som da trilha de Nymam.

A personagem estava grávida e mata seu marido logo após cumprir seu projeto darwinista de procriação. Por sua habilidade aquática, Cissie III remete-se ao mito das Sirenas, ninfas das águas que seduziam os navegadores, encantando-os com seu canto de morte. Podemos encontrar ressonâncias mitológicas e também arquetípicas nas outras mulheres; assim, Cissie I, pela descrição visual em frente à fogueira, antes de cometer o crime, e por aparições fantasmáticas remetem a uma feiticeira, e Cissie II estaria mais próxima da sedutora ou da prostituta.

Os crimes são praticados de forma parecida. Tal como um jogo, é como se as três tivessem decorado suas regras para praticá-lo: três mortes, três persuasões ao legista, três funerais. As ações praticadas podem ser reduzidas a um denominador comum: descontentamento. Essa é a justificativa para a qual partem as três mulheres hábeis em estabelecer um matriarcado, valendo-se mais da astúcia do que da força para cometerem os homicídios, já que sucumbem seus maridos justamente ao eliminá-los apoiando-se em suas fraquezas. Elas cumprem, finalmente, o projeto a que almejavam realizar seduzindo o legista e protelando o seu desejo de possuí-las sexualmente, ao cair na armadilha, ele falsifica os atestados de óbito e as isenta de qualquer punição legal.

Do ponto de vista da encenação, na maneira como se constrói espacialmente os planos sonoros e visuais, realiza-se uma estruturação rígida dos acontecimentos que atende de forma cabal a certos imperativos dos artificios que marcam a estética do diretor, o mais evidente dentro desse fazer é a distribuição visual de números de 0 a 100 em vários lugares que convida o espectador a tentar descobrir onde eles estão, ao mesmo tempo em que indaga sobre seu sentido. Como já dissemos, o filme inscreve dois enunciadores internos, Elsie e Smut, que conduzem a trama, respectivamente, por um sistema de contagem de estrelas 0 a 100 e pela coleta e

catalogação de animais mortos distribuídos no cenário, há, portanto, uma progressão simplificada nesses dois percursos que se resumem em iniciar e terminar um processo similar ao desenvolvimento temporal de qualquer narrativa com começo, meio e fim. Mas as crianças fazem parte de um jogo maior, o filme mesmo, que as lança num movimento fatal: as duas são mortas pelos números, ela no momento em que contava estrelas e foi atropelada por um automóvel e ele pelo sétimo jogo que enuncia, o jogo da morte, punindo-se pela morte de Elsie.

Além da catalogação, Smut também realiza a locução dos jogos distribuídos ao longo do filme, a saber: o jogo de castelos de cartas da madrugada, o salto desnudado, carneiros e marés, pegar o bastão, o cricket do carrasco, o jogo das abelhas, cabo de guerra, o grande jogo da morte. Pausadamente, ouvimos Smut ditar as regras de cada jogo, num processo similar à narração *over* presente nos primeiros filmes, gesto derrisório que acentua a descrença de Greenaway pelo documentário tradicional. No entanto, o que sua voz infantil instaura é um alargamento do ponto de vista, desta vez, sonoro – ou a ocularização nos termos de Gaudreault e Jost – em que notamos a ironia da situação dramática apresentada, já que uma criança cataloga e enuncia os jogos atualizados, principalmente pelos adultos, numa trama em que os crimes conformam o motivo central da narrativa.

Se, por um lado, constatamos os percursos de sedução das três Cissies em relação a Madgett, como inversão paródica da fábula *Billy Goat Gruff*, o que aponta para uma certa infantilização do universo adulto, por outro, vemos as crianças assumirem papéis adultos e serem castigadas por isso. O filme se constrói, desta forma, como uma fábula infantil em que as crianças são descarnadas de seu aspecto lúdico e os adultos jogam livremente, sabendo-se que suas ações trazem, inevitavelmente um movimento do sexo até a morte. Daí a presença dominante do jogo que paira sobre as relações, em consonância com a definição de Huizinga<sup>159</sup> que o entendeu como uma função da vida, porém enunciado de forma cruel.

---

<sup>159</sup> HUIZINGA, J. 1971: p.10.

Huizinga analisa o jogo como totalidade que se insere na vida cumprindo função social e como forma específica de atividade que se organiza como forma significante:

Procuraremos considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa 'imaginação' da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa 'imaginação'<sup>160</sup>.

Em seguida, ele expõe o que considera as principais características do jogo:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes<sup>161</sup>.

Diretamente aplicado ao universo representado em *Afogando em números*, podemos verificar que a maneira como se constrói a encenação, tem-se o firme propósito de destacar o movimento lúdico a que estão submetidos seus personagens, conferindo especial atenção à separação espacial em relação à vida cotidiana. Há, na elaboração artificial do espaço que permite o desenvolvimento da narrativa, um acentuado isolamento dos seres do filme criando um espaço para o jogo, livre das amarras do cotidiano, para que as regras expostas em sua enunciação tenham validade. No que diz respeito ao aspecto organizacional, as três Cissies estão em

---

<sup>160</sup> Idem p. 07

<sup>161</sup> Idem p.16

conformidade com o grupo que guarda segredos e perpetuam de forma livre o jogo da morte a que são destinadas.

A dissociação com o plausível potencializada pelos jogos e números é extremada pela dimensão fantástica presente no filme por meio de aparições repentinas, ruídos assustadores, alusão à mitologias e o ambiente rural favorece esse nível de fabulação, assim como as peregrinações noturnas e o encontro com o estranho sem a utilização de esquemas já outorgados pela tradição do suspense. Os personagens parecem pertencem a outro universo, misterioso em sua configuração, e ao pulverizar os pontos de vista por meio de triplicações, jogos com os olhares dos personagens, o uso de instrumentos tais como binóculo, câmera Polaroid, pinturas, livros e narrações, acirra-se o descentramento do olhar, gerando uma enunciação subjetiva elevada em que o espectador passa a ser cúmplice de tal processo.

Em consonância com a detecção da autoria inscrita nos filmes de Greenaway, vemos em *Afogado em números* a intensificação da problematização ou da perversão narrativa que é construída em sua enunciação por meio dessas presenças internas que, inseridas num movimento de imagens construídas por artifícios variados, colocam o(s) autor(es) numa situação de risco pelo apego ao campo de tensão que tal fato gera.

A excessiva codificação dos campos visuais e sonoros não se restringem a uma estética centrada nas possibilidades de combinação do campo formal, como já apontei. Em *Afogado em números*, o que temos em demasia é uma sucessão de signos pertencentes um universo cultural específico que podem ser entendidos como anglicismo: as referências literárias e pictóricas, os cenários, a valorização do sotaque inglês do sul, os jogos, o humor, as vestimentas.

Além disso, a ação narrativa acontece na encharcada região de Suffok, no sul da Inglaterra. Ao meu ver, essas escolhas, longe de se firmarem como elogio a um suposto caráter nacional, resultam numa arquitetada alegoria que não apenas coloca em cheque o universo ilusionista do cinema, desdobramento dos investimentos estéticos pós-Godard, mas também o espírito de uma época, num contexto preciso. Sabe-se que nos anos 80, sob o comando de Margareth Thatcher, o sul, notadamente

Londres, foi o palco de seus maiores investimentos, o que desencadeou uma nítida cisão no país, acentuada pela revalorização de símbolos nacionais em dissonância com a paisagem multicultural da metrópole em constante mutação.

Tratando-se de uma narrativa que expõe a corrupção aberta, ensejada como um programa de sedução e negociações por mulheres, pode-se depreender, por via alegórica, uma sofisticada crítica a um momento da história recente. E o filme é o amálgama de um refinado discurso anti-Margareth Thatcher ensejado desde o *O contrato do amor* em que a corrupção, aliada à sedução também imiscuíam-se em um depósito de signos pertencentes à Inglaterra e isso prolongou-se nos outros filmes, notadamente em *O sonho do arquiteto*, cuja montagem da exposição continha os ingredientes caros aos novos tempos na avassaladora transformação da arte em mercadoria.

#### **4. Convergências entre televisão, cinema e novas mídias: modos expandidos de lidar com as tensões da autoria e outras quimeras**

Neste capítulo, apresento uma visão das relações entre televisão e cinema, seguindo o percurso que objetiva verificar o desenvolvimento da estética de Peter Greenaway desde sua incursão pelo cinema experimental até a realização de *A última tempestade*, momento no qual convergem de forma intensa certas apropriações do que oferece o meio televisivo no resultado final do filme. Acresça-se à incorporação do meio eletrônico no cinema o uso do computador na construção e manipulação das imagens, apontando para o terceiro momento de realização, já delineado no primeiro capítulo deste trabalho.

A passagem de Greenaway pelo meio eletrônico é parte integrante de seu processo criativo que inclui, entre seus princípios, a pesquisa de linguagem voltada para as várias possibilidades no campo visual em que já vimos confluírem o desenho, a pintura, a colagem e a fotografia na constituição da imagem cinematográfica. Dando continuidade ao tratamento de sua obra pelo entrecruzamento de elementos contextuais que operam direta e indiretamente no desenvolvimento de seu trabalho procurarei nortear certos princípios desse momento, pois a adoção de um determinado formato ou bitola também está vinculada a determinados contextos sociais, culturais e econômicos que atuam de forma decisiva nas opções dos realizadores e nos conseqüentes esquemas de produção, distribuição e exibição.

Assim, de um lado, tem-se a construção de um cinema autoral que busca constituir-se pelo desvio de formas dominantes de representação, com acentuada ênfase para procedimentos reflexivos que inscrevem, inclusive, a problematização da figura do autor em seus personagens e a presença determinante de elementos que atendem a uma estética do artifício, e por outro lado, vemos a viabilização de seus projetos por meio de práticas ou políticas que visam garantir a produção de filmes que dificilmente seriam facilitados em esquemas comerciais em que imperam a obtenção de lucros e o apelo a grandes audiências. Isso se deu na realização dos

filmes de maior envergadura na fase experimental (*A Walk Through H*, *Vertical Features Remake* e *The Falls*) e também em *O contrato do amor* que contaram com o apoio de verbas do British Film Institute, nos outros filmes em longa-metragem, todos de baixo orçamento, viabilizados pela associação entre o diretor e o produtor holandês Kees Kasander e sua habilidade em gerenciar co-produções com países europeus e o Japão, o que permite, inclusive, maior circulação dos filmes em escala internacional. Desse modo, enfatizo, sobretudo, a conjuntura histórica em que se processou seu trabalho no contexto britânico, mas que não deixa de dialogar com aspectos de outras geografias.

A interação do diretor britânico com o universo da televisão é fruto do encontro entre artistas de vanguarda e o meio televisivo, sendo o surgimento do Channel 4 decisivo para essa união, já que previa em sua programação a inclusão de artistas tais como Malcom Le Grice e Derek Jaman que tomaram o meio para investimentos criativos em que o fazer artístico se constituía a partir de elementos de vanguarda, no que diz respeito à resistência às formas homologadas pela indústria do entretenimento do audiovisual. Enfatizo o período que se estende de 1982 a 1989, sob a supervisão artística de Michael Kustow, ex-diretor do ICA (Institute for Contemporary Arts), o órgão que impulsionou a Arte Pop Britânica.

A participação de artistas na televisão cujas trajetórias marcam-se pelo signo da ruptura entrelaça-se com um conjunto de transformações que o meio passou a vivenciar a partir da década de 80, como assinala John Walker:

Mudanças significativas aconteceram em relação à arte e televisão britânica durante os anos 80, resultado de vários fatores: primeiro, a introdução de um quarto canal terrestre; segundo, a política do Governo Conservador de desregulamentação – que estimulou o livre-mercado, o setor privado enquanto agente do setor de transmissão e, em terceiro lugar, o impacto de inovações tecnológicas tais como sistemas de transmissão a cabo e via satélite, aparelhos domésticos de gravação e reprodução,

computadores e novas máquinas de construção gráfica tais como o Quantel Paintbox<sup>162</sup>.

Rod Stoneman, crítico, realizador e produtor, membro ativo da London Filmmakers Co-operative durante a década de 70, e depois, integrante do canal, afirma que “*Experimental* é um termo complexo, no mínimo intenso e inexato, e uma penumbra de conotações negativas o acompanham, tais como ‘difícil’ e ‘chato’, nos discursos em torno da televisão britânica no final do século XX<sup>163</sup>”. Em seu texto, Stoneman traça um panorama dos dilemas de se levar para a pequena tela os extratos de uma forma artística que, normalmente, é dissociada do chamamento de grandes audiências, assinalando que os interesses mercadológicos explícitos do meio são preenchidos ao se transformar certos estilos e técnicas desenvolvidos pelos artistas visuais em produtos comerciais, geralmente atendendo a propósitos publicitários, tais como vinhetas, videocliques e outras criações. (destaque meu)

O texto de Stoneman, denominado “*Incursions and inclusions: the avant-garde on Channel Four 1983-1993*” (Incursões e inclusões: a vanguarda no Channel Four 1983-1993) além de conceituar e afirmar o papel da vanguarda como postura em que reside tanto a contestação crítica a um universo estabelecido como a busca da diferença formal, situa os destinos que tiveram os filmes de artistas, cujo propósito era forjar uma espécie de televisão artística, oferecendo aos cineastas marcados pela experiência radical do cinema experimental a possibilidade de incrementar a programação do meio televisivo. O que resultou na conflitiva relação entre termos aparentemente antagônicos, vanguarda e televisão, que se estendeu por quase dez anos, tendo o projeto praticamente desaparecido no decorrer dos anos 90.

O *Channel 4* se diferenciou desde o início das outras duas redes da televisão aberta, a BBC e a ITV, pela atenção voltada para a programação artística que incluía, além do apoio a programas de arte televisiva, um programa de patrocínios de produções cinematográficas, o *Film on Four*. Peter Greenaway beneficiou-se de

---

<sup>162</sup> WALKER, J. *Arts TV: a history of arts television in Britain*. 1993, p.147

<sup>163</sup> STONEMAN, R. *Incursions and inclusions: the avant-garde on Channel Four 1983-1993*. p. 285.

ambos incentivos, a maioria dos filmes feitos durante a década de oitenta (com exceção de *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher, e o amante*) foram realizados com recursos do *Film on Four* e contavam também com outros patrocinadores. *Four American composers* – quatro filmes sobre os compositores John Cage, Philip Glass, Meredith Monk e Robert Ashley - (1984), *26 Bathrooms* (1986), *Making a splash* (1988), *A TV Dante – Canto V* (1985), *Fear of Drowning* (1988) e *A TV Dante* (1989) foram os filmes feitos para o canal, inseridos na estratégia descrita anteriormente. Com exceção da adaptação de trecho do poema de Dante Alighieri, épico em sua natureza, os filmes possuem um elevado tom documentarista, sendo o primeiro sobre a vanguarda musical americana, o segundo um retrato irônico sobre a fixação dos britânicos com banheiros, o terceiro é um exercício de montagem sobre pessoas se atirando na água e o último é o documentário sobre o longa de ficção *Afogando em números*, comentado anteriormente.

