

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
PUC-SP

**Eduardo Cunha Bonini**

**As tramas do cinema de Peter Greenaway:**  
processos de criação em *The Tulse Luper Suitcases*.

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

**SÃO PAULO**

**2010**

# **Livros Grátis**

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
PUC-SP

**Eduardo Cunha Bonini**

**As tramas do cinema de Peter Greenaway:**  
processos de criação em *The Tulse Luper Suitcases*.

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Comunicação e Semiótica, sob a orientação da Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Cecília Almeida Salles.

**SÃO PAULO**

**2010**

**BANCA EXAMINADORA:**

---

---

---

Autorizo exclusivamente para fins acadêmicos e científicos a reprodução total ou parcial desta dissertação por processos de fotocopiadoras ou eletrônicos, desde que citada a fonte.

À Thais, com muito amor.

## **Agradecimentos**

Agradeço à Cecília Salles, que sempre esteve à disposição para desembaraçar nossas redes.

Aos professores do programa de Comunicação e Semiótica, pelas ótimas aulas que ministram.

À Thais, pelo apoio incondicional, importantíssimo para a concretização desta dissertação.

Aos meus pais, por todo carinho que sempre me deram.

À Laís Guaraldo, pelas pérolas que me presenteou.

À Josette Monzani, por não me deixar comprar uma briga perdida.

Aos colegas do Centro de Estudos de Crítica Genética da PUC-SP, pelo compartilhamento de conhecimentos e experiências.

À Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – pelo auxílio financeiro concedido, essencial para a realização desta dissertação.

## Resumo

A pesquisa tem por objeto de estudo os processos de criação operados pelo cineasta Peter Greenaway na construção do projeto *The Tulse Luper Suitcases*. Neste se encontram, em pleno diálogo relacional, filmes, sites, performances de *live cinema* (VJing), exposições, jogos on-line, livros, etc, que se apresentam como um sistema em plena potência, um *work in progress*, cujos limites entre as mídias que o constituem se encontram diluídos. O objetivo é compreender como este projeto é estruturado e organizado, de modo a formar uma obra *cross-media* que se aproxima das formas expressivas da contemporaneidade, a partir das entrevistas realizadas com autor e nos textos produzidos por ele, de onde retiramos as pistas acerca de seu processo criativo. Para tanto, buscamos sustentação teórico-metodológica na crítica de processos proposta por Cecília Salles, que parte do conceito de criação como rede em construção. Foi também estabelecido o diálogo destas discussões com alguns teóricos do cinema (DELEUZE, DUBBOIS, AUMONT, XAVIER), das mídias digitais (MANOVICH, MACHADO), assim como críticos que analisaram a obra deste cineasta. Os conceitos de enciclopédia e de estética de banco de dados, este último, da forma como propõe Lev Manovich, serão utilizados como direcionadores das reflexões sobre os procedimentos de criação de Peter Greenaway.

Palavras-chave: Comunicação, Processos de criação; Cinema; Multiplicidade;



## **Abstract**

The purpose of this research is to study the creative processes manipulated by filmmaker Peter Greenaway in the construction of the project *The Tulse Luper Suitcases*. In this, one can find, in a full relational dialogue, movies, sites, live cinema performances, exhibitions, on line games, books, etc, posing as a complete potential system, a work in progress, whose limits between Medias that forge it are diluted. Our main goal is to understand how the project is structured and organized in a way that has made possible building a cross-media work closer to contemporary expressive forms. In this end, we have utilized the author's interviews and texts, from which we have removed the clues of his creative process. In order to achieve this goal, we have sought theoretical and methodological support in the theory of critical processes proposed by Cecilia Salles, which understands the creation process as a network construction. We have also established a dialogue on these arguments with some film expertises (DELEUZE, DUBBOIS, AUMONT, XAVIER), digital-medias theorists (MANOVICH, MACHADO) as well as some reviewers that have analyzed the work of this filmmaker. The concepts of encyclopedia and database-aesthetics, the later as it was proposed by Lev Manovich, have been used as drivers for the reflections over Peter Greenaway's creative procedures.

Key words: Communication; Creation Process; Cinema; Multiplicity;

## Índice de Imagens

<b>Figura 1</b> – Cenas dos filmes <i>The Falls</i> e <i>Contrato do Desenhista</i> .....	18
<b>Figura 2</b> – Cenas dos filmes <i>O Cozinheiro [...]</i> e <i>Afogando em Números</i> .....	19
<b>Figura 3</b> – Protagonista de <i>o Livro de Cabeceira</i> e cenário de <i>O Bebê de Mâcon</i> .....	20
<b>Figura 4</b> – Imagens da maletas expostas no 16 Vídeobrasil .....	28
<b>Figura 5</b> – Cartazes dos três filmes que compõem o projeto .....	30
<b>Figura 6</b> – Pesquisadores da vida de Tulse Luper narrando a sua história .....	31
<b>Figura 7</b> – Performance de VJing realizada por Peter Greenaway .....	34
<b>Figura 8</b> – Telas do jogo <i>Tulse Luper Journey</i> .....	37
<b>Figura 9</b> – Fragmentos dos livros que compõem o projeto .....	37
<b>Figura 10</b> – Tela do site <i>Bolzano Gold</i> .....	38
<b>Figura 11</b> – Livro-catálogo da instalação <i>Children Of Uranium</i> , tela do site <i>Tinta e Sangue</i> e a performance de Thais Almeida Prado .....	39
<b>Figura 12</b> – Representação de uma rede de alta complexidade .....	40
<b>Figura 13</b> – Imagens manipuladas na pós-produção de <i>The Tulse Luper Suitcases e</i> <i>A Última Tempestade</i> .....	52
<b>Figura 14</b> – Simultaneidade de cenas e quadros sobrepostos em <i>The Tulse</i> <i>Luper Suitcases</i> .....	57
<b>Figura 15</b> – O texto enquanto imagem em <i>A Última Tempestade</i> .....	62
<b>Figura 16</b> – Distanciamento por meio de planos “teatrais” .....	65
<b>Figura 17</b> – Isabella Rossellini em <i>The Tulse Luper Suitcases</i> .....	66
<b>Figura 18</b> – O poema <i>Um Lance de Dados</i> , de Mallarmé .....	79
<b>Figura 19</b> – Interface digital baseada em janelas .....	83
<b>Figura 20</b> – Estrutura de camadas do Photoshop, famoso programa para tratamento de imagem .....	84
<b>Figura 21</b> – Coleção x encadeamento .....	90

## Sumário

<b>Introdução .....</b>	<b>11</b>
<b>Capítulo 1 – O cinema expandido de Peter Greenaway</b>	
1. As tramas da rede de Peter Greenaway .....	16
1.1. A enciclopédia como modelo .....	22
1.2. <i>The Tulse Luper Suitcases</i> como cinema expandido .....	25
1.2.1. As maletas .....	28
1.2.2. Os três longas-metragens .....	30
1.2.3. Performance de VJing .....	34
1.2.4. O espaço digital do projeto: os sites e o jogo on-line .....	36
1.2.5. Produção bibliográfica .....	37
1.2.6. Demais manifestações .....	38
1.3. A diluição dos limites da obra .....	39
<b>Capítulo 2 – Processos construtivos em <i>The Tulse Luper Suitcases</i></b>	
2. Dissecando o cinema .....	45
2.1. Tendências que movem o percurso criador: as tiranias do cinema .....	47
2.1.1. A câmera .....	49
2.1.2. O quadro .....	52
2.1.3. O texto .....	57
2.1.4. O ator .....	63
2.2. Movimentos construtivos em <i>The Tulse Luper Suitcases</i> .....	66
2.2.1. Sustentação da obra .....	67
<b>Capítulo 3 – Por uma estética contemporânea</b>	
3. Da convergência à expansão dos meios .....	75
3.1. Multiplicidade: múltiplas linearidades possíveis .....	77
3.2. Aproximações processuais com as mídias digitais.....	81
3.3. Da enciclopédia ao banco de dados .....	87
<b>Conclusão .....</b>	<b>97</b>
<b>Refências Bibliográficas .....</b>	<b>100</b>
<b>Referências eletrônicas (internet) .....</b>	<b>104</b>
<b>Apêndice</b>	
1. Lista das 92 maletas.....	105
2. Diagrama: sintagma e paradigma .....	107

## Introdução

As origens deste estudo remetem a outubro de 2007, primeira vez que tivemos contato o projeto *The Tulse Luper Suitcases*. Peter Greenaway trouxe a obra para o Brasil por conta da participação no 16º Festival Internacional de Arte Eletrônica – Videobrasil. Assistimos aos três longas-metragens que contam a história de Tulse Luper, personagem que arquivou sua vida em 92 maletas, visitamos a exposição que contava com tais maletas e presenciamos a performance de VJing realizada pelo diretor na abertura do festival. Durante este período, tomamos conhecimento do tamanho real do projeto, que também se compunha de sites, games e livros.

A complexidade desta obra nos chamou atenção, sendo este o fator decisivo para sua escolha como objeto de pesquisa. Extravasando a lógica dos produtos transmidiáticos conhecidos até então, a maioria com um forte apelo comercial e, portanto, sem novidades substanciais, a obra de Greenaway parecia instaurar novos paradigmas. A primeira impressão logo flagrou a diluição de limites entre as mídias, operada pela obra. Não se tratava de uma série de manifestações que orbitavam em torno do filme, como de costume, mas sim de uma estrutura toda modular, onde as partes (filmes, exposição, performance, etc.) eram independentes, mas com certa relação entre si. Não havia centros gravitacionais nem hierarquias entre os elementos: estávamos diante de uma obra estruturada em rede.

A pesquisa então tomou corpo a partir da motivação em entender como o cineasta construiu a obra, ou seja, fomos guiados pela necessidade de entender os processos criativos e mecanismos que deram origem ao objeto de estudo. Para tanto, procuramos suporte teórico-metodológico na crítica de processos, proposta por Cecília Almeida Salles, que procura compreender como se desenvolvem os diferentes processos de construção das obras.

Toda obra de arte é fruto de um trabalho, caracterizado por transformações progressivas, ou seja, é o produto de um complexo processo criativo, feito “de ajustes, pesquisas, esboços, planos, etc.” (SALLES, 2008, p. 25). Os autores, quando envolvidos neste trabalho, deixam rastros de seu processo criativo. Tais rastros, assim como as pegadas de um animal, registram as operações do movimento criador do artista. A estes rastros é dado o nome de documentos de processos e podem ser de naturezas diversas, como diários, anotações, esboços, rascunhos, projetos, roteiros, copiões, etc.

Estes documentos são tomados como índices do pensamento da mente criadora. O crítico, ao manipular os documentos, propõe relações entre os índices, de modo a restabelecer o processo, como observa Cecília Salles:

[...] cada índice, se for observado de modo isolado, perde seu poder heurístico: deixa de apontar descobertas sobre criações em processo. É necessário seguir a coreografia das mãos do artista, tentar compreender os passos e recolocá-los em seu ritmo original. É importante observar a relação de cada índice com o todo: uma rasura com as outras; rascunhos com anotações e diários; rasuras, rascunhos, anotações e diários com a obra. O foco de atenção é a complexidade dessas relações. Confere-se, assim, unidade a um objeto aparentemente fragmentário. (SALLES, 2001, p. 19-20).

No caso de nosso objeto, percebemos que o que se colocava publicamente apontava de maneira bastante significativa as tendências que guiaram o cineasta e, portanto, serviriam como registros de processo. Tomamos assim, como documentos de processo as entrevistas realizadas com Peter Greenaway, seus ensaios e palestras transcritas, que podem ser facilmente acessadas por meio de seu site<sup>1</sup>. Vale ressaltar a importância dos sites, dada a natureza processual da obra: sites que, por essência, estão em permanente mobilidade, contando com atualizações constantes.

Como o escopo desta pesquisa não é realizar a reconstrução do percurso criador do cineasta, os documentos de processo escolhidos serão suficientes para a empreitada. A sua escolha se deu por partimos do princípio de que eles fazem parte da reflexão do cineasta. Eles registram o trabalho intelectual do autor e nos contam muito sobre o princípio direcionador de suas obras.

A escolha pela crítica de processos enquanto metodologia de trabalho se deu principalmente por sua capacidade em abordar um objeto tão multifacetado e em permanente processo, sem que sua complexidade fosse reduzida. O objetivo é justamente entender a fonte desta complexidade e não fazer apenas uma análise fílmica da obra, por exemplo. Por conta disto, não tomamos de antemão nenhum posicionamento teórico, mas sim partimos das demandas do objeto.

A crítica de processos também nos permite estabelecer o diálogo entre os documentos de processo, os estudos de críticos da obra do cineasta e nossa análise direta do objeto de pesquisa, diálogo este valioso para a construção deste trabalho. A partir desta análise relacional, levantamos dois grandes aspectos na obra do cineasta: o aspecto enciclopédico de seus trabalhos e a influência da estética barroca, principalmente em seus

---

<sup>1</sup> <http://petergreenaway.org.uk/pglinks.htm>

filmes. O primeiro é peça chave para a nossa pesquisa, por ser um aspecto estrutural recorrente em suas obras, inclusive em nosso objeto de estudo. Por outro lado, decidimos não tratar do segundo aspecto – a influência da estética barroca – nesta pesquisa, basicamente por dois motivos. Em primeiro lugar, apesar de podermos traçar ligações, esta característica não é peça chave para o entendimento da estrutura da obra *The Tulse Luper Suitcases*, uma vez que é de ordem estritamente estética; e em segundo, este assunto já fora trabalhado por uma série de pesquisadores, como Rosa Cohen (2008), Marcelo Carrard Araújo (2003) e Wilton Garcia (2000), entre outros, portanto não ficará desamparado de análise.

Como o nosso enfoque será voltado à análise da estrutura das obras do cineasta, mas em especial na estrutura de nosso objeto de estudo, utilizamos figuras topológicas para guiar a pesquisa. São elas: o labirinto, a enciclopédia, a coleção, o banco de dados e a rede. Utilizadas para dar sustentação conceitual à análise da obra, propusemos uma perspectiva de acréscimo de complexidade entre elas, partindo da figura mais recorrente nos trabalhos dos pesquisadores da obra do cineasta e propondo uma aproximação da figura topológica com as linguagens contemporâneas. Portanto iremos partir da enciclopédia e sua estrutura labiríntica, passando pelo aspecto de coleção que há na enciclopédia de Tulse Luper até chegarmos ao banco de dados, situando a figura da rede como a base de todas as demais.

A dissertação está dividida em três capítulos e a presença de tais figuras topológicas (estruturas) se dá gradativamente, de acordo com os assuntos abordados. Iniciamos o primeiro capítulo com uma panorâmica pelo conjunto da obra do cineasta, para então abordarmos os aspectos da enciclopédia enquanto modelo de organização de informação e das obras do cineasta. Também realizamos neste capítulo a dissecação do objeto de estudo e a defesa de nossa opção pela abordagem da crítica de processo na análise da obra.

O segundo capítulo está voltado mais especificamente aos processos de criação do diretor. Levantaremos algumas de suas experiências realizadas no centenário do cinema, fruto de uma pesquisa pessoal em busca da especificidade da sétima arte e que culminou na formalização do que ele chamou de “tirania do cinema”. Pressupondo essas tiranias como tendências de seu processo criativo, presentes ao longo de sua produção artística, partiremos para a análise da construção do projeto *The Tulse Luper Suitcases*, procurando encontrar os seus pontos de sustentação. Aqui, nos apropriamos da figura da coleção, mantendo o diálogo com a estrutura enciclopédica.

Já ao terceiro capítulo será reservada a tarefa de explicitar as aproximações que o objeto de estudo detém com as mídias digitais (em especial o computador) e as formas expressivas delas derivadas. Trataremos de assuntos como convergência dos meios, multiplicidade e características estéticas das mídias digitais partilhadas pelo objeto de estudo. Neste capítulo tomam lugar na discussão o banco de dados, se mostrando como uma figura mais condizente com a contemporaneidade do que a enciclopédia, e a rede, conectando os diferentes bancos e se aproximando do grau máximo de complexidade que a obra atinge.

Adotamos como a espinha dorsal da fundamentação teórica da pesquisa, o diálogo entre textos de três instâncias distintas, que serviram de “pilares” de sustentação: cinema, mídias digitais e críticos da obra de Greenaway. Da área de cinema, trabalharemos com autores como Jacques Aumont, Ismail Xavier, Arlindo Machado, Philippe Dubois e Gilles Deleuze; sobre as mídias digitais, buscaremos Lev Manovich e novamente Arlindo Machado; e dos críticos da obra do cineasta, escolhemos, em especial, Maria Esther Maciel, Yvana Fehine, Maria Dora Mourão, Ivana Bentes e Jorge Gorostiza. Demais autores também tiveram importância para a realização da pesquisa, como poderá ser percebido no decorrer da leitura desta dissertação.

**Capítulo 1:**  
**O cinema expandido de Peter Greenaway**





## 1. As tramas da rede de Peter Greenaway

Um fervoroso idealizador de mudanças e revoluções é o cineasta Peter Greenaway. Quase iconoclasta, se tornaram notórias as suas pregações relativas à morte da sétima arte. Seu percurso poético é motivado pela desconstrução dos códigos canônicos que deram forma ao que ficou convencionado como cinema.

Peter Greenaway é mais conhecido pelos filmes que produziu, principalmente na década de 90. Porém, desde o início de sua carreira, ele demonstra uma vocação autoral em direção ao hibridismo entre as mídias e as artes, não limitando a sua produção ao cinema, mas fazendo dele o berço de suas experimentações. Como afirma Ivana Bentes (2004, p. 17), os “seus filmes formam uma verdadeira enciclopédia da história das artes e das técnicas, onde a pintura, o teatro, as artes figurativas, a ópera e o vídeo têm um papel privilegiado na construção de uma nova visualidade”. Sua obra é marcada pelo uso de arquivos, uma que vez que eles permitem adições, teoricamente infinitas, de novos dados a serem combinados. Por conta disto, enciclopédica talvez seja a melhor definição de sua carreira, pois ele carrega em seu currículo uma vasta obra complexa, “uma verdadeira *ars combinatória*” (Maciel, 2004, p. 9),

Para entender melhor esta vocação enciclopédica do cineasta, iniciemos por uma breve biografia, acompanhada de um levantamento da espinha dorsal de seu percurso artístico. Peter Greenaway nasceu em 1942, no País de Gales. Em 1964 formou-se na Escola de Arte de Whaltamstow, sua cidade natal. Ainda antes de se formar, ao assistir diversas vezes o filme *Sétimo Selo*, de Ingmar Bergman, Greenaway decidiu-se pelo cinema, pois havia confiado nas possibilidades da sétima arte (GOROSTIZA, 1995, p. 37). Mas não desistiu da pintura, tendo ainda produzido uma série de obras como artista plástico (ARAUJO, 2003, p. 15-16). Trabalhou no *British Film Institute* e em 1965 foi contratado pelo *Central Office of Information* (COI), onde realizou os trabalhos de montagem e edição de documentários e propagandas para o governo inglês. Tais filmes tinham o objetivo de ensinar o modo de vida inglês, através de estatísticas diversas e perguntas como “quantos cachorros pastores há em Gales do Sul?” (ibid., p. 15-16).

A partir de 1966, Greenaway começa a realizar os seus primeiros curtas-metragens considerados, pelo próprio cineasta, bons o suficiente para exibição. Estes filmes, todos experimentais, “foram, em sua maioria, documentários ficcionais, nos quais parodiou a lógica burocrática dos documentários oficiais do governo e usou de forma

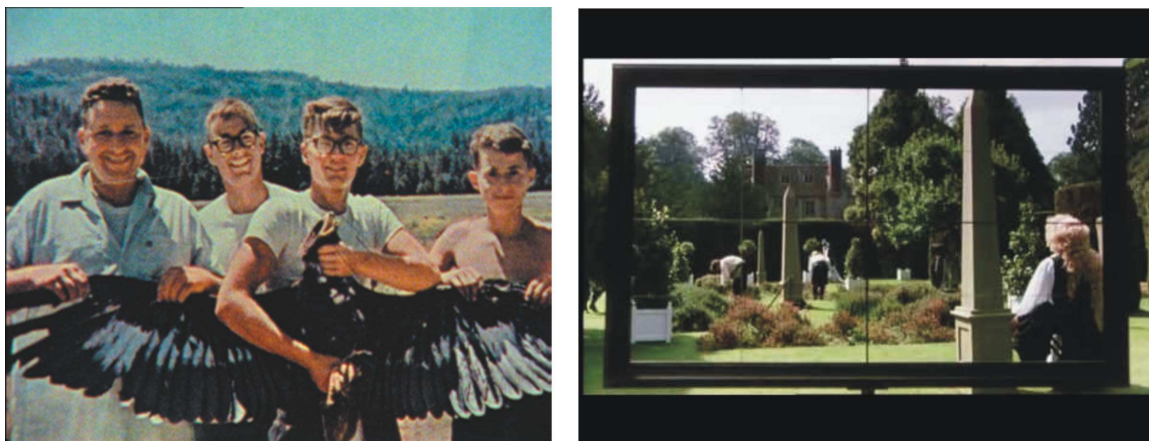
lúdica e irônica os sistemas alfanuméricos de classificação” (MACIEL, 2004, p. 7). O primeiro curta-metragem foi realizado ainda em 1966 e intitulado de *Train*. Trata-se de uma série de tomadas realizadas em Waterloo da chegada do último trem a vapor. O filme foi montado com o ritmo de uma música concreta, sugerindo o “balé mecânico” de Man Ray (GOROSTIZA, 1995, p. 37). No mesmo ano realizou outro curta-metragem, intitulado *Tree*, sobre uma árvore isolada, que mesmo rodeada de cimento, permaneceu viva. No ano seguinte, o cineasta foi convidado a apresentar os seus filmes em cineclubes de diversas universidades européias e, aproveitando a viagem, realizou uma série de tomadas com sua câmera 16mm, surgindo assim outro filme de curta duração, o *Five Postcards from Capital Cities*. No final da década de sessenta, Greenaway estava em Roma com uma câmera Bolex, cujo mecanismo de funcionamento à base de molas só lhe permitia rodar planos com no máximo 17 segundos de duração. Ele fez desta restrição seu motor criativo e determinou que o filme só teria planos de exatos 13 segundos. Esta cifra equivale à estrutura harmônica usada por Vivaldi em *As Quatro Estações*, música incluída na película em 1973, originando-se assim o filme *Intervals* (ibid., p. 38-39).

Ainda em 1973, Greenaway deixa o COI, após oito anos trabalhando na instituição. A partir de então passa a realizar filmes mais autorais e experimentais. É neste mesmo ano que produz *H is for house*, uma catalogação de palavras que começam com a letra H. Dois anos depois surge *Windows*, em que são mostradas estatísticas absurdas de casos de morte por defenestração e também dois filmes praticamente irmãos, *Water* e *Water Wrackets*. O primeiro é como um documentário que pretende contar a história dos cinco lagos que serviram de locação para o filme, enquanto no segundo, o diretor inventa a existência de tribos ancestrais que habitam a mesma região dos lagos mostrada em *Water*, e desenvolve um estudo de caráter antropológico e arqueológico sobre os povos (ibid., p. 42), com foco nas paisagens aquáticas da região.

Em *Goole by Numbers* e *1-100*, a estrutura numérica dos filmes começa a se tornar mais aparente. Ambos mostram uma sucessão de números, acompanhados por imagens da cidade de Goole, no primeiro, e de Berlim, Paris, Roma, Florença e Bruxelas no segundo. Já *Dear Phone* é um inventário inusitado de histórias relacionadas aos telefones vermelhos da Inglaterra. Passando dos filmes de curta duração para os médias-metragens no final da década de setenta, o cineasta produziu duas obras nas quais aparecem o personagem Tulse Luper. *A Walk Through H* mostra a viagem de um ornitologista – Tulse Luper – que após a sua morte, é guiado por 92 mapas absurdos e caminha 1.418 milhas, distância esta equivalente a uma rolo de filme de 16mm

(GOROSTIZA, 1995, p. 44). Já *Vertical Features Remake* conta como Tulse Luper trabalhou durante anos para o Programa Paisagístico Estatal e como foram encontradas películas gravadas pelo personagem, onde investiga as paisagens verticalizadas. Há também o Instituto de Reclamação e Restauração, uma espécie de COI, que encontra as películas do personagem e tenta remontá-las, gerando assim quatro diferentes possibilidades de filmes, cada qual com cento e vinte e um planos, a partir de onze séries de elementos verticais como postes, árvores, etc. “Greenaway mescla dados reais com outros inventados, criando novamente um mundo onde o espectador confunde a realidade e a ficção” (ibid., p. 45).

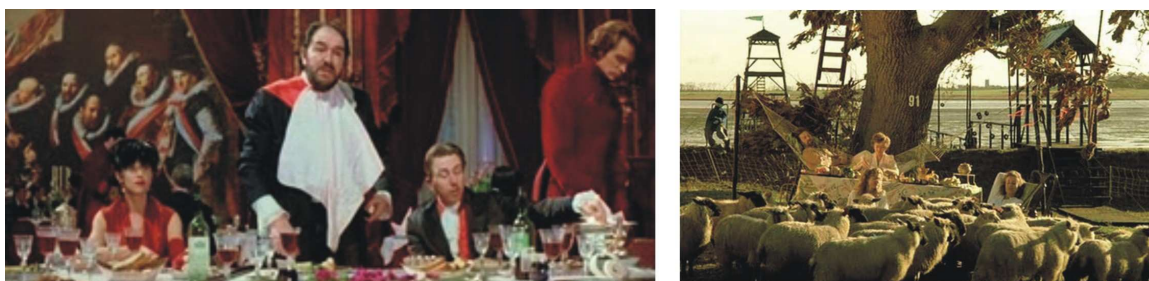
O primeiro longa-metragem foi realizado em 1980. Intitulado *The Falls*, é um inventário de 92 biografias fictícias de supostas vítimas de uma grande e misteriosa catástrofe, cujos nomes começam com a raiz *Fall*, de *Falla* a *Fallwaste*. Neste filme também são enumeradas 92 formas de como o mundo poderia acabar por conta da energia atômica (92 é o número do urânio).