Em relação às propriedades do vídeo, sabe-se que ele difere do cinema na gravação das imagens como informação eletrônica numa fita magnética e, mais recentemente, com a digitalização dos processos de produção, essas informações passaram a ser enviadas diretamente a um computador. Isso resulta em processos de estocagem e de acessibilidade mais flexíveis. A diferença marcante entre os dois meios se dá, principalmente, na qualidade da resolução das imagens, o que confere ao vídeo limitado alcance, um certo achatamento da imagem e poucos contrastes, quando comparado com a qualidade da imagem cinematográfica, a profundidade de campo e os contrastes de luminosidade. Contudo, o surgimento da televisão de alta definição superou certas limitações e, juntamente, com os processos digitais de armazenamento, manipulação (edição e pós-produção), distribuição e exibição tem-se aberto novo campo para a criação da imagem, tendendo, inclusive a modificar de forma radical a constituição da imagem cinematográfica, tornada cada vez mais híbrida pela adoção das técnicas eletrônicas e digitais. Assim, Arlindo Machado, sintetiza essas variações:

(...) as possibilidades de edição e processamento digital (...) multiplicam o potencial metamórfico e anamórfico das imagens contemporâneas a alguma enésima potência. Determinados algoritmos de computação gráfica permitem intervir sobre as figuras e distorcê-las infinitamente, sem que verdadeiramente haja limites para esse gesto desconstrutivo. Com os modernos recursos de pós-produção, sobretudo aqueles que permitem a manipulação digital, pode-se silhuetar as figuras, linearizá-las, preenchê-las com massas de cores, alongá-las, comprimi-las, torcê-las, multiplicá-las ao infinito, submetê-las a toda sorte de suplícios, para depois restituí-las novamente, devolvê-las ao estado de realismo especular. Diferentemente das imagens fotográficas e cinematográficas, rígidas e resistentes em sua fatalidade figurativa (o desenho animado é uma exceção do cinema), a imagem eletrônica resulta muito mais elástica, diluível e manipulável como uma massa a moldar. Não por acaso, essas características anamórficas das imagens eletrônicas e digitais possibilitaram à vídeo-arte e à *computer art* retomar o espírito demolidor e desconstrutivo das vanguardas históricas do começo do século e aprofundar o trabalho de rompimento com os cânones pictóricos (figurativismo, perspectiva, homogeneidade de tempo e espaço) herdados do Renascimento<sup>164</sup>.

O cinema de Greenaway desenvolvido a partir dos anos 90 é tributário dessas mudanças. Cabe, no entanto, a recuperação de certos lugares, centrados no contexto das transformações da televisão, ainda na década de 80, para se verificar de que maneira se processou tal cambio na construção da imagem, para isso, comento a série sobre a música e a adaptação do texto de Dante Alighieri, que assinalam importantes traços na constituição do desenvolvimento artístico de Greenaway.

O ponto de partida de sua experiência no Channel 4 se deu no começo da década de 80, dirigindo a série *Four American Composers*, em 1984<sup>165</sup>. *John Cage*, *Philip Glass*, *Meredith Monk* e *Robert Ashley* eram os títulos homônimos dos filmes e dos músicos tematizados. A idéia surgiu no momento em que John Cage iria a

---

<sup>164</sup> MACHADO, A. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. p.248

<sup>165</sup> Antes da realização da série, Greenaway dirigiu o filme *Act of God*, no entanto, o filme preserva em seu modo de composição aspectos relacionados a sua intervenção no cinema, sendo rodado em película e não contendo o manuseio com a paleta eletrônica, já notável nos filmes sobre os músicos americanos, além de ter sido exibido na BBC.

Londres e se apresentaria num programa organizado pelo Almeida Theatre para comemorar seus setenta anos e, então, Greenaway sugeriu à rede de televisão que fosse realizado um documentário sobre o artista americano. A resposta afirmativa veio com a contrapartida de que fosse realizada uma série sobre música contemporânea americana, tomando Cage como ponto de partida<sup>166</sup>. O resultado foi a elaboração de quatro documentários a partir das performances organizadas pelo Almeida Theatre, em Islington, Londres, ao lado de um trabalho de edição que reuniu entrevistas e imagens de arquivo. Além da importância que assumem no desenvolvimento da carreira de Greenaway, os quatro filmes compõem um raro momento em que a moderna música americana foi tratada criativamente no território da televisão.

Em comparação com os filmes feitos posteriormente e em relação à estética de Peter Greenaway, os quatro documentários, em sua elaboração, distinguem-se por tomarem a música como motivo dominante, desta forma, os recortes espaço-temporais e o trabalho de encadeamento na edição se colocam a serviço deste propósito. São quatro filmes que se diferenciam tematicamente e se assemelham estruturalmente em sua orquestração audiovisual. Em cada um, Greenaway buscou captar uma voz diferenciada e convertê-la num discurso autêntico, preservando a individualidade estética de cada um e ao mesmo tempo alinhavando os trabalhos, enfatizando os aspectos conceituais e a maneira como estabeleciam vínculo com a música minimalista. Isso foi bastante favorecido por sua intensa convivência com essa modalidade musical e a identificação pessoal com essa forma de elaboração artística em que se privilegia o componente intelectual e os jogos com o acaso. Numa entrevista ainda inédita, Greenaway definiu sua relação com a música minimalista da seguinte forma: “ela é sobre repetição, sobre reinício, sobre variações a partir de um mesmo tema, é profundamente irônica, é também universal em sua origem, é uma música eclética e relaciona-se mais com a música Indiana e com a música Oriental do que com a música clássica européia<sup>167</sup>”.

---

<sup>166</sup> Entrevista inédita concedida a mim, em agosto de 2003, em Edingurbo.

<sup>167</sup> Idem

Fortemente inspirada na sonoridade de mantras e de outras referências orientais, a música minimalista encontra em *Vexations* (1893), de Erik Satie, a fonte ocidental mais remota no tempo. O momento mais fecundo para o desenvolvimento dessa modalidade foram os anos 50 e 60, sendo as propostas conceituais de John Cage o ponto de partida para o que se seguiu, até que nos 80 oitenta cumpriu-se o apogeu de tal proposta, principalmente com a música de Philip Glass. Associado à arte conceitual, o minimalismo caracteriza-se pela inclusão de elementos aleatórios em sua execução, instrumentos eletrônicos, sendo o elemento fundamental a repetição melódica que leva, invariavelmente, a um efeito hipnótico.

Embora a música minimalista não seja o tema central da série, ela está presente nas obras dos artistas e torna-se, ao nível do conteúdo, o fio condutor para a série. A forte atração da música minimalista em Peter Greenaway pode ser verificada desde os filmes experimentais da década de 70, principalmente em *A Walk Through H*, *Vertical Features Remake* e *The Falls*, os três tiveram a colaboração de Michael Nyman, músico britânico, contemporâneo de Greenaway e responsável pelas trilhas musicais de tais filmes e certamente um importante interlocutor para questões dessa ordem. Há, deste modo, uma familiaridade entre o realizador e as peças apresentadas pelos músicos que também mantêm forte relação com a imagem em movimento do cinema e do vídeo conforme veremos.

John Cage é ao lado de Jorge Luis Borges<sup>168</sup>, Ronald B. Kitaj e Alain Resnais um dos grandes heróis de Peter Greenaway e o que lhe interessa em seu trabalho são as variações estruturais, os jogos com o acaso e a permanência do gesto intelectual do artista. Cage construiu uma trajetória ímpar na história da música, transitou também pela pintura, conciliou a literatura em seu trabalho e atuou também na dança ao lado de Merce Cunningham. Cage, como Marcel Duchamp, percorreu o modernismo e influenciou decisivamente a vanguarda que se seguiu nos 60, como a arte conceitual e os desdobramentos do pós-modernismo. Tanto Greenaway, como

---

<sup>168</sup> Sobre as relações entre J.L.Borges e Greenaway ver: MACIEL, M.E. Irrealidades virtuais.

os outros músicos documentados são tributários de suas experiências e de suas idéias.

*John Cage* é o filme que apresenta o maior número de informações sobre as obras realizadas pelo compositor. O filme começa com a tela escura e o letreiro *Indeterminacy – story n.46*, logo se ouve uma pequena narrativa, seguindo-se a voz de Cage e sua atenção para a simultaneidade de informações sonoras, então é mostrada uma imagem interior de um edifício sendo demolido, trata-se do interior da Igreja de St. James, vindo a baixo especialmente para a performance em Londres. Antes da aparição dos créditos de abertura uma frase de Cage na tela elucida: “Os sons do ambiente não estão atrapalhando de forma alguma a música”. E assim somos convidados a acompanhar a sua performance e a penetrar no passado de sua obra.

Greenaway como documentarista, centrado no processo de criação, realça a obra em detrimento de dados biográficos e forja uma estrutura interna intercalando partes das micro narrativas de *Indeterminacy*, de 1959, ao longo do filme, com outras peças musicais tais como *Living room music*, de 1940, *Electronic music for piano*, de 1964, *Roaratorio: an Irish circus on Finnegans Wake*, de 1979 etc. O filme enfatiza as particularidades de sua estética tais como ampla gama de qualidades sonoras que Cage envolve em suas peças musicais, o papel da improvisação e o da estrutura em outras. Seu trabalho é revelado por meio de imagens de arquivo, de depoimentos e da performance.

Atendendo aos apelos do objeto, há a busca pela criação de um espaço sonoro e as imagens do filme remetem a isso em sua elaboração polifônica. A câmera de Greenaway não se aquieta em registrar naturalmente a performance, os depoimentos e as gravações em locações. Há um constante trabalho de encenação por meio da pose (Cage e entrevistadores em situação artificial de conversa), da iluminação e do enquadramento. Mas é na edição que se verifica a manipulação dos elementos visuais e sonoros visando unicamente a presença dominante da música. Greenaway abre mão da voz over, faz com que Cage fale livremente, cortando e adicionando em momentos de grande significação. Embora se perceba o cuidado no trabalho das

imagens, o que remete ao autor do filme, há uma rendição declarada em nome do tema, desta forma, a música e as imagens de arquivo de apresentações passadas e o letrados criam um todo coerente que não apenas informa, mas tornam o contingente objeto de contemplação.

*Indeterminacy* e suas noventa histórias permanece como base para algumas narrativas elaboradas por Greenaway. No primeiro momento que as ouviu, contou erroneamente noventa e duas narrativas; ele levou adiante esse equívoco e incorporou propositalmente na estrutura do filme *A Walk Through H*, em que acompanhamos uma viagem fantástica por 92 mapas, no longa experimental *The Falls* (1980) e suas 92 biografias apócrifas, nas 92 histórias sobre o roubo de barras e jóias de ouro de judeus durante a 2ª. Guerra Mundial no romance *Gold* e as várias combinações com o número no projeto em execução *Tulse Luper Suitcases: 92* como número atômico do urânio que conecta o projeto com a história do século XX e como ponto de partida para combinações ficcionais infinitas. De certa forma, a criação de um motivo aleatório para o desenvolvimento da narrativa funciona analogamente ao McGuffin de Alfred Hitchcock e no caso de Greenaway isso é utilizado para reforço da artificialidade de suas histórias.

*Meredith Monk* e *Philip Glass* são os filmes mais tímidos em termos de arranjos visuais. Ambos artistas são minimalistas e performáticos, no entanto Meredith Monk ao desempenhar quatro ofícios – compositora, cantora, cineasta e coreógrafa – permitiu maior exploração “televisiva” de sua estética por meio de uma seleção de suas performances como cantora e bailarina, da sobreposição de seus filmes feitos previamente e de depoimento em que se preservou a posição diagonal entrevistador-entrevistado, com um toque sutil de artificialidade e teatralidade por meio da iluminação e da disposição espacial da artista. Philip Glass é relativamente conhecido pelo público e no filme ocorreu um processo de enxugamento da visualidade e acentuada atenção à performance, visualmente trabalhada com recursos de edição, no comentário verbal por meio de letrados e no depoimento do artista e de seus colaboradores, também de forma estilizada. Em ambos filmes, Greenaway procurou equivalências sintáticas no plano visual para que nas peças

encenadas, como *Music in similar motion*, de Glass e *Dolmen*, de Monk, fossem valorizados, principalmente, o aspecto da repetição temporal e, particularmente em relação a Meredith Monk, a conjunção entre os movimentos repetidos dos corpos dos bailarinos e da música executada.

*Robert Ashley* é o filme em que se opera a melhor tradução da performance para a linguagem televisiva e o motivo é que Robert Ashley compôs a ópera *Perfect Lives* para televisão, conjugando vídeo e performance musical. O filme centra-se na apresentação da ópera no Almeida Theatre, além de pontuados e contidos depoimentos. *Perfect Lives* narra em sete episódios os acontecimentos em torno dos músicos “R” e de seu amigo “Buddy” que vão até uma cidade do Meio Oeste dos Estados Unidos para entreter os frequentadores do “Perfect Lives Lounge”. Greenaway condensa todo o espetáculo preservando a essência dos enredos, deixa os conteúdos dos quatro monitores de tevê invadirem o espaço do filme, intercala as cenas com as performances dos cantores e, por se tratar de uma única obra que se documenta, cria-se um rico ambiente textual em que convivem a obra executada, os comentários a seu respeito e a visão pessoal do diretor que recria esse universo a seu modo.

Levando-se em conta as reflexões sobre o filme documentário de Bill Nichols<sup>169</sup> e de Michael Renov<sup>170</sup> em relação à série *Four American Composers*,

---

<sup>169</sup> Nichols propõe quatro modalidades em que as apropriações do material fílmico por parte dos realizadores seguem diretrizes particulares e distintas entre si para a representação da realidade. Assim, a *modalidade expositiva* (Grierson, Flaherty) surgiu do desejo de explicar o mundo a partir da utilização de recursos didáticos, sendo sua inspiração a narrativa clássica na montagem e na apresentação dos eventos guiados por um narrador onisciente. O surgimento da *modalidade de observação* (Leacock-Pennebaker, Frederick Wiseman) foi possível graças ao surgimento de equipamentos mais leves e aparelhagem para gravação sincrônica, além de um “desencanto com a qualidade moralizadora do documentário expositivo” (p.66), nesta modalidade prevê-se observação direta do acontecimento, acreditando-se que ele poderia narrar-se por si só. No mesmo contexto, no começo dos anos 60, delineia-se a *modalidade interativa* (Jean Rouch) em que a perspectiva do realizador assume grande importância, desta forma, sua aparição no campo é freqüente por meio de entrevistas ou comentários. Finalmente, a *modalidade reflexiva* (Dziga Vertov, Raúl Ruiz) se compõe de estratégias que almejam questionar os próprios limites do que é filmado, nesta modalidade, o próprio documentário torna-se objeto de reflexão. In: NICHOLS, B. *La representación de la realidad*. 1997.

notamos que ela carrega uma forma híbrida de composição, ao haver a presença simultânea das modalidades de observação, de interação e de exposição de Nichols e da função “expressar” de Renov. Assim, por se tratar de uma série de filmes documentários em que o realizador se omite propositalmente para que se componha um espaço sonoro capaz de dar a real dimensão dos trabalhos apresentados, acredito que o conceito de função “expressar” de Renov se exerce de maneira dominante, amalgamando os outros aspectos discursivos, o que evidencia um procedimento autoral, pois mesmo Greenaway preservando o material coletado em sua gênese, elabora-o segundo um método próprio em que se perpetua o desejo de equacionar visualmente o material cênico.

A programação seriada faz parte do alfabeto televisivo e traz consigo o desafio de compor a imagem e o som de tal forma que sejam reconhecíveis imediatamente pelo telespectador. O que se nota é um exercício de adaptação de um conteúdo fortemente intelectualizado para o ambiente dispersivo do meio televisivo e as

---

<sup>170</sup> Tomando como veio a concepção aristotélica da poética, os estudos literários (Todorov, Valery), matizes do pensamento pós-estruturalista (Derrida, Barthes, Foucault). Renov propõe-se a elaborar uma classificação do documentário a partir de suas funções. Deste modo, a primeira função seria descrita como *gravar, revelar ou preservar* e estaria no seio de toda a produção cinematográfica, trata-se de uma crença fenomenológica do poder da câmera em restituir as coisas do mundo, já que seu estatus indicial permite captar o movimento real e o cineasta opera uma espécie de desejo de preservação do mundo. A segunda função, definida como *persuadir ou promover*, “deve ser entendida como um efeito da história dentro de condições discursivas precisas” e teria os filmes realizados na tradição de Grierson como fio condutor. *Analisar ou interrogar* é outra função e “pode ser considerada como o reflexo cerebral da modalidade *recordar/revelar/ preservar*; é a revelação interrogada”, Dziga Vertov (*Um homem com uma câmera*), Chris Marker (*Letter from Siberia*) seriam fortes vertentes dessa postura por assumirem em sua produção uma intervenção crítica na realidade e nos próprios meios de se fazer cinema. Por fim, *expressar* vincula-se a uma vertente do documentário estreitamente relacionada à vanguarda ou ao filme experimental; nessa categoria, elege-se a composição da imagem e do som objetivando o alcance de efeitos estéticos distantes de uma crença purista no significado histórico dos eventos captados. Cineastas como Joris Ivens (*The Bridge, Rain*), Godfrey Reggio (*Koyaanisqatsi*), Stan Krakhage (*Pittsburgh Trilogy*) são nomes fortes dentro dessa função por realizarem filmes em que a preocupação com a realidade filmada não se dissocia em nenhum instante de um trabalho mais elaborado com a pesquisa de linguagem. In: RENOVA, M. Re-thinking documentary. p.71-77.

estratégias encontradas para aproximação do tema ao meio se dão pela insistência em destacar, primeiramente, os aspectos similares das obras que, na maioria das vezes, prezam pelos contornos minimalistas. Outro elemento é a permanência em expor o gesto de vanguarda próprio as suas trajetórias e a necessidade, ao nível da composição, de se expor ao extremo as obras em detrimento das biografias, vale dizer que esses três aspectos são trabalhados na edição que ordena ritmicamente o material, reforçando a idéia já referida sobre a intenção de criação de um espaço sonoro. Diferentemente de filmes anteriores, nessas quatro peças, Greenaway optou pela economia de elementos utilizados, justificado pelo amálgama entre expressão e conteúdo e diante disso, existe a sensação de apagamento do realizador que se trata de uma estratégia discursiva de reflexão na composição da série.

Ao mesmo tempo em que os filmes foram feitos para não destoarem completamente da forma como se realiza a programação ordinária da televisão, justamente pelos aspectos citados anteriormente, eles também não se distanciam do princípio de unidade próprio aos sistemas mais fechados de elaboração, como o cinema. Assim, unidade, homogeneidade e acabamento são características da série que contrastam com a multiplicidade, a heterogeneidade e a continuidade próprios ao meio televisivo e já apontadas por Santos Zunzunegui<sup>171</sup>. Desta forma, nota-se a astúcia de se adequar um tema que, a princípio, não é comumente tratado no ambiente da televisão.

Tenho ressaltado a presença do comentário, da reflexão, da inclusão de uma voz ensaísta nos filmes de Greenaway. Essa voz inquiridora e auto-reflexiva, atenta para a criação de universos narrativos em que o inusitado emerge como desvio a padrões rígidos de verossimilhança, também recai sobre seu trabalho de adaptação de textos canônicos da história da literatura que inauguram outro momento de realização a partir de *A TV Dante* (1989), na televisão e se sedimenta com *A última tempestade* (1991), no território do cinema. *A TV Dante* é um marco da apropriação que ele faz do universo eletrônico e digital, tanto no que diz respeito à investigação do instrumental tecnológico à disposição, como na tradução da obra literária,

---

<sup>171</sup> *Pensar la imagen*, 1989: p.208.

expandida pela polifonia com que é construída. Conforme se constata, essas passagens de uma fase para outra não se pontuam cronologicamente de maneira rígida, mas fazem parte de um processo de criação que se entrecruza com outras vertentes da obra do diretor, tal como se observa na impossibilidade de se traçar uma linha evolutiva em que os momentos sejam demarcados pontualmente.

O filme foi encomendado por Michael Kustow a Peter Greenaway e ao artista plástico e tradutor e ilustrador inglês de *A Divina Comédia*, Tom Philips<sup>172</sup>. Concebido inicialmente em 1985, o filme ganhou uma versão preliminar em que os diretores adaptaram apenas o primeiro canto e, em seguida, em 1989, lançaram uma versão maior, adaptando os cantos de 1 a 8, do *Inferno*. A partir de então, Greenaway se familiarizaria com o Quantel Paintbox e com recursos de edição não-linear, as ferramentas tecnológicas necessárias para sobrepor imagens e realizar narrativas não-lineares como irá acontecer em *A última tempestade*.

A descida ao Inferno, realizada por Dante Alighieri, conduzida pelo poeta Virgílio, onde se deparam com a pleora de condenados em um espaço alegórico fechado em seu contorno religioso, no contexto da passagem do obscurantismo medieval para o renascimento, assinala um momento de transformação intensificada, e segundo Flavio Aguiar, esse declínio, seguido do percurso ao Purgatório e ao Paraíso “abre, no poema, e de modo inesquecível, a presença de um novo espaço que durante o Renascimento continuará crescendo e que, por fim, fará implodir definitivamente a arquitetura religiosa e ptolomaica do mundo, já em meio à Revolução, à Luzes e às guerras de Independência das colônias americanas”.<sup>173</sup>

O que o diretores restituíram no trabalho de adaptação está em consonância com as considerações de Flávio Aguiar, que observa a riqueza da obra poética, enquanto construção literária, a medida exata de um percurso subterrâneo de sujeito a um universo alegórico restituído como visão:

---

<sup>172</sup> Refiro-me à tradução lançada por ele em 1983.

<sup>173</sup> AGUIAR, F. Visões do Inferno ou o retorno da aura. p. 320

Uma visão é um salto, é viver e ao mesmo tempo abrir um anel de saber; é compreender e abandonar uma identidade. Uma visão literária não tem o sentido passivo da contemplação religiosa, de impor-se um Olhar ou uma Palavra de Além. Oferecer-se a uma visão é saltar além, é ver a tradição e rompê-la. É a presença da tradição que dá visão sua inteligibilidade; mas é a ruptura desta com aquela que lhe dá sua condição de percepção. Uma “visão” que se limite, em sua construção, a confirmar a tradição não é uma visão; é uma tautologia<sup>174</sup>.

E, ainda:

Dante pôs em movimento enciclopédico, pela primeira vez na história do Ocidente, uma língua vulgar, levando-a a ampliar-se até recobrir o universo do conhecimento e o anel de saber de seus contemporâneos<sup>175</sup>.

Nesse sentido, *A TV Dante* como obra de reescritura, como transcrição, oferece-se também como visão que não se contenta com a recriação de um passado distante e rico em sua simbologia, mas presentifica o texto literário, alinhando àquelas visões do Inferno algumas imagens de acontecimentos do século XX, enriquecendo a obra original com o trabalho de construção da encenação e do manuseio do material visual, via paleta eletrônica e digital.

Os campos visual e sonoro se abrem para a multiplicidade discursiva que objetiva enriquecer o texto de partida, descentrando-o por via da distribuição de pontos de vista que iluminam a fonte, no desejo de atualizá-lo, o que ressalta sua imortalidade canônica. Para isso, o filme articula uma estrutura tríplice: 1) manifesta pelas faces e vozes de Dante (Bob Peck), Virgílio (John Gielgud) e Beatriz (Joanne Whalley) que recitam os oito primeiros cantos; 2) a navegação profunda no universo visionário do poema de Dante, atualizado mediante uma edição em que confluem imagens de arquivo e a performance dos atores e; 3) o tom documentarista pela aparição de especialistas que funcionam como informação de rodapé na tela do

---

<sup>174</sup> Idem. p.321

<sup>175</sup> Idem. p.321

vídeo, a saber: o naturalista David Attenborough, o classicista David Rudkin, o astrônomo Olaf Pederssen, o cosmologista Colin Ronan, a historiadora Patricia Morison, o teólogo Malcom Wreer, o psicólogo James Thompson, o entomologista Michael Day e o próprio diretor, Tom Philips, que segue a linha trilhada por Greenaway anteriormente visando inscrever-se no texto que constrói.

Se para Dante, a palavra era o meio de acesso ao território obscuro objetivando uma revelação, no filme temos um procedimento análogo, em que a palavra emprestada se coaduna aos meios tecnológicos de registro, edição e pós-produção para fazer explodir um universo imenso de referências e distorções, tensionando o conteúdo traduzido.

Seguindo esse raciocínio, a imagem de abertura de cada canto transformado num episódio televisivo é composta pela inscrição de um vídeo médico que registra o interior do organismo, bastante esquematizado com números e letras e acrescido de dados cronológicos que indicam o tempo da jornada. Ao meu ver, essa solução visual metaforiza o componente reflexivo que estabelece no processo tradutório uma atualização conflitante, na medida em que funde duas temporalidades de forma descentrada e provocativa nos seguintes termos: a *Divina Comédia* é um trabalho artístico em que Dante mergulha no passado clássico e medieval e anuncia os novos tempos; correlato a esse movimento, detectado no texto de partida, Greenaway e Philips realizam um recuo no tempo impulsionados pelas ferramentas que manuseiam e encontram na figura do homem descendo a escada de Muybridge a forma exata de aludirem aos primórdios do cinema. Essa imagem recorrente no filme aponta para a descida dos autores em sua representação do *Inferno*, cuja selva passa a ser a metrópole contemporânea e ao avançar nos círculos descritos por Dante recuperam acontecimentos trágicos do século XX, centrando-se nos grandes extermínios provocados pelas guerras e a emergência de figuras tiranas. Assim, o processamento anamórfico recupera imagens de arquivo e funde-se com o pavoroso balé de homens e mulheres numa pulsação delirante. Esse movimento visionário como revelação adensa-se poeticamente justamente pelo ir além do uso dos dispositivos em nome da equação forma e conteúdo, e busca questionar o próprio

mecanismo, por vezes autoritário, de apropriação das imagens que o desenvolvimento tecnológico gerou, daí a importância da cena da abertura que enfatiza a incisão do homem no interior do corpo, nas possibilidades infinitas de transformação da vida que se operam, quer queiramos ou não, como relações de poder.

No filme seguinte, *A última tempestade*, essas relações de poder ganham outra dimensão, mas alinha-se a *A TV Dante* pela continuidade do trabalho de adaptação literária de *A Tempestade* e pelo uso das tecnologias digitais fundidas ao cinema. Tomemos o comentário da peça de William Shakespeare pela voz de Bárbara Heliadora que o credita como uma “fábula de extraordinária complexidade sobre relações do indivíduo com seus semelhantes, com o Estado e com as forças da natureza, que é um dos livros onde se lê o universo criado por Deus”<sup>176</sup>:

Próspero, antigo duque de Milão, teve seu trono usurpado pelo irmão, a quem entregara o efetivo exercício do governo enquanto ele se dedicava a estudos de mágica: não tenho a menor dúvida de que para Shakespeare a omissão do antigo duque era praticamente tão grave quanto a usurpação do novo. Na ilha à qual chegou, no barco em que ele e a filha foram postos à deriva, segundo Caliban, que se proclama o antigo dominador daquele espaço, o próprio Próspero é o usurpador e, na verdade, entre concretizados e tentados, a obra apresenta nada mais que seis casos diferentes de usurpação em níveis diversos. Para a sua ilha e usando mágica, Próspero atrai, durante uma tempestade que cria, o barco onde estão os responsáveis por sua atual condição de banido. Seu objetivo inicial é a vingança, porém toda uma série de aventuras, bem como o amor de Miranda e Ferdinando, acabam por transformar todo o processo em aprendizado, e a vingança em reconciliação.