**Figura 1.** Cenas dos filmes *The Falls* e *Contrato do Desenhista*, respectivamente.

Foi somente com *O Contrato do Desenhista*, de 1982, que Greenaway começa a ter as atenções do grande público voltadas para si. Este filme, onde um desenhista é contratado para fazer 12 desenhos de uma mansão rural inglesa do final do século XVII e acaba caindo num jogo de sedução e morte entre mãe e filha, foi precedido por outros mais ousados e mesmo sofisticados, como *ZOO – Um Z e Dois Zeros*, onde três séries de oito fragmentos cada um, versa sobre a evolução das espécies e a decomposição da vida, e *A Barriga do Arquiteto*, onde a história expõe os nove meses de gestação de um filho, de uma doença mortal e de uma exposição organizada por um arquiteto americano sobre a obra de Etienne Louis Boullé.

Com o *Afogado em Números*, o cineasta volta a dar destaque às construções numéricas de seus filmes. Retomando os curtas-metragens *Goole by Numbers* e *1-100*, Greenaway produz um filme onde 100 são os números que estruturam, os quais aparecerão na tela, manifestos em 100 objetos diferentes. Tal estrutura dá forma à história de três mulheres de mesmo nome (Cissie), que afogam os seus respectivos maridos e fazem um acordo com um legista para que este as inocente dos crimes. O número três também participa da estruturação da história, pois são três mulheres que contam de três em três para se acalmarem e que matam os seus três maridos (tendo a Cissie mais nova matado o marido três semanas após o matrimônio). Em relação aos outros personagens, são três os sacerdotes e três os policiais que aparecem no filme, além de haver 33 corredores. O pequeno Smut, personagem que conduz a aparição da numeração no filme, descobre três novas estrelas sobre a casa das três Cissies (GOROSTIZA, 1995, 121).



**Figura 2.** Cenas dos filmes *O Cozinheiro* [...] e *Afogado em Números*.

Foi em 1989 que o diretor produziu um de seus filmes mais conhecidos no circuito comercial, *O Cozinheiro, o Ladrão, Sua Mulher e o Amante*. Um prólogo e três atos para apresentar a história que se passa em três ambientes de um restaurante, desenrolando-se por nove dias e sete refeições diferentes. As sete cores da decomposição da luz descoberta por Newton são usadas no filme para demonstrar estados emocionais dos personagens.

A partir dos anos 90, Greenaway passa a integrar as tecnologias digitais de manipulação de imagens – já utilizadas em trabalhos que realizou para a televisão inglesa – em seus longas-metragens. O primeiro filme híbrido, utilizando tecnologia de vídeo junto com a película cinematográfica, foi *A Última Tempestade*. Adaptação da peça homônima de Shakespeare, o filme é estruturado pelos 23 livros que Próspero leva para ilha em que está exilado com sua filha e onde passa a escrever, no decorrer da história, o vigésimo quarto, metaforicamente o roteiro do próprio filme, pois nos conta o que está sucedendo na ilha. Além da estruturação numérica, o uso das tecnologias digitais da época permitiu ao cineasta pintar a tela, não estando mais sob a dependência total do

referente externo, ou seja, da realidade capturada pela câmera propiciando-lhe, assim, maior controle sobre o quadro e a montagem vertical<sup>2</sup>.

Já o filme *O Bebê de Mâcon*, um espetáculo dentro de um espetáculo, é construído por um imbricado sistema baseado no número treze. São treze as contrações que sofre a mãe no parto do bebê, acompanhadas pelo coro da platéia que assiste a cena; treze são as partes resultantes do desmembramento do bebê morto. Duzentas e oito vezes a virgem é violada, número que “resulta da operação  $(13 + [13 + 13] + [13 \times 13])$  pela qual os senadores romanos violaram a irmã de Calígula treze vezes, Diocleciano abusou das filhas de Majêncio treze mais treze vezes e os Macabeus obrigaram as virgens cristãs treze vezes treze” (GOROSTIZA, 1995, 192). Este, que é o mais teatral e operístico de todos os filmes de Greenaway, é dividido em sete partes: um prólogo, um epílogo e dois entreatos que separam o três atos da representação teatral na qual é contada a história do nascimento de um bebê tido como santo que re-configura as relações de poder no povoado de Mâcon.



**Figura 3.** A protagonista de *O Livro de Cabeceira* e cenário do filme *O Bebê de Mâcon*.

Outro filme que ganhou prestígio no cenário cinematográfico foi *O livro de cabeceira*, onde treze são os livros escritos pela protagonista na pele de seus voluntários. A relação entre sexo e caligrafia é trabalhada nesta obra, na qual novamente os recursos digitais de manipulação das imagens foram utilizados, proporcionando que pequenos quadros fossem abertos sobre o quadro principal apresentando cenas diferentes, criando assim uma montagem cubista. E em *Oito Mulheres e meia*, uma homenagem à Fellini, o cineasta apresenta-nos uma catalogação de fantasias sexuais masculinas, realizadas por pai e filho após a morte da mãe, em uma mansão na Suíça, por meio da reunião de nove mulheres (sendo uma delas paraplégica, contabilizada assim como “meia”).

---

<sup>2</sup>Trabalharemos melhor esta questão nos próximos capítulos.

Três longas-metragens foram realizados pelo diretor na década atual: *The Tulse Luper Suitcases* (dividido em três partes), o qual daremos atenção mais adiante, *Nightwatching*, sobre a história da pintura do quadro “Ronda Noturna” pelo pintor Rembrandt e, por último, um desdobramento do filme anterior, intitulado *Rembrandt’s J’Accuse*, uma espécie de documentário investigativo que tenta desvendar o mistério por trás do quadro “Ronda Noturna” (que segundo o próprio diretor, é uma deflagração de um assassinato ocorrido à época de sua pintura).

Apesar da extensa lista de filmes, Peter Greenaway também realizou uma série de projetos para a televisão, como *Four American Composers* – sobre os compositores de música contemporânea John Cage, Philip Glass, Robert Ashley e Meredith Monk –, *Death in the Seine* – catalogação de mortes por afogamento no rio Sena – e *Darwin* – recriação da vida do pai de “A evolução das espécies” –, dentre muitos outros. Mas há dois projetos em especial: *A TV Dante* e *M is for Man, Music and Mozart*. O primeiro é uma adaptação dos oito primeiros cantos que compõem a Divina Comédia de Dante Alighieri. Cada canto tem a duração de dez minutos e foram utilizados filmes de 35 mm, 16 mm e 8 mm, além de vídeo. Por vezes há atores, por vezes o diretor se utiliza de desenhos e pinturas e manipulação das imagens com tecnologia digital de pós-produção do material gravado, permitida pelo recurso do *paintbox*. Já a segunda obra é original, onde o diretor se associa ao compositor Louis Andriessen e acaba por promover uma síntese de artes e mídias, como observa Arlindo Machado:

Associado ao compositor holandês Louis Andriessen, ele dissolve as fronteiras entre cinema, música, teatro, balé e pintura para propor um espetáculo multimídia total, fazendo combinar ação ao vivo, dança, canto, computação gráfica, texto escrito, animação, pintura sobre a tela, além de orgias sexuais, rituais satânicos, escatologia, dissecação de cadáveres, referências ao Teatro de anatomia de Andreas Versalius (século XVI) e paródias das obras de Mozart. (2003, p. 40)

Partindo para outros âmbitos artísticos, Greenaway dirigiu também algumas óperas, entre elas *100 objetos para representar o mundo*, a qual, como o próprio nome diz, se estrutura em torno dos cem objetos escolhidos pelo diretor para representar o mundo. Esta ópera surgiu de uma exposição, de mesmo nome, onde o diretor procurou mostrar a importância dos objetos de cena no cinema. Ainda seguindo por esta lógica estruturante, editou um livro, quase um catálogo, intitulado *Cem Alegorias para representar o mundo*, onde o artista cataloga as cem alegorias que representam as matrizes das personalidades de todos os personagens possíveis e existentes, ou mesmo, dos seres humanos. Outro projeto desta natureza (que será analisado no próximo

capítulo), contou com cem escadas de madeira espalhadas pela cidade de Genebra para que as pessoas pudessem ver a paisagem urbana por meio de enquadramentos, como ocorre no cinema ou nas artes plásticas em geral.

### **1.1. A enciclopédia como modelo**

Esta rápida panorâmica pela obra do diretor foi necessária para colocar em contexto o criador e sua vasta obra, mas principalmente para demonstrarmos que o projeto *The Tulse Luper Suitcases* é fruto de um longo processo, pois a obra foi sendo construída ao longo da carreira de Greenaway.

Agora, retomemos o estudo da característica enciclopédica de suas obras. Umberto Eco (1989, p. 336) atentou que “a enciclopédia é dominada pelo princípio peirceano da interpretação e, portanto da semiose ilimitada”. O desejo enciclopédico do homem é justamente alocar todo o conhecimento do mundo em apenas um lugar ou suporte, porém este conhecimento é, por sua vez, uma interpretação do mundo. Ainda conforme Eco:

Todo pensamento que a linguagem exprime nunca é, a fundo, o pensamento “forte” do objeto dinâmico (ou coisa em si) mas pensamento de objetos imediatos (puro conteúdo), por sua vez interpretáveis por outras expressões que remetem a outros objetos imediatos num processo semiótico auto-suficiente, ainda que, se na perspectiva peirciana, esta fuga dos interpretantes gera hábitos e portanto modalidades de transformação do mundo natural: mas o resultado desta ação sobre o mundo – como Objeto Dinâmico – deve por sua vez ser interpretado por intermédio de outros objetos imediatos, e assim o círculo de semiose, que se abre continuamente fora de si próprio, em si próprio continuamente se fecha (1989, p. 337)

A enciclopédia é incapaz de fornecer todo o conhecimento produzido no mundo, globalizando-o. Ela é, antes, capaz de compartimentar e organizar a realidade, complexa por natureza:

O que torna a enciclopédia pouco proveitosa é o fato de que dela nunca se extrai uma representação definitiva e encerrada, e que uma representação enciclopédica não é nunca global, mas sempre local, é fornecida a pretexto de determinados contextos e circunstâncias, constitui uma perspectiva limitada da atividade semiótica. [...] A enciclopédia não fornece um modelo completo de racionalidade (não reflete de modo unívoco um universo ordenado) mas fornece regras de razoabilidade, isto é, regras para combinar a cada passo as condições que nos permitam usar a linguagem para dar sentido – segundo algum critério provisório de ordem – a um mundo desordenado (ou cujos critérios de ordem nos fogem). (ibid., p. 337)

Portanto a enciclopédia é um modelo de organização do conhecimento, ou mesmo de racionalidade. Um modelo labiríntico em forma de rede, “onde cada ponto pode ter conexão com qualquer outro ponto” (op. cit., p. 338). Uma vez que podemos nos deslocar de um ponto a outro de forma não-linear, ou seja, não-hierárquica, o processo de conexão entre os pontos passa a ser corrigido constantemente, de acordo com as novas conexões estabelecidas, tornando-se assim um labirinto ilimitado, “porque a sua estrutura seria sempre diferente da que era um momento antes e cada vez se poderia percorrê-lo segundo linhas diferentes” (ibid., p. 339).

Omar Calabrese ressalta que a enciclopédia não foi pensada como uma estrutura fechada de temas com entradas finitas, mas como “geografia de nós temáticos, cada um deles representado por uma condensação de temas entrelaçados entre si, e colocáveis no sistema global de um modo centrípeto. Cada entrada, portanto, refere-se a um nó, e a passagem entre os termos constitui um labirinto” (1988, p. 151).

Novamente vemos a figura do labirinto sustentando a organização enciclopédica do conhecimento, talvez por conta da figura do labirinto ser “a imagem estrutural do próprio saber: aberto, interdisciplinar, em movimento, sempre sujeito ao risco da perda de orientação” (ibid., p. 151). Portanto, mais do que uma construção, o labirinto é antes o próprio pensar, um convite para a exploração de um “espaço que se desdobra diante do viajante que progride, sem mapa, na própria rede” (ROSENSTHIEL, 1982, p. 251).

Tomando então a enciclopédia como um modelo de organização e construção de conhecimento, proporemos a transposição deste modelo para o entendimento, por exemplo, do cinema. A pintura e a escultura, em especial no período renascentista, buscavam representar a realidade da forma mais fiel possível. Tanto que na pintura, a perspectiva linear foi destinada a dar objetividade à imagem. Esta necessidade de uma imagem objetiva, equivalente à realidade, é fruto do interesse e da busca por conservar o conhecimento acerca do homem e do mundo. As próprias imagens produzidas a partir do renascimento eram fruto de um conhecimento matemático aplicado. As fotografias, herdeiras diretas da perspectiva matemática que pretende corrigir as imagens extraídas do mundo, perpetuam tal interesse pela conservação do conhecimento, indo além, facilitando a sua reprodução. E com o cinema, que partilha da mesma natureza técnica que a fotografia, não é diferente. Porém, estamos falando de formatos lineares de conhecimento, mas é claro que podemos “colocá-los” no interior de um suporte que lhes forneçam o caráter enciclopédico que não possuem por natureza, com é o caso das enciclopédias impressas em relação à pintura e à fotografia. Ou seja, o dispositivo técnico



do cinema não é suficiente para abarcar um conhecimento enciclopédico, porque é linear e imutável. Tradicionalmente, um filme, uma vez finalizado, além de poder ser percorrido em apenas uma direção, não prevê mudanças nem participação ativa por parte do espectador, permanecendo um produto acabado, com apenas uma forma possível. Já as mídias digitais possibilitaram a inserção do audiovisual no modelo enciclopédico pleno, em especial com a evolução do computador e o advento da hipermídia.

Conseguimos perceber algumas características enciclopédicas nas obras de Peter Greenaway. A primeira é a sua necessidade de catalogação do mundo e, portanto a sua organização em um determinado sistema, normalmente numérico. Conforme afirma Maria Esther Maciel (2004, p. 6):

Designar o cinema de Peter Greenaway como enciclopédico é reconhecê-lo como essa rede de saberes, linguagens, suportes, metáforas, alegorias, intertextos, organizada a partir de determinados princípios (diga-se, provisórios, arbitrários, ainda que rigorosos) de ordem para tratar de um mundo desordenado e muitas vezes absurdo.

Tal necessidade de catalogação do mundo é uma forma de taxilogia manifesta de forma mais marcante em algumas obras, porém presente em toda a produção artística do diretor. É a maneira pela qual Greenaway organiza as informações para apresentá-las ao espectador, é a maneira pela qual ele propõe o roteiro de seus filmes, peças de teatro e óperas.

O longa-metragem *The Falls* talvez seja o primeiro filme onde o cineasta atinja o ápice de sua organização enciclopédica. Influenciado por sua formação no COI, o cineasta criou “uma enciclopédia artificial em que não há narração, senão acumulação de dados tal como podem ser encontrados em um dicionário: informação adicionada à informação” (GOROSTIZA, 1995, p. 46). Tendo iniciado a produção da película em 1975 e terminado em 1978 – porém lançando apenas em 1980 –, Greenaway se utilizou de uma série de materiais guardados, organizando-os de forma a ter um filme, conforme observa Gorostiza:

[...] noventa e nove idéias para filmes inacabados, filmes abortados, filmes que havia sonhado e que ele mesmo sabia que nunca faria, entrevistas, pinturas, paisagens, fotografias de praticamente todas as pessoas que havia conhecido [...] um compêndio pessoal de suas relações sociais domésticas, um compêndio de tudo o que havia feito antes, mas também um cesto de lixo onde está tudo o que não havia conseguido utilizar (ibid., p. 46).

As 92 biografias dispostas de forma linear não precisam ser vistas desta maneira, pois são independentes entre si, podendo se conectar umas às outras como as conexões de

uma enciclopédia. Porém a película utilizada para projetar o filme não permite tal façanha. Somente o videocassete, por meio do dispositivo de correr a fita para frente ou para trás, possibilita realizarmos este tipo de leitura da obra.

Peter Greenaway parece querer colocar em xeque o cinema por meio de suas produções artísticas – e às vezes utilizando-se até do próprio cinema. O formato de recepção do cinema não é capaz de abarcar o desejo enciclopédico do cineasta, tampouco de fornecer subsídios para que a recepção por parte do espectador seja equivalente ao potencial das obras. As tecnologias eletrônicas e digitais possibilitaram mudanças neste estatuto, porém ainda não são suficientes, por si só, para dar conta das possibilidades que o modelo enciclopédico permite. Daí que teremos de pensar no modelo da enciclopédia de forma expandida, ou seja, justamente como um modelo de organização de informação que não se limita a uma única mídia, surgindo então exposições, peças, óperas e livros para dar conta da complexidade do conhecimento humano.

Isto posto, teremos subsídios suficientes para discutir o projeto *The Tulse Luper Suitcases*, a obra mais radical de sua busca por novos formatos para o cinema e a consolidação da enciclopédia em forma de rede como modelo de organização de informação em detrimento à narrativa linear.

## **1.2. The Tulse Luper Suitcases como cinema expandido**

O projeto *The Tulse Luper Suitcases*, lançado em 2003, veio ao Brasil trazido pelo próprio diretor, por advento de sua participação no 16º Festival Internacional de Arte Eletrônica SESC Videobrasil, realizado em São Paulo, em outubro de 2007. Trata-se, originalmente, de três longas-metragens realizados com tecnologia digital, diversos websites, obras instalativas, produção de 92 livros, numerosos DVDs, um videogame online, VJ performances, peças teatrais e uma série de televisão, que pretendem reconstruir a vida de Tulse Henry Purcell Luper, projetista e escritor nascido em Newport, South Wales, cuja vida ele mesmo arquivou em 92 maletas, posteriormente encontradas ao redor do mundo. A história da vida do personagem é reconstruída e contada por pesquisadores, a partir das evidências encontradas em suas maletas.

A obra está condensada em três longas-metragens, por meio dos quais podemos conhecer quem foi Tulse Luper, suas prisões ao redor do mundo, suas maletas e seu desaparecimento repentino. Porém, ela também se irradia por materialidades diversas, como é o caso da exposição contendo as 92 maletas com seus respectivos conteúdos-

índices da existência da personagem -, da performance de VJing - também conhecida como “live image”, na qual o diretor, com o advento de uma tela *touchscreen*, manipula diversos segmentos do filme digitalizado, realizando diferentes montagens em tempo real (ao vivo), ou mesmo os diversos sites espalhados pela internet, cada qual com um propósito diferente<sup>3</sup>. Há também o jogo *on-line*, que convida o espectador a ser um pesquisador e abrir as 92 malas repletas de aventuras e desafios, bem como as proliferações que o projeto permite<sup>4</sup>.

O projeto todo é construído a partir do número 92, que acaba por organizar todas as suas manifestações: são 92 personagens, 92 jogos, 92 malas expostas, 92 livros, etc. Esta lógica permite uma multiplicidade para a obra, o que faz com que o conteúdo e os suportes se proliferem, formando uma rede. É importante ressaltar o caráter de potência dos exemplos acima, que não foram necessariamente realizados, pois o projeto é todo organizado por esta estrutura gerativa e emergencial, que parte de uma regra simples e segue em direção a uma estrutura complexa, ainda não plenamente realizada. O número 92 funciona quase como um algoritmo gerativo, uma regra construtiva que, ao mesmo tempo em que impõe limites à criação, concede-lhe a possibilidade de multiplicidade. Esta espécie de algoritmo funciona como uma matriz geradora que proporciona cruzamentos entre os elementos constituintes da obra. Voltaremos a esta questão no próximo capítulo, de modo mais aprofundado.

Trata-se então de uma enciclopédia em forma de rede, um emaranhado de materialidades, suportes midiáticos e espaços pelos quais a obra se expande, dando vazão às diversas narrativas possíveis. A seguir vamos destrinchar melhor essa rede, realizar um

---

<sup>3</sup> O site oficial do projeto ([www.tulselupernet.com](http://www.tulselupernet.com)) funciona como uma enciclopédia multimídia a respeito da obra e da vida do protagonista, onde, inclusive, encontramos os métodos de organização da obra por categorias e demais dados a respeito do processo construtivo da mesma. Já nos sites Tulse Luper in Turin e Tulse Luper in Venice (<http://www.tulseluperinturin.net/> - <http://www.tulseluperinvenice.net>) o diretor dialoga com os conteúdos que se encontram nos livros de mesmo nome, bem como disponibiliza textos que discutem questões acerca do projeto. E o diretor dedica um espaço em seu próprio site para o projeto (<http://petergreenaway.org.uk/tulse.htm>), onde, mais uma vez, encontramos um verdadeiro banco de dados, labiríntico e informal, de informações que nos auxiliam a montar o quebra-cabeça que é a vida do protagonista.

<sup>4</sup> Diversos fãs criaram sites sobre o projeto, em especial sobre as malas de Tulse Luper. Há também o caso da performer Thais Almeida Prado, que participou da exposição que ocorreu por conta do 16º Vídeo Brasil, sendo parte da mala número 40, “o livro da adormecida”, onde criou uma performance solo, um livro performance (diário) e uma videoperformance, conforme informa em seu blog (<http://aadormecidaque.blogspot.com/>).

movimento de *zoom* pelos nós que a formam, para mostrar com mais clareza de quais materialidades e conceitos ela é feita.

Em primeiro lugar, vamos entender melhor do que se trata este projeto cheio de significados por trás de seus elementos. A idéia principal é, conforme dito acima, reconstruir a vida da personagem Tulse Luper, que viveu uma vida de prisões. Luper nasceu em 1911 e desapareceu em 1989. Em 2003, ano de lançamento do projeto, a personagem teria 92 anos. Greenaway pretendeu recontar os principais fatos da história do século XX a partir da biografia de Luper, iniciando na Primeira Guerra Mundial e terminando na Guerra Fria.

Tulse Luper foi um prisioneiro profissional, passando por um total de 16 prisões em sua vida. Desde pequeno, na casa de carvão do jardim de sua casa, até sua última prisão na Rússia, ele correu o mundo arquivando objetos em suas maletas. Todos somos prisioneiros de algo, amor, sexo, fama, poder, ambição, trabalho, etc. Conseqüentemente, uma prisão não precisa ser uma sala com barras nas janelas e portas trancadas. Algumas das prisões da personagem foram banheiros, castelos, salas de cinema, mansões e uma ilha. Também devemos levar em consideração que um carcereiro precisa de um prisioneiro para legitimar sua condição. Além de todas as suas prisões, Tulse Luper foi aprisionado também pelo seu autor, Peter Greenaway, que fez de sua relação com a personagem motivo para que filmasse em locais que ele admirava. E o cineasta também é prisioneiro de sua personagem, pois sem ela não se justificariam as filmagens.

Outra ironia relacionada à liberdade e à prisão está no uso das maletas como matéria-prima do projeto. Segundo Greenaway, as maletas são uma ótima metáfora para a mobilidade. Empacotamos nossas coisas, física e metaforicamente, para nos locomovermos (férias, trabalho) ou nos mudarmos de fato. Luper viveu uma vida de prisões, porém em vários locais e países diferentes. As maletas são, nas palavras de Maria Esther Maciel:

[...] de conteúdo variado e extravagante, que funcionam como arquivos nômades de uma vida e de um tempo, mas que se dão a ver como coleções arbitrárias, subjetivas e heteróclitas, que desafiam os sistemas de classificação legitimados pela lógica burocrática dos arquivos institucionais”. (2010, p. 64)

O número 92 fora utilizado no filme *The Falls* para determinar as 92 biografias, mas foi retomado em especial pelo seu significado químico: 92 é o número atômico do Urânio. O próprio subtítulo do projeto é “Uma história pessoal do Urânio”, sendo o elemento químico, para Greenaway, uma das descobertas que moldaram o século XX. O

arquivamento dos objetos nas maletas – e conseqüentemente, o início da história – se dá em 1921, quando Luper sofre a sua primeira prisão, um castigo imposto por seu pai. Porém é em 1928, ano da descoberta do urânio, com a personagem mais velha e então no deserto de Moab, em Utah, que a complexidade da história é ampliada.

A personagem Tulse Luper também fora retomada pelo diretor. Como vimos, ela apareceu em dois outros filmes de Greenaway: *A Walk Through H* e *Vertical Features Remake*. Este último é citado no primeiro longa-metragem do projeto *Tulse Luper Suitcases*, como sendo um documentário realizado pela personagem em sua passagem pelos Estados Unidos. Da mesma forma que em *Vertical Features Remake* (onde o documentário realizado pela personagem foi remontado quatro vezes por pesquisadores do Instituto de Reclamação e Restauração), o suposto documentário realizado por Tulse Luper aparece no interior do primeiro dos longas-metragens, dessa vez resgatado, por outro instituto, que pesquisa a vida de Luper. Novamente Greenaway confunde realidade e ficção.

O cineasta também retoma a personagem Cissie Colpits, de *Afogado em Números*, que se reúne com Luper na Antuérpia quando este se encontra em sua prisão, o banheiro da estação de trem. Ela trabalha na estação, é secretária de Eric van Hoyten – chefe da estação e carcereiro de Luper.

### 1.2.1. As maletas



**Figura 4.** Imagens das maletas expostas no 16º Videobrasil (São Paulo-SP).

Há outro aspecto que sublinha a importância das maletas para o projeto. Além de ser a base, o DNA, por assim dizer, do projeto, o conteúdo das maletas funciona como metáforas que se referem a assuntos diversos dentro da enciclopédia de Greenaway. Podem se referir a outros filmes do diretor, suas pinturas ou mesmo conceitos recorrentes em sua obra<sup>5</sup>. Mas algumas maletas em especial se referem a acontecimentos históricos, contextualizando o projeto no espaço-tempo e fortalecendo a idéia de uma versão pessoal para a história do século XX.

Explicitemos tal proposição. Encontramos carvão no interior da primeira maleta, já que a principal atividade econômica do País de Gales, terra natal de Luper e de Greenaway, era a produção de carvão, no início do século. A décima primeira maleta contém as fotos que a personagem tirou do deserto de Moab, em Utah, lugar onde o urânio foi descoberto por Joseph Smith – criador da religião Mórmon, que, na procura por ouro encontrou o citado minério. Já no interior da quadragésima sexta maleta, estão dispostas 92 barras de ouro de judeus, roubadas pela SS, por advento do holocausto. A sétima maleta carrega a coleção de fotos pornográficas do Vaticano realizadas no início do século, material este que é fruto de uma lenda urbana antiga, porém ainda viva – segundo a igreja, há apenas alguns livros que contém material artístico erótico datado do renascimento. Por último, na septuagésima oitava maleta se encontram cartões postais de Roma, tanto por conta da passagem do personagem pela cidade – fortalecendo assim o vínculo geográfico das viagens de Luper –, como remetendo ao filme “A Barriga do Arquiteto”, uma vez que Cracklite, o protagonista da trama, roubava estes cartões e colecionava-os.