A peça termina com os preparativos da volta de Próspero a Milão, a fim de retornar as rédeas do governo, devolvidas a ele pelo irmão, e antes de partir Próspero abre mão de seus conhecimentos mágicos. Essa fala<sup>177</sup> é romanticamente tida por muitos como

---

<sup>176</sup> HELIODORA, B. *Falando de Shakespeare*. p. 150.

<sup>177</sup> Próspero: Oh elfos das colinas, rios, vales/ E que sem deixar marcas nas areias/ A fuga de Netuno perseguis,/ E calvagais a glória do refluxo:/ Oh vós, semidemônios que tainã... O leite que não bebem as ovelhas:/ E vós, cuja alegria à meia noite/ É fazer cogumelos que

a despedida de Shakespeare de seu mundo de teatro; quanto a mim, creio ser possível que, com sua larga experiência com o jogo da aparência e da realidade, o poeta estivesse efetivamente aproveitando a ocasião para *também* despedir-se de suas atividades profissionais mais permanentes; mas, no quadro específico da ação dramática de *A Tempestade*, parece-me que a grande lição que Próspero aprendeu, nas aventuras desse único dia retratado na peça, é de que não se pode recorrer à mágica na resolução de problemas humanos ou de Estado: para o bom governante se realizar pessoal e politicamente, não é preciso mais do que aquilo que Shakespeare sempre considerou mais do que qualquer outra coisa: um homem<sup>178</sup>.

Diante do fato de Próspero abrir mão de seus poderes mágicos destruindo seus livros, Greenaway declarou numa entrevista<sup>179</sup> que esse final da peça não lhe agradava, por acreditar não haver significância em jogar fora o conhecimento acumulado, em contrapartida, na adaptação, delegou a Calibã a retenção do último volume lançado na água, sendo essa apropriação não prevista no original um gesto simbólico que aponta para as revisões de caráter pós-colonialista<sup>180</sup> a que a peça tem passado, já que Calibã, anagrama de canibal, como selvagem e ex-escravo, de posse desse conhecimento poderia reescrever a história, de um outro ponto de vista. Temos, por meio dessa cena, inscrita textualmente, tal como nos filmes anteriores, um devir narrativo que lança um projeto em continuidade.

Retomemos outras particularidades no trabalho de adaptação do texto shakespereano, já apresentadas no começo deste trabalho. A peça delega a Próspero a voz que elucida ao público as causas e as conseqüências de seus infortúnios. O

---

jubilam/ Se a noite chega – por cuja arte,/ Embora fracos mestres, apaguei/ O sol do meio-dia, criei ventos,/ E entre o verde do mar e o azul do céu/ Criei a guerra: e ainda incendiei/ O trovão que alucina, e abalei/ De Júpiter o tronco do carvalho/ Com o próprio raio – e o vasto promontório/ Sacudi; e das bases arranquei/ O pinho e o cedro; e com uma só palavra/ As tumbas libertaram seus defuntos/ Por força da minha arte. Mas tal mágica/ Aqui renego; e quando houver pedido/ Divina música – como ora faço -/ Para alcançar meus fins pelos sentidos/ Que tal encanto toca – eu quebro a vara,/ A enfio muitas braças dentro à terra,/ E, mais profundo que a mais funda sonda,/ Afogarei meu livro. Idem. p.151

<sup>178</sup> Idem, p.150

<sup>179</sup> RODGERS, M. Prospero's books – word and spectacle. p.16

<sup>180</sup> Ver O'SHEA, J.R. Shakespeare além do estético: *A tempestade* e o pós(-)colonial. .p.48-

passado é dado a conhecer em sua confissão a sua filha Miranda, jovem de 15 anos que, assim como todas as criaturas do lugar, estão sob o domínio mágico de Próspero e, no presente da história que se desenvolve, é acordada de um sono profundo para ouvir seu pai revelar-lhe os acontecimentos do período remoto, até então desconhecido. Ele revela-lhe a traição de seu irmão e enfatiza o tempo devotado ao cultivo de seu espírito, motivo o qual foi distanciado do poder:

Próspero: Não percas nada, peço-te. Descurando dos assuntos temporais e vivendo inteiramente retirado, a cuidar, tão só, dos meios de aperfeiçoar o espírito com as artes que, a não serem secretas, no conceito dos homens subiriam, fiz instintos perversos despertar no mano pérfido. Minha confiança, como pai bondoso, fez nascer nele uma traição tão grande quanto minha boa-fé, que era, em verdade, sem limites, imensa. Assim, tornado senhor não só de quanto minhas rendas lhe facultavam, mas também de tudo que meu poder, então lhe permitia – como alguém que o pecado da memória cometesse, por dar inteiro crédito as suas próprias mentiras, enunciadas como verdades puras – chegou ele a acreditar que era, de fato, o duque, por ser o substituto e estar afeito às mostras exteriores da realeza e aos privilégios inerentes a ela. Tendo sua ambição tomado vulto...(grifo meu)

Chama atenção outro momento do início da peça, em que o destronado duque comenta sobre os livros que portava em sua retirada, favorecida pelo nobre Gonzalo:

Próspero: A Providência divina nos guiou. Conosco tínhamos alimentos alguns e um pouco de água potável que Gonzalo, da nobreza napolitana, e que incumbido fora da execução de todo esse projeto, por piedade, tão-só, nos concedera, além de ricas vestes, linho, panos e muitas outras coisas, que têm sido de grande utilidade. Assim, por pura gentileza, sabendo quanto apego eu tinha aos livros, trouxe-me de minha biblioteca volumes que eu prezava mais do que meu ducado. (grifo meu)

Esses dois elementos, o acentuado culto ao espírito e o porte de livros valiosos, compuseram os elementos-chave para o desenho de Próspero, por Greenaway. Ele o

concebeu como um refinado erudito renascentista, portador de poderes mágicos levados à exaustão pela construção ilusória de um lugar que atendesse a esse apelo da peça, daí a explosão de seres que bailam nos espaços e todo um delirante movimento de entradas e saídas, tanto de estranhas criaturas, como de lugares habitáveis e movediços. Outro componente dessa magia é a apresentação dos livros de Próspero, dado essencial do filme, perdido na tradução do título para o português. São vinte e quatro livros assim intitulados, cujos conteúdos merecem comentários esclarecedores:

1. *Um livro da água*. Essencial para a tempestade que Próspero cria para atrair os usurpadores de seu trono até a ilha e poder vingar-se. A água é essencial para a vida e está presente em quase todos os filmes de Greenaway como elemento de sentido.
2. *Um livro de espelhos*. Os espelhos aparecerão com frequência ao longo da narrativa e consubstancia com o jogo especular realizado com as múltiplas figuras de Próspero e de Ariel, bem como o intenso ilusionismo na construção da fábula.
3. *O livro das cores*. Ele contém três mil cores que se sucedem ininterruptamente. Referência à riqueza da pintura em suas infinitas possibilidades de criação de universos pela manipulação de cores e formas e às possibilidades de introduzir isso ao cinema, pelas tecnologias digitais.
4. *O livro da arquitetura e da outra música*. O livro traz noventa e cinco modelos de edifícios exibidos tridimensionalmente quando se abrem suas páginas e a música é associada à arquitetura pelas proporções harmônicas. Arquitetura e música são integrante de um suposto sistema greenawayano, desde *O sonho de um arquiteto* até a associação profícua com Michael Nyman<sup>181</sup>.

---

<sup>181</sup> O entusiasmo em relação à arquitetura também foi explorada nos catálogos da série de exposições *The Stairs* e num ensaio intitulado "Just place, preferably architectural place" In: ADAIR, G. (Org.) *MOVIE...* p.273-279.

5. *Um inventário alfabético da morte*. Trata-se de um documento apócrifo que contém todos os mortos desde Adão até a mulher de Próspero, Susana, e antecipa sua morte que aparece logo após a exibição do livro. As listagens e as classificações são diretamente associadas ao vocabulário de Greenaway, além disso, o tema da morte é contínuo desde os filmes experimentais que incluem a morte de artistas, ou mais apropriadamente, a morte do autor.
6. *Um Atlas que pertence a Orfeu*. Esse livro traz um mapa do Inferno traçado por Orfeu para o resgate de Eurídice. A presença deste mapa liga-se à obsessão do cineasta pelo sistema da cartografia, amplamente desenvolvido em *A Walk Through H*.
7. *Um severo livro de geometria*. “Um manual da nova ciência emergente que permite a formulação matemática do espaço físico”. A geometria ocupou papel central na pintura renascentista, momento reportado intensamente no filme, além disso, a geometria sempre pauta a composição da encenação nos filmes de Greenaway em sua fixação pela simetria.
8. *Versalius's A. Uma anatomia do nascimento*. Referência ao estudioso da anatomia humana que escreveu *De corporis humani fabrica libri septem*. A exploração do corpo nos filmes de Greenaway se tornou flagrante em sua segunda fase de realização assim entendida: o homem e a paisagem (*O contrato do amor*), a simetria e a decomposição de corpos (*Zoo*), a gestação e a doença (*O sonho de um arquiteto*), o jogo e o desejo do corpo (*Afogando em números*), a comida, o sexo e o canibalismo (*O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante*), a fixação com a nudez (*A TV Dante*)
9. *Uma cartilha de pequenas estrelas*. Através do conhecimento da estrelas, Próspero salvou-se na imensidão do mar. As estrelas também compuseram o espaço de *Afogando em números*.
10. *Um livro de cosmologias universais*. Demonstra por meio de diagramas variados todos os fenômenos universais, almejando fisgá-los num único sistema. Vê-se novamente a fixação do diretor pela organização, pela necessidade falível de dar ordem ao caos.

11. *O livro da Terra*. Este é o primeiro de três livros de ciências naturais, essencial para Próspero conhecer os aspectos geológicos do lugar.
12. *Plantas finais*. Ricamente ilustrada, essa enciclopédia apresenta todas as informações sobre a flora. É o segundo dos três livros de ciências naturais.
13. *O livro do amor*. O amor, nos termos de Greenaway, cumpre papel decisivo para a concepção darwinista do mundo, o livro aparece no momento do encontro entre Miranda e Ferdinando.
14. *Um bestiário dos animais do passado, do presente e do futuro*. Terceiro livro de ciências naturais que trata da fauna, porém com animais reais e inventados. A tríade de ciências naturais é uma ferramenta interessante para o controle sobre o espaço natural, ou melhor, na tentativa da cultura impor-se sobre a natureza.
15. *Um livro das utopias*. Este é um livro sobre as sociedades ideais. “Próspero, seguindo os ensinamentos da *Utopia*, Thomas More ou a *A cidade do sol*, de Campanella, criou uma sociedade que se poderia considerar utópica, oferecendo aos habitantes da ilha, o retorno ao estado do bom selvagem, de Rousseau”<sup>182</sup>.
16. *Um livro de contos de viajantes*. O livro contém as maravilhosas descobertas narradas por seus aventureiros: seres híbridos, gêmeos siameses, monstros etc. Sabe-se que a literatura de viagem ganhou impulso com as grandes navegações, época correlata ao desenvolvimento da literatura de Shakespeare.
17. *Paixão por ruínas*. Versa também sobre arquitetura, centra-se na recuperação da antiguidade pelo homem renascentista. O livro aponta para cerca de dois mil anos de construção de um modo de vida “ocidental”.
18. *A autobiografia de Semíramis e Parsiphae*. É um livro pornográfico, trata do tema da sexualidade, caro a Greenaway, aqui exposta na dimensão libertina e proibitiva.

---

<sup>182</sup> GOROSTIZA, J. *Peter Greenaway*. p. 175.

19. *As noventa e duas vaidades do Minotauro*. Já discorri sobre a importância do número 92 no desenvolvimento de outras narrativas. Greenaway o retoma, filiando-o à figura misteriosa do Minotauro que, assim, como Próspero está “preso” num universo fechado, cujo espaço dá vazão para a fabulação.
20. *Um livro do movimento*. Esse parece ser a fonte da magia que confere às criaturas de Próspero o ingrediente necessário para a atualização dos gestos coreográficos constantes no filme. O livro do movimento também metaforiza o cinema, o vídeo e as novas mídias, em sua capacidade infinita de representação pelo registro do movimento.
21. *Um livro de mitologias*. O universo mitológico é constantemente referido no filme, principalmente pelas figuras que habitam o espaço da narrativa. Anteriormente, Greenaway também tematizou a mitologia em *Zoo*.
22. *Um livro de jogos*. Próspero é um jogador, Miranda e Ferdinando jogam xadrez, o jogo, no universo de Greenaway ganhou dimensão simbólica em *Afogando em números*.
23. *Um livro de trinta e cinco livros*. Refere-se aos escritos de Shakespeare.
24. *Um livro chamado “A tempestade”*. Final do filme, Próspero/Shakespeare concluiu o livro que começara a escrever nas primeiras seqüências do filme.

Nos trechos da peça citados, pode-se constatar a brevidade e a sutileza com que o par livro/conhecimento é tratado. Diante disso, opera-se uma interessante mutação ao nível tradutório, pois, se há alusão em Shakespeare à atenção que Próspero dedicou ao conhecimento livresco, isso é potencializado e torna-se o ponto de partida para a reescritura do texto original por via da incrementação do conteúdo e da expressão o que viabiliza a construção de outra coisa. Os livros que conferem a magia de Próspero, o substrato de seu poder, contém ingredientes que se filiam diretamente ao universo particular de Greenaway, as escolhas se assentam em variações sobre determinados elementos que se desenvolvem de maneira particular em cada filme, compondo, tal como venho sugerindo, um movimento interior em

que sua visão da narrativa se pratica mediante um processo de valorização do artifício.

Passado, presente e futuro são as temporalidades descritas no roteiro<sup>183</sup> e atualizadas por uma vibração enorme no espaço visual. O passado refere-se aos acontecimentos da vida palaciana, a expulsão de Próspero e a viagem que os tripulantes do navio realizam até a África; misto de fatos, memórias e fantasias, o passado elucida os caminhos pelos quais a narrativa irá trilhar, sob a narração de Próspero, vemos despontarem os episódios que atualizam o conteúdo de sua fala num movimento de justaposição de cenas teatralizadas e fortemente inspiradas na pintura maneirista referida no começo deste trabalho. O presente concretiza o naufrágio e a chegada dos usurpadores até a ilha de Próspero contendo um duplo projeto de vingança, o de Próspero e o de Calibã, que se une a Trinculo e Stéfano para se apropriar da ilha, além do encontro passionai de Miranda e de Ferndiando, aqui a variação da luz ocorre de forma diferenciada, os jardins inspirados em Alhambra, as colunas da mesquita-catedral de Córdoba, as paisagens de Brueghel e de Milliet, a escadaria de Michelangelo compõem os cenários em que percorrem os personagens. O futuro se inicia com o perdão de Próspero e o abandono de seus poderes mágicos pela destruição de seus livros, ele liberta Ariel e está disposto a retornar para Milão e reaver seu ducado, o clima de paz reinstaura-se sob um céu de estrelas e o filme termina com aplausos e a imagem fixa de Ariel saindo da tela.

A música de acentuado acorde de violinos de Michael Nyman alinhava uma explosão de signos que saltam à vista de forma ininterrupta, a dicção poderosa de Guielgud oferece-se como resgate da musicalidade extraída das palavras de Shakespeare e que varia ao descrever o conteúdo dos livros, interrompendo a ação dramática para incluir um certo tom documentarista. Acresça-se ao trabalho coletivo de feitura do filme, a performance de Michael Clark, como bailarino no papel de Calibã, o trabalho coreográfico de Karine Saporta e câmara potente de Sacha Vierny que regula ritmicamente o traçado visual do filme.

---

<sup>183</sup> GREENAWAY, P. *Prospero's books*. p. 37-165.

Em sua composição plástica, o filme transborda num fluxo de imagens que se repetem, sobrepõem-se e multiplicam-se, apresenta um trabalho com cores contrastantes, mescla imagens de arquivo, abre janelas, com resolução técnica depurada, o que acentua o detalhamento de signos visuais em sua artificialidade.

Ao organizar esse tecido direcionado e infinito de conexões, reitera-se um aspecto já observado por Lev Manovich, que entende a manipulação simbólica de bancos de dados como componente sintomático da nova ordem no fazer artístico, no contexto das novas mídias<sup>184</sup>.

Ao assumir as tecnologias digitais de produção e de divulgação da informação como dispositivos centrais capazes de promover interfaces variadas e interconectar mídias de naturezas distintas, Greenaway desenvolve conscientemente mutações no seio da própria obra, adota a abertura para citações e traduções, articula um processo de criação que alia ficção e não-ficção e recusa apenas a contemplação das novas mídias para favorecer um projeto na esteira das vanguardas e de seus idéias de transformação. No termos de Ítalo Calvino, a *multiplicidade* seria um dos valores norteadores desse milênio, Greenaway almeja reinventar o cinema, justificando sua derrocada nos dois seguintes argumentos: a invenção do controle remoto nos anos oitenta, que presumivelmente “liberaria” o espectador e, mais recentemente, a declaração dos executivos da Kodak que deixará de produzir película em menos de uma década. Acresça-se a isso a descrença na narrativa clássica hollywoodiana que sempre marcou sua estética e gerou ousadas produções.

Se Greenaway mostra-se atento às tecnologias digitais, incorporando em seus últimos filmes ferramentas que permitem manipulação da imagem e quebra do quadro único, há também um certo grau de desconfiança em torno dessas mídias. No

---

<sup>184</sup> MANOVICH, L. *The language of new media*. 1996. Nesse trabalho, Manovich utiliza a teoria e a história do cinema como uma lente conceitual através da qual ele olha as novas mídias. Os tópicos incluem paralelos entre a história do cinema e a história das novas mídias; a identidade do cinema digital; as relações entre a linguagem da multimídia e as formas culturais pré-cinematográficas do século XIX; as funções da tela; câmera móvel e montagem nas novas mídias comparadas com o cinema; e os elos históricos entre as novas mídias e o cinema de vanguarda.

trecho abaixo, observamos esse nível de questionamento voltado para as incertezas que a interatividade proporciona:

Estou curioso sobre todas as formas de interatividade, embora ainda espere entender como ela será alcançada. Interatividade implica escolhas – pode o novo cinema interativo ser experimentado em massa? Se cada espectador quiser satisfazer seus próprios desejos, como fazê-lo? Haverá um cinema consensual, operado democraticamente por votos, mãos levantadas, botões? Substituiremos a ditadura do cineasta-diretor pela do mais espectador barulhento? É um fato curioso, mas a história do entretenimento por quadros dramáticos ou da arte dramática encenada sempre tem sido a de sucumbirmos passivamente frente à subjetividade de um outro. Podemos ser interativos com Michelangelo? Gostaríamos de mudar a forma de seus anjos, as cores do Adão da Capela Sistina, redramatizar “O dilúvio”? Não consigo pensar em nenhum objeto de arte que tenha sido satisfatoriamente criado pela participação consensual. Foi a decisão comunitária que criou e dogmatizou realismo soviético<sup>185</sup>.

No filme *A última tempestade* uniu imagem e texto verbal num corpo único, apropriando-se da tecnologia da televisão de alta definição japonesa e da computação gráfica para poder realizar-se como cineasta e artista plástico. Filmou tudo em película e na edição interferiu e manipulou a imagem tentando libertar o cinema do peso da representação realista, reafirmando sua visão da sétima arte como artifício. Conceitualmente, o hieróglifo e o ideograma japoneses funcionam como motivos para que o visual e o verbal possam ser sintetizados textualmente. Ciente de que esse processo de síntese já fora previamente delineado por Eisenstein, o diretor almeja ir além, apostando na simultaneidade das ações narradas, estruturando suas histórias por via de enumerações, de catálogos, da quebra da continuidade, na organização plástica que delibere livremente sem as amarras da referência imediata. Assim, conclui:

---

<sup>185</sup> LABAKI, A. Greenaway rejeita interatividade no cinema. p.07

Indivisibilidade entre texto e imagem. Eisenstein já vira as possibilidades lá nos 20. Suas teorias de montagem assimilavam o duplo papel imagem-texto do ideograma oriental. Nada de intermediários. Imagem e texto vêm juntos de mãos dadas. O cinema não parece ter querido aprender com esse encorajamento. Encorajamo-nos a precisar de, quem sabe, intermediários demais, tradutores demais. A maioria deles ociosos. O meu menos-que-perfeito calígrafo da amante japonesa é Jerome de Ewan McGregor, um tradutor . São Jerônimo foi o primeiro grande tradutor de texto para o mundo moderno – embora seu negócio fosse convencer-nos sobre o cristianismo. De que o cinema pretende convencer-nos? Cristianismo e cinema desejam ambos um final feliz. O céu e um crepúsculo dourado. Talvez, infelizmente, o cinema seja afinal só uma arte de tradutor, e vocês sabem o que se diz dos tradutores: traidores todos<sup>186</sup>.

---

<sup>186</sup> GREENAWAY, P. Cinema: 105 anos de texto ilustrado. p. 12

## Considerações finais

Ao vasculhar os territórios de Peter Greenaway aproximei-me de determinados elementos históricos e culturais do universo britânico que são recorrentes em suas ficções exageradamente artificiais com destaque para o clima efervescente das décadas de sessenta e setenta, em que surgiram a Arte Pop e o cinema experimental (estrutural/materialista), a recuperação de certos signos pertencentes ao período elisabetano e à Restauração, a permanência da paisagem inglesa e as opulentas casas das famílias rurais, a era “Margaret Thatcher” e os valores neoliberais, os embates pós-modernistas em torno da arquitetura, a evolução da televisão britânica e seu segundo período de ouro, do qual Greenaway foi um dos protagonistas.

No plano formal, em seus filmes, as projeções enunciativas revelam aspectos essenciais, no meu entender, para o entendimento de sua poética, tratando-se como apontei nas análises, em primeiro lugar, das manifestações textuais de figuras que apontam diretamente para o autor, o sujeito empírico Greenaway, tal como Tulse Luper nos filmes *A Walk Through H*, *Vertical Features Remake* e *The Falls*. Nesses filmes, Tulse Luper é, respectivamente, o autor do livro “Some Migratory Birds of the Northern Hemisphere” que contém os 92 mapas por onde percorre o narrador personagem em sua viagem, diretor de um filme denominado “Vertical Lists” e autor de contos sobre metamorfoses de homens em aves. Nessa primeira fase, há um trabalho de montagem sobre os artefatos imagéticos e verbais elaborados pelo próprio diretor, donde conclui, a formação discursiva de um universo auto-centrado que eleva as projeções autorais à condição do autor-Narciso. Os filmes alimentam um forte tom paródico em relação ao gênero documentário tradicional, traduzidos pela ficcionalização de estatísticas e de sistemas de classificação, ironizando, portanto, os órgãos oficiais de produção de bens culturais conforme apontamos no capítulo 2. Neles, a enunciação, assim como ocorre em filmes experimentais, provoca uma vibração inelutável na superfície dos filmes, acentuando a artificialidade e a perversão da narrativa desconstruída o tempo todo.

A partir dos longas-metragens vinculados ao cinema de arte destaquei a criação de personagens em que se transfere a questão autoral para personagens centrais que encarnam o ofício de executar um projeto artístico, destacando o papel do desenhista Neville, em *O contrato do amor* e de Kracklite, em *O sonho de um arquiteto*. Ainda nesses filmes, há o registro dos desenhos de Greenaway no primeiro filme e das colagens que se aproximam à arte postal no outro. Além desse aspecto, que não é o único tema das narrativas, é necessário frisar que essas duas figuras estão sob o comando de uma voz enunciativa exterior que conduz o espectador para um universo que beira o plausível, pelo esmaecimento da radicalização da fase anterior e a conseqüente encenação espaço-temporal aponta para a criação de um campo de tensão entre um universo de referências, as relações histórico-contextuais, o tom reflexivo, o discurso indireto-livre, traduzido pelo questionamento do fazer artístico, as armaduras artificiais e os enunciadores delegados que se voltam para a origem da criação.

*Afogando em números*, ainda nessa conjuntura, realiza um movimento de recuo às transgressões dos filmes experimentais pela construção implausível dos acontecimentos narrativos e de suas encenações. Nele os números tornam-se figuras do campo visual organizando a narrativa de 1 a 100, há o espalhamento de enunciadores internos como a menina que pula corda e o jovem Smut, e o reaparecimento de Cissie sugere não apenas um recuo no tempo e a afirmação de uma obra que se desenvolve por um intenso movimento interior, gesto que liga os filmes a um pronunciamento discursivo que realça o processo ao produto, como nas manifestações contemporâneas nas artes plásticas, mas também indica, por outros meios, o auto-centramento de um gesto Narcísico que não hesita em se exhibir sempre.

No desenvolvimento da obra, a dimensão fantástica entendida como a irrupção de certas figuras estranhas ao mundo real em sua dimensão onírica, distante da lógica de causa e efeito das narrativas realistas, aparecem sob variados disfarces como os deslocamentos do narrador-personagem nos 92 mapas, um desconhecido “Violent Unknown Event” que provoca estranhas modificações nos corpos e nas

atitudes de suas vítimas, a estátua que se move nos jardins de uma rica propriedade rural, a aparição de um certo Felipe Arc'n Ceil, em *Zoo*, os deslocamentos abruptos de Cissie I e as estranhas associações entre as mortes, os jogos e as enumerações no mesmo filme, tudo isso incrementa os artificios dos relatos de Greenaway sendo, portanto, um chamamento, sobretudo, para a forma cinematográfica que se constrói por mediações incomuns. Penso, com essa breve síntese, estar de acordo com a opinião de Jorge Luis Borges que distinguiu dois processos causais nas narrativas de romances, o natural e o mágico, chegando à seguinte conclusão : “o natural, que é o resultado incessante de incontroláveis e infinitas operações; o mágico em que se profetizam os pormenores, de forma lúcida e limitada. No romance, penso que a única possível honradez reside no segundo. Que fique o primeiro para a simulação psicológica”.<sup>187</sup>

Em *A última tempestade* cumprem-se de forma vibrante o elemento mágico e a disposição visual e sonora dos artificios. No tocante à enunciação, é certamente o filme que deliberadamente apresenta a autoria à exaustão e nele confluem intensamente as obsessões do cineasta favorecido pelos recursos digitais que jorram na tela muita informação. Visto sob esse aspecto, o filme recupera o gesto radical da primeira fase e perpetua o diálogo com referenciais culturais britânicos também desenvolvidos nos filmes da década de 80.