Cada maleta foi encontrada em pontos diferentes do mundo e em tempos diversos, supondo uma cronologia. Os três filmes que compõem o projeto foram organizados de acordo com esta cronologia de descoberta das malas, pelos historiadores do instituto que pesquisam a vida da personagem. As últimas maletas são abertas apenas no final do terceiro longa e este feito é registrado pelo instituto, realçando a veracidade da confecção do filme, em formato documental. As três últimas contêm 92 bonecos, com os nomes das personagens que aparecem no filme, o livro frenológico de Luper, utilizado para criar tais personagens e, na última maleta, intitulada “a vida de Luper”, encontra-se um filme

---

<sup>5</sup> Por exemplo, a décima sexta maleta carrega os filmes perdidos de Luper – os mesmos de Vertical Features Remake, na quadragésima quinta maleta se encontram os manuscritos de “O Bebê de Strasbourg”, claramente se referindo ao filme “O Bebe da Mácon” e a trigésima maleta que contém nomes de lugares.

mostrando que o protagonista não sobreviveu a um acidente sofrido quando criança. Os pesquisadores do instituto, mantido por Martino Knockavelli, melhor amigo de Luper na infância, presente no acidente que lhe tirou a vida, ficam perplexos com o que se deparam. Martino inventou as maletas, as espalhou ao redor do mundo e criou um instituto para interpretá-las, como se quisesse dar ao amigo a vida que este não pôde ter. Todas as maletas e seus respectivos conteúdos fazem parte da exposição que acompanha os filmes e a performance pelas cidades por onde o projeto passa.

A exposição com as maletas fazia parte de outro projeto de Greenaway, intitulado *A Maleta de Tulse Luper*, que o cineasta estava preparando em 1982. Tal maleta teria as dimensões exatas do compartimento da Voyager, nave que em 1977 levou para o espaço uma amostra de objetos que representariam a nossa civilização para possíveis extraterrestres. No caso, a maleta carregaria em seu interior 4.001 objetos, a serem recriados para a exposição (GOROSTIZA, 1995, p. 77). Tal projeto não foi realizado, porém, percebemos na exposição *100 Objetos para representar o mundo*, realizada dez anos depois, o mesmo princípio. E no atual projeto *The Tulse Luper Suitcases*, a maleta de número 42 possui em seu interior 92 objetos para representar o mundo.

### 1.2.2. Os três longas-metragens



**Figura 5.** Cartazes dos três filmes que compõem o projeto.

Os três longas-metragens condensam toda a história de Tulse Luper, fornecendo o panorama geral do projeto. Produzidos com uma linguagem de documentário, os pesquisadores mostram-se como narradores de carne e osso, por assim dizer, das histórias e aventuras de Luper. Concomitante à narração dos estudiosos, há uma espécie de

dramatização ou reconstituição das passagens da vida do protagonista, apresentando o filme como limítrofe entre a ficção e o documentário. Por estar nesta zona fronteira entre a narração documental e a ficcional (dramatização), o filme acaba criando três níveis de imersão para o espectador.

O primeiro nível de imersão é um problema caro à teoria cinematográfica, o da diegese. Apesar de Greenaway em seus filmes – e em *The Tulse Luper Suitcases* não é diferente – manter certa distância crítica em relação à cena e não se preocupar necessariamente com a diegese, o espectador deixa-se suspender da realidade e abriga uma crença de que o que vê de fato faz parte de um universo plausível. As imagens e sons que chegam, respectivamente, aos olhos e ouvidos dos espectadores, já foram vistas por alguém, não necessariamente por um personagem, no caso de uma câmera subjetiva, mas sim pelo chamado sujeito da enunciação, que no âmbito da literatura é conhecido como narrador. Agora, como aponta Arlindo Machado, “tal como o narrador literário, a instância que “vê” e “ouve”, que, portanto, dá a ver e ouvir (e também dispõe os planos, monta-os, ordena-os) é, ela também, um fato da ficção e, como tal, circunscrita ao universo da diegese” (2007b, p. 11).

O segundo nível é operado pelo autor por meio da afirmação da existência do protagonista, realizada pela sua estrutura fílmica, o formato documental do filme. Este é apresentado como o resultado da investigação da vida de Tulse Luper, realizada de forma objetiva, portanto o filme se mostra como fruto de algo verdadeiro, que teve existência física e não apenas algo que surgiu da imaginação do cineasta. Com isto, a estrutura do filme ganha complexidade narrativa, havendo mais de um sujeito da enunciação, pois além do descrito no parágrafo anterior – o sujeito que faz parte da própria diegese e acaba por ser camuflado por ela – há também uma polifonia de diversos narradores que se apresentam abertamente nos quadros sobrepostos ao quadro fílmico, olhando em direção ao espectador (ou à câmera) e declamando os seus textos diretamente para ele, intencionalmente para fora da tela.



**Figura 6.** Pesquisadores da vida de Tulse Luper, narrando a sua história para o espectador.



Com este acréscimo de narradores, há não só uma sobreposição de discursos, mas principalmente uma sobreposição de signos no plano do filme. Não só as suas imagens são dispostas sobre as imagens da ação dramática, como também documentos de relevância para a história são colocados em evidência para comprovar a transparência do discurso. Os conteúdos das maletas, bem como outras informações relevantes são sobrepostos à ação, criando assim um novo significado ao que está no interior do quadro, ou melhor, fortalecendo a significação de que o que está sendo narrado tem raízes documentais. Há um fortalecimento da crença, alcançando assim credibilidade e, portanto, maior imersão na história.

O terceiro nível é atingido pela quebra da credibilidade conquistada ao longo do filme, pois ao final do mesmo, quando as duas últimas maletas são abertas, na presença de todos os especialistas e pesquisadores da vida do protagonista, descobrimos que, na verdade, a vida de Tulse Luper é a farsa criada por Martino Knockavelli, invalidando assim toda a teoria desenvolvida em torno de sua vida, pregando uma peça até mesmo nos, agora, personagens do filme. Ambos, espectador e personagens coadjuvantes, são pegos de surpresa. Desde o início tudo não passa de uma ficção, mas quanto mais nos aprofundamos na obra, mais nos envolvemos na história do personagem a qual conferimos cada vez mais credibilidade e assim passamos a interagir com ela, através de sua ilusão.

Há outra característica importante a ser levada em consideração. São 92 micro-narrativas costuradas pela gramática fílmica desenvolvida pelo diretor. Elas são o resultado do trabalho dos pesquisadores que as narram. Esta polifonia narrativa, que acaba por construir a história, mesmo que fragmentada, confere dificuldade para se passar de um ponto de vista a outro, normalmente realizável no cinema, como nos alerta Ivanov (1979, P. 259), acabando por aproximar o filme de uma construção teatral. Os pontos de vista não são dos personagens da história e muito menos ela é contada por eles, voltando assim à questão da transparência do discurso do filme. Não há espaço para uma composição que se utilize de artifícios de montagem para, por exemplo, enaltecer o papel do herói na trama, como Ivanov exemplifica: “nos westerns, a focalização do herói é geralmente seguida do choque com os seus inimigos (que o superam em número) num botequim” (ibid., p 257).

Os planos do filme possuem, basicamente, um ponto de vista. É sempre um ponto de vista externo, o olhar de quem vê tudo de fora, como o espectador ou, no caso, como

os pesquisadores vêem a vida de Tulse Luper. Como se trata de uma reconstituição “fidedigna”, não há razão para composições de planos, sintaticamente falando, pois essa sintaxe já existe, a gramática já está definida. Então o enredo não se realiza numa seqüência de planos, mas sim em planos-sequência, planos longos e com composição em profundidade. A profundidade dos longos planos utilizados no filme se dá pela capacidade técnica, ou seja, as lentes de grande profundidade de foco e as câmeras digitais - que diferentemente das analógicas, não possuem a limitação que o tamanho do rolo de filme confere à gravação da cena – e também pela construção vertical do quadro, conceito criado por Eisenstein. Esta construção vertical é marca registrada de Peter Greenaway e confere ao filme uma nova possibilidade de construção.

Com a limitação, auto-imposta, da polifonia de narradores que constroem um discurso coeso – enfraquecendo assim a construção horizontal –, a saída para o diretor foi construir um filme cubista, não no sentido de uma colagem de diversos discursos, mas por meio de uma colagem de imagens e textos diversos no interior do quadro. É assim que os diversos pesquisadores podem aparecer sobrepostos à cena, para narrá-la e contar detalhes que a narrativa fílmica não permitiria. É assim que os diversos objetos e documentos encontrados nas maletas de Tulse Luper surgem na tela, fortalecendo o discurso dos narradores. É assim que o diretor nos mostra “a ação de todos os ângulos ao mesmo tempo e também tempos diversos” (COHEN, 2008, p. 138).

O cubismo e o cinema de Peter Greenaway têm como característica comum a simultaneidade, pois, como bem observa Rosa Cohen (ibid.), “apresentam as outras faces do objeto e indiciam o que está além por meio de inserções de planos e sugestões seqüenciais”. Este cubismo é, principalmente, permitido por conta das tecnologias digitais, que possibilitam, por natureza, trabalhar com diferentes linguagens potencializando a multiplicidade. Conforme Maria Esther Maciel (2010, p. 64-65):

Os três filmes são marcados por um ostensivo hibridismo de linguagens estéticas, justaposição de tempos, encaixes de narrativas orais, visuais e textuais, além de uma multitude de *frames* e sobreposições de imagens. Neles, as janelas (no sentido “Microsoft”) se multiplicam, se abrem simultaneamente e se interconectam.

Essa aproximação que a autora faz da linguagem de sobreposição de imagens que Greenaway opera em seus filmes com o conceito de janelas, popularizado pelo sistema operacional *Windows* da empresa Microsoft, é emblemático, pois, como veremos nos próximos capítulos, além de ferramenta festejada pelas suas possibilidades, parece-nos

que a tecnologia digital se embrenhou inclusive pelo processo criativo do diretor, que passa a pensar o cinema por camadas.

### 1.2.3. Performance de VJing

Munido da já citada tela *touchscreen*, ligada a um computador que possui em sua memória todo o material dos três filmes, porém fragmentados, Peter Greenaway é capaz de propor novas montagens para os filmes, em tempo real, nas múltiplas telas disposta no espaço. Também conhecida como Live Image, a performance realizada por VJs (visual jockeys, em acompanhamento aos disc jockeys) é notória pela mixagem ao vivo de material pré-gravado, ou seja, material bruto “que ganham singularidade a cada contexto ou acontecimento” (SALIS, 2009. p. 222).



Figura 7. Performance de Vjing realizada por Peter Greenaway.

Quando falamos de mixagem, estamos falando, num certo nível, de manipulação, no caso manipulação de imagens digitais. A tecnologia digital permitiu chegarmos a este nível de manipulação, pois a imagem digital, mesmo enquanto imagem técnica, aproxima-se da pintura. Se a imagem técnica tem em sua automaticidade a raiz da ilusão de sua objetividade, a imagem digital, em especial, tem em sua capacidade de simulação da realidade ou criação de novas possibilidades visuais a raiz de sua proximidade com a pintura. Pincéis e tintas não são necessários, apenas o computador e sua capacidade de

manipular informações e emular a realidade. Com isto, infinitas condições de manipulação da imagem se tornam possíveis. William J. Mitchell exemplifica melhor a questão:

A característica essencial da informação digital é que ela pode ser rápida e facilmente manipulada pelo computador. É simplesmente uma questão de substituir novos dígitos por antigos. [...] Ferramentas computacionais para transformar, combinar, alterar e analisar imagens são tão essenciais para o artista digital quanto pincéis e pigmentos para o pintor. (apud MANOVICH, 1998, p. 181)

Porém, por subverter a estrutura subordinada da montagem final dos filmes, outra analogia, mais interessante e rica, seria a aproximação da manipulação da imagem digital realizada na performance com a colagem. Em primeiro lugar a colagem propõe uma ruptura com a pintura, pois trata-se de procedimentos diferentes. Como exemplifica Laís Guaraldo, “o princípio da colagem é a utilização e descontextualização de materiais extrapictóricos ou extra-artísticos e a re-significação a partir da sua inserção em outro contexto, promovendo ruptura com a sintaxe tradicional” (2007, p. 79). No caso, o diretor efetua recortes no material bruto, colando as partes no momento da mixagem desse mesmo material. Não se trata, de fato, de material extra-pictórico, pois a fonte é o próprio projeto, mas a retirada deste mesmo material e sua utilização em outro contexto, acaba por colocá-lo nesta condição. Em segundo lugar, a linguagem cubista do diretor, citada anteriormente, ao propor o discurso polifônico com a alocação de janelas, narradores e elementos diversos no quadro, aproxima-se bastante, processualmente, da colagem. A montagem vertical proposta por Greenaway, assim como a colagem, trabalha com camadas de imagens simultâneas, que acabam por resultar num discurso paratático, ou seja, um discurso não organizado conforme uma hierarquia linear, mas sim formado de elementos justapostos sem uma coordenação clara.

A performance de Vjing quebra, então, com a imutabilidade e objetividade da imagem cinematográfica tradicional. O dispositivo de enunciação das imagens, bem como de construção dos discursos, não está mais escondido como na sala escura, ele está posto à frente da platéia, juntamente com o enunciador. Com isto, a proposta do Vjing é “libertar não apenas o olhar do espectador para que ele acompanhe as telas da maneira que quiser, mas também a movimentação corporal de todos pelo espaço imersivo visual e sonoro. Mais pista de dança do que sala de cinema” (SALIS, 2009, p. 223). Em concordância com o seu discurso sobre a morte do cinema e das metáforas das prisões

trabalhadas no projeto *Tulse Luper Suitcases*, a performance de Vjing funciona como se Greenaway quisesse libertar o espectador de sua prisão: a sala de cinema.

#### **1.2.4. O espaço digital do projeto: os sites e o jogo on-line**

O projeto conta com o seu site oficial, intitulado de *Tulse Luper Network*, que funciona como um arquivo on-line sobre o projeto. Nele encontramos algumas fotografias dos filmes, linha do tempo de alguns dos personagens, com descrições biográficas dos mesmos, as prisões de Luper e o contexto histórico do respectivo ano. Há também pistas sobre o processo criativo do diretor, novas histórias possíveis de serem construídas narradas em prosa, informações geográficas, numeração dos personagens, etc. Foi previsto também um blog, que deveria funcionar como um jornal eletrônico onde um suposto arquivista atualizaria as informações a respeito do próprio arquivo, porém não logamos sucesso em acessá-lo. Este site é de fato um banco de dados, devido à “sua organização taxonômica, que permite ao visitante explorar todo o conteúdo do site sob diferentes pontos de vista” (MACIEL, 2010, p. 65).

Dialogando com os livros de mesmo nome, os sites *Tulse Luper in Turim* e *Tulse Luper in Venice* funcionam como a extensão digital do que foi produzido no papel. Lá encontramos algumas das colagens, pinturas e desenhos realizados pelo cineasta, bem como partes de textos a respeito de seu processo criativo em relação à obra.

Há mais uma série de outros sites por onde se espalham facetas ligadas ao projeto *The Tulse Luper Suitcases*. Não cabe a este trabalho relacioná-los todos, mas em especial gostaríamos de citar apenas mais um, o site oficial de Peter Greenaway (já mencionado na introdução). Lá é possível encontrar uma série de informações a respeito do projeto, desde textos publicados pelo autor, que versam sobre seu processo criativo e suas motivações, até a lista completa das maletas, links para outros sites por onde a obra se manifesta, links para os sites que fãz criaram para algumas das maletas de Luper, em suma, informações que funcionam como um hipertexto de apoio sobre a obra. Por exemplo, no site encontram-se trechos de textos escritos pelo diretor, que versam sobre temas diversos, porém todos correlatos a questões trabalhadas na obra. Como muitos dos textos remetem a outras obras do diretor, no decorrer da leitura encontramos links que nos permitem acessar outros conteúdos, possibilitando assim ativarmos algumas das relações que o projeto guarda com as demais obras do diretor.

O jogo on-line *Tulse Luper Journey* pretende colocar o jogador na posição de um pesquisador, que tem por objetivo reconstruir a vida de Tulse Luper abrindo cada uma das suas 92 maletas e vencendo os desafios impostos por elas. Não há ordem prévia para participar dos jogos de cada maleta, porém, a cada desafio vencido, o jogador recebe um fragmento de um filme de 92 minutos a ser completado quando terminar todos os jogos. O jogador pode também trocar informações com outros usuários do site e discutir suas pesquisas e impressões pessoais a respeito da obra e da vida de Tulse Luper, por meio de fóruns da comunidade on-line. Por fim, o site conta com um blog onde podemos acompanhar a viagem de Daniel Capelletti, suposto “cabeça” de pesquisa da União Global dos Pesquisadores Conectados, mais uma provável personagem que se propôs a refazer o caminho percorrido por Luper.



Figura 8. Telas do jogo Tulse Luper Journey.

### 1.2.5. Produção bibliográfica

Como que para fortalecer o movimento de *zoom* nos detalhes de cada cena, ou melhor, nos conteúdos de cada maleta, Greenaway lançou também alguns livros para dar conta da quantidade de informação produzida para e pela obra, estabelecendo assim, ainda mais conexões para esta rede que é o projeto que transcende a vida da personagem.



Figura 9. Fragmentos dos livros *Tulse Luper in Turin*, *Tulse Luper in Venice* e *Gold*, respectivamente.

Dois livros já foram citados acima, os *The Tulse Luper in Turin* e *Tulse Luper in Venice*. São livros luxuosos, que contam com certo cuidado editorial, produzidos com baixa tiragem. O material publicado é primordialmente visual – pinturas, desenhos, colagens, mapas das cidades –, porém também há roteiros não-publicados de cenas passadas nas cidades.

O livro *Gold* retoma a maleta de número 46, nomeada *Holocaust Gold* e que contém 92 barras de ouro roubadas dos judeus pela SS, entre 1930 e 1946. Greenaway escreveu uma narrativa curta<sup>6</sup> para cada barra de ouro roubada, reunindo-as na mesma



edição. Mesmo antes do livro e do projeto *Tulse Luper Suitcases*, ambos lançados em 2003, a história do ouro roubado pelos alemães já havia sido encenada, no formato de ópera, em 2001.

Figura 10. Tela do site *Bolzano Gold*.

### 1.2.6. Demais manifestações

Peter Greenaway previu uma série de outras manifestações para compor o projeto *The Tulse Luper Suitcases*. A maioria não foi realizada, estando ainda em caráter de potência, como é o caso da série de televisão em 16 partes de 26 minutos cada (COHEN, 2008), peças teatrais, óperas e instalações diversas.

Há o média-metragem intitulado *Bolzano Café*<sup>7</sup>, que apresenta uma parte da história de Luper, trabalhando no referido café, situado na Itália. Este filme funciona, novamente, como a lógica do zoom, do aprofundamento de um período da história do protagonista e conseqüentemente dos demais personagens.

Uma exposição com as pinturas e o material iconográfico presente no livro *Tulse Luper in Turin* foi realizada na Piazza Vittorio Veneto, em Turim e a instalação multimídia *Children of Uranium*, baseada em 92 elementos da tabela periódica, que lida

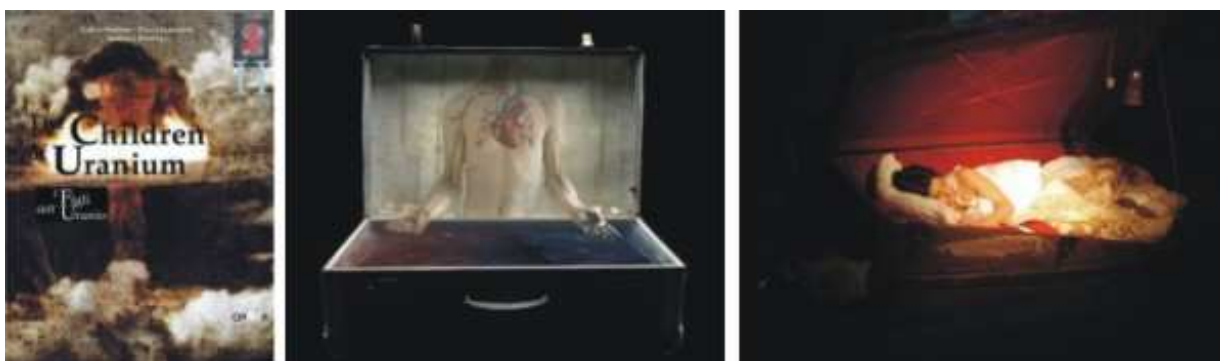
<sup>6</sup> Uma amostra dessas narrativas pode ser lida no site <http://www.bolzanogold.com>.

<sup>7</sup> Este filme pode ser assistido no endereço [http://video.google.com.br/videoplay?docid=-6100711693183927443&ei=i\\_TySqyNGI3uqQKH0ow9&q=the+tulse+luper+suitcases&hl=pt-BR#](http://video.google.com.br/videoplay?docid=-6100711693183927443&ei=i_TySqyNGI3uqQKH0ow9&q=the+tulse+luper+suitcases&hl=pt-BR#)

com a descoberta, o desenvolvimento, o medo e a tirania do poderio nuclear. Esta instalação contou também com um livro-catálogo, de mesmo nome, contendo fotos, desenhos e biografias dos principais personagens da história do poderio nuclear.

Como já citado acima, há também uma série de proliferações que não foram realizados ou previstos por Greenaway. Um dos casos são os sites sobre as maletas, realizados por diversos fãs e, neste caso, incentivados por um concurso. Os sites estão catalogados na página oficial do cineasta.

Além disso, as maletas também serviram de matéria-prima para outras obras. Algumas maletas foram usadas em uma ópera feita para a televisão e mesmo em outras exposições que não a do projeto *The Tulse Luper Suitcases*. E com a vinda da exposição das maletas para São Paulo, a performer Thais Almeida Prado, por exemplo, se ofereceu para fazer parte da maleta de número 40, intitulada “a adormecida”, fazendo da exposição o cenário de sua performance que gerou uma série de manifestações diferentes: diário, blog, fotografias e vídeos.



**Figura 11.** Da esquerda para a direita: livro-catálogo da instalação *Children Of Uranium*, tela do site criado por fã para a maleta *Tinta e Sangue* e a performance de Thais Almeida Prado na exposição das maletas em São Paulo.

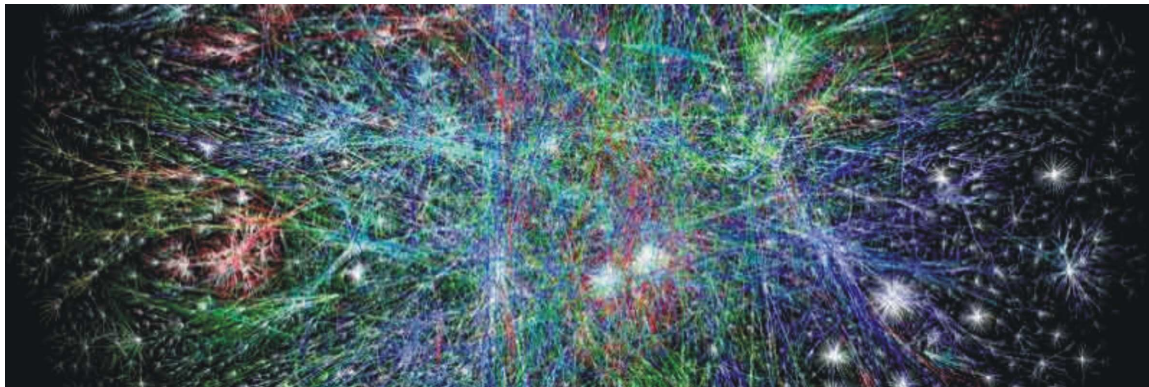
### 1.3. A diluição dos limites da obra

O projeto original de *The Tulse Luper Suitcases*, conforme citado acima, prevê mais manifestações do que as apresentadas pelo diretor, além da abertura e receptividade para pessoas externas ao projeto proporem novas criações, tendo como matéria-prima as maletas e seus conteúdos propostos. Esta é a primeira característica latente da obra, o fato de ela se apresentar como um *work in progress*, sem previsão alguma de uma possível “finalização”. Esta dinâmica criativa do projeto, de crescimento, nos leva à sua segunda característica: a sua constituição em forma de rede, característica esta fortalecida pelo



emaranhado de materialidades utilizadas pelo diretor para dar vazão ao seu desejo criativo e expressivo. Trata-se, portanto, de duas características de mesma natureza, baseadas na imprecisão de um começo e um fim e na impossibilidade de uma delimitação clara e bem definida que permita posicionar a obra em determinado campo de conhecimento. Assim, os limites entre cinema, artes plásticas, mídias digitais e performance são diluídos e os próprios limites da obra se tornam imprecisos. Este argumento é fortalecido por Maria Esther Maciel (2010, p. 64): “Concebido como um *work in progress*, o projeto tem um traço explícito de ubiqüidade, por buscar ocupar, simultaneamente, o maior número possível de espaços artísticos e midiáticos disponíveis na contemporaneidade”.

A rede é um objeto topológico, muito útil para representar outros objetos complexos, quer sejam eles o pensamento, o processo criativo ou mesmo o funcionamento de algo mais concreto, como a rede telefônica ou a internet. Uma rede é formada por nós (lugares, memórias, conceitos, máquinas, artefatos, obras, etc.) que são colocados em relação por meio de ligações. Segundo Pierre Musso, a rede pode ser definida como “uma estrutura de interconexão instável, composta de elementos em interação, e cuja variabilidade obedece a alguma regra de funcionamento” (2004, p. 31).



**Figura 12.** Representação de uma rede de alta complexidade.

Acreditamos que o nosso objeto de estudo possui a rede como figura topológica, uma vez que não identificamos uma hierarquia clara na organização dos elementos constituintes (estão em interação); há independência destes mesmos elementos (nós) em relação ao todo, e ao mesmo tempo eles são conectados por relações que estabelecem entre si (interconexões) e por partilharem de características comuns (a regra de funcionamento). Ao estabelecer tais relações, que serão estudadas no próximo capítulo, Peter Greenaway acaba por concretizar a rede que parece lhe servir de aparato conceitual para a construção do projeto *Tulse Luper Suitcases*, fazendo com que o todo seja

coerente, ou seja, o projeto como um todo é constituído de partes menores (o filme, os sites, os livros, a exposição, as performances) independentes entre si, mas que, ao serem colocadas em relação, se tornam algo maior e ainda assim coerente. O projeto é, portanto, um sistema complexo – assunto este que também será tratado no próximo capítulo.