---

<sup>187</sup> Borges, J.L. El arte narrativo y la magia. p.126

## Filmes citados:

- 26 Bathrooms* (1986), dir. Peter Greenaway  
*5 postcards from capital cities* (1967), dir. Peter Greenaway  
*A TV Dante – Canto V* (1985), dir. Peter Greenaway  
*A TV Dante* (1989), dir. Peter Greenaway  
*A última tempestade* (Prospero's books, 1991), dir. Peter Greenaway  
*A walk through H* (1978), dir. Peter Greenaway  
*Act of God* (1981), dir. Peter Greenaway  
*Afogado em números* (Drowning by numbers, 1988), dir. Peter Greenaway  
*Carruagens de fogo* (Chariots of fire, 1981), dir. Hugh Hudson  
*Cut above the rest*, s.d., dir. Peter Greenaway  
*Dear Phone* (1977), dir. Peter Greenaway  
*Death of sentiment* (1959-1962), dir. Peter Greenaway  
*Drifters* (1929), dir. John Grierson  
*Eddie Kidd wonder kid*, s.d., dir. Peter Greenaway  
*Erosion* (1971), dir. Peter Greenaway  
*Fear of drowning* (1988), dir. Peter Greenaway  
*Four American composers* (1984), dir. Peter Greenaway  
*Goole by numbers* (1976), dir. Peter Greenaway  
*H is for house* (1973), dir. Peter Greenaway  
*Intervals* (1969), dir. Peter Greenaway  
*Jubilee* (1978), dir. Derek Jaman  
*Leeds castle*, s.d., dir. Peter Greenaway  
*Listen to Britain* (1942), dir. Humphrey Jennings  
*Made in USA* (1967), dir. Jean-Luc Godard  
*Making a splash* (1988), dir. Peter Greenaway  
*Maurice* (1986), dir. James Ivory  
*Memórias de um espião* (Another country, 1984), dir. Marek Kanievska  
*Minha adorável lavanderia* (My beautiful launderette, 1985), dir. Stephen Frears

*Night mail* (1936), dir. John Grierson

*O ano passado em Marienbad* (L'Anné dernière a Marienbad, 1961), dir. Alain Resnais

*O contrato do amor* (The draughtsman's contract, 1982), dir. Peter Greenaway

*O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante* (The cook, the thief, his wife and her lover, 1989)

*O despertar de uma realidade* (The Dawning, 1988), dir. Robert Knights

*O sonho do arquiteto* (The belly of an architect, 1987), dir. Peter Greenaway

*O vampiro* (Vampyr, 1932), dir. Carl Dreyer

*Passagem para Índia* (Passage to India, 1984), dir. David Lean

*Pierrot le Fou* (O demônio das onze horas, 1965), dir. Jean-Luc Godard

*Retorno a Howards End* (Howards End, 1992), dir. James Ivory

*Revolution* (1967), dir. Peter Greenaway

*Salve-se quem puder, a vida* (Sauve qui peut – la vie, 1980), dir. Jean-Luc Godard

*Sammy e Rose* (Sammy and Rose get laid, 1987), dir. Stephen Frears

*Terence Conran* (1979), dir. Peter Greenaway

*The Falls* (1980), dir. Peter Greenaway

*The heart of Britain* (1941), dir. Humphrey Jennings

*The silent village* (1943), dir. Humphrey Jennings

*Train* (1966), dir. Peter Greenaway

*Tree* (1966), dir. Peter Greenaway

*Um punhado de pó* (Handful of dust, 1988), dir. Charles Sturridge

*Uma janela para o amor* (A room with a view, 1985), dir. James Ivory

*Uma mulher é uma mulher* (Une femme est une femme, 1961), dir. Peter Greenaway

*Verão vermelho* (Heat and dust, 1983), dir. James Ivory

*Vertical features remake* (1978), dir. Peter Greenaway

*Water* (1975), dir. Peter Greenaway

*Water Wrackets* (1975), dir. Peter Greenaway

*Windows* (1975), dir. Peter Greenaway

*Women artist, s.d.*, dir. Peter Greenaway

*Zandra Rhodes* (1980) dir. Peter Greenaway

*Zoo – Um z e dois zeros* (A zed and two noughts, 1985), dir. Peter Greenaway

*Zorns Lemma* (1970), dir. Hollis Frampton

## Referências bibliográficas

### Textos de Peter Greenaway

GREENAWAY, P. *A zed and two noughts*. Londres: Faber and Faber, 1986.

\_\_\_\_\_ Cinema: 105 anos de texto ilustrado. *Aletria*, n.08, dez 2001.

\_\_\_\_\_ *Drowning by numbers*. Paris: Dis Voirvoir, 1988.

\_\_\_\_\_ *Fear of drowning by numbers – regles de jeu*. Paris: Dis Voir, 1989.

\_\_\_\_\_ Just place, preferably architectural place. In: ADAIR, G. (Org.) *Movies*. Londres: Penguin, 1999.

\_\_\_\_\_ *Papers*. Paris: Dis Voir, 1990.

\_\_\_\_\_ *Prospero's books*. Londres: Chatto & Windus, 1991.

\_\_\_\_\_ *The belly of an architect*. Londres: Faber and Faber, 1988.

\_\_\_\_\_ *The cook, the thief, his wife and her lover*. Paris: Dis Voir, 1989.

\_\_\_\_\_ *The Falls*. Paris: Dis Voir, 1993.

\_\_\_\_\_ *The Stairs – Geneva – the location*. Londres: Merrell Holberton, 1994.

\_\_\_\_\_ *The Stairs – Munich – projection*. Londres: Merrell Holberton, 1995.

GREENAWAY, P; MOURÃO, D. Conversa com Peter Greenaway. In: *Cinemas – Revista de cinema e outras questões audiovisuais*. Rio de Janeiro, n.13, set/out 1998.

### Sobre Peter Greenaway:

MEIDA, C.H. O belo horrível. *Bravo!*. São Paulo, ano1, n.10, p.54-59, jul. 1998.

ARAÚJO, B. “Macon” anuncia o apocalipse. *O Estado de S. Paulo*. 02 de set. 1993. Caderno 2. p. 01.

- ARAÚJO, M. *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante: Peter Greenaway e os caminhos da fábula neobarroca*. São Paulo, 2000. Dissertação (Mestrado em Semiótica e Comunicação) – PUC/SP
- ARRIOLA, M. *Peter Greenaway: cinema e pintura, ubiqüidades e artificios*. São Paulo, Catálogo do Evento 100 Objetos – Filmes, exposição, ópera e palestra de Peter Greenaway.
- BAKER, A. A tale of two magicians. *Sight and sound*. v.01, n. 01, Janeiro 1991.
- BENTES, I. A enciclopédia digital. *Cinema n. 1*. Rio de Janeiro: Zahar Editor, 1993/94.
- BORG, L. Art for art's sake. *Empire*. n.28, outubro 1991.
- BRITO, J.B. A última tempestade: Shakespeare por Greenaway. In: *Imagens amadas*. São Paulo: Ateliê, 1995.
- BROWN, R. Greenaway's contract. In: GRAS, V., GRAS, M. (Org.) *Peter Greenaway: interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000.
- \_\_\_\_\_ The Draughtsman's contract. *Monthly Film Bulletin*. Nov 1982, v.49, n.586, p. 254-256.
- BUCHHOLZ, H.; KUENZEL, U. Two things that count: sex and death. In: GRAS, V., GRAS, M. (Org.) *Peter Greenaway: interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000.
- CARVALHO, B. Greenaway cai na própria armadilha. *Folha de S. Paulo*. 08 de ago. 1998. Ilustrada, p. 7/4
- CAVECCHI, M. Peter Greenaway's *Prospero's books*: a Tempest between word and Image. *Literature/Film Quarterly*. v.25, n.02, 1997.
- CHUA, I. Peter Greenaway: an interview. In: GRAS, V., GRAS, M. (Org.) *Peter Greenaway: interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000.
- CIMENT, M. "Une femme émancipée comme beaucoup de mës heroines": entretien avec Peter Greenaway. *Positif*. Paris, n.431, p. 80-86, jan.1997
- \_\_\_\_\_ Interview with Peter Greenaway: *Zed and two noughts (Zoo)*. In: GRAS, V., GRAS, M. (Org.) *Peter Greenaway: interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000.

- DENHAM, L. *The films of Peter Greenaway*. Londres: Minerva Press, 1993.
- FORBES, JILL. Marienbad revisited: The Draughtsman's contract. *Sight and sound*. Autumn, v.51, n.04. p.301.
- FRENCH, S. Spit roast: *The cook, the thief, his wife and her lover*. *Sight and sound*, autumn, v.58, n.04, 1989.
- GARCIA, W. Dromoscopia greenawayana. *Significação – Revista Brasileira de Semiótica ECA/USP*, v.11/12, set., 1996.
- \_\_\_\_\_. *Introdução ao cinema intertextual de Peter Greenaway*. São Paulo: Annablume, 2000.
- GONÇALVES FILHO, A. Cineasta propõe nova estética reproduzindo procedimentos de mestres como Ticiano. *O Estado de S. Paulo*. 08 de jul. 1996. Caderno 2. p. 10d.
- GOROSTIZA, J. *Peter Greenaway*. Madrid: Cátedra, 1995.
- JAEHNE, K. The Draughtsman's contract: an interview. *Cineaste*, v.13, n.02, 1984.
- \_\_\_\_\_. *The draughtsman's contract: an interview with Peter Greenaway*. In: GRAS, V., GRAS, M. (Org.) *Peter Greenaway: interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000.
- JOHNSTON, R.D. The staging of the bourgeois imaginary in *The cook, the thief, his wife and her lover*. *Cinema journal*, n.41, v.02, 2002.
- KENNEDY, H. Peter Greenaway: his rise and 'Falls'. *Film Comment*, v.18, n.01, jan/fev., 1982.
- KILB, A. I am the cook: a conversation with Peter Greenaway. In: GRAS, V., GRAS, M. (Org.) *Peter Greenaway: interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000.
- LABAKI, A. Greenaway rejeita interatividade no cinema. *Folha de S. Paulo*. Ilustrada, caderno 5, p.4, 23 de jan. 1996.
- LAN, Y.L. Returning to Naples: Seeing the end in Shakespeare film adaptation. *Literature/Film Quarterly*. v.29, n.02, 2001.
- LAWRENCE, A. *The films of Peter Greenaway*. Londres: Cambridge University Press, 1997.

- LYRA, B. Jogando nos campos de Greenaway. *Significação – Revista Brasileira de Semiótica ECA/USP*, v.11/12, set., 1996.
- MACHADO, C.E. “O cinema está morrendo”. *Folha de S. Paulo*. 20 de jun. 2001. Ilustrada, p. 1 E.
- MACIEL, M.E. A poesia no cinema: de Luis Buñuel a Peter Greenaway. *Cadernos de Tradução*. Florianópolis: UFSC, v.7, 2002, p.81 – 92.
- \_\_\_\_\_ Irrealidades virtuais: Peter Greenaway à luz de J.L. Borges. In: VASCONCELOS, M., COELHO, H.R. (Orgs.) *1000 rastros rápidos: cultura e milênio*. Belo Horizonte: Fale, 1999.
- \_\_\_\_\_ O inventário do mundo: Arthur Bispo do Rosário e Peter Greenaway. In: DUARTE, E. A; SCARPELLI, M. *Poéticas da diversidade*. Belo Horizonte: POSLIT/UFMG, 2002.
- \_\_\_\_\_ São Jerônimo em Tradução: Júlio Bressane, Peter Greenaway e Haroldo de Campos. *Aletria - Revista de Estudos de Literatura*. Belo Horizonte: CEL/Poslit-UFMG, v.8, p.38 - 48, 2001.
- MATTOS, C.A. Greenaway homenageia seus heróis cinematográficos. *O Estado de S. Paulo*. 16 de fev. 1998. Caderno 2. p.3 d.
- MERTEN, L.C. Erotismo é perturbador. *O Estado de S. Paulo*. 08 de jul. 1996. Caderno 2. p. 10d.
- \_\_\_\_\_ Greenaway diz que cinema é ineficaz para contar histórias. *O Estado de S. Paulo*. 08 de ago. 1998. Caderno 2. p. 7 d
- \_\_\_\_\_ Greenaway: um novo Gutemberg. In: *Cinema: um zapping de Lumière a Tarantino*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.
- MORAES, A. Diretor é neo-renascentista. *O Estado de S. Paulo*. 08 de jul. 1996. Caderno 2. p. 10d.
- \_\_\_\_\_ Greenaway declara amor à cidade. *O Estado de S. Paulo*. 04 de Jul. 1993. Caderno 2. p. 03d.
- MOWAT, B.A. Prospero’s book. *Shakespeare Quarterly*, n.51, v.01, 2001.

- NUNES, P. *As relações estéticas no cinema eletrônico*. João Pessoa/Natal/Maceió: EDUEPB/EDUEFRN/EDUEFAL, 1996.
- PALLY, M. Order vs. Chaos: the films of Peter Greenaway. *Cinéaste*. V.18, n.03, 1991.
- PASCOE, D. *Peter Greenaway and moving images*. Londres: Reaktion Books, 1997.
- PIRES, R. Afogando em greenaways. In: *Cinema n.1*. Rio de Janeiro: Zahar Editor, 1993/94.
- QUERINO NETO, A. Peter Greenaway. *Cinema*. São Paulo, ano 1, n.04, p. 16-21, nov./dez. 1991.
- RANVAUD, D. Belly of an architect: Peter Greenaway interviewed. In: GRAS, V., GRAS, M. (Org.) *Peter Greenaway: interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000.
- REDDISH, Liz (Org.) *The early films of Peter Greenaway*. London: BFI, 1992.
- RODGERS, M. *Prospero's books – Word and spectacle: an interview with Peter Greenaway*. *Film Quarterly*. v.45, n.02, winter 1991/1992.
- RODMAN, H.A. Anatomy of a wizard. In: GRAS, V., GRAS, M. (Org.) *Peter Greenaway: interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000.
- SEGOLIN, F. A tempestade barroca de Peter Greenaway ou a proliferação do barroco no cinema. *Revista FACE*, São Paulo, maio 1994, volume especial – Barroco.
- SIEGEL, J. Greenaway by the numbers. In: GRAS, V., GRAS, M. (Org.) *Peter Greenaway: interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000. p.78
- SMITH, G. Food for thought: an interview with Peter Greenaway. In: GRAS, V., GRAS, M. (Org.) *Peter Greenaway: interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000.
- SOARES, R.L. Decifra-me ou te Devoro, ou do Enigma da criação em Greenaway. *Significação – Revista Brasileira de Semiótica*, n.13 Março 1999.
- SOBRINHO, G. A. Espaço e sentido em *O Bebê Santo de Mâcon*. *Cadernos da Pós-Graduação/IA/UNICAMP*. Ano 4, v.4, n.1, 2000.

\_\_\_\_\_ *Da semiose ao simulacro: a estruturação do sentido em O Bebê Santo de Mâcon*. São José do Rio Preto, 1999 (Dissertação) Mestrado em Letras – IBILCE/UNESP.

TRAN, D. The book, the theater, the film, and Peter Greenaway. In: GRAS, V., GRAS, M. (Org.) *Peter Greenaway: interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000.

TURMAN, S. Peter Greenaway. In: GRAS, V., GRAS, M. (Org.) *Peter Greenaway: interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000.

WALSH, M. Allegories of Thatcherism: the films of Peter Greenaway. In: FRIEDMAN, L. (org.) *British cinema and Thatcherism*. Londres: Ucl Press, 1993.

WELTMAN, W. Peter Greenaway prega a reinvenção do cinema. *O Estado de S. Paulo*. 08 de jul. 1996. Caderno 2. p.01 d.

WILOQUET-MARICONDI, P.; ALEMANY-GALWAY, M. (Orgs). *Peter Greenaway's post-modern/post-structuralist cinema*. London : Scarecrow Press, 2001.

WOODS, A. *Being naked, playing dead: the art of Peter Greenaway*.

WYVER, J. Fragments from the Greenaway Encyclopedia. In: PÉREZ ORNIA, J. R. *Bienal de la imagen en movimiento '90: exposición y catálogo, 12-24 diciembre 1990*. Madri: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia.

### **Arte, cinema, televisão e cultura britânicos**

ALLOWAY, L. The development of British Pop. In: Lippard, L. *Pop art*. Londres: Thames and Hudson, 1966.

CHILDS, P.; STORRY, M. (Orgs.) *Encyclopedia of contemporary British culture*. Londres: Routledge, 1999.

ELSAESSER, T. Images for sale: the “new” British cinema. In: FRIEDMAN, L. (org.) *British cinema and Thatcherism*. Londres: Ucl Press, 1993.

FORD, J. *'Tis pity she's a whore*. Londres: Ernest Benn Limited, 1968.

FRIEDMAN, L. (org.) *British cinema and Thatcherism*. Londres: Ucl Press, 1993.

- GIDAL, P. (Org.). *Structural film anthology*. Londres: BFI, 1976.
- GIDAL, P. *Materialist film*. Londres: Routledge, 1989.
- GILES, P. History with holes: Channel Four television films of the 1980s. In: FRIEDMAN, L. *British Cinema and Thatcherism*. Londres: UCL Press, 1993.
- HEWISON, R. *Culture and consensus: England, art and politics since 1940*. Londres: Methuen, 1995.
- HILL, J. *British cinema in the 1980s: issues and themes*. Oxford: Clarendon Press, 1999.
- HILL, J., McLOONE, M. *Big picture, small screen: the relations between film and television*. Luton: University of Luton Press, sd.
- HUMPHREYS, R. *Tate Britain companion to British art*. Londres: Tate Publishing, 2001.
- KATZ, Epharaim. *The Macmillan International Film Encyclopedia*. Londres: Macmillan, 1998.
- LE GRICE, M. *Abstract film and beyond*. Londres: Studio Vista, 1977.
- MACCABE, C. The revenge of the author. In: *The eloquence of the vulgar*. Londres: BFI, 1999.
- MULGAN, G. The problem of being public. In: QUAND, D., SELDON, A. *The ideas that shaped Post-war Britain*. Londres: Fontana Press, 1966.
- NYMAN, M. *Experimental music, Cage and beyond*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- O'PRAY, M. *Avant-garde film: forms, themes and passions*. Londres: Wallflower, 2003.
- \_\_\_\_\_ *The British Avant-garde film. 1926 to 1995: an anthology of writings*. Luton: John Libbey Media, 1996.
- O'SHEA, J.R. Shakespeare além do estético: *A tempestade e o pós(-colonial)*. *Crop*3. dezembro 1996.
- PYM, J. *Film on Four 1982/1991: a survey*. Londres: BFI, 1992.

- QUAND, D., SELDON, A. *The ideas that shaped Post-war Britain*. Londres: Fontana Press, 1966.
- REES, A.L. *A history of experimental film and vídeo*. Londres: BFI, 1999.
- STONEMAN, R. Incursions and inclusions: the avant-garde on Channel Four 1983-1993. in: O'PRAY, M. (Org.) *The British avant-garde film 1926 to 1995*. Luton: University of Luton Press, 1996.
- WALKER, J. *Arts TV: a history of arts television in Britain*. Londres: John Libbey, 1993.
- WOLLEN, P. The last New Wave: modernism in the British films of the Thatcher Era. In: FRIEDMAN, L. (org.) *British cinema and Thatcherism*. Londres: Ucl Press, 1993.
- WILDER, T. *The bridge of San Luis Rey*. Londres: Penguin, 2000.
- WOOD, P. *Arte conceitual*. São Paulo: Cosac & Naif, 2002.

### **Suporte teórico**

- ADAIR, G. (Org.) *Movies*. Londres: Penguin, 1999.
- AGUIAR, F. Visões do inferno ou o retorno da aura. In: NOVAES, A. (Org.) *O olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- ANDREW, J. D. O desautorizado autor, hoje. *Imagens*, Campinas, n.03, dez 1994. p. 63-68.
- \_\_\_\_\_ *As principais teorias do cinema*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.
- AUMONT, J. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 1994.
- \_\_\_\_\_ *A imagem*. Campinas: Papirus, 1993.
- \_\_\_\_\_ *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós, 1997.
- AUMONT, J., MARIE, M. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papirus, 2003.
- BAKHTIN, M. *Problemas da poética de Dostoievski*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1981.

- BARTHES, R. The death of an author. In: *Image, music, text*. Londres: Fontana, 1977.
- BAZIN, A. *Cinema: ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BELLOUR, R. A dupla hélice. In: PARENTE, A. *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: 34, 1993.
- \_\_\_\_\_. *Entre-imagens*. Campinas: Papirus, 1997.
- BERMAN, M. *Tudo que é sólido desmancha no ar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.
- BERNARDET, J.-C. *O autor no cinema: a política dos autores – França, Brasil anos 50 e 60*. São Paulo: Brasiliense/Edusp, 1994.
- BETTETINI, G. *La conversación audionvisual*. Madri: Cátedra, 1986.
- BORDWELL, D. *Narration in the fiction film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985.
- BORGES, J.L. El arte narrativo y la magia. In: *Discusión*. Buenos Aires: Emecé, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Ficções*. São Paulo: Globo, 1999.
- BRAIT, B. *Ironia em perspectiva polifônica*. Campinas: Unicamp, 1996.
- BURCH, N. *Práxis do cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- BUSCOMBE, E. Ideas of authorship. In: CAUGHIE, J. (Org.) *Theories of authorship*. Londres/Nova Iorque: Routledge, 1999.
- CALVINO, I. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- CAMPOS, H. Da tradução como criação e como crítica. In: *Metalinguagem*. São Paulo: Cultrix, 1976.
- CARMONA, R. *Como se comenta un texto fílmico*. Madri: Cátedra, 1991.
- CAUGHIE, J. (Org.) *Theories of authorship*. Londres/Nova Iorque: Routledge, 1999.
- CHILDS, P.; STORRY, M. (Orgs.) *Encyclopedia of contemporary British culture*. Londres: Routledge, 1999.
- CLARKE, J. Architecture & Mortality. *Films and Filming*. n.397, out, 1987.

- COELHO, T. O autor, ainda. *Imagens*, Campinas, n.03, dez 1994.p. 69-73.
- COURTÉS, J., GREIMAS, A.J. *Dicionário de semiótica*. São Paulo: Cultrix, 1989.
- DELEUZE, G. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- FOUCAULT, M. What is an author? In: *Language, counter-memory, practice: selected essays and interviews*. Oxford: Basil Blackwell, 1978.
- GAUDREAU, A.; JOST, F. *El relato cinematográfico*. Barcelona/Buenos Aires/México: Paidós, 1995.
- GENETTE, G. *O discurso da narrativa*. Lisboa: Arcádia, 1979.
- GONÇALVES FILHO, A. *A palavra náufraga*. São Paulo: Cosac & Naif, 2001.
- HARRIES, D. *Film parody*. Londres: BFI, 2000.
- HARVEY, D. *A condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1993.
- HEIDEGGER, M. A questão da técnica. In: *Ensaio e conferências*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- HELIODORA, B. *Falando de Shakespeare*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- HUTCHEON, L. *Poética do pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Imago, 1991.
- \_\_\_\_\_ *Uma teoria da parodia*. Lisboa: Edições 70, 1989.
- JAKOBSON, R. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1995. 20ª edição.
- KATZ, Epharaim. *The Macmillan International Film Encyclopedia*. Londres: Macmillan, 1998.
- KOTHE, F. *A alegoria*. São Paulo. Ática, 1986.
- LABAKI, A. *O cinema dos anos 80*. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- LOPATE, P. In the search of the Centaur: The essay-film. In: WARREN, C. *Beyond document: essays on nonfiction film*. Middletown: Wesleyan University Press, 1996.
- MACCABE, C. The revenge of the author. In: *The eloquence of the vulgar*. Londres: BFI, 1999.
- MACHADO, A. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1995, 3ª.ed.
- \_\_\_\_\_ *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 1997.

- MULGAN, G. The problem of being public. In: QUAND, D., SELDON, A. *The ideas that shaped Post-war Britain*. Londres: Fontana Press, 1966.
- MULVEY, L. *Visual and other pleasures*. Londres: Palgrave, 1989.
- NICHOLS, B. *La representación de la realidad*. Barcelona: Paidós, 1997.
- NYMAN, M. *Experimental music, Cage and beyond*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- O'PRAY, M. *Avant-garde film: forms, themes and passions*. Londres: Wallflower, 2003.
- O'SHEA, J.R. Shakespeare além do estético: *A tempestade* e o pós(-colonial). *Crop*3. dezembro 1996.
- PARENTE, A. Cinema e tecnologia digital. *Lumina*, Juiz de Fora, v.02, n.02, p.1-17, jan/jun. 1999.
- PARENTE, A. *Imagem-máquina. A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: 34, 1993.
- \_\_\_\_\_. *Narrativa e modernidade: os cinemas não narrativos do pós-guerra*. Campinas: Papirus, 2001.
- PLATINGA, C. *Representation in Nonfiction film*. Nova Iorque: Cambridge University Press, 1997.
- PLAZA, J. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- RAMOS, F.P. O esgotamento de uma estética. In: LABAKI, A. *O cinema dos anos 80*. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- \_\_\_\_\_. Falácias e deslumbre face à imagem digital. *Imagens*, Campinas, n.03, 12, 1994.
- RENOV, M. (Org.) *Theorizing documentary*. New York: Routledge, 1993
- \_\_\_\_\_. Re-thinking documentary, in: *Wide Angle*, vol.08, n.3/4, 1986, pp.71-77.
- \_\_\_\_\_. Toward a poetics of documentary. In: RENOV, M. (org.) *Theorizing documentary*. New York: Routledge, 1993.
- ROSA, A. A Hi-Vison do Japão: mudança de paradigma técnico ou estético?. *Galáxia*, São Paulo, n.03, 2002.

- ROSSET, C. *A anti-natureza*. Rio de Janeiro: Espaço e Tempo, 1973.
- SITNEY, P. A. *Modernist montage*. Nova Iorque/Oxford: Columbia University Press, 1990
- SITNEY, P. A. *Visionary Film – the American Avant-Garde*. New York: Oxford University press, 1974.
- STAM, R.; BURGOYBE, R.; FLITTERMAN-LEWIS, S. *New vocabularies in film semiotics*. London/New York: Routledge, 1992.
- VILLAIN, D. *El enquadre cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1997.
- VIRILIO, P. O último veículo. *34 Letras*, n.5/6. setembro de 1989.
- WOLLEN, P. *Signos e significação no cinema*. Lisboa: Livros Horizonte, 1984.
- \_\_\_\_\_ The *auteur* theory. (extract) In: CAUGHIE, J. (Ed.) *Theories of authorship*. London/New York: Routledge, 1981.
- XAVIER, I. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro, Graal, 1983.
- XAVIER, I. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 1984.
- ZUNZUNEGUI, S. *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra, 1989.

## APÊNDICE

### Novas mídias e a estética de Peter Greenaway: tradução, acumulação e expansão

Se desde o final da década de oitenta<sup>i</sup> Peter Greenaway vem insistindo na obsolescência e nas limitações do cinema, a partir de *Tulse Luper Suitcases* (As malas de Tulse Luper), sua mais recente realização, ele tem decretado a morte da sétima arte por meio das máximas “O cinema está morto. Longa vida ao cinema”, que funcionam como motivo para seu projeto multimídia<sup>ii</sup> que envolve cinema, televisão, website, cd-rom, livros, ópera e a performance verbal de seu realizador.

Ao assumir as tecnologias digitais de produção e de divulgação da informação como dispositivos centrais capazes de promover interfaces variadas e interconectar mídias de naturezas distintas, Greenaway almeja reinventar o cinema, justificando sua derrocada nos dois seguintes argumentos: a invenção do controle remoto nos anos oitenta, que presumivelmente “liberaria” o espectador e, mais recentemente, a declaração dos executivos da Kodak que deixará de produzir película em menos de uma década. Acresça-se a isso a descrença na narrativa clássica hollywoodiana que sempre marcou sua estética e gerou ousadas produções como o longa experimental *The Falls* (1980), o pouco convencional *Afogando em números* (1988), estruturado por um suspense artificial que conecta alfabeto, números, jogos e enciclopedismo e a apropriação da tecnologia digital do vídeo desde *A TV Dante* (1989).

Passadas quatro décadas de realização artística em que o cinema está no centro de suas investidas criativas, pode-se lançar um olhar oblíquo sobre sua extensa obra e percorrê-la como se procede num hipertexto, aliás é essa a dinâmica de seu novo projeto, já que seus filmes organizam-se pelo viés de um processo intertextual contínuo em que se desdobram referências de sua atividade como pintor e escritor, da história da arte européia, do próprio cinema, da literatura, do teatro, da arquitetura, da fotografia.

Ao longo de sua carreira, o pintor-cineasta insistiu na realização de filmes artificiais em sua composição visual, verbal e sonora, essas facetas respaldadas,

respectivamente, pela pintura (o pintor R.B. Kitaj), pela literatura (Borges) e pela música (John Cage), pelo próprio cinema (o filme *O ano passado em Marienbad*) para citar as referências mais fortes. Se os curtas da primeira fase sobrelevavam a dimensão plástica dos planos, beirando o cinema abstrato, humanizado pela permanência da narração em off, o que segue a partir de *The Falls* é a centralidade de homens e de mulheres nas imagens. São personagens descarnados, destratados em sua dimensão psicológica, metonímias da elevação intelectual e artística (Próspero de *A última tempestade* e Nagiko de *O livro de cabeceira*) ou da corrupção e da degradação moral (Spica de *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante* a Virgem de *O Bebê Santo de Mâcon*). Em suas narrativas, Greenaway elaborou uma galeria de porta-vozes que distanciam os espectadores de jogos especulares para diverti-los, a sua maneira, com a ficcionalização do conhecimento acumulado no Ocidente.

Na contramão de *A Bruxa de Blair* (1999), que criou virtualmente uma atmosfera ilusionista para o filme, anunciando via internet o desaparecimento de seus atores/realizadores, *Tulse Luper Suitcases* também ganhou uma versão preliminar na rede, no mesmo ano. No entanto, dando continuidade a uma estética conceitual, o site [www.tulseluper.net](http://www.tulseluper.net), desde 1999, cumpre dupla tarefa, propagar o projeto, e em sua dimensão discursiva, narra de forma fragmentada 920 ações, gostos ou curiosidades da vida de dois personagens, anonimamente tratados como “ele”, Tulse Luper, e “ela”, arquétipo da companheira e da mulher, sendo o relato distribuído em 92 dias ilustrados com o ícone de uma mala aberta, com conteúdos diferentes, desenhados por Peter Greenaway. Trata-se de uma grande lista construída progressivamente em 92 dias que não perdeu de vista a tradição ficcional forjada pela sucessão espaço-temporal, mas que abre mão de ganchos folhetinescos ao expor temas e figuras fragmentadas, cosidas apenas pela contagem linear.