Por possuir tal natureza complexa, nos deparamos não mais com um objeto bem definido, passível de uma leitura cartesiana que decomponha a obra em especialidades para então estudá-la, mas sim com um objeto que, como a própria natureza, se apresenta de forma complexa, exigindo leituras capazes de abarcá-lo por inteiro. Em outras palavras, as abordagens convencionais se tornam reducionistas para tal objeto, pois são capazes, apenas, de propor leituras especializadas: pelo viés do cinema, das artes plásticas, da performance ou das mídias digitais. Convocamos novamente Maria Esther Maciel (ibid.) para firmar o argumento posto: “Diante da complexa grandiosidade desse projeto feito de fusões, *crossovers*, trânsitos, deslocamentos e desdobramentos múltiplos, torna-se quase impraticável uma descrição precisa de todos os elementos que o constituem”.

O projeto *The Tulse Luper Suitcases* apresenta-se como um sistema aberto, pois está em constante troca com o meio (os espectadores) ao permitir o surgimento de proliferações diversas ou mesmo servir de matéria-prima para criação de novas obras, alterando assim o seu panorama geral. Há então a introdução de alguns elementos de incerteza na obra, ressaltando a sua indeterminação e inacabamento. A obra é, de fato, complexa, e com ela experimentamos uma sensação de desorientação. Edgar Morin, ao discutir o pensamento complexo, explica-nos o motivo de tal perplexidade:

Então, por que estamos desarmados perante a complexidade? Porque nossa educação nos ensinou a separar e isolar as coisas. Separamos os objetos de seus contextos, separamos a realidade em disciplinas compartimentadas umas das outras, mas, como a realidade é feita de laços e interações, nosso conhecimento é incapaz de perceber o *complexus* – o tecido que junta o todo. Ao mesmo tempo, nosso sistema de educação nos ensinou a saber as coisas deterministas, que obedecem a uma lógica mecânica; coisas das quais podemos falar com muita clareza e que permitem, evidentemente, a previsão e a predição. (MORIN, 2002, p. 11)

Tal separação a qual Morin cita, é fruto de um pensamento clássico, ancorado no princípio cartesiano de que é preciso decompor os fenômenos ou problemas em elementos simples para poder estudá-los e resolvê-los (MORIN; LE-MOIGNE, 2004, p. 199). Estas compartimentações, as quais Morin se refere, dialogam, a nosso ver, com as tentativas de definições claras de fronteiras dos gêneros e dos modos de manifestação artística.

Esta parece ser justamente a questão de Greenaway. Ele está procurando quebrar a estrutura linear e bem definida do cinema, com a intenção de aproximá-lo da complexidade da própria realidade que nos circunda. Rosa Cohen resume de forma muito clara esta intenção:

A diversidade veiculada pelos diferentes meios, receptáculos dos filmes, significa a transgressão da linguagem, já que o artista, em várias ocasiões, insiste na morte do cinema argumentando que há um mundo que nos envolve em todas as direções, e as telas dos auditórios de exibição dos filmes nos obrigam a olhar, sentados, para uma única direção. (2008, p. 136).

É interessante observar que as ações do cineasta em prol da morte do cinema, são realizadas de dentro do próprio cinema, sem abandoná-lo. Ele não está renegando o cinema como um todo, mas sim um determinado modelo. É como se ele estivesse buscando uma idéia ampliada de cinema, que vá além da sala escura, mas sem descartá-la, como é o caso de nosso objeto de estudo.

Este contexto, apresentado por Peter Greenaway, exige uma nova perspectiva crítica, que busque o entendimento da obra pelo viés do seu processo de criação. Ora, se não há possibilidade de abarcar o objeto pela sua superfície – o que é apresentado ao público – sem que a sua complexidade seja comprometida, então busquemos realizar a leitura pelo viés de sua gênese, capaz de abranger a obra como um todo, sem correr o risco de estilhaçá-la. Assim haverá a possibilidade de encontrarmos os pontos de sustentação da obra, elementos comuns a todas as partes que a constitui, que lhe conferem coerência e singularidade. É por meio de uma perspectiva interna ao processo operado pelo autor, que acreditamos ser possível identificar as conexões que a obra estabelece entre o cinema e as demais mídias.

Tal crítica, proposta por Cecília Almeida Salles, é também conhecida por crítica de processo e pretende acompanhar os percursos de criação das obras, outra maneira de se aproximar da arte, incorporando o seu movimento construtivo (SALLES, 2006). Compreende também o produto do processo criativo como algo dinâmico, nunca acabado, pois “trata-se de uma discussão das obras como objetos móveis e inacabados, que difere significativamente dos estudos sobre os fenômenos comunicativos, em suas diversas manifestações, que discutem produtos considerados finalizados ou acabados” (ibid., p. 13).

A crítica de processos é realizada a partir dos documentos deixados pelos artistas, como rascunhos, diários, roteiros, entrevistas, etc. Tais documentos são entendidos como índices do pensamento da mente criadora e são manipulados pelo crítico a fim de realizar

um diálogo entre eles e propor leituras possíveis: “o crítico, ao estabelecer nexos a partir do material estudado, procura refazer e compreender a rede do pensamento do artista” (ibid., p. 27).

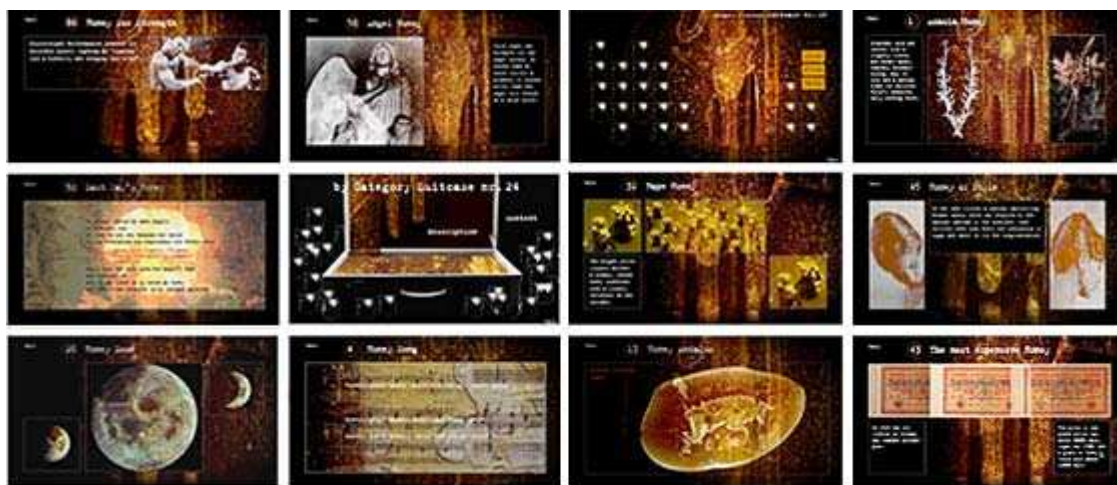
Utilizando-se um método que busca compreender as redes pelas quais o pensamento criativo se envereda, ou seja, que busca trabalhar com a não-linearidade e o inacabamento, procuramos realizar a isomorfia entre objeto de pesquisa e abordagem crítica. Conforme Cecília Salles:

De maneira especular, precisamos construir uma rede para falarmos de uma rede em construção. É interessante, portanto, destacar que essas reflexões que estamos desenvolvendo têm esse conceito de rede como norteador, em mão dupla. Queremos ressaltar que, por um lado, todos os pesquisadores que se interessam pela compreensão dos processos de criação estão falando de uma rede que se constrói e esses pensadores da criação, por sua vez, necessitam de uma abordagem que esteja também nesse paradigma relacional. O modo de apreensão de um pensamento em rede só pode se dar também em rede. (ibid., p. 23)

A rede é a forma com que não só o projeto *The Tulse Luper Suitcases* se materializa, mas também todo o percurso poético de Peter Greenaway. São personagens, idéias e referências pessoais que são retrabalhados a cada novo filme ou projeto. O cineasta possui uma vasta rede que envolve todas as suas criações, dificultando, por vezes, a delimitação de fronteiras entre uma obra e outra. Não é possível ter certeza da origem de determinado personagem, sistema ordenador ou referências que suportam a obra, pois tais elementos podem ter vindo de óperas, instalações, livros ou quadros pintados pelo artista. Não há de fato uma hierarquia na construção de novas obras, pois nem sempre os filmes são a espinha dorsal de onde serão ramificadas as demais possibilidades criativas. E mesmo em nosso objeto de estudo, apesar de os filmes condensarem toda a história e boa parte da discussão, eles não são de todo necessários, pois o projeto e suas indagações sobrevivem sem eles, corroborando com uma das características principais das redes, de que nelas não há hierarquia.

Já propusemos um pequeno panorama da rede do cineasta, bem como do próprio objeto que detona esta pesquisa, mas nos próximos capítulos nos aprofundaremos nos aspectos construtivos do projeto, tendo como base o percurso poético e as motivações do cineasta. Com isto, buscaremos analisar a obra em sua natureza de rede, visto que abordagens específicas são redutoras e incapazes de dar conta das características do objeto estudado.

## Capítulo 2: Processos construtivos em *The Tulse Luper Suitcases*



## 2. Dissecando o cinema.

O que faz um cineasta pregar com tanta energia a morte do cinema? Atacar o meio expressivo pelo qual se tornou tão conhecido e venerado pode parecer um tanto controverso, mas tal afirmação parece ser proferida para motivar uma discussão importante, que segundo Peter Greenaway, é a necessidade de reinvenção do cinema, para que este se adapte à realidade sócio-cultural da contemporaneidade (2007). Até porque, o cineasta continua “fazendo cinema”. Trata-se de uma reinvenção de base tecnológica, comercial e principalmente estética. Um de seus argumentos é que da criação do cinema em 1895, à sua morte, na visão do diretor, em 1983, são 88 anos que equivaleram a três gerações de criadores, os quais perfizeram um ciclo completo na história do cinema e acabaram por esgotá-lo em termos de inovações estéticas:

Parece que a vida de muitas tecnologias-estéticas se encaixaria no intervalo de tempo ampliado de três gerações, cobrindo as atividades de invenção, consolidação e então de descarte, já prevendo um novo ciclo. O cinema responde a essa teoria muito bem. Se você é europeu, Eisenstein inventa a linguagem, Fellini a consolida e Godard a joga fora. Se você é americano, então o ciclo pode ser lido como Griffith, Orson Welles e Cassavetes. (ibid., p. 92)

Portanto, na visão de Greenaway, um determinado cinema encerrou seu ciclo, porém outro há de renascer, já que ele acredita em seu potencial estético. Tanto que em 1995, por conta das celebrações do centenário do cinema, o cineasta planejou uma pesquisa sobre a linguagem cinematográfica para descobrir o que “havia de investigativo, útil, autônomo, que merecesse preservação e que fosse, acima de tudo, *sui generis*. O que poderia fazer o cinema, depois de um século, que nenhum outro meio de comunicação fizesse?” (ibid., p. 93).

Esta pesquisa de Greenaway teve início com o levantamento de dez características que pareciam essenciais ao cinema, características essas que funcionam como elementos que compõem um sistema, ou então como camadas que quando sobrepostas, formam o filme. São elas: a luz, o texto, o quadro, a projeção, os objetos de cena, a música, a escala, o tempo, os atores e a câmera. Como resultado parcial desta pesquisa, surgiram exposições realizadas em diversas cidades, sob o título genérico *The Stairs* (as escadas). Por exemplo, foi montada uma grande exposição em edifícios, parques, praças e ruas de Genebra cujo tema era o quadro e que consistia de cem escadas de madeira espalhadas pela cidade. O espectador era convidado a subir as escadas e, ao chegar na plataforma, se deparava com um visor que o possibilitava observar a cidade conforme planos diferentes:

close, plano, grande angular, etc. A exposição teve a duração de cem dias e permaneceu disponível 24 horas por dia, sob qualquer condição climática. O resultado da exposição foram cem planos diferentes, sob pontos de vista diversos da cidade. Uma série de questões correlatas motivou a sua realização, conforme afirma o seu autor:

O primeiro motivo para essa locação era perguntar porque o cinema – e todas as outras artes plásticas – vê o mundo dentro dos limites confinados de um retângulo, de um paralelogramo, dentro dos limites de quatro ângulos retos. E, na verdade, o que significa fazer isso dessa forma? Será que precisamos continuar fazendo assim? Qual a importância dos quadros no cinema propriamente dito? Qual quadro é o mais relevante, e como será possível obter o timing correto do quadro? Seria o quadro necessário, poderíamos quebrá-lo, explodi-lo, reinventá-lo? E a questão mais importante de todas: seriam a ação, o evento e a atividade dentro do quadro único separáveis do próprio quadro? (2007, p. 93-94)

Outras três exposições foram realizadas sob o mesmo título, uma dedicada à projeção, outra aos objetos de cena e a terceira aos atores. A primeira foi realizada em Munique, e contou com cem telas iluminadas por projeções de imagens que seguiam a cronologia do cinema – desde as simples projeções de Lumière, passando pela chegada da imagem colorida nas décadas de 1950 e 1960 até o advento da televisão. Segundo Greenaway (ibid., p. 95): “desta vez, o motivo era demonstrar a experiência central do cinema, a projeção de luz através da distância até um espaço enquadrado, para ser visto simultaneamente por uma audiência”. A segunda, dedicada aos objetos de cena, ocorreu em Viena e levou o título de *One Hundred Objects to Represent the World* (Cem Objetos para Representar o Mundo). Esta exposição, em prol da importância do objeto cênico no cinema<sup>8</sup>, se desdobrou em uma ópera, cujo enredo foi citado no primeiro capítulo. A terceira exposição, ou evento, foi realizada em Genebra e consistia de cem atores espalhados pela cidade, caracterizados como personagens históricos (João Calvino, por exemplo), estátuas vivas e arquétipos diversos, que a cada 15 minutos realizavam uma performance ensaiada especialmente para o evento.

Infelizmente, tal pesquisa não nos ofertou mais exposições ou eventos, referentes às outras seis características levantadas por Greenaway. Porém, o que mais nos interessa, é tomá-las como parte de seu método criativo. Trata-se da formalização de sua busca por novas possibilidades para o cinema, que vem permeando todo o seu percurso poético, o resultado de uma visão analítica da sétima arte, na acepção cubista da palavra.

---

<sup>8</sup> Seria possível imaginar um filme de gangster sem pistola e carro?

O cineasta decompôs o cinema para poder analisar as partes separadamente. O resultado é curioso, uma vez que ao estudar o quadro, a proposta parece ser a ausência da câmera: “O cenário para esse filme de cinema ao vivo de cem pontos de vista ao longo de cem dias era qualquer coisa que acontecesse: um homem levando seu cachorro para passear, ou, com sorte, um cachorro mordendo um homem” (ibid., p. 93). Quem registrou as imagens foi o próprio espectador, com o auxílio dos enquadramentos propostos pelo diretor. E outra inversão ocorre, pois já não é mais o filme acabado que passa na frente de um espectador passivo sentado no conforto de uma cadeira acolchoada no interior de uma sala escura, mas é o próprio espectador quem define a montagem, ou seja, a seqüência dos enquadramentos que verá (e se verá todos ou não), no período e por quanto tempo quiser. Portanto, a duração do plano e a luz da cena também ficam a cargo de quem assiste.

Do ponto de vista da técnica, esta exposição oferece outra inversão. Um filme é uma informação nova embutida numa máquina, algo como um *software* operado por um *hardware*, que no caso seria o projetor (principalmente se considerarmos os projetores digitais). Já na exposição, as escadas e seus enquadramentos seriam o *hardware*, a máquina a ser operada pelos espectadores, da maneira que eles bem entendessem, dentro do espaço das possibilidades que ele proporciona.

Apesar de aparentar, não estamos defendendo que a exposição seja uma forma de cinema, apenas procuramos seguir a lógica do cineasta e demonstrar que, mesmo sendo possível a decomposição, as características do cinema mantêm relações entre si. Ao colocar em evidência os objetos de cena, cada qual em seu espaço expositivo, não há como evitar a questão do enquadramento delimitador de espaços, mesmo sem haver um paralelogramo materializado em torno das peças. Isto vem confirmar que o cinema existe enquanto cinema justamente por ser uma organização coesa de elementos de naturezas diversas, um sistema heterogêneo cujas partes constituintes detêm forte interação entre si e, portanto, geram certo desconforto em Peter Greenaway.

## **2.1. Tendências que movem o percurso criador: as tiranias do cinema.**

O principal resultado desta pesquisa empreendida pelo cineasta é a descoberta do que ele mesmo chamou de tiranias do cinema. Como vimos, Greenaway percebeu que nenhuma característica é inteiramente separável da outra e que por isso mesmo “confinavam, colocavam uma camisa-de-força no cinema e até mesmo abusavam dele;



tirantias que estavam talvez destruindo qualquer emancipação da idéia de imagem em movimento no cinema” (ibid., p. 93). O cineasta elegeu como mais predominantes as tirantias da câmera, do quadro, do texto e do ator.

Acreditamos que ao utilizarmos tais elementos “tirânicos” como ponto de partida, podemos encontrar o “núcleo duro” da obra de Greenaway. Tais tirantias, para o cineasta, são restrições, limites impostos pela natureza do dispositivo técnico ou de uma linguagem que, por convenção, entende-se como natural do cinema. Entendendo que o combustível da criação se encontra na tensão entre limite e liberdade, consideramos tais tirantias como geradoras de impulsos que motivam o autor a buscar a emancipação, ou seja, a liberdade. Como observa Cecília Salles (2006, p. 33): “o artista, impulsionado a vencer o desafio, sai em busca da satisfação de sua necessidade, seduzido pela concretização desse desejo que, por ser operante, o leva à ação, ou seja, à construção de suas obras”.

Para ilustrar o que estamos propondo, sem nos afastar do universo cinematográfico, tomemos como exemplo o movimento Dogma 95, encabeçado pelos cineastas dinamarqueses Lars von Trier e Thomas Vinterberg. Ambos propuseram, por meio de um manifesto, dez regras a serem seguidas à risca, necessárias para se chegar a um cinema mais realista e menos comercial. Foi um ato de resgate do cinema realizado antes do modelo industrial hollywoodiano imperar. As regras tratam de duas instâncias restritivas, uma técnica – usar apenas som direto, filtros e demais truques fotográficos são proibidos – e outra ética – o nome do diretor não deve figurar nos créditos e, filmes de gênero são inaceitáveis. As imposições propostas no manifesto, apesar de severas (e dogmáticas), deram luz a obras memoráveis no cenário internacional, entre elas *Festa de Família* e *Dançando no Escuro*.

Ao criarem as próprias restrições, os cineastas do movimento Dogma 95 propuseram uma tendência para a criação das obras realizadas sob a influência do manifesto. As restrições propuseram um novo espaço para que a liberdade de criação atuasse, novos limites, técnicos e éticos, que passaram a orientar o processo criativo de seus autores.

Estamos pressupondo então como as principais tendências de seu processo criativo, a necessidade de Peter Greenaway superar tais tirantias, tirantias estas que funcionam como restrições de ordem técnica e de linguagem – mas todas com implicações estéticas –, impostas por fatores externos que, na opinião do cineasta, impedem a reinvenção do cinema: “não se trata de colocar vinho novo em velhas garrafas, e muito menos colocar vinho velho em garrafas novas, mas sim colocar vinho

novo em novas garrafas (2007, p. 89). Vejamos abaixo um pouco mais detidamente cada uma das tiranias e seu papel criador na obra do cineasta. Analisaremos as tiranias em separado, mesmo que elas não sejam independentes entre si, de forma a facilitar a explicitação das questões pertinentes à natureza de cada uma, mas esperando que suas relações se mantenham perceptíveis ao leitor.

### **2.1.1. A câmera.**

Começamos pela tirania da câmera. Greenaway faz duas citações para ilustrar a sua opinião sobre a câmera. Primeiramente ele cita Picasso, quando o pintor afirma que não pinta o que vê, mas sim o que pensa, e a segunda citação é do cineasta Sergei Eisenstein, que a caminho do México passa pela Califórnia e, ao se encontrar com Walt Disney, sugere que ele seria o único cineasta existente na época, pois começara seus filmes a partir da tela vazia (2007, p. 97). O que Greenaway aparenta querer dizer, é que, em sua opinião, a câmera é um aparato de registro que produz uma imagem mimética, ou seja, que reproduz o que colocamos em sua frente. Vamos trabalhar um pouco mais esta questão.

Em primeiro lugar, precisamos entender que imagem é produzida pela câmera cinematográfica, já que não se trata de uma imagem produzida diretamente pela ação humana sobre determinado suporte. Estamos trabalhando então, no campo das imagens técnicas.

Toda imagem produzida pelo homem pressupõe o uso de algum tipo de dispositivo técnico. Na pintura, por exemplo, há uma série de mediações técnicas anteriores a confecção de um quadro, como a preparação das tintas e sua combinação, ou mesmo o uso de modelos matemáticos de representação, como é o caso da perspectiva renascentista. Porém, apesar de confusão que pode surgir, imagens técnicas são comumente entendidas por imagens “cujo modo de enunciação pressupõe algum tipo de mediação técnica” (MACHADO, 1997, p. 222) ou “produzidas por aparelhos” (FLUSSER, 2002, p. 13).

O aparelho mais citado como sendo crucial na democratização das imagens técnicas é a máquina fotográfica, pois, a produção de imagens (fotografias), utiliza-se, conforme Arlindo Machado (ibid., p. 222) nos lembra, “de três dispositivos técnicos: a câmera, o sistema óptico da objetiva e a película fotossensível”. A imagem

cinematográfica também possui um sistema de captação de imagens baseado na fotografia, portanto também é enquadrada no universo da imagem técnica.

A característica mais importante das imagens técnicas, no âmbito deste trabalho, é sua suposta objetividade, por se acreditar que não prevêem a mediação direta do homem na produção da imagem. É bom lembrar a herança que a fotografia obteve da pintura renascentista, época em que surgiram “dispositivos técnicos destinados a dar objetividade e coerência ao trabalho de produção de imagens” (MACHADO, 1997, p. 224). As imagens passaram a ser produzidas a partir de preceitos científicos que propunham corrigi-las e dar-lhe simetria. As imagens produzidas a partir do renascimento eram, portanto, fruto de um pensamento matemático aplicado, assim como o aparelho, que dentro da categoria de máquina é pensamento manifesto; produto da técnica.

A câmera fotográfica é a filha pródiga da câmera obscura, dispositivo de uso generalizado no renascimento para reproduzir o mundo de forma mais fiel possível, já que a imagem produzida nele advinha da própria natureza. Como Arlindo Machado ressalta:

[...] era a própria realidade que se fazia projetar de forma invertida na parede da câmera oposta ao orifício por onde entrava a luz, enquanto o papel do artista consistia apenas em fixar essa imagem com o pincel e a tinta. Ou seja, a imagem se originava da própria realidade representada e não da imaginação do artista. (ibid., p. 226)

Como as imagens produzidas no interior da câmera obscura apresentavam problemas de definição e curvatura nas áreas periféricas, no século XVI surgiram lentes chamadas objetivas, para corrigir tal problema (MACHADO, 1984, p. 32). Com isto, já no renascimento, foram resolvidas as questões necessárias para a produção automática de imagens. Porém, ainda não era possível descartar a mediação humana na fixação dessa imagem, problema este solucionado com o último advento necessário para a emergência da prática fotográfica: a emulsão fotossensível. A automaticidade na produção da imagem estava agora aparentemente completa e o homem se torna ausente na sua criação e fixação, conforme escreveu André Bazin:

Pela primeira vez – afirma ele –, entre o objeto inicial e a sua representação nada se interpõe a não ser outro objeto. Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior se forma automaticamente sem a intervenção crítica do homem, segundo um determinismo rigoroso. [...] Todas as artes estão fundadas sobre a presença do homem; só na fotografia contamos com a sua ausência. Ela age sobre nós como fenômeno natural, como uma flor ou um cristal cuja beleza é inseparável de suas origens vegetais ou telúricas. (apud MACHADO, 1997, p. 227)

A imagem técnica deu continuidade ao modelo estético da imagem renascentista, “modelo esse marcado pela objetividade, pela reprodução mimética do visível e pelo conceito de espaço coerente e sistemático, espaço intelectualizado, organizado em torno de um ponto de fuga” (MACHADO, 1997, p. 227). Somando a este padrão visual à automaticidade na produção das imagens, temos por vocação imagens de cunho naturalista, imagens especulares e miméticas da realidade ao nosso redor.

O cerne da questão para Peter Greenaway, nos parece, é justamente a ausência do homem no processo de produção da imagem cinematográfica. A câmera, por si só, não permite a manipulação da imagem captada, no máximo permite a escolha de elementos como enquadramento, foco e leve alteração das cores, de acordo com a emulsão do filme e filtros utilizados.

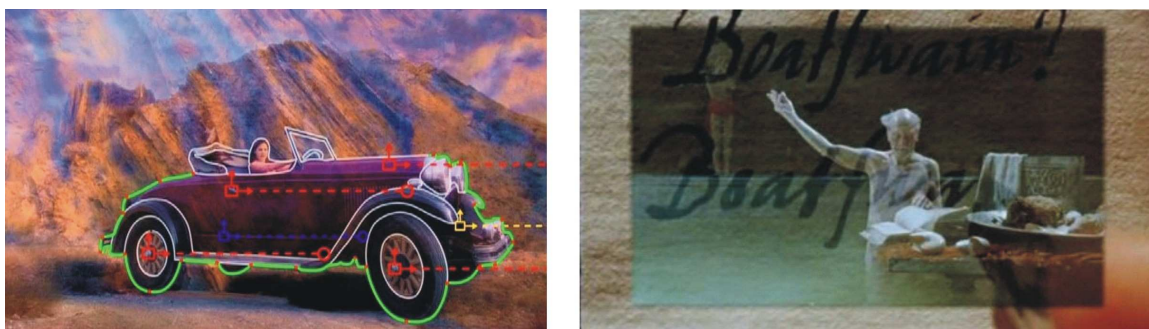
De fato há a possibilidade de se manipular a imagem anteriormente à sua captação, por meio da construção de cenários – como Meliès já realizava no início da história do cinema e mesmo um pouco mais adiante, com o expressionismo alemão – e da disposição dos elementos na frente da câmera ou mesmo após a sua captação, por advento das tecnologias de pós-produção. Mas devemos lembrar que a animação clássica consistia em fotografar os desenhos realizados, um por um, para então partir para o processo de montagem como qualquer outro filme. Ou seja, o desenho é criado pelo homem, mas a máquina ainda é imprescindível para o processo. A questão, então, se toma mais clara: será possível criar imagens em movimento sem o advento de câmeras?

A resposta se encontra no âmbito das tecnologias digitais. Com a sua emergência – e principalmente seu amadurecimento –, tornou-se possível a criação de imagens em movimento sem a necessidade da participação da câmera no processo. A imagem passa a ser produzida e manipulada dentro do dispositivo técnico, possibilitando assim uma maior liberdade criativa – dentro, é claro, das limitações do próprio dispositivo. Em entrevista à Maria Dora Mourão, Greenaway demonstra o seu apreço pela conquista de tal liberdade:

As novas invenções tecnológicas, as tecnologias pós-televisuais, permitiram-me voltar a ser pintor. Não só com a liberdade, poderíamos dizer, de Leonardo da Vinci ou David, mas a liberdade de um Picasso ou um pós-Picasso. Assim, agora, qualquer coisa é possível. Eu estou completamente encantado com isto. (2004b, p. 181)

A tensão gerada entre a tirania do uso da câmera e sua emancipação na criação de obras audiovisuais culminou em obras que contam com recursos híbridos em sua constituição, como é o caso, principalmente, dos filmes *A Última Tempestade*, *O Livro de*

*Cabeceira* e *The Tulse Luper Suitcases* e dos projetos para televisão *A TV Dante* e *Miss for man, music and Mozart*. A câmera ainda está presente no processo, porém com menor peso, já que dela surge somente o material bruto a ser trabalhado na pós-produção. As imagens captadas são manipuladas, sofrendo alterações, cortes ou acréscimos de elementos em sua composição. O resultado é um mosaico de imagens sobrepostas, uma espécie de cubismo audiovisual, assunto este a ser tratado logo a seguir.



**Figura 13.** Imagens manipuladas na pós-produção (*Tulse Luper Suitcases* e *A Última Tempestade*).

### 2.1.2. O quadro.

Greenaway inicia o seu texto sobre a tirania do quadro afirmando que “contemplamos todas as artes plásticas através de um quadro rígido” (2007, p. 96). Tal afirmação é um tanto exagerada, por querer englobar diversas formas de expressão que não partilham da mesma natureza material das artes que se manifestam no interior de quatro ângulos retos. É o caso da escultura, por exemplo, ou mesmo das instalações e da arquitetura, cujo suporte de expressão é a própria matéria informada<sup>9</sup> pela vontade do homem. Mas, apesar de sua inclinação a frases de efeito, logo após a afirmação citada acima, o cineasta expõe de forma mais clara o seu ponto de vista:

Desde que a pintura se separou da arquitetura, no fim da Idade Média, regulou seus parâmetros, com poucas exceções, para se encaixar dentro de quatro ângulos retos. E o teatro, com seu arco de proscênio, copiou a pintura; a ópera e o balé arranjaram seus cenários e coreografias para serem vistos relacionados ao arco de proscênio dentro do espaço do palco; o cinema copiou o teatro; a televisão copiou o cinema; e então chegam as fotografias enquadradas em molduras de pintura e encaixadas nos ângulos retos das páginas de um livro. Essa prática indiscriminada tornou-se tão tradicional e ortodoxa que não é questionada. (ibid., p. 96)

Em primeiro lugar, precisamos entender o que é o quadro, ou enquadramento. Segundo Gilles Deleuze, “chamamos enquadramento a determinação de um sistema

<sup>9</sup> Utilizamos aqui a palavra informar com o sentido de “impor, conferir forma a algo”.

fechado, relativamente fechado, que compreende tudo o que está presente na imagem, cenários, personagens, acessórios” (1985, p. 22). Portanto, o quadro é antes um espaço delimitador e organizador da informação do que a limitação de um suporte físico.

Tecnicamente, a presença do quadro como espaço delimitador aparece em grande parte das expressões artísticas, em especial as pictóricas, pois necessitam de suportes físicos que lhes permitam uma existência no tempo, ou seja, que lhes confirmem permanência. Estamos falando das telas nas quais as pinceladas do pintor resultam em uma pintura, nas placas sensíveis à luz que deram origem a fotografia propriamente dita e destas à emulsão fotográfica, que por fim possibilitou o surgimento do cinema. Mesmo atualmente, as telas são abundantes em nossa sociedade, uma vez que a televisão e o computador tornaram as telas ubíquas nas vidas das pessoas.

Como vimos no item anterior, dedicado à tirania da câmera, a história da evolução dos dispositivos técnicos de expressão visual tem por base a *camera obscura* renascentista e toda uma forma de representação visual que ela ajudou a cristalizar. Por exemplo, a câmera fotográfica, bem como a cinematográfica, por meio de máscaras, impõem uma forma retangular à luz que imprime no negativo o objeto captado pelas lentes. Ou seja, o dispositivo técnico foi moldado para se adaptar a uma forma de pensamento, “porque tanto o pintor como o fotógrafo precisam sempre efetuar uma escolha, para recortar na continuidade do mundo o campo significativo que lhes interessa” (MACHADO, 1984, p. 77).

Descartar as quatro linhas retas e eleger a forma de uma circunferência – ou alguma outra forma geométrica – para o suporte físico talvez não seja a resposta esperada pelo cineasta quando ele se pergunta, como apresentado acima, se precisamos continuar usando o paralelogramo. Atacar o dispositivo técnico é uma solução simplista, pois é possível sim se livrar dele, porém o quadro, ou o enquadramento, enquanto processo, ainda estará presente. Como observa Arlindo Machado:

Toda visão pictórica, mesmo a mais “realista” ou a mais ingênua, é sempre um processo classificatório, que joga nas trevas da invisibilidade extra-quadro tudo aquilo que não convém aos interesses da enunciação e que, inversamente, traz à luz da cena o detalhe que se quer privilegiar. (ibid., p. 77)

André Bazin observa uma diferença entre os limites físicos de uma tela e a moldura que a cerca. Ele acredita que não são os limites físicos da tela que determinam o fechamento do espaço de representação sobre si, mas sim a moldura. Os limites da tela estão mais próximos de uma máscara que recorta a realidade, enquanto a moldura

“polariza o espaço para dentro” (BAZIN, 1991, p. 173), uma vez que “tudo o que a tela nos mostra, ao contrário, supostamente se prolonga indefinidamente no universo” (BAZIN, 1991, p. 173). Em outras palavras, “a moldura é centrípeta; a tela centrífuga” (ibid.).

Tal distinção proposta por Bazin é importantíssima, pois nos remete aos espaços fílmicos do campo e do extra-campo. O espaço compreendido pelo campo é justamente aquele definido pelos limites físicos do suporte, ou como Noel Burch definiu, este espaço constitui “tudo o que o olho percebe na tela” (2008, p. 37). Já o extra-campo compreende o espaço que não é apresentado dentro do quadro, porém está essencialmente ligado a ele, “posto que tão somente existe em função deste” (AUMONT et. al., 2005, p. 24). O extra-campo poderia ser definido então como “o conjunto de elementos (personagens, cenário, etc.) que, não estando inclusos no campo, não obstante o são atribuídos imaginariamente, pelo espectador, através de qualquer meio” (ibid.). Por meio de recursos diversos, que fogem do interesse do presente trabalho, o espectador é levado a reconhecer a “presença de um espaço-fora-da-tela, cuja importância é igual à do espaço-da-tela” (BURCH, 2008, p. 38).

O interessante, para o âmbito deste trabalho, é que, como observa Gilles Deleuze, “o extra-campo remete ao que, embora perfeitamente presente, não se ouve nem se vê” (1985, p. 27). Ele retoma a proposição de Bazin sobre a distinção entre quadro e moldura, propondo que “ora o quadro opera um recorte móvel, segundo o qual todo conjunto se prolonga num conjunto homogêneo mais vasto com o qual ele comunica, ora como um quadro pictural que isola um sistema e neutraliza seu contexto” (ibid., p. 27). Mas não existe isolamento total do contexto, por mais fechado que um quadro seja, como o que ocorre, por exemplo, na obra de Hitchcock, só aparentemente o extra-campo está suprimido. Portanto, “todo enquadramento determinará um extra-campo” (ibid., p. 28).

Podemos tomar como exemplo a base do projeto que serve de objeto desta pesquisa: as 92 maletas. Elas são o resultado de um processo classificatório do mundo, ou mesmo da obra do próprio Greenaway, como observamos no primeiro capítulo. A determinação de 92 objetos para serem colocados nas maletas opera por si só um recorte nos milhares de objetos possíveis para representar o mundo. Portanto, as maletas, ao se apropriarem de tais objetos retirando-os de seu local de origem e colocando-os em evidência em outro espaço e outro tempo, operam uma re-significação que transforma simples objetos em índices de uma existência física, determinando assim um espaço simbólico de representação que enquadra a história de Tulse Luper em limites bem

definidos. Vale lembrar também do formato retangular das maletas, sugerindo assim um enquadramento material (e tridimensional) – e não apenas simbólico – dos objetos que se encontram em seu interior.

A esta operação simbólica de enquadramento pode ser aplicada a afirmação de Deleuze de que todo quadro possui um extra-quadro. Ao mesmo tempo em que as maletas “enquadram” os objetos, elas remetem a algo além delas, o mesmo valendo para os objetos em seu interior. Enquanto delimitam uma determinada história para o protagonista, estes objetos se referem a acontecimentos históricos, memórias, lugares, etc. Esta característica centrífuga que o projeto partilha com a linguagem cinematográfica, é essencial para a sua sustentação, assunto que retomaremos adiante.

Apesar de parecer uma incongruência, Peter Greenaway demonstra que tem total consciência da antítese que opera entre sua busca pela quebra do quadro e seu enaltecimento no interior da obra, e o vem fazendo de forma irônica ao longo de sua carreira. Ele parece buscar uma espécie de super quadro, um quadro que abarque outros quadros em seu interior, um quadro complexo, mais videográfico do que cinematográfico. Basta nos debruçarmos nos filmes *A Tempestade* e *O Livro de Cabeceira* que, com os já citados recursos digitais de manipulação de imagens, contam com planos sobrepostos, janelas que se abrem para nos mostrar a mesma cena de ângulos diferentes ou então diferentes cenas, simultaneamente, rompendo com “os limites entre passado e presente ao trabalhar com várias temporalidades no mesmo plano” (MOURÃO, 2004a, p. 123).

A busca pela emancipação do quadro se mostra irônica por não levar em direção à sua independência, mas sim rumo à sua exaltação. Nem por isso não se trata de uma reinvenção no campo do cinema, que é a verdadeira natureza da busca do diretor. Este super quadro proposto por Greenaway possibilita novas capacidades expressivas para a tela grande, como é o caso da simultaneidade:

A idéia de simultaneidade, como trabalhada por Greenaway, é própria do tempo real possível de ser concretizada através do recurso videográfico. Nunca o cinema conseguiu mostrar de maneira concreta e tão elaborada duas ações ocorrendo ao mesmo tempo em tempos e espaços diferentes. (ibid., p. 124)

Esta simultaneidade permite ao cineasta trabalhar plenamente a montagem vertical proposta por Eisenstein, já que as limitações técnicas do cinema de sua época permitiam apenas que tal montagem fosse “pensada e praticada como enquadramento de elementos contraditórios e como contraponto entre imagem e som” (MACHADO, 1997, p. 239).



Atualmente, com os recursos fornecidos pela tecnologia digital, a montagem vertical adquiriu qualidades expressivas ilimitadas, ao possibilitar inúmeras formas de intervenção no interior do quadro. A montagem se torna de fato vertical, por se realizar na justaposição espacial de elementos e não em sua sucessão temporal, como buscou Eisenstein:

Para o cineasta russo, a “montagem vertical” consistia justamente nessa combinação de elementos imagéticos articulados sobre o eixo vertical da simultaneidade e, não somente, sobre o eixo horizontal da sucessão linear dos planos, como no cinema clássico griffthiano”. (FECHINE, 2004, p. 134)

Tal exploração da espacialidade do quadro implica em uma aproximação do cinema com o vídeo e sua linguagem eminentemente paratática<sup>10</sup>, pois o princípio dos cortes, próprio da montagem cinematográfica, dá lugar a sobreposições e mesclas de imagens, caras ao vídeo. Philippe Dubois esclarece a questão:

Na verdade, tudo se passa como se as relações “horizontais” da montagem cinematográfica (a cadeia do plano a plano, a regra da sucessividade, a dimensão sintagmática) se acumulassem “verticalmente” sob o paradigma da própria imagem. (2004, p. 84)

O vídeo conta com a prática da montagem, porém não partilha da mesma lógica construtiva. No vídeo, as imagens são “montadas umas sobre as outras (sobre impressão), umas ao lado das outras (janela) e umas nas outras (incrustação), mas sempre no interior do quadro” (ibid., p. 84) e não mais ao longo de uma sucessão de planos.

As tecnologias videográfica e digital permitiram ao cineasta, conforme visto no texto dedicado à tirania da câmera, o retorno à edição e composição das imagens no espaço, assim como um pintor o faz, mas não mais um pintor renascentista, com a sua visão homogênea do mundo, e sim um pintor cubista com sua realidade decomposta. Ao introduzir quadros no interior do grande quadro cinematográfico, Greenaway possibilitou a inserção, no próprio quadro, do que estava fora dele, ou seja, do extra-campo no campo, criando assim uma montagem cubista e multifacetada, conforme observado por Arlindo Machado, ao comentar a obra *Parabolic People*, de Sandra Kogut<sup>11</sup>:

Dentro de uma única tela, podemos ter uma imagem ocupando todo o quadro e, ao mesmo tempo, inúmeras “janelas” recortando a primeira para permitir

---

<sup>10</sup> Parataxe: seqüência de frases justapostas sem conjunção coordenativa. No caso, usamos o termo para indicar uma justaposição espacial sem hierarquização linear, como ocorre na organização seqüencial dos planos por meio da dinâmica temporal.

<sup>11</sup> Obra televisiva que também se caracteriza pelo recurso da multiplicidade de quadros.

visualizar outras imagens ou até mesmo fragmentos mínimos de outras imagens (donde a possibilidade de uma montagem “cubista”) [...] (MACHADO, 1997, p. 239)

O próprio cineasta reivindica a posição de um pintor cubista frente às criações cinematográficas:

Como pintor, você pode experimentar as mais variadas noções de tempo, e pode mostrar o passado, o presente e o futuro, tudo em um mesmo plano. Você pode simplesmente considerar a possibilidade de mostrar três ângulos de um único objeto, como em uma pintura de Bracque ou Picasso. Há tantos modos com os quais você pode brincar com esta noção de telas, dentro de telas! (MOURÃO, 2004b, p. 184)

A ironia, de fato, está no resultado da luta a qual o cineasta se pôs a enfrentar. Se sua intenção era, de acordo com suas próprias palavras (2007, p. 96), “descriar” o quadro, ele acaba recriando-o. Se não puder se livrar dele, multiplique-o. E tal multiplicidade é essencial para entendermos a obra de Greenaway, especialmente o objeto desta pesquisa, mas trataremos deste assunto mais adiante.



**Figura 14.** Simultaneidade de cenas e quadros sobrepostos em *The Tulse Luper Suitcases*.

### 2.1.3. O texto.

Em 2001, a revista americana *Zoetrope All-Sotries Magazine* publicou um ensaio de Peter Greenaway, intitulado “Cinema: 105 anos de texto ilustrado”. Neste ensaio, o diretor afirma, logo no início, que continua a ter uma desconfortável sensação de que ainda não vimos nenhum cinema, pois “o que vimos foram só 105 anos de texto ilustrado” (2004, p. 11). A este argumento, o diretor acresce a afirmação de que “em todos os filmes a que assistimos vemos o diretor seguindo o texto, e, se tivermos sorte, criando imagens baseadas nele” (2007, p. 95).

Enquanto as outras tiranias estavam mais fortemente relacionadas ao dispositivo técnico que dá forma à linguagem cinematográfica, a tirania do texto, para o diretor, tem sua natureza em nossa educação formal, baseada na linguagem verbal e textual e,

conseqüentemente, em nossa forma predominante de se comunicar, por meio de palavras: “nossos sistemas educacionais se apóiam em ensinar o aprendizado das letras do alfabeto a crianças relutantes, e em seguida inculcar a necessidade de armazenar o entendimento acerca das palavras” (ibid., p. 95). Nem mesmo o cinema mudo prescindiu de palavras<sup>12</sup> para auxiliarem na compreensão das cenas ou apresentarem diálogos. Boa parte desta necessidade quanto ao uso da palavra está na constituição física do corpo do ser humano, que não permite o acesso direto às imagens que produzimos em nosso cérebro, mas sim às palavras que usamos para descrevê-las:

A natureza nos deu um aparelho fonador, por meio do qual podemos exteriorizar os conceitos que forjamos em nosso íntimo e pelo qual podemos também nos comunicar uns com os outros, mas não nos deu, desgraçadamente, um dispositivo de projeção incorporado ao nosso próprio corpo, para que pudéssemos botar para fora as imagens de nosso cinema interior. (MACHADO, 1997, p. 220-221)

Sem qualquer tipo de material ou dispositivo técnico em mãos, “dependemos quase sempre da palavra para traduzir e exteriorizar as paisagens do imaginário” (ibid., p. 221). Portanto, a imagem que provém do homem pressupõe o uso de dispositivos técnicos em sua criação e, para manipulá-los com o mínimo de eficiência, também precisamos educar as mãos e os sentidos. O sintoma, para Greenaway, de um cinema baseado em texto é justamente o foco da educação na palavra, e não na imagem: “temos olhos – conseguimos, realmente, enxergar sem treino? Só o fato de ter olhos quer dizer que conseguimos ver? E, se podemos ver, conseguimos projetar e comunicar o sentido àqueles que não tiveram nenhuma educação do olhar?” (GREENAWAY, 2007, p. 95).

Para o diretor, uma audiência educada pela e para a palavra demanda um cinema baseado em texto, que espelha nos filmes a estrutura dos romances do século XIX:

Temos melhores emulsões, equipamento mais eficiente e publicidade de melhor qualidade, mas a estrutura com começo, meio e fim, evoluindo de uma posição de comportamento para de uma de comportamento positivo no esquema da moralidade cristã em geral não mudou; a vingança ordenada e cumprida, a correção das más ações, a retribuição obtida, o sucesso recompensado, os inocentes exonerados, terminando com conclusões felizes – essas são as estruturas que se repetem incessantemente, e são estruturas previamente inventadas, empregadas e elaboradas no século 19 por gigantes da literatura, como Dickens, Balzac, Zola e Tolstói. (2007, p. 92)

---

<sup>12</sup> Podemos citar um caso brasileiro exemplar, o filme *Limite*, de Mário Peixoto. Apresentado na época (1931) como o primeiro filme brasileiro de “cinema puro”, a obra de vanguarda, ao longo de seus 120 minutos de duração, contou apenas com o uso de imagens, a não ser por um único letreiro ao final do filme, necessário para explicar algo que não foi possível apenas com imagens.

Apesar da aparente generalização de Greenaway ao atacar esse formato de cinema, ele se refere a um determinado tipo cinema que se baseou na estrutura citada acima, presente até hoje. É o modelo hegemônico propagado por Hollywood, que gera gigantescos lucros e movimenta a indústria cinematográfica. Mas este modelo não está baseado apenas na estruturação da história, ele também está enraizado na linguagem cinematográfica cujo crédito da criação é conferido à Griffith e que foi cristalizada a partir de obras como *O Nascimento de Uma Nação* e *Intolerância*. Trata-se de uma linguagem que possibilitou a linearização narrativa do filme, necessária para a “ilustração” dos textos, de forma a comunicar o sentido àqueles que não tiveram educação formal do olhar. Para Greenaway, a tirania do texto tem início quando da emergência desta linguagem: “às vezes, penso que realizadores como Griffith fizeram algo muito triste e prejudicial quando introduziram a narrativa no cinema” (MOURÃO, 2007b, p. 183).

Vamos entender um pouco melhor o que seria essa linearização do filme. Peguemos um exemplo utilizado por Arlindo Machado (1997, p. 101-102) para explicar esse processo, a segunda versão de *O Homem que Sabia Demais*, de Hitchcock. A seqüência escolhida é a do concerto no Albert Hall, onde se encontra um espião que é encarregado de matar um embaixador estrangeiro no momento exato do único toque de címbalos da partitura. Na sala também se encontra Jo, a esposa do doutor MacKenna, que sabia do plano do espião, mas não podia avisar as autoridades, uma vez que seu filho estava em poder dos conspiradores. Quando se aproxima o momento do toque dos címbalos, a mulher entra em crise e não sabe o que fazer. No momento do toque do instrumento, no auge da tensão, ela dá um grito de desespero. O grito assusta o espião, que por sua vez erra o alvo, acertando apenas o braço do embaixador. O episódio, de fato, ocorre simultaneamente, pois: “os instrumentos se chocam *ao mesmo tempo em que* a mulher grita, *ao mesmo tempo em que* o assassino atira e *ao mesmo tempo em que* o embaixador recebe a bala no braço” (ibid., p. 102). Se esta cena fosse filmada em um plano geral, captaria a simultaneidade das ações, porém a percepção da cena seria prejudicada. Quem prestar atenção no palco, não verá a mulher gritando, muito menos o efeito do grito na atenção do espião ou mesmo o embaixador sendo ferido no braço. Então, para mostrar a cena de modo a não deixar nenhuma lacuna, Hitchcock desmembrou-a em instantes sucessivos. Iniciou com um close da mulher gritando, depois o espião disparando a sua arma e perplexo com o erro em primeiro plano, seguido do percussionista batendo os címbalos e então o embaixador sendo ferido e o susto de sua

comitiva. É desta forma que a construção linear dos planos se aproxima da estrutura textual da construção de um relato, conforme observa Arlindo Machado (ibid., p. 102):

Mas está claro que isso que o cinema mostra como uma seqüência temporal na verdade é uma forma de descrever a simultaneidade, da mesma maneira como a linguagem verbal, para descrever o mesmo acontecimento, deve necessariamente linearizá-lo num sintagma (em linguagem verbal diríamos: “quando os címbalos soaram, a mulher gritou, fazendo com que o assassino errasse o alvo...”, ou seja, uma coisa de cada vez, desfiando-se numa seqüência, como um romance).

Por outro lado, mesmo tendo sido uma ação simultânea, há uma relação causal clara na cena, pois foi por causa do grito da mulher que o espião errou o alvo do disparo e por conta deste erro o embaixador não morreu. A ordem sintagmática, linear, da construção dos planos “é montada como as premissas e as conclusões de um teorema, a ordem dos fatores determinando o produto” (ibid., p. 103). É por meio desta lógica que pensamos; que normalmente interpretamos os fatos.

Se a tirania do texto tem sua raiz em nossa forma de pensar um filme, então a melhor maneira de concebê-lo não é por meio de palavras. Greenaway entende que “um objeto concebido e percebido por meio de palavras vai permanecer assim” (2004, p. 11) e que o “cinema não é o melhor veículo para contar histórias. É específico demais, deixa muito pouco espaço para a imaginação levantar vôo fora das indicações estritas do diretor” (ibid., p. 12). Para ele, o campo da narração é a literatura, é ela que potencializa a imaginação. A narração no cinema é apenas “a cola que usamos para manter ligado todo o aparato do cinema” (ibid., p. 12).

Esta questão se torna flagrante ao tomarmos como exemplo um dos principais cineastas na concepção de Greenaway, o russo Sergei Eisenstein. Declaradamente contra a montagem realizada pelo cinema clássico e de cunho narrativo, Eisenstein propõe a “montagem figurativa”, uma “montagem que segue o raciocínio, que compara e define significações claras” (XAVIER, 1984, p. 108). É interessante a inversão de valores, pois esta proposta de montagem procura um cinema que pensa, ao invés de um cinema que procura narrar fidedignamente:

Uma montagem que interrompe o fluxo de acontecimentos e marca a intervenção do sujeito do discurso através da inserção de planos que destroem a continuidade do espaço diegético, que se transforma em parte integrante da exposição de uma idéia. No seu cinema, a sucessão de eventos não obedece a uma estrita causalidade linear e não encontramos uma evolução dramática do tipo psicológico. Eisenstein prefere falar em “justaposição de planos”, ao invés de encadeamento. (ibid., p. 108)

Não é a narração que escraviza o cinema, mas sim o uso que se faz dela. A narrativa é muito maior do que o cinema e anterior à sua criação, pois “se refere tanto ao teatro, ao romance quanto simplesmente à conversa cotidiana: os sistemas de narração foram elaborados fora do cinema e bem antes de seu surgimento” (Aumont; et. al., 2005, p. 96). Portanto, não é a narrativa que está sendo posta em jogo, mas sim a utilização da narração literária para compor um filme; este sim é o foco principal do embate do cineasta. Para ele, é no processo tradutório que parte da concepção de um filme em direção à sua materialização em palavras por meio de um roteiro para depois filmá-lo e montá-lo, que se encontra o verdadeiro problema.

A sua proposta é eliminar os intermediários, ou seja, buscar a “indivisibilidade entre texto e imagem” (ibid., p. 16). Para tanto ele retoma as teorias de Eisenstein que relacionavam a montagem cinematográfica aos ideogramas orientais. Eisenstein defende que a escrita ideográfica oriental é “uma combinação de signos que, tomados isoladamente, correspondem a um determinado objeto ou fato, mas que, quando articulados em conjunto, produzem um conceito” (FECHINE, 2004, p. 129). Em outras palavras, imagens concretas podem, quando confrontadas, sugerir relações imateriais e abstratas, “irrepresentáveis por meio de uma configuração plástico-visual própria” (ibid.). Eisenstein explica melhor a questão:

A questão é que a cópula (talvez fosse melhor dizer a combinação) de dois hieróglifos da série mais simples deve ser considerada não como uma soma, mas como seu produto, isto é, como um valor de outra dimensão, outro grau; cada um, separadamente, corresponde a um objeto, a um fato, mas sua combinação corresponde a um conceito. De hieróglifos separados foi fundido – o ideograma. Pela combinação de duas “descrições” é obtida a representação de algo graficamente indescritível. Por exemplo, a imagem para água e a imagem para um olho significa “chorar”; a figura de uma orelha perto do desenho de uma porta = “ouvir”; Um cachorro + uma boca = latir; Uma boca + uma criança = gritar; Uma boa + um pássaro = cantar; Uma faca + um coração = tristeza, e assim por diante. (2002, p. 36)

É a partir de *A Tempestade*, mas principalmente em *O Livro de Cabeceira* e *The Tulse Luper Suitcases*, que Greenaway dá início a um uso mais elaborado dessa escrita ideográfica, criando assim filmes menos narrativos e mais discursivos e metafóricos, com o uso (e mesmo abuso) das sobreposições de imagens e textos sobre imagens, uma vez que a palavra é também, antes de qualquer coisa, uma imagem.

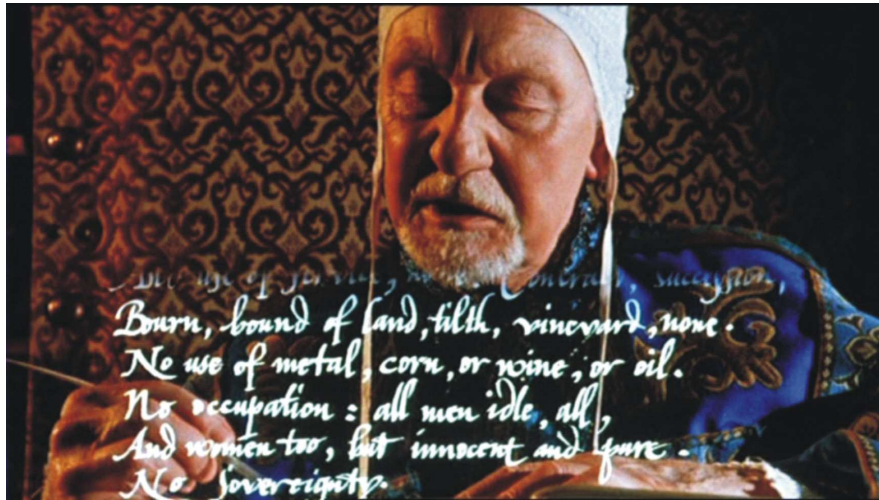


Figura 15. O texto enquanto imagem em A Última Tempestade.

Fazer uso de uma escrita que se aproxima da linguagem cinematográfica equivale a se tornar independente do indesejado intermediário. A possibilidade de se pensar e escrever em linguagem fílmica ao invés do texto tradicional é a grande questão que movimenta o percurso em busca da emancipação da tirania do texto. É uma busca por uma escrita-montagem, conforme Eisenstein propunha:

Mas isto é – montagem! Sim. É exatamente o que fazemos no cinema, combinando planos que são *descritivos*, isolados em significado, neutros em conteúdo – em contextos e séries *intelectuais*. Este é o meio e um método inevitável em qualquer exposição cinematográfica. E numa forma condensada e purificada, o ponto de partida do “cinema intelectual”. De um cinema que busque um laconismo máximo para a representação visual de conceitos abstratos. (ibid., p. 36)

Tal imagem que representa conceitos abstratos, como observa Ismail Xavier, é uma “unidade complexa”, pois ela é constituída “por uma unidade de planos montados de modo a ultrapassar o nível denotativo e propor uma significação, um valor específico para determinado momento, objeto ou personagem do filme” (1984, p. 109). Esta imagem não mostra, mas sim significa algo que não estava representado nas imagens particulares que a formaram.

Mas esta escrita fílmica seria quase uma utopia. Talvez o desenhista trabalhe diretamente com imagens para compor uma animação, mas isto é improvável. O texto enquanto intermediário do processo ainda é indispensável, principalmente em termos de produção dos filmes, uma vez que o roteiro “deve permitir ao produtor ter uma idéia exata sobre a oportunidade de financiar o filme e ao diretor de produção elaborar o plano de trabalho” (COSTA, 1987, p. 166). Mas o roteiro pode se adaptar mais à forma final do filme, como é o caso de *The Falls*. Nele, o roteiro é formatado como uma espécie de

catálogo das biografias dos personagens, organizadas por meio de verbetes e arquivadas em um enorme arquivo institucional (MACIEL, 2010, p. 62).

Outro exemplo pertinente são os manuais tomados como “bíblias”, utilizados nos seriados de televisão. São documentos que delineiam, com riqueza de detalhes, as características dos personagens, o seu comportamento, os cenários onde serão rodadas as cenas e demais informações pertinentes à produção. Estes documentos são seguidos à risca pelos roteiristas, pois esta é a garantia de que o seriado manterá a sua personalidade mesmo havendo troca de profissionais no meio do processo. Se transpusermos o uso da “bíblia” para o cinema, um projeto como *The Tulse Luper Suitcases* poderia prescindir de um roteiro linear e utilizar essa forma fragmentada, porém detalhada, de escrita por blocos de informação, como forma de descrever a complexidade do projeto. Além disso, o uso de ferramentas imagéticas como infográficos e outros tipos de esquemas visuais podem ser muito úteis para representar a complexidade de um projeto como este, possibilitando assim uma visão global do resultado esperado.

A emancipação viável da tirania do texto seria então a busca pelo equilíbrio da palavra como acessório ao discurso visual, e não como base do mesmo. A vitória sobre o texto seria a inversão de valores na hierarquia fílmica.

#### **2.1.4. O ator.**

O próprio Greenaway reconhece que a luta contra a tirania do ator não é tarefa tão popular. Trata-se de ir de encontro com a figura do ator no cinema, não simplesmente a sua presença como um dos elementos de um filme, mas sim o ator como ponto central de um filme, de onde todo o resto gira em torno. É o caso de filmes criados pensando na figura de um ator específico, como os filmes de ação de Sylvester Stallone (a tetralogia *Rambo*, para citar apenas um exemplo) e os filmes feitos para que Sharon Stone desfile a sua imagem de *femme fatale* (*Instinto Selvagem*). Nas palavras do cineasta: “tantos filmes são feitos para criar um espaço para a atuação de um ator ou atriz que parece que o cinema se resume a um veículo para sua exibição” (2007, p. 96). A tirania se debruça na inversão de papéis, de cinema de autor para cinema de ator.

É notório que o nome de um diretor consagrado, tanto quanto de atores igualmente famosos endossam um filme e “chamam” público, gerando bilheteria. Isto é normal em qualquer campo artístico, é o reconhecimento do trabalho por parte do público. Porém, levar esta lógica às últimas conseqüências resulta na homogeneização



das obras e alienação do público. A partir do momento em que filmes são criados com as características de um determinado ator, teremos verdadeiras franquias com estruturas iguais que variam apenas os cenários e personagens. Cria-se, portanto, uma fórmula, baseada em um modelo de sucesso entre o público, lógica esta de uma indústria altamente lucrativa que é Hollywood.

Abolir a figura do ator não é o foco de Greenaway. Não se trata de fazer cinema sem atores e relegá-los ao teatro, mas sim propor a sua presença de forma equilibrada com os demais elementos constituintes de um filme, conforme afirma:

Não estou defendendo um cinema onde não haja atores, onde a figura humana não seja por inferência o centro do nosso interesse, mas defendo que o ator tem de compartilhar o espaço cinemático com outras evidências do mundo de maneira vigorosa, tem de ser, em essência, uma figura na paisagem que possa permitir atenção para os espaços, idéias, inanimação, arquitetura, luz, cor e textura propriamente ditos. (ibid., p. 96)

O teatro é o local privilegiado do ator, onde detém supremacia sobre o espaço da representação e a atenção do espectador. Mas o cinema se emancipou do teatro, encontrou as suas próprias formas de construir um discurso. Portanto, o cinema “não deve ser uma espécie de teatro gravado, e o ator deve abrir mão de qualquer supremacia que, com todo o direito, acredita ter no teatro” (GREENAWAY, 2007, p. 96).

No cinema de Greenaway, os personagens detêm uma forte carga arquetípica e alegórica, e são instrumentos de enunciação do discurso do diretor. A récita, o monólogo ou o diálogo são recursos tipicamente teatrais para a construção do discurso dramático, e somando a isto a predileção do diretor por planos “teatrais”, por assim dizer – longos planos, fixos ou não, que privilegiam a atuação –, faz com que mais uma tensão apresente-se em campo. Há uma aproximação proposital do cinema ao teatro, mas, novamente, não por um disparate ou incongruência, e sim por conta da necessidade que o cineasta tem de criar um distanciamento entre obra e espectador:

“Quando os espectadores assistirem meus filmes, desejaria que o fizessem conscientes de que estão no cinema. É por isso que quero que os atores interpretem os seus papéis mantendo certa distância: distância do ator, distância do espectador” (GREENAWAY apud GOROSTIZA, 1995, P. 241).

Este distanciamento pode ser visto nas tomadas de câmera que o diretor costuma utilizar, que raramente são orientadas pelo ator. Também será difícil encontrarmos cenas que contam com diálogos montadas com o uso de técnicas como a de plano e contra-plano. O próprio Greenaway declarou, em conferência realizada em 2003, não utilizar estes mecanismos em seus filmes: “por exemplo, eu nunca usaria uma tomada sobre o

ombro em um diálogo, e pontos de vista são construídos de uma posição ideal da câmera, não do ponto de vista da personagem”.



**Figura 16.** Distanciamento, por meio de planos “teatrais”.

Por conta destas opções estéticas, o diretor prefere trabalhar com artistas provenientes do teatro e para os papéis de maior destaque, convida atores com certa bagagem, mas pouco conhecidos pelo público, justamente para que não criem uma identificação com eles. Por exemplo, o protagonista de *O Contrato do Desenhista*, Anthony Higgins, havia sido um dos antagonistas de *Indiana Jones e a Arca Perdida*, um filme popular, mas o papel desempenhado por ele nem tanto, e Andrea Ferreol, que faz o papel de Alba Bewick, amante dos gêmeos de *ZOO – Um Z e Dois Zeros*, tinha à época, como principal participação no currículo, a atuação em *A Comilança*, de Marco Ferreri.

Exceção à regra é Brian Dennehy, o arquiteto de *A Barriga do Arquiteto*, pois dois anos antes de trabalhar com Greenaway, ele já havia protagonizado uma produção de sucesso na década de 1980, intitulada *Cocoon*, assim como o caso de Helen Mirren, a esposa do ladrão em *O Cozinheiro, o Ladrão, Sua Mulher e o Amante*, cuja escolha para o papel se deu por conta de sua atuação em *Calígula*, filme polêmico de Tinto Brass.

Já em outras produções de Greenaway a regra permanece. No caso de *A Tempestade*, foi John Gielgud, que encarnou Próspero, quem elegeu à Greenaway como diretor (GOROZTIZA, 1995, p. 242). Ewan MacGregor, intérprete de Jerome, o tradutor e amante da protagonista de *O Livro de Cabeceira*, atuou, no mesmo ano, na produção que o levou a ser conhecido pelo grande público: *Trainspotting*. O viúvo de *Oito*

*Mulheres e meia* foi interpretado por John Standing, que havia atuado também em *O Homem Elefante*, de David Lynch, e na cinebiografia de Charles Chaplin. E finalmente, em *The Tulse Luper Suitcases*, são as atrizes Isabella Rossellini e Franka Potente, interpretando papéis coadjuvantes no filme, que carregam certo renome.

Na obra de Peter Greenaway, o ator é a manifestação física do arquétipo criado pelo diretor, por isso o interesse no distanciamento do público. Ao se identificar com o ator, o público carrega certos vícios, lembranças de alguma atuação de destaque, ou seja, imagens pré-concebidas e expectativas do que estará por vir. Há sempre personagens, conceitos e temas recorrentes em sua obra, mas nunca atores. O personagem, ou o arquétipo, está acima do ator. O que importa não é a figura em si do ator, mas sim a sua atuação, a performance de seu corpo, que será impressa na película e servirá de matéria-prima para posterior trabalho de composição com os demais elementos que formam a obra cinematográfica.



**Figura 17.** Isabella Rossellini em *The Tulse Luper Suitcases*.

## **2.2. Movimentos construtivos em *The Tulse Luper Suitcases*.**

As interdependências das tiranias ficam claras, e com elas, as escolhas formais do cineasta. Há um dispositivo técnico baseado em imagem que é a câmera (e seu oposto, o projetor) e um espaço definido por este dispositivo para a construção das imagens, ou seja, o quadro, mas ainda assim a montagem de um filme segue o encadeamento lógico da construção de um texto. O cineasta buscou emancipar-se da câmera com o uso de outros dispositivos técnicos para poder criar as suas imagens com maior liberdade e, na impossibilidade de descartar o enquadramento, amplificou-o, novamente com as possibilidades advindas das tecnologias digitais. E estas mesmas tecnologias permitiram-no trabalhar com maior eloquência uma montagem espacial, ideográfica, que por sua vez

quebra a linearidade imposta pelo texto – este, evocado pelos personagens, arquétipos manifestados pela performance dos atores.

Defendemos no primeiro capítulo desta dissertação que o projeto *The Tulse Luper Suitcases* é uma síntese<sup>13</sup> da obra do cineasta, ou até, podemos dizer que o formato do projeto é uma espécie de enciclopédia de sua própria obra. Não somente pelas metáforas que as maletas operam, pelos personagens reincidentes (Tulse Luper e Cissie Colpits) ou mesmo pelas indicações de outras obras do cineasta cuja autoria é creditada ao protagonista, mas principalmente pelo fato da obra extravasar os elementos construtivos e formais (estéticos) utilizados por Peter Greenaway ao longo de sua carreira.

Chamaremos então os elementos que compõem a obra de movimentos construtivos, pois considerando que toda a criação é um percurso no espaço e no tempo, vamos procurar reativar o movimento criativo do autor, reativar o movimento de sua rede. Ao optarmos pela crítica de processos como método de análise, procuramos tomar a obra pela sua dinâmica, não pelo seu estado dito acabado, estático: “nada é, mas está em movimento. A forma nominal associada a processos é o gerúndio” (SALLES, 2006, p. 36).

Os movimentos construtivos que abordaremos abaixo guiam o percurso poético de Peter Greenaway e podem ser encontrados por toda a sua obra. Porém, o projeto *The Tulse Luper Suitcases* fornece-nos um vasto e rico material para análise, como veremos no próximo item.

### **2.2.1. Sustentação da obra.**

Ao nos depararmos com uma obra tão vasta e multifacetada como o objeto deste estudo, surge a dúvida de como agrupar um material tão disperso e heterogêneo para realizar a análise. De fato, mesmo havendo dentro do próprio projeto algumas pistas sobre o processo criativo e das conexões entre os diferentes objetos que o constituem (sites, filmes, livros), a tarefa ainda se mostra complicada.

A solução que encontramos foi levantar alguns dos pontos de sustentação da obra, o que lhe há de comum, que lhe dê forma e lhe define, tanto em suas particularidades – as diferentes mídias utilizadas - quanto no resultado global – o projeto como um todo. Em

---

<sup>13</sup> Usamos aqui a palavra no sentido de condensação, de agrupamento e não de resultado, o que levaria a idéia de fim de um percurso, que não é o caso.

outras palavras, procuramos descobrir o denominador comum da obra, o seu “DNA”; a força que coordenou a criação e expansão do projeto para diferentes suportes, mas guardou uma unidade que o define. Procuramos, em suma, compreender como o todo se liga às partes, e vice-versa, operação esta que pode ser exemplificada pelo terceiro princípio da auto-organização, chamado de princípio “hologramático”<sup>14</sup>:

O princípio “hologramático” coloca em evidência esse aparente paradoxo dos sistemas complexos em que não somente a parte está no todo, mas em que o todo está inserido na parte. Desse modo, cada célula é uma parte de um todo – o organismo global -, mas o todo está na parte; a totalidade do patrimônio genético está presente em cada célula individual; a sociedade está presente em cada indivíduo enquanto todo através da sua linguagem, sua cultura, suas normas. (Morin; Le Moigne, 2000, p. 209-210)

A princípio a resposta pode parecer óbvia, pois fora respondida ainda no primeiro capítulo desta dissertação: a obra está sustentada pelo paradigma da enciclopédia. Mas a enciclopédia é apenas um modelo para se pensar e explicar algumas facetas da obra de Greenaway, portanto insuficiente para realizarmos a abordagem via processo criativo do diretor. Teremos de abstrair esse modelo/conceito enciclopédico em porções mais elementares.

Como vimos, a enciclopédia se manifesta, ao mesmo tempo, pelo desejo de alocação de todo o conhecimento do mundo em um determinado lugar e a organização deste mesmo mundo. Se antes utilizamos o modelo enciclopédico para explicar a obra como um todo, vamos desfragmentá-lo para abordarmos o processo criativo de Peter Greenaway.

Iniciemos retomando o conceito de que a criação é alimentada pela tensão de elementos opostos. No caso, havíamos citado que não há criação com liberdade total, pois “liberdade absoluta é desvinculada de uma intenção e, por conseqüência, não leva à ação” (SALLES, 1998, p. 221). A tensão entre liberdade e limite é que alimenta a criação, com a “liberdade significando possibilidade infinita e limite enfrentamento de leis” (ibid., p. 221). Buscamos explicitar nos itens anteriores deste capítulo como esta tensão se manifesta na obra de Peter Greenaway, as descobertas e os resultados que ela gerou por meio da dissecação do cinema e da busca pela emancipação das tiranias.

Mas há outra tensão em jogo, que movimenta o percurso criativo do diretor – e em especial o projeto *The Tulse Luper Suitcases* –, tensão esta entre dois elementos opostos

---

<sup>14</sup> Inspirado no holograma, onde cada ponto contém a quase totalidade da informação do objeto que ele representa.

que provém da estrutura enciclopédica: o acúmulo em contraponto à organização. O acúmulo pode se entendido como o desejo de guardar, colecionar, que por si só gera desordem, sobreposição de elementos de forma desconexa. Já a organização se propõe a relacionar este material acumulado por meio de regras rígidas e, portanto, arbitrárias. A relação de ambos os elementos é conflituosa e intrínseca, pois além de possuírem tendências antagônicas – desordem, entropia, em contrapartida à ordem, classificação, sistematização – uma realiza sua existência na outra. Uma relação simbiótica, assim como liberdade e limite.

No projeto *The Tulse Luper Suitcases*, essa tensão entre acúmulo e organização é a peça chave para entendermos o processo criativo da obra. São estes os elementos que a sustentam e a relação entre ambos funciona como o motor de sua criação. Retomando, o projeto tem por base 92 maletas em cujos interiores encontram-se objetos diversos. Tais objetos serviram de base para a reconstrução da vida do protagonista, documentos que comprovariam a sua existência, a qual, por meio da interpretação de especialistas, é reconstituída. Ou seja, estamos falando, em primeiro lugar, de uma organização de material encontrado ao redor do mundo, sem qualquer evidência de que haveria alguma seqüência ou outra regra que organizasse os elementos e desse-lhes sentido de antemão. As maletas foram simplesmente encontradas nos locais onde haviam sido descartadas e nada mais. Quem confere algum sentido a elas são os especialistas, que organizam todo o material encontrado e assim re-inventam a história de Tulse Luper. Ou melhor, como sabemos, inventam a história que Tulse Luper não pôde ter<sup>15</sup>.

Diferente da acumulação de conhecimentos proposta pelos enciclopedistas, que deveria se dar conforme os rigores da ciência, a praticada por Greenaway tem um caráter mais próximo ao da coleção. A distinção é apenas de ordem processual, uma vez que o ato de colecionar “empreende a luta contra a dispersão” (BENJAMIN apud MACIEL, 2010, p. 26), pois o colecionador, “ao registrar/catalogar as coisas, retira-as do estado dispersivo em que se encontram no mundo e as recontextualiza num outro espaço, regido por leis próprias” (MACIEL, 2010, p. 27).

Esta primeira instância do processo de acumulação e organização reflete uma das principais metáforas do projeto: não há história, há apenas historiadores. Esta frase que bombardeia o espectador ao longo dos três filmes, como se estive preparando-o para a

---

<sup>15</sup> Vale ressaltar o caráter subjetivo dos conteúdos das maletas, pois os significados estão fortemente relacionados a quem os interpreta. Somente a maleta de número 92 possui um conteúdo objetivo, que é o filme que documenta a morte do protagonista ainda na infância.

descoberta no final, explica em parte uma das posições do cineasta em relação ao projeto. Para ele, a história é um trabalho altamente subjetivo, onde a reconstrução do passado pode ser realizada de maneiras diversas. Apesar de o historiador se utilizar de documentos históricos como matéria-prima de seu labor, é ele quem propõe as relações entres estes documentos, impondo assim um ponto de vista pessoal do presente na construção de um passado. Em outras palavras, para Greenaway, não há verdade absoluta na história; ela é feita de possibilidades como demonstrado pelo cineasta em *Vertical Features Remake*, em que são apresentadas diferentes versões de um documentário realizado por Tulse Luper.

A história da vida do protagonista também é feita de possibilidades, porém conhecemos apenas uma delas assistindo aos três filmes que compõem o projeto. Neles, o conteúdo das malas foi organizado numa seqüência que permitiu apresentar-nos uma das histórias possíveis de terem ocorrido. Considerando que cada mala carrega consigo um fragmento da história do protagonista, algo como um micro-conto que narre a sua trajetória – a viagem ao deserto de Moab, a prisão pelos fascistas na Antuérpia, a prisão no castelo de Vaux, etc. – e recombina esses contos em uma seqüência linear que compõe a narrativa completa, o conjunto de histórias possíveis de serem contadas seria imenso, assim como é praticamente infinita a Biblioteca de Babel proposta por Jorge Luis Borges.

Partindo dessa qualidade potencial da obra trataremos da segunda instância do processo de acumulação e organização, agora com especial foco no aspecto construtivo da enciclopédia. Dissemos que ela é primordialmente uma forma de organizar o conhecimento, ou então uma forma de dar sentido a um mundo desorganizado aos nossos olhos. Esse sentido se dá pela imposição de uma regra organizadora, como um filtro, que compõe os elementos de forma a gerar um significado. Em suma, dar forma a um corpo, seja este material ou intelectual.

Como vimos no capítulo anterior, a regra primordial do projeto *The Tulse Luper Suitcases* é a mesma operada no filme *The Falls*, só que agora levada para além dos limites da cinematografia. Enquanto sistema de organização, o número 92 define a quantidade de malas, que por sua vez define a quantidade de conteúdos, que por sua vez define a quantidade de micro-histórias (eventos) e também a quantidade de personagens. Esta rígida organização permite a citada construção de uma infinidade de seqüências para a história de Tulse Luper e também a formação de matrizes geradoras de novas narrativas. Basta lembrar que se há 92 personagens e 92 micro-histórias para serem

encadeadas, é possível, seguindo a lógica organizatória, propor 92 narrativas diferentes para cada um desses personagens, recolocando-os em lugares e tempos diversos da história do protagonista. Ao multiplicarmos os 92 personagens às 92 “situações narrativas”, teremos possíveis 8.464 narrativas diferentes.

Estamos diante de uma regra gerativa, próxima dos moldes de um código generativo, utilizado em arte computacional. Porém esta regra não se configura como um algoritmo, já que não é um conjunto de instruções a serem seguidas. Ela funciona mais como um elemento organizador que proporciona o diálogo entre matrizes. Tais matrizes, definidas por Cecília Salles como “formas de armazenagem de dados” (2006, p. 125), se tornam geradoras a partir do momento em que são postas em relação, ou seja, “o poder gerativo dessas matrizes está exatamente nas operações de combinação” (ibid., p. 125). Pelo fato da obra ser modular, esta regra permite a combinação dos elementos em seu próprio interior, propiciando assim, a sua auto-geração.

É bom lembrar que na maioria das maletas encontram-se objetos, ou melhor, 92 objetos, o que permite, mais uma vez, gerar novos conteúdos a partir deles. Como que em um movimento de zoom, movendo-se pelo eixo da profundidade de campo, em analogia à linguagem cinematográfica, as histórias não precisam ficar restritas às maletas, mas podem evoluir para os seus conteúdos. Alguns destes conteúdos já existiam, como é o caso das maletas que se referem à própria obra do cineasta, mas há também maletas que trazem um universo novo em seu interior. A maleta número 46 contém 92 barras de ouro do holocausto, ouro este confiscado de famílias judias por nazistas. Cada barra tem uma marca própria estampada, o que permite que sejam rastreadas e que encontremos cada uma das famílias usurpadas e conheçamos a suas histórias. Imaginemos agora se cada conteúdo de cada maleta fosse formado por 92 elementos e cada um deles tivesse uma história ou se referisse a algo, haveria então mais 8.464 histórias ou conteúdos diversos: “há 92 filmes de longa-metragem dentro da maleta 46, e há outras 91 maletas, todas contendo grandes quantidades de gatilhos diversos para outras espécies de investigações múltiplas de estratégias narrativas” (GREENAWAY, p. 32).

A regra de estruturação da obra propõe não só organizar essa quantidade imensa de materiais, mas também é responsável pela sua multiplicação. Ao se sobrepôr às maletas, esta regra organiza seus elementos de forma matricial, propondo novas combinações que culminarão em uma diversidade de conteúdos. Retomando, há uma matriz de 92 maletas e 92 personagens que, quando postos em relação, podem gerar 8.464 histórias diferentes, todas encadeadas de alguma maneira. Esta matriz geradora de



conteúdos não está limitada a nenhum meio material, ou seja, ela é realizada no nível conceitual, conferido assim liberdade para que o autor trabalhe com os suportes midiáticos que preferir.

O encadeamento dos conteúdos permite que a obra se expanda sem perder a suas características, pois todas as manifestações partilham da mesma estrutura e conteúdo (o princípio hologramático). Mesmo havendo apenas um filme sobre uma das famílias que tiveram suas barras de ouro confiscadas, filme este que não conta com a figura de Tulse Luper, é possível creditar esta manifestação ao projeto, pelo fato deste filme estar ligado à maleta 46.

Devemos ressaltar então que a raiz do projeto não são os filmes, mas sim as maletas, delas é que surgem as demais manifestações e são elas que refletem o caráter modular da obra, que por sua vez permite sua multiplicidade. A capacidade de combinar os elementos de formas diversas se dá porque, enquanto coleção, as maletas são regidas “por princípios mais espaciais que temporais, podendo se circunscrever à caixa, ao álbum, ao armário e à serialidade das gavetas” (MACIEL, 2010, p. 27). Diferente do cinema que, invariavelmente, é organizado pelo eixo do tempo, as maletas podem obter as diferentes configurações citadas acima. Mas, por outro lado, elas por si só não são capazes de reconstruir a vida de Tulse Luper, ou mesmo de construir o discurso operado no projeto. É necessário então o uso das linguagens que outros meios proporcionam. Nas maletas está contida apenas a matéria-prima conceitual a ser manipulada por Greenaway. Estamos falando, portanto, do material acumulado pelo diretor para então ser organizado. Este material em “estado bruto” fica exposto ao público, sem organização prévia entre si, e por isto mesmo pode ser visto e experimentado com certa liberdade de interpretação.

Ao fazerem parte da coleção de Tulse Luper, a função das maletas “deixa de ser a restauração de um contexto de origem, para ser a criação de um novo contexto, por processo de deslocamento” (ibid., p. 27). E é justamente por ter realizado este deslocamento do contexto original dos objetos para o contexto simbólico da vida do protagonista que, em analogia ao cinema, o diretor consegue propor tanto o “quadro” quanto o “extra-quadro” da obra. Considerando como o “quadro” da obra o contexto simbólico das maletas, teremos o conjunto de todas as possíveis histórias que poderemos construir a respeito de Tulse Luper e os demais personagens, porém este será o limite de combinações da coleção. Mas como todo quadro possui um extra-quadro, a coleção ainda guarda a sua dimensão material, por assim dizer, que remete o objeto ao seu contexto original, resultando assim nas metáforas e referências ao mundo, à história, às demais

obras do cineasta, etc. Este “extra-quadro” existe em potência, pronto para ser materializado. No cinema, ele surge por meio dos movimentos de câmera ou deslocamentos do ponto de vista (encadeamento de diferentes ângulos de tomadas). Já na base do projeto *The Tulse Luper Suitcases*, é ele quem permite a realização de obras que remetem para além da coleção, como o livro e o site *Gold*.

### Capítulo 3: Por uma estética contemporânea



### 3. Da convergência à expansão dos meios.

Com o advento das mídias digitais é comum falar na convergência dos meios. Capazes de emular as demais tecnologias, com o computador e demais dispositivos eletrônicos podemos produzir e reproduzir músicas, fotografias, filmes, vídeos, animações e textos. Mas não se trata de um privilégio especialmente das tecnologias digitais, pois a história da evolução das tecnologias da comunicação não é linear. Podemos dizer que se trata de uma rede evolutiva, onde os diferentes meios passam por interpenetrações e mesclas, culminando em hibridizações.

Como já citado no capítulo anterior, a imagem cinematográfica carrega uma herança que vêm da pintura renascentista e passa pela fotografia. Não é possível pensar o cinema sem pensar a fotografia, tecnológica e esteticamente. Características são compartilhadas, sem ameaçar as especificidades de cada arte ou meio. Porém, chega um momento em que a convergência dos meios e dos modos de produção introduzidos pelas tecnologias não permite mais pensarmos em meios distintos:

Em lugar de pensar os meios individualmente, o que começa a interessar agora são as passagens que se operam entre a fotografia, o cinema, o vídeo e as mídias digitais. Essas passagens permitem compreender melhor as tensões e as ambigüidades que se operam hoje entre o movimento e a imobilidade (há também movimento na fotografia, assim como há filmes feitos exclusivamente de fotos fixas), entre o analógico e o digital, o figurativo e o abstrato, o atual e virtual. (MACHADO, 2007a, p. 69)

Tomando o cinema pelo conceito mais geral de imagem em movimento, podemos dizer que já foi teatro de sombras, lanterna mágica, cronofotografia e outras técnicas que surgiram em épocas diversas, antes da cristalização da tecnologia da câmera analógica de arrasto mecânico e a película fotossensível. E o cinema precedeu a televisão, o vídeo e a multimídia (computador), fazendo parte desta rede evolutiva dos meios e de suas linguagens.

Como Arlindo Machado (2008, p. 65) sinaliza, Richard Wagner, no século XIX, considerava a ópera a obra de arte total (*Gesamtkunstwerk*), ou melhor, a síntese de todas as artes. Na primeira metade do século XX, Eisenstein, outro artista com características multimídia, corrigiu Wagner, dizendo que a ópera já não era mais a síntese de todas as artes, mas sim o cinema. Por sua vez, Greenaway corrigiu Eisenstein, afirmando que a televisão era, então, a síntese de todas as artes e mídias, pois continha, inclusive, o próprio cinema. Seguindo esta lógica das atualizações tecnológicas, chegamos ao computador e às mídias digitais, que acabam por convergir todas as demais. Porém, como

é novamente sinalizado por Arlindo Machado (2008, p. 66), “não importa se a síntese de todas as artes estaria na ópera, no cinema, na televisão ou nos meios digitais. O problema é que estamos ainda pensando a *Gesamtkunstwerk* nos limites específicos de uma única arte ou de uma única mídia”.

O computador permite tratar em seu interior diferentes conteúdos separadamente. Podemos abrir janelas e programas diferentes para consumirmos, gerenciarmos ou manipularmos conteúdos midiáticos diversos como textos, imagens, vídeos, músicas, programas de rádio e de televisão. Esta eficiente máquina de processamento de informações se tornou uma ferramenta poderosa para a hibridização das mídias ao sintetizá-las, porém as obras não precisam ser delimitadas apenas ao seu ponto de convergência.

Mesmo suavizando fronteiras entre as mídias, o computador acaba sendo um novo limite, uma convergência destas. Por um lado ele possibilita a concatenação de linguagens diferentes, como observa Greenaway: “The Tulse Luper Suitcases é uma ambiciosa tentativa de entrar inteiramente na era digital [...] É uma tentativa de fazer um ajuntamento de todas as linguagens de hoje, colocá-las uma ao lado da outra e fazê-las conversar” (apud MACIEL, 2010, p. 64). Mas por outro, ele acaba formatando uma linguagem própria, tornando-se uma especialidade.

Dado o projeto The Tulse Luper Suitcases ter “um traço explícito de ubiquidade, por buscar ocupar, simultaneamente, o maior número de espaços artísticos e midiáticos disponíveis na contemporaneidade” (MACIEL, 2010, p. 64), ele parece materializar essa condição de convergência das mídias sem um ponto central, já que nos deparamos com um cinema que vai além do próprio cinema – e dos demais meios que o integram, como a televisão e o computador –, atravessa-o, em linguagem e dispositivo, pois está nas ruas, nos teatros, nos espaços expositivos e na internet. O projeto já não pertence mais somente ao cinema, ou seja, a um *media specific*, ele se encontra no patamar de obras *cross-media*, termo este usado no sentido de que estas obras “atravessam todos os meios de expressão artística, mas sem se limitar a eles” (MACHADO, 2008, p. 66).

O que ocorre em nosso objeto de estudo seria uma espécie de inversão da idéia de convergência, não a contraposição total, mas sim uma descentralização das convergências nas passagens entre as mídias, uma forma de “convergência descentrada”, que não conta com um ponto comum para sustentá-las, como, por exemplo, o computador. Como vimos, a sustentação da obra é de base conceitual, não material. Ela é construída pela

linguagem e não pela conexão física dos dispositivos utilizados. As passagens são operadas na e pela expansão dos meios manipulados por Greenaway.

Fruto do amadurecimento das tecnologias digitais, a expansão dos meios utilizados em obras ficcionais possibilitou o surgimento das chamadas narrativas transmidiáticas. Verdadeiras obras *cross-media*, a maioria, de forte apelo comercial, utilizam-se de videogames, eventos, animações e demais produtos audiovisuais e da internet para aumentar a possibilidade de imersão dos espectadores nas narrativas apresentadas. O filme *Matrix* foi o pioneiro neste tipo de narrativa, ao utilizar curtas-metragens de animação e um jogo para computador que forneciam uma série de informações que não seriam abordadas nos três filmes. Outro exemplo, de maior repercussão, é o seriado *Lost*, que se utilizou maciçamente da internet e eventos de cultura pop nos Estados Unidos para, além de fornecer informações extras que não apareceriam nos episódios, propor uma espécie de jogo aos aficionados pela série, propondo que a ilha onde os protagonistas se encontravam era verdadeira.

Apesar de caber à obra, evitamos utilizar o termo transmidiático para definir o projeto *The Tulse Luper Suitcases* pois acreditamos que as questões trabalhadas por Greenaway estão vinculadas a processos anteriores à emergência desta prática pela indústria do entretenimento. Não se trata do projeto ser de cunho artístico em detrimento ao apelo comercial citado acima, pois há muitas aproximações nos resultados obtidos. A questão está debruçada nos processos criativos do cineasta – nosso interesse primeiro –, recorrentes em sua obra e sublinhados em nosso objeto de estudo, que remetem à estrutura enciclopédica e à figura topológica da rede, capazes de fornecer as respostas as quais estamos procurando.

A profusão de meios utilizados por Greenaway, à semelhança do mapa descrito por Borges criado para cobrir todo o território de um reino, procura estender-se pela superfície da história de Tulse Luper, quiçá para tentar dar conta de um século complexo, marcado por intensas mudanças de paradigmas. Esta enciclopédia pessoal, que procura ordenar uma época tão conturbada, teve de contar com elementos diversos e dispersos para abranger o estudo de todo o material arquivado.

### **3.1. Multiplicidade: múltiplas linearidades possíveis.**

Começamos definindo a multiplicidade da qual iremos falar. Ítalo Calvino a reconhecia como uma das principais características artísticas que seriam preservadas na

virada do milênio. Sua preocupação estava mais voltada ao romance contemporâneo como enciclopédia, mas a sua definição de multiplicidade é esclarecedora e cabe ao campo geral das artes e das comunicações: é a “rede de conexões entre os fatos, entre as pessoas, entre as coisas do mundo” (2006, p. 121).

Muitos escritores buscaram representar a multiplicidade na literatura e na poesia. De caráter enciclopédico, escritores como Dante, Mallarmé, Borges, Joyce, Cortázar e o próprio Calvino procuraram trabalhar em suas obras, cada qual à sua maneira, as questões que envolvem a multiplicidade. Cortázar, por exemplo, deu forma, dentro do próprio formato do livro, às possibilidades combinatórias do texto (como é o caso do livro *O Jogo da Amarelinha*). Dante se utilizou de figuras topológicas organizadas para organizar matematicamente os cantos, numa obra de caráter extremamente visual (MACIEL, 2010, p. 44-45). Borges cria seus labirintos infinitos da biblioteca de Babel a partir da combinação de todos os elementos existentes na sintaxe lingüística, ou então labirintos temporais (*O Jardim de Veredas que se Bifurcam*), sobrepondo camadas de espaço em tempos diferentes. Joyce também trabalha com os labirintos, mais especificamente os oníricos. Calvino também propõe histórias dentro de histórias que acabam se confundindo e se relacionando, compondo assim árvores de possibilidades<sup>16</sup> que não necessariamente encontram um final definido (*Se Um Viajante Numa Noite de Inverno*). Porém, temos em Mallarmé um caso muito interessante, especialmente se tomarmos a obra *O Lance de Dados*, um poema que busca quebrar a estrutura tradicional da escrita, como observa Arlindo Machado:

[...] esse poema-constelação que nega qualquer fatalidade estrutural do projeto de escritura e que, malgrado ainda suportado por um instrumento linear e hierarquizante como o livro, logra reinterpretar sob novos parâmetros a gramática, a sintaxe, a disposição gráfica, o sentido e a própria razão de ser do poema. (1993, p. 166)

Talvez este poema seja o mais próximo que o poeta chegou do seu “livro total”, uma espécie de livro que exista em potência e tenha a capacidade de materializar uma infinidade de poemas:

O sonho de Mallarmé, perseguido durante toda a sua vida, era dar forma a um livro integral, um livro múltiplo que já contivesse potencialmente todos os livros possíveis; ou talvez uma máquina poética, que fizesse proliferar poemas inumeráveis; ou ainda um gerador de textos, impulsionado por um movimento próprio, no qual palavras e frases pudessem emergir, aglutinar-se, combinar-se

---

<sup>16</sup> Histórias que partem de um tronco comum e vão se bifurcando, como os galhos de uma árvore.

em arranjos precisos, para depois desfazer-se, atomizar-se em busca de novas combinações. (MACHADO, 1993, p. 165)



Figura 18. O poema Um Lance de Dados, de Mallarmé.

Este livro era materialmente impossível de ser criado na época em que viveu o poeta, pois a tecnologia não permitia a mecânica combinatória que geraria os textos diversos, sem que houvesse alguma relação pré-estabelecida que se impusesse sobre os resultados. Para que este livro funcionasse, ele deveria ser “estruturado como um objeto tridimensional, em que a coordenada de profundidade funcionaria como eixo do paradigma, estoque potencial de palavras ou frases que se poderiam permutar durante o ato de realização do poema” (ibid., p. 166). Porém, a computação trouxe a solução tecnológica para este projeto de Mallarmé, o hipertexto. Se o texto, desde a invenção da escrita, é realizado de forma linear, ou seja, uma sucessão de caracteres num suporte plano, com o hipertexto ele ganha a terceira dimensão necessária para viabilizar o projeto. Aproveitando a arquitetura não-linear das memórias dos computadores, os hipertextos ganham uma estrutura dinâmica e tornam-se manipuláveis por parte de seus leitores. Levando a questão ao limite, “o hipertexto seria algo assim como um texto escrito no eixo do paradigma, ou seja, um texto que já traz dentro de si várias outras possibilidades de leitura e diante do qual se pode escolher dentre várias alternativas de atualização” (ibid., p. 186).

O hipertexto acabou se tornando uma forma de pensar, e seu dispositivo, o ferramental de base para os sistemas digitais que utilizamos atualmente. Se o livro, antes



de mais nada, era uma forma de fixação de conhecimento e de expressão da humanidade (MACHADO, 1997, p. 176), o hipertexto é a forma atual com a qual gravamos os nossos conhecimentos e nos expressamos. Com ele somos capazes de operar as redes de conexões as quais Calvino se refere.

Consideremos os seres, os fatos e as coisas do mundo como sendo o eixo paradigmático citado acima. A estrutura hipertextual é capaz colocar estes elementos em relação, um procedimento essencialmente dinâmico, propondo modelos manipuláveis e não necessariamente decisivos: “o modelo já não se encontra inscrito no papel, este suporte inerte, mas roda em um computador. É dessa forma que os modelos são continuamente corrigidos e aperfeiçoados ao longo das simulações. Um modelo raramente é definitivo” (LÉVY apud MACHADO, 1997, p. 181).

Porém, vale lembrar que tal estrutura maleável gera diferentes obras no eixo sintagmático, ou seja, criam textos lineares. Somos capazes de representar e captar as relações entre os elementos, mas a “leitura” dessas relações ainda se dá de forma linear. Como comentamos no item anterior, o percurso pela galáxia de elementos se dá por meio de percursos lineares, guiado por escolhas pessoais. O ser humano não tem a faculdade da onisciência, muito menos da ubiqüidade.

Ao falar do escritor Carlos Emílio Gadda, Calvino atenta para o fato de que tanto em seus textos breves quanto nos episódios de seus romances, “cada objeto mínimo é visto como o centro de uma rede de relações de que o escritor não consegue se esquivar, multiplicando os detalhes a ponto de suas descrições e divagações se tornarem infinitas” (2006, p. 122). Estamos inseridos numa rede de relações aparentemente infinitas que é a realidade, e os discursos que tentam abarcá-la, mesmo partindo de uma singularidade, desenrolam-se a perder de vista. Calvino continua: “de qualquer ponto que parta, seu discurso se alarga de modo a compreender horizontes sempre mais vastos, e se pudesse desenvolver-se em todas as direções acabaria por abraçar o universo inteiro” (ibid., 122). Ele cita um exemplo de como essa operação se materializa na obra do escritor:

O melhor exemplo dessa rede que se propaga a partir de cada um dos objetos é o episódio do encontro da jóia roubada no capítulo 9 de *Quer pasticciaccio brutto de via Merulana*. Relações de cada pedra preciosa com sua história geológica, sua composição química, referências históricas e artísticas, com todas as destinações possíveis e as associações de imagens que essas suscitem. (ibid., p. 122-123)

O processo utilizado pelo escritor é muito próximo do que Peter Greenaway propõe com o projeto *The Tulse Luper Suitcases*. Os elementos no interior das maletas

remetem a outras histórias, a fatos históricos, etc. Os papéis de parede manchados de sangue, arquivados na maleta de número 20, nos levam ao episódio de seu espancamento por outro personagem, o que nos remeteria ao motivo do espancamento e à história desse mesmo personagem, que acabaria por nos levar ao deserto de Moab e assim por diante, para não citar o exemplo das 92 barras de ouro, que por sua vez remetem a 92 histórias de famílias judias usurpadas pelo governo nazista. O processo seria praticamente infinito.

Com o projeto, Greenaway criou a sua versão do livro com qual Mallarmé sonhava. Não uma máquina em si, mas sim uma estrutura maquínica, por assim dizer, que permite a proliferação de narrativas, discursos, imagens, etc. O cineasta propôs um modelo a ser manipulado tanto pelo computador como também pela diversidade de mídias que convivem na contemporaneidade. Não há uma solução final para a saga de *Tulse Luper*, mas sim uma série de possibilidades espalhadas por uma infinidade de caminhos a serem percorridos.

### **3.2. Aproximações processuais com as mídias digitais.**

No capítulo anterior procuramos demonstrar qual a sustentação do projeto *The Tulse Luper Suitcases* e no início deste frisamos que tal sustentação não se dá por conta da convergência das mídias. Porém, dizer que as formas expressivas permitidas pela tecnologia digital, bem como que as mudanças comportamentais dela advindas não influenciaram o processo criativo do diretor seria um disparate. Antes do que demonstrar o uso da tecnologia na confecção de partes do projeto (filmes, jogo, sites), o que mais nos interessa é flagrar o uso da linguagem cara à era digital na criação do objeto deste estudo.

Começemos por uma característica importante, entendida por Lev Manovich como um dos cinco princípios das mídias digitais, a modularidade. Segundo o autor, podemos chamá-la também de “estrutura fractal das novas mídias” (2001, p. 30), tendo em vista que o fractal mantém a sua estrutura mesmo em escalas diferentes. Este conceito se assemelha muito ao princípio hologramático, citado no capítulo anterior, em que a parte está presente no todo e vice-versa, entretanto, guarda uma particularidade: neste caso, o fragmento se acopla a outros, formando algo maior que, no entanto, mantém a sua independência. Um típico caso são os sites na internet, que contam com diversos elementos interconectados, como vídeos, textos, imagens, botões, links e músicas, os quais formam assim a página em questão, ao mesmo tempo em que preservam o seu formato original.

A relação deste princípio com o projeto *The Tulse Luper Suitcases* é evidente, uma vez que já fora citado na análise do final do capítulo anterior. A estrutura de base da obra, ou seja, as maletas, são módulos flexíveis à construção de diferentes arranjos que culminaram, por exemplo, nos três longas metragens. Durante a performance de VJing realizada por Greenaway, a modularidade se torna facilmente visível. Ao manipular, de forma não-linear, diversos fragmentos do filme, o cineasta propõe novos encadeamentos para as micro-narrativas relacionadas às maletas. Vale lembrar que cinema também possui uma estrutura modular, já que materialmente é feito de fotogramas e sua unidade sintática é o plano.

Outro aspecto da modularidade pode ser flagrado no projeto – aspecto este possibilitado pelo uso da tecnologia digital. Raymond Bellour (apud MACHADO, 1997, p. 209) percebe uma mudança comportamental e epistemológica na recepção de filmes, por conta do advento do aparelho de videocassete. O processo de recepção de filmes passa a se assemelhar à leitura de um livro, pois a “visualização passa a ser agora um ato solitário, o filme pode ser interrompido a qualquer momento, seja para repetir algum trecho, seja para continuar a “leitura” num outro momento” (ibid., p. 209). De posse então do aparelho de DVD, podemos selecionar capítulos, ou seja, realizamos saltos dentro da linha do tempo do filme, não mais tendo que “correr” por ela, como no videocassete. Considerando que nos filmes as maletas são capítulos diferentes, poderíamos realizar saltos entre eles, perfazendo assim um percurso pessoal de leitura.

A modularidade também nos leva à multiplicidade, que se materializa em diferentes âmbitos, tanto na obra quanto nas mídias digitais. Começemos pelas janelas. A proposta de utilizar janelas se abrindo no interior do quadro está em pleno diálogo com as interfaces computacionais de nosso cotidiano digital. Movidos pela possibilidade de realizar tarefas de forma quase que simultânea, abrimos um punhado de janelas ao mesmo tempo, programas que nos permitem ouvir música, ver vídeos, editar um texto ou enviar mensagens para amigos. Esta quase-simultaneidade quebra com a linearidade, pois o espaço digital propõe uma estrutura paratática, onde acessamos e produzimos dados diversos na ordem que quisermos.



**Figura 19.** Interface digital baseada em janelas.

Os quadros múltiplos também criam uma situação de excesso, pois essas múltiplas janelas tornam o espaço da tela um espaço híbrido, onde dados de diferentes naturezas compartilham a atenção do usuário. Múltiplas informações ocupando o mesmo espaço, como Arlindo Machado observa:

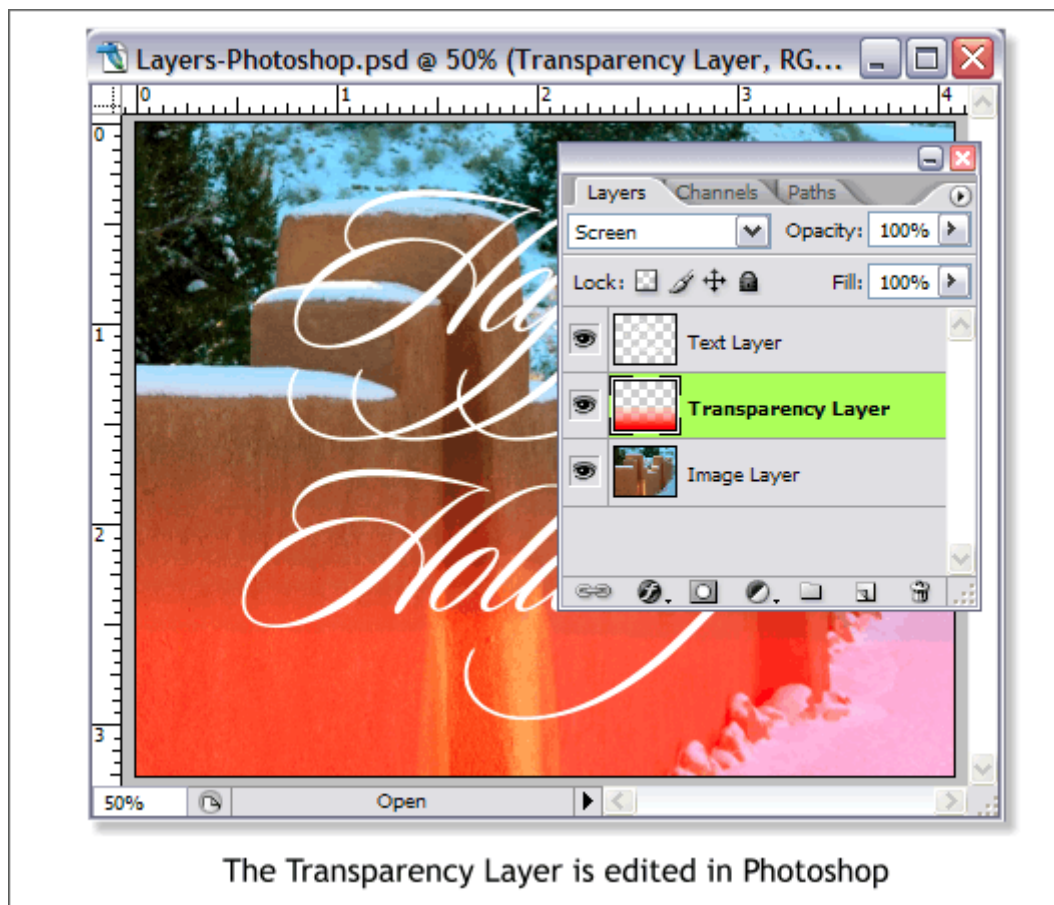
Essa espécie de escrita múltipla, em que texto, vozes, ruídos e imagens simultâneas se combinam e se entrecrocaram para compor um tecido de rara complexidade, constitui a própria evidência estrutural daquilo que modernamente nós convençamos chamar de uma estética da saturação, do *excesso* (a máxima concentração de informação num mínimo de espaço-tempo) e também da *instabilidade* (ausência quase absoluta de qualquer integridade estrutural ou de qualquer sistematização temática ou estilística). (2007a, p. 74)

A estética do excesso tem relação direta com a obra de Greenaway por conta de sua predileção pelo barroco. Mas trazendo a discussão para a contemporaneidade, a palavra multiplicidade é a que melhor descreve tal qualidade. O excesso aparece em nosso objeto de estudo, como vimos, especialmente enquanto ato enciclopédico de acúmulo e organização de materiais e conhecimentos. A própria necessidade de trabalhar com a exposição das maletas, buscando sair da bidimensionalidade e do olhar dirigido à tela para um espaço que circunde o espectador, parece-nos remeter à complexidade da realidade em que estamos imersos:

O mundo é visto e representado como uma trama de relações de uma complexidade inextricável, em que cada instante está marcado pela presença simultânea de elementos os mais heterogêneos, e tudo isso ocorre num

movimento vertiginoso, que torna mutantes e escorregadios todos os eventos, todos os contextos, todas as operações. (MACHADO, 2007a, p. 74)

Assim como no ambiente multitarefa do computador, o espectador tem à sua frente uma obra de acesso e consumo não-linear, ou seja, que está organizada em um espaço politópico (ibid., p.76), desfragmentado e híbrido. O espaço politópico do computador acumula as janelas abertas em camadas, propondo assim uma tridimensionalidade da informação. O uso de camadas é comum também em softwares gráficos, onde diferentes fragmentos da peça gráfica se encontram em suas respectivas camadas para facilitar o trabalho de criação, caso seja necessária apenas a manipulação de determinado detalhe. Assim, retornamos à linguagem da colagem, já citada no primeiro capítulo, pois ela “contém, simultaneamente, diferentes camadas de imagem e gera um conteúdo diferente da soma de seus componentes” (GUARALDO, 2007, p. 79).



**Figura 20.** Estrutura de camadas do Photoshop, famoso programa para tratamento de imagem.

Esta aproximação com a colagem é interessante, pois ela manifesta uma das questões primordiais que estamos trabalhando neste item, a ruptura da linearidade pela criação de um espaço paratático baseado em acúmulo e organização, assim como se dá nas mídias digitais. Como observa Laís Guaraldo (ibid., p. 79): “a ruptura de natureza

sintática é também uma ruptura de ordem semântica. Elementos de natureza distinta se encontram e podem construir um significado de comunhão ou conflito (como propunha Eisenstein)”.

O processo de colagem nas mídias digitais se dá justamente pela tridimensionalidade das informações, ou seja, a metáfora de que há uma camada sobre a outra, manipuláveis pelo usuário. É assim no interior dos programas gráficos, bem como com os diferentes programas que deixamos à nossa disposição. Mas há também outra dimensão desta discussão, com o advento da rede mundial de computadores interligados entre si, ou seja, a internet, a tridimensionalidade do espaço informacional ganhou proporções homéricas. Estamos falando de um espaço que está além do computador do usuário, onde ele encontra milhares de conteúdos diferentes, organizados de forma fragmentada e acessados por um programa específico, conhecido como navegador. Uma nova camada posicionada no espaço politópico do computador, porém, com uma extensão muito maior.

Neste espaço virtual, um mundo de possibilidades se apresenta a cada camada acessada. Diferentes conteúdos podem ser acessados de dentro do próprio computador e outros milhares a partir da internet, formando assim uma galáxia digital. Galáxia esta que apresenta um espaço experimentado como infinito e que, assim como o universo, se expande a cada dia. Por mais que os limites deste espaço sejam conhecidos, assim como quando sabemos o tamanho de uma enciclopédia antes de partirmos para a aventura que é a sua leitura, uma vez mergulhados neste mar de informações, perdemos a referência e ficamos ao sabor da maré de links que nos remetem sempre a outros sites.

Como o espaço da internet já não é mais determinado, como na área de trabalho do computador, a linguagem das janelas amontoadas em camadas se esvazia. Na internet, as camadas são substituídas pelos links, que funcionam como cola entre as diferentes páginas, organizando esse espaço paratático por excelência. A semântica, então, fica a cargo do navegante, que deixa um rastro linear atrás de si.

A organização do projeto *The Tulse Luper Suitcases* é semelhante à organização do espaço nas mídias digitais. O projeto trabalha com três níveis. O primeiro diz respeito ao espaço paratático do quadro trabalhado por Greenaway nos filmes (como visto no capítulo 2), que fragmentam o olhar proposto pela perspectiva linear por meio de janelas que se abrem, propondo as camadas sobrepostas da área de trabalho do computador. O segundo é relativo à necessidade do diretor em repensar o espaço projetivo, levando-o a tirar o público das salas de cinema e colocá-los a circundar a performance – e suas

variadas telas espalhadas pelo espaço –, bem como a exposição das maletas. Ambas passam a fragmentação do olhar ao corpo, por assim dizer, propondo que os espectadores naveguem pelos espaços propostos. O terceiro espaço, mais geral, é a topografia da obra como um todo, que permite a navegação plena do usuário por todas as informações em seus respectivos espaços. Este terceiro nível é a analogia total com a área de trabalho do computador, onde é possível ler livros, jogar videogames, assistir filmes, etc., os mesmos elementos que constituem a obra.

O espectador não vai encontrar links onde possa clicar para acessar algum material sobre Tulse Luper, salvo no jogo on-line e nos sites. Mas a idéia de link, dessa cola que permite a junção entre diferentes montantes de informação ou mídias, é a raiz do projeto. Como já vimos, as maletas funcionam como metáforas e referências a momentos históricos, outros trabalhos do diretor ou então conhecimentos diversos, ou seja, uma coleção de saberes arquivados. Estes saberes se referem sempre a algo além deles, dialogam com o mundo à sua volta, indicam direções a serem seguidas caso o espectador queira se aprofundar. Se houver interesse em saber mais sobre as barras de ouro roubadas, o espectador pode buscar o livro e acessar o respectivo site para ler as histórias, entrar no videogame e encarar o desafio referente a esta maleta, assistir ao respectivo fragmento do filme para saber qual foi a interpretação dos especialistas ou então, buscar mais informações no site do projeto.

Assim como numa enciclopédia, na internet ou na hipermídia, o espectador/usuário tem liberdade para realizar entradas não-lineares na obra. Não é obrigatório assistir aos filmes antes de jogar o videogame ou visitar a exposição. Assim como ocorreu aqui no Brasil, o público teve acesso à performance do diretor antes mesmo dos filmes serem exibidos pelo festival Vídeo Brasil. São fragmentos distintos, independentes, mas que ao mesmo tempo se relacionam (estão “linkados”) com o todo. Dentro do jogo, há alguma hierarquia imposta, porém há liberdade na escolha das maletas para iniciá-lo. O jogador não é obrigado a abrir as maletas na mesma seqüência do filme, reforçando que a construção realizada neste foi apenas uma entre tantas outras possíveis. Mesmo os filmes, radicalizando a idéia, podem ser vistos de forma não-linear. Apesar de haver certa linearidade em sua construção, ela não é sustentada por relações de causa e efeito que afetariam o seu entendimento caso fossem desconhecidas<sup>17</sup>. A linearidade dos

---

<sup>17</sup> Como no caso do filme de Hitchcock, citado no capítulo dois. Se não soubéssemos que o filho da mulher tinha sido raptado, a sua omissão às autoridades em relação ao eminente assassinato não faria sentido.

filmes funciona como um encadeamento das maletas e as relações causais foram construídas pelos especialistas, mas o fato de o protagonista ter sido preso na Antuérpia não tem relação direta com a sua prisão no deserto de Moab. Claro, personagens são retomados ao longo dos longas, mas eles o são como uma constelação de arquétipos em torno do protagonista, mais um inventário arquivado em suas maletas.

Esperamos que a nossa abordagem tenha demonstrado com certa eficiência as correspondências que a estrutura da obra mantém com as linguagens digitais, como que buscando uma aproximação estética com os novos meios. Para o cineasta, a morte do cinema deveria se dar em prol do renascimento da fênix, um cinema em pleno diálogo com as novas expressividades e comportamentos que estão emergindo desde o final do século XX.

### **3.3. Da enciclopédia ao banco de dados.**

O desejo enciclopédico do ser humano pode ser visto como um desejo de convergência. Como vimos, o projeto da enciclopédia pretendia colocar todo o conhecimento do mundo em um mesmo lugar. Textos, desenhos, gravuras e pinturas forma utilizados como ferramenta para codificar todo o conhecimento, configurando assim, um projeto multimídia para a época.

A literatura era outra forma de lidar com o conhecimento, buscando representar o mundo por meio de narrativas que dessem sentido aos acontecimentos e à realidade a princípio desconexa. Ela confere uma estrutura linear e causal à realidade desconexa, não obstante ela restaura o movimento e temporalidade do mundo<sup>18</sup>. O cinema, como já discutido, se apropriou da estrutura narrativa da literatura, configurando-se como mais uma forma de acesso ao conhecimento, mas que é potencializada pelas suas características audiovisuais. Como Peter Greenaway afirma (2007, p. 91): “Mallermé sugeriu que o mundo foi criado para ser colocado em um livro. Ele poderia dizer hoje que o mundo foi criado para ser colocado em um filme”.

Com a emergência e amadurecimento do computador, o conceito de multimídia se eleva, englobando além de texto e imagens estáticas, som e imagens em movimento de

---

<sup>18</sup> Em seu livro “Comunidades Imaginadas”, Benedict Anderson discute a importância da literatura na construção da consciência histórica e da noção de nação.



diferentes naturezas. Por meio desta convergência de mídias possibilitada pelo computador, passamos a presenciar a digitalização de acervos de museus e bibliotecas e a acessá-los a partir de nossa própria máquina. Este acúmulo de conhecimento no formato de informações digitais nos leva a crer que estamos vivendo numa era do banco de dados, por assim dizer, já que “ao mesmo tempo, o banco de dados computacional se tornou uma nova metáfora que usamos para conceber a memória cultural individual e coletiva, uma coleção de documentos ou objetos, e outros fenômenos e experiências” (MANOVICH, 2001, p. 214). O autor parte do princípio de que “depois da novela, e subseqüentemente o cinema, que privilegiaram a narrativa como a forma-chave da expressão cultural da idade moderna, a era do computador introduz o seu correlato – o banco de dados” (MANOVICH, 2001, p. 218). O banco de dados seria a nova forma simbólica de lidar com a informação, o conhecimento e mesmo a realidade.

Um banco de dados, para a informática, é “uma coleção estruturada de dados” (ibid.). As informações guardadas são organizadas para que sejam procuradas com maior velocidade e recuperadas por um computador. Portanto, um banco de dados é “nada mais do que uma simples coleção de itens” (ibid., p. 218), de onde o seu usuário pode realizar uma série de operações, como vê-lo, navegá-lo e realizar pesquisas nele.

Uma característica importante desta coleção é que ela pode ser acessada a partir de qualquer ponto de forma não-linear, assim como a enciclopédia. Qualquer item deste banco de dados pode ser acessado por meio de mecanismos de busca ou navegação – como barras de pesquisa e menus de seleção – sem a necessidade de uma hierarquia estruturante. Fica flagrante então, que o banco de dados é a manifestação contemporânea da enciclopédia e mesmo do hipertexto, pois se utiliza do potencial de convergência midiática do computador.

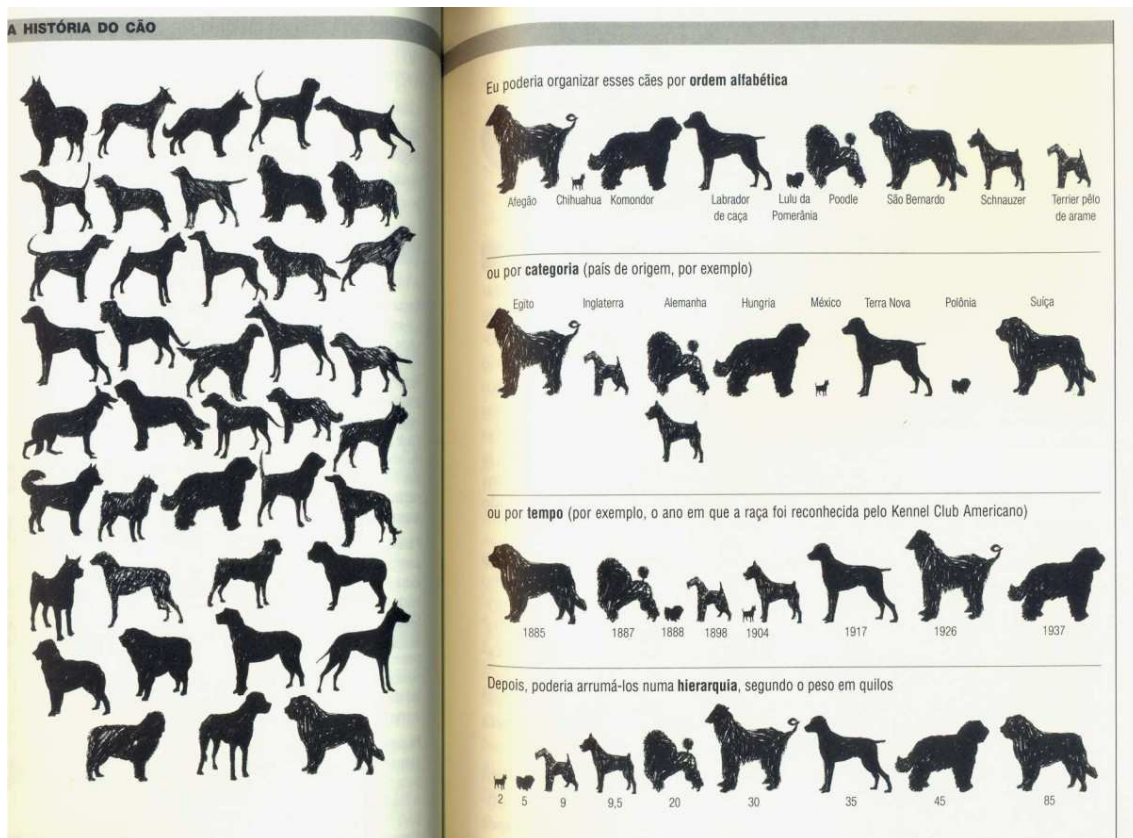
O segundo aspecto importante em relação ao banco de dados é a questão da espacialidade. Como vimos no final do segundo capítulo, uma coleção se organiza espacialmente, podendo sofrer uma série de arranjos definidos pelo colecionador. Trata-se de um amontoado de objetos, ou melhor, itens, que possuem regras taxonômicas que não privilegiam uma organização hierárquica. Se não há uma hierarquia clara, não há seqüência de acesso à coleção. O ambiente multitarefa do computador é por si só um banco de dados, pois permite que visualizemos e manipulemos uma série de itens diferentes, com certa liberdade de escolha. Assim como a internet, com suas páginas repletas de coleções de informações (textos, imagens, vídeos, músicas) e elementos de interação (botões, links, etc.). Mas apesar de o conceito e conseqüentemente o termo

terem adquirido popularidade com o desenvolvimento da computação, o banco de dados pode ser encontrado ainda na era do livro e da fotografia analógica. Um álbum de fotos, por exemplo, é um exemplo de banco de dados analógico. Trata-se de uma coleção de fotos, fixadas num suporte, uma espécie de livro (um espaço bidimensional), que pode ser facilmente acessada a qualquer momento e de forma não-linear.

O terceiro aspecto a ser levado em conta é a forma inacabada de um banco de dados. Como toda coleção, ele pode sofrer alterações devido a acréscimos ou decréscimos de itens em seu interior. Assim como a enciclopédia, que permite a entrada de novos tomos, novos itens podem ser anexados à coleção original por meio da classificação (como nome, natureza ou “endereço”) e da implementação de relações com outros elementos (links, por exemplo). Sem contar o estabelecimento de novas ligações entre os elementos de um mesmo banco de dados, como é o caso da internet, onde em uma mesma página podem surgir novos links para páginas já existentes e que sejam de interesse dos que navegam pela rede.

Todo banco de dados necessita de um algoritmo para que se torne dinâmico. A estrutura de um banco de dados em si é estática, ela necessita de um algoritmo que a processe e a coloque em ação, possibilitando assim que o banco de dados se torne um modelo, conforme o conceito discutido. Em outras palavras, o algoritmo é a interface que permite o acesso e a manipulação dos itens do banco de dados.

A coleção e sua interface são elementos diferentes, porém possuem uma relação simbiótica. A coleção de dados sempre terá ao menos uma interface, podendo este número se estender inúmeras vezes, o que fará com que esta coleção seja apresentada de formas diferentes a quem acessá-la. Para simplificar a questão, utilizemos um exemplo muito ilustrativo, retirado de um livro sobre design da informação. A figura abaixo demonstra, do lado esquerdo, uma coleção de cachorros diferentes entre si, e do lado direito, diferentes maneiras encadeá-los, de acordo com o estabelecimento de critérios (ordem alfabética, peso, raça, etc.):



**Figura 21.** Coleção x encadeamento.

As diversas regras possíveis de ordenação linear dos cachorros seriam as interfaces, os algoritmos da coleção. Claro que esta questão ganha complexidade quando partimos para as mídias eletrônicas, como uma página da internet. Nela encontramos uma série de dados (itens), que são organizados e apresentados ao navegante por meio do uso de linguagens de programação que possibilitam a criação de uma interface interativa de cunho visual.

Após este panorama, tomemos o banco de dados como metáfora para estudarmos a sua especificidade no âmbito do cinema e, principalmente, do projeto *The Tulse Luper Suitcases*. Fica flagrante o casamento do banco de dados como figura topológica de base para estudar as obras de Greenaway. Listas, coleções, arquivos, enciclopédias, são todas figuras estruturais que se encontram em suas obras e, ao mesmo tempo, estão sob o guarda-chuva do conceito de banco de dados. A narrativa tradicional como forma única é substituída pelas múltiplas narrativas possíveis dentro do banco de dados, como vimos nos itens anteriores.

Inverter os pesos na relação entre o banco de dados e a narrativa não é suprimir a segunda, mas sim entendê-la como englobada pelo primeiro. Tradicionalmente, no

cinema são criados bancos de dados para cada filme, porém o resultado considerado final é uma construção a partir deste banco, como explica Lev Manovich:

Podemos pensar de todo material acumulado durante uma filmagem como uma forma de banco de dados, especialmente visto que o planejamento de filmagem não segue a narrativa do filme, mas é determinado pela logística da produção. Durante a edição, o editor constrói a narrativa do filme a partir deste banco de dados, criando uma única trajetória através do espaço conceitual de todos os possíveis filmes que poderiam ter sido construídos. (2001, p. 237)

Podemos considerar então a narrativa como a interface do banco de dados. É ela quem ativa esse banco de dados, ela é uma construção das relações possíveis entre os itens da coleção. E como dissemos acima, pode haver mais de uma interface para a mesma coleção, tantas quantas forem possíveis de serem construídas, assim como no livro imaginado por Mallarmé e materializado em parte pelo hipertexto.

Insistimos no caráter paratático do espaço digital e da coleção justamente por serem mais explícitos do que a ordenação sintagmática dos elementos. A cultura contemporânea, impregnada pelo computador, opera uma inversão entre as dimensões do paradigma e do sintagma. Tradicionalmente, “o banco de dados de coisas com as quais a narrativa é construída, (o paradigma) é implícito; enquanto a narrativa atualizada (o sintagma) é explícita” (ibid., p. 231). Já no campo das mídias digitais, ao “banco de dados (paradigma) é dada existência material, enquanto a narrativa (sintagma) é desmaterializada” (ibid.). Um site, por exemplo, é feito a partir de um banco de dados que compreende cores, formas, botões, links, textos, imagens, objetos em 3D, etc. A interface deste site seria a própria relação a ser estabelecida entre os elementos, que não serão colocados num eixo linear, mas sim contarão com uma organização espacial.

A questão acima, apesar de valorosa, não pode ser de todo adotada no âmbito deste trabalho. O nosso objeto de estudo como um todo, apesar das aproximações, não pode ser definido como uma obra digital e, portanto, tal inversão não se manifesta de forma tão abrupta. Greenaway busca, dentro do próprio cinema, como vimos, uma linguagem de caráter paratático por meio da aproximação à linguagem videográfica, o que permite uma montagem no interior do próprio quadro e o uso exaustivo de sobreposição de elementos visuais na tela. Mas ainda sim há um encadeamento linear dos elementos, materializando assim o eixo sintagmático, mesmo que não na forma de uma narrativa tradicional. Não há, decerto, uma inversão, mas sim um equilíbrio entre estrutura e dinâmica, como se o cineasta quisesse conciliar banco de dados e formas

narrativas. A solução seriam os sistemas que o cineasta utiliza para organizar os filmes. Conforme o fragmento de um texto de sua autoria, publicado por David Pascoe:

Se um sistema numérico, alfabético de codificação por cores é empregado, ele é feito deliberadamente como um dispositivo, uma construção, para contrariar, diluir, aumentar ou complementar o impregnado e obsessivo cinema, interessado em tramas, na narrativa, na "agora eu vou contar-lhes uma história" escola de cinema. (apud MANOVICH, 2001, p. 238)

Como já vimos, Greenaway possui alguns sistemas de organização, como as letras do alfabeto (*ZOO*), mapas (*Walk Through H*), cores (*O Cozinheiro...*) e principalmente números (*Afogando em Número, A Última Tempestade, 8 ½ Mulheres, Tulse Luper Suitcases*). Tais sistemas de classificação privilegiam a criação de listas, que por sua vez são a base para o inventário e o catálogo, podendo ainda “ser considerada o ponto de partida para a configuração da ordem enciclopédica” (MACIEL, 2010, p. 28). Apesar de serem sequenciais, as listas não delimitam um sentido único, podendo ser lidas em diferentes direções e contam também com um grau de descontinuidade, que se dá “na falta de um fluxo discursivo, na falta de conectivos entre os itens” (ibid., 29). Listas, inventários e catálogos também são maleáveis, abertas a alterações, uma vez que a “sua flexibilidade permite a inserção e subtração de elementos na relação que a constituiu, sem que isso prejudique sua estrutura” (ibid., p. 29), assemelhando-se assim aos bancos de dados.

A estrutura imposta pela rigidez dos sistemas numéricos, como é o caso de nosso objeto, assim como nas listas, atua como ordenador do banco de dados, convencendo o expectador de que ele está assistindo a uma narrativa. Uma seqüência numérica, com um mínimo de ordenação (crescente ou decrescente), por menor que seja, indica a existência de uma instância narrativa, como observa Lev Manovich (2001, p. 238): “se os elementos existirem em uma dimensão específica (como o tempo de um filme ou uma lista numa página), eles estarão inevitavelmente ordenados”. Portanto, os sistemas de organização são a interface dos bancos de dados dos filmes do cineasta.

Apenas em alguns filmes de Peter Greenaway a instância paradigmática é mais evidente do que a sintagmática, ressaltando assim o caráter multiplicador do banco de dados. É o caso de *The Falls, A Tempestade, O Livro de Cabeceira e The Tulse Luper Suitcases*. Estes filmes são construídos claramente por coleções, respectivamente, de pessoas cujos sobrenomes iniciam com “Fall”, dos livros da biblioteca de Próspero, de livros escritos nos corpos dos amantes e de objetos encontrados ao redor do mundo. Os quatro filmes têm estrutura semelhante e potencial para se tornarem banco de dados

puros, já que são organizados por meio da lógica das coleções, porém, só o objeto deste estudo alcançou, de fato, tal condição, pois “o único jeito de se criar um banco de dados puro é distribuindo os seus elementos no espaço” (MANOVICH, 2001, p. 238), ou seja, sem haver alguma instância organizadora clara. Manovich se refere às exposições que Greenaway realizou, em especial *100 Objetos para Representar o Mundo*, onde os objetos estão espalhados pelo espaço expositivo, sem uma ordenação clara. Porém, ele lembra também que esta exposição contou com uma ópera de mesmo nome, onde o narrador usa os objetos para apresentar o mundo a Adão e Eva, criando assim um encadeamento para tais elementos. Neste projeto encontramos o banco de dados e a narrativa convivendo juntos, mas claro, em manifestações separadas.

O projeto *The Tulse Luper Suitcases* supera esta lógica de separação do banco de dados e manifestações lineares. O projeto como um todo já é um banco de dados, porque possui as características necessárias para tanto. A obra permite entradas não-lineares por parte do espectador/navegante, sem perda de significado, pois não possui um centro, um elemento essencial que se não for conhecido do público, colocará em risco o entendimento da obra. Claro, quem se dispuser e tiver a oportunidade de assistir a todos os filmes, visitar a exposição, acessar todos os sites, vencer os desafios do jogo, ler os livros e assistir à performance, terá uma visão global da obra. Mas nada impede que o espectador veja simplesmente a exposição e leia o livro *Gold*, ou então visite os sites e o jogo. Assim como um historiador, ele construirá a sua visão sobre a obra, quiçá sobre a vida de Tulse Luper. Parte da interface deste banco de dados é construída pelo espectador, que ao navegar por entre os diversos itens, constrói a sua própria narrativa.

A questão da espacialidade da obra já foi tratada, mas apenas para reforçar, vamos retomá-la rapidamente. A não-linearidade dos elementos se dá principalmente porque eles se encontram dispersos. Por conta de sua característica *cross-media*, a obra se encontra difusa, formando uma rede de mídias e espaços interconectados. A obra é sustentada justamente pela coleção de malas e seus respectivos objetos, coleção esta regida por princípios espaciais.

Já a terceira característica de um banco de dados se manifesta de forma bem interessante no projeto *The Tulse Luper Suitcases*. A característica diz respeito ao inacabamento do banco de dados, pois este está sujeito a constantes atualizações. A obra foi pensada pelo diretor para sofrer tais atualizações, tanto por parte dele e de sua equipe quanto por parte do público. Casos flagrantes são as páginas de internet criadas pelos fãs, cada qual para uma mala diferente, navegáveis por qualquer pessoa e que participaram

de um concurso cujo resultado pode ser visto no site do diretor<sup>19</sup>. Temos de considerar também os casos onde a obra é usada como matéria-prima para a realização de outra, como no caso da performer Thais Almeida Prado, que realizou sua performance durante a exposição das maletas em São Paulo em que fazia parte da maleta de número 40, intitulada “A Adormecida”. Podemos levar em conta também, que as performances do diretor ainda estão sendo realizadas pelo mundo afora e que cada qual é realizada de forma diferente, não apenas pelo caráter efêmero da performance, mas também porque depende do espaço onde é realizada e da quantidade e disposição de telas de projeção utilizadas.

Temos também o caso do site do projeto<sup>20</sup>, que além de todo o material a seu respeito arquivado, previu também um blog, a ser atualizado pelos “arquivistas” da equipe responsável pelo sistema. E no site do jogo, podemos acompanhar a viagem de um suposto ganhador de um concurso, que recebeu como prêmio refazer a viagem de Tulse Luper, e postou os resultados no blog do site. Ademais, a estrutura da obra permite ainda uma série de outras manifestações que ainda não foram produzidas, e por questões materiais, talvez nem sejam.

O banco de dados aparece em *The Tulse Luper Suitcases* como a superação da lógica dual que dá sustentação à obra – discutida no capítulo anterior –, pois, por si só, é uma coleção estruturada de elementos. Diferente da enciclopédia, ele se apresenta claramente como uma coleção, a acumulação e organização subjetiva de elementos como forma de representação, no caso, do mundo. Enquanto na enciclopédia a intenção é o acúmulo objetivo de conhecimentos, o banco de dados enquanto forma simbólica aplicada ao estudo de objetos culturais, assume a subjetividade que há em qualquer coleção – relembrando que “não existe história, existem apenas historiadores”. E o cineasta coloca o espectador no papel do historiador, fazendo com que ele monte a sua própria narrativa, ou seja, sua visão da história a partir dos fatos que lhe são apresentados.

Pelo fato da obra, enquanto banco de dados, já possuir em seu interior a estrutura que organiza os elementos – a “forma narrativa” com a qual Greenaway costuma trabalhar –, a relação conflituosa entre as duas formas de acesso aos dados é esvaziada. Na obra, o banco de dados engloba a narrativa, fazendo dela mais um de seus elementos

---

<sup