Embora modesta em sua configuração, a porta de entrada do projeto condensa os elementos-chave do produto em desenvolvimento: 92 como número atômico do urânio que conecta o projeto com a história do século XX (ver entrevista) e como ponto de partida para combinações ficcionais infinitas e as malas, metonímias dos

deslocamentos intensos que marcam a contemporaneidade, cujos conteúdos também liberam um sem-fim de fabulações possíveis.

Em *Tulse Luper Suitcases: The Moab Story* (2003, ainda inédito no Brasil), o primeiro segmento de seu novo longa-metragem de cerca de seis horas (as outras partes serão, respectivamente, *Vaux to the Sea* e *From Sark to Finish*), Greenaway se vale novamente dos recursos da televisão de alta definição (*A última tempestade* e *O livro de cabeceira* também foram filmados com tal tecnologia) e elabora uma rede transversal e polifônica na composição visual e sonora para narrar as prisões de seu revitalizado personagem Tulse Luper. Como pano de fundo, o diretor revisa momentos significativos da história do século vinte, sua própria vida e, principalmente, sua obra. Paralelo ao filme, o site [www.tulselupernetwork.com/basis.html](http://www.tulselupernetwork.com/basis.html) funciona como sua extensão rizomática, nos termos deleuzianos<sup>iii</sup>, ao estabelecer uma cadeia de infinitas ramificações, interconectando o conteúdo do filme com o universo da rede, oferecendo mais informações sobre as situações narrativas e os personagens, abrindo a possibilidade de interação via weblog. Ao organizar esse tecido direcionado e infinito de conexões, reitera-se um aspecto já observado por Lev Manovich<sup>iv</sup>, que entende a manipulação simbólica de bancos de dados como componente sintomático da nova ordem no fazer artístico, no contexto das novas mídias.

Em sua composição plástica, o filme transborda num fluxo de imagens que se repetem, sobrepõem-se e multiplicam-se, apresenta um trabalho com cores contrastantes, mescla imagens de arquivo, abre janelas à maneira de *A TV Dante* e *A Última Tempestade*, com resolução técnica depurada, o que acentua o detalhamento de signos visuais em sua artificialidade. O que Greenaway tenta realizar assemelha-se a *Napoleão* (Abel Gance, 1927), com a diferença de que os meios já estão à disposição, o que aumenta o teor provocativo das palavras de Greenaway, ao enfatizar o estado de sonolência do cinema atual.

Tulse Luper é uma das obsessões de Greenaway. Na recente produção, ele é escritor e “projetista”, nasceu dia 29 de setembro de 1911, em Newport, a cidade natal do diretor. Suas primeiras aparições remontam ao começo da década de 70,

numa série de colagens intitulada *Vertical Features Remake – The Reasearch* (1974) em que participava do projeto cinematográfico “For a New Physical World”, a partir das imagens desenvolvidas pelo cientista fictício Markus Pike. Posteriormente, esse material iconográfico, com acentuado uso da palavra, se converteria num dos filmes mais inventivos de Greenaway, também denominado *Vertical Features Remake* (1978). O filme possui uma intrincada estrutura verbo-visual e a trilha sonora foi elaborada pelo músico Michael Nyman – colaborador de Greenaway em várias produções – nesta aparição, Tulse Luper ganhou rosto, uma profissão, a de ornitólogo, e as imagens, além de apresentarem trabalhos de Greenaway, mostravam cenas da paisagem inglesa, centradas em elementos verticais. A reaparição se deu no mesmo ano em *A Walk Through H: The Reincarnation of an Ornithologist* e posteriormente, em *The Falls* (1980).

Peter Greenaway desenvolve conscientemente essas mutações no seio da própria obra, adota a abertura para citações e traduções racionalmente, articula um processo de criação que alia ficção e não-ficção e recusa apenas a contemplação das novas mídias para favorecer um projeto na esteira das vanguardas e de seus ideais de transformação. Nos termos de Ítalo Calvino<sup>v</sup>, a *multiplicidade* seria um dos valores norteadores desse milênio, Greenaway inaugura-se, no século XXI, reinventando-se potencialidade.

**Entrevista realizada durante o Festival Internacional de Cinema de Edinburgh, em 18 de agosto de 2003.**

Gilberto Alexandre Sobrinho – O filme *Tulse Luper Suitcases – The Moab Story* é um dos produtos do projeto multimídia *Tulse Luper Suitcases*, logo no início percebi que houve o transporte de dados biográficos para a ficção. O que você pretende com um projeto que tenta conciliar a sua própria trajetória e ao mesmo tempo inovar o cinema?

Peter Greenaway - A maioria das pessoas criativas usará a própria experiência de alguma forma porque é a maneira que encontram para individualizarem-se e provavelmente eles recriam traços que sejam bastante importantes. Até criadores comerciais como Spielberg usariam certos materiais biográficos. Isso poderia ser bastante disfarçado ou muito acentuado, porque a autobiografia poderia ser auto-indulgente, embaraçosa e muito pessoal. Então, eu acho que todo escritor recria ou fabula a própria vida. O filme começa com um garoto que está fantasiando as experiências de guerra de seu pai, ele está revivendo as atividades da 1ª Guerra Mundial que consistiam em pular as trincheiras que encontrava pela frente para assinar o próprio nome no último muro da vizinhança. É basicamente um jogo de guerra arranjado visualmente com imagens de documentários da 1ª G M em contraste com os saltos de Tulse Luper nos muros de seus vizinhos, os antagonistas ou alemães do jogo. Toda essa encenação é teatral e os truques cinematográficos são artificiais nesse embate “conceitual” entre o garoto, seus vizinhos e seu pai que o pune, prendendo-o num quarto escuro.

Era isso que eu fazia quando era garoto, em meados dos anos 50, saltava os muros e pintava meu nome. Transporte minha experiência biográfica para a ficção. A razão pela qual eu fiz isso não foi para explicar a primeira de uma série de prisões do protagonista e sim para apresentar os interesses desse homem, suas fascinações, os lugares e pessoas. O resto do projeto será sobre pessoas e lugares que irá encontrar e perder.

GAS – O romance *Gold*, de sua autoria, possui conexões com esse projeto. Quando o escreveu já estava pensando em *Tulse Luper Suitcases*?

PG – Não necessariamente, mas eu posso fazer com que o projeto envolva um certo número de coisas e *Gold* seria o conteúdo da mala número 46. *Gold* conta as histórias das origens de 92 barras de ouro confiscadas de judeus durante a 2ª Guerra Mundial, então somando-se 46 com 46 o resultado é 92 que é o ponto central do projeto, mas cada mala recria o fenômeno. Eu estou negociando com Phillip Glass

para fazermos uma ópera sobre o conteúdo da mala 23, uma rede de televisão japonesa produziria uma série sobre a mala 69, a mala 37 se tornaria uma exposição, portanto cada mala individualmente se tornaria um novo fenômeno.

GAS – *The Falls* é um filme experimental de 3 horas que desafia a atenção da platéia ao contar 92 histórias, sendo cada história um filme autônomo, posteriormente *The Falls* foi publicado e cumpre as funções de roteiro e obra literária, já que pode ser lido como livro. Desde os anos 70 você tem elaborado projetos amplos como esse em que escreve livros, realiza filmes, pinturas e, depois, entrelaça esses meios.

PG – Eu considero o cinema como um fenômeno proto-multimídia. Eu não me considero como um diretor de cinema, comecei minha carreira como um pintor e ainda acredito que a pintura seja uma arte visual suprema, então eu uso o cinema como uma ponte para eu executar diferentes tarefas: atividades curatoriais, óperas, exposições de pintura, programas de televisão. Isso me permitiu operar em diferentes meios e agora tenho a sorte de ser capaz de utilizar essas mídias para seguir meus interesses e minhas obsessões.

Assim como *The Falls*, eu quero maior campo de ação e um desejo de ter um grande espaço. De uma forma estranha *Tulse Luper Suitcases* é como se fosse a refilmagem de *The Falls*, este filme também é, acidentalmente, predicado no número 92, diferentemente de *Tulse Luper* em que o número 92 é intencional, pois é o número atômico do urânio. Para mim, o urânio é o centro do poder no mundo e talvez se deva a ele o fato de os Estados Unidos serem tão poderosos, porque possuem grande quantidade de urânio. Antes de 1945, atribuía-se tal importância ao ouro, mas depois de Hiroshima, o urânio representou a base para os eventos históricos mais importantes do século XX, pois foi elemento que efetivamente ajudou na construção da bomba atômica, e então tivemos a Guerra Fria, Kennedy, a ascensão dos Estados Unidos etc.

Eu me considero como um filho da guerra, porque nasci três anos antes de 1945, quando eles atiraram a bomba e isto definiu os interesses de minha geração em termos políticos, sociais, educativos etc. Isto é a minha autobiografia no século XX.

GAS – 92 é também relacionado com John Cage, não é?

PG - Eu era fascinado por sua habilidade narrativa. Em *Indeterminacy* (1959), ele contava todas as histórias em 60 segundos, ele lia cada uma rapidamente ou vagorosamente. Eu gravei a obra e contei 92 histórias ao todo, quando na verdade eram apenas 90.

GAS – *Four American Composers* são filmes sobre música e, especialmente, sobre música minimalista, nesses documentários a câmera e a montagem estão a serviço dos artistas.

PG – Eu estava bastante irritado pelo fato de alguns documentários sobre música serem mais sobre o diretor que sobre o artista e eu quis tentar usar as condições da criação artística de um compositor para cobrir a estrutura de um filme.

GAS – Como nasceu o projeto?

PG – Eu conhecia Pierre Audi que administrava um teatro na área Leste de Londres, chamado Almeida e ele era bastante interessado na nova música moderna e sabia de meu interesse na música minimalista de Phillip Glass. Ele convidou John Cage para vir a Londres e celebrar seus 70 anos.

Eu sempre considerei John Cage como um de meus heróis, principalmente porque ele era músico e compositor, mas também era pintor, escritor e o mais importante de tudo é que era um homem com novas idéias sobre cultura. Nesse período, eu tinha alguns contatos com o Channel 4, que estava apenas começando, então sugeri que fizéssemos um filme sobre John Cage, eles concordaram e encomendaram uma série

de quatro filmes sobre música, então fizemos os quatro filmes sobre compositores americanos: John Cage, Phillip Glass, Meredith Monk e Robert Ashley.

Minha relação com Pierre Audi foi muito valiosa porque posteriormente ele passou a ser diretor artístico da Netherlands Opera, em Amsterdã e me convidou para montar duas óperas com o compositor de vanguarda holandês Louis Andriessen. A primeira chamada *Rosa*, sobre a morte de um compositor sul-americano e a segunda *Writing to Vermeer*, sobre meu entusiasmo pelo pintor holandês Vermeer, que será reencenada em Amsterdã na próxima primavera de 2004.

GAS – A música minimalista sustenta o tipo de imagem que você busca?

PG – Sim, ela é sobre repetição, sobre reinício, sobre variações de um mesmo tema, é profundamente irônica, é também universal em sua origem, é uma música eclética e relaciona-se mais com a música Indiana, com a música Oriental do que com a música clássica européia.

GAS – Você tem trabalhado artisticamente com diferentes conceitos de espaço. Fale um pouco sobre isso.

PG – Há algo sobre o cinema que pode explicar o espaço de uma forma bastante satisfatória. Um de meus filmes preferidos é *O ano passado em Marienbad* (de Alain Resnais), o diretor de fotografia é Sacha Vierny (um de seus colaboradores) e o sentido de espaço arquitetônico neste filme é o que tento repetir, todo filme que tento fazer é como se fosse minha refilmagem dele.

*O sonho do arquiteto* é um filme que trabalha com noções de espaço relacionadas com monumentos, classicismo e a relação entre tamanho e escala, textura, orgânico e inorgânico. Eu acho essas coisas fascinantes porque o cinema é intocável e eu gosto de tocar as coisas, de entender o espaço para realizar viagens.

*Tulse Luper Suitcases* é uma viagem e os dezesseis lugares que ele percorre são os espaços arquitetônicos que me fascinaram de alguma forma. Quando ele vai para o

deserto de Moab, o foco de interesse está na paisagem arquitetônica de Colorado e de Utah, acontece de outra forma com a Estação Ferroviária de Antuérpia, um bizarro e monolítico edifício, um fenômeno da comunicação no século XIX e também um dos meus lugares favoritos no mundo.

GAS – Quando você traz a arquitetura e outras formas de representação para o cinema, você tenta recriar cinematograficamente esses aspectos nos filmes e esse processo se dá principalmente com a pintura.

PG – Eu suponho que minha atitude em relação ao cinema seja tentar colocar o discurso da pintura no cinema. Meus principais interesses no cinema são relacionados com a estética, com a organização do espaço, com a maneira pela qual nos vemos, tenho um interesse na linguagem da pintura, na composição, na perspectiva, na percepção, no enquadramento.

Quando se olha para um quadro, não há identificação emocional, não se chora, não se ri, ninguém fica nervoso, a relação que se tem com a pintura é o processo que chamo de “distanciamento apaixonado” e eu quero trazer o exercício do distanciamento apaixonado para o cinema. A maioria das pessoas não considera o cinema como algo que inspira a racionalidade e eu quero que elas tragam seu espírito racional para as salas.

---

<sup>i</sup> Kilb, Andréas. *I am the Cook: a conversation with Peter Greenaway* (1989). In: Gras, Vernon; Gras, Marguerite (org.) *Peter Greenaway: interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2006.

<sup>ii</sup> Pelo menos em dois festivais de 2003, Greenaway promoveu conferências que giravam em torno do tema, no Festival Internacional de Cinema de Edingurbo e no Festival de Cinema de Utrecht.

<sup>iii</sup> Deleuze, Gilles; Guatarri, Félix. *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. Volume 1. Rio de Janeiro: 34, 1995

<sup>iv</sup> Manovich, Lev. *The language of the new media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

<sup>v</sup> Cavino, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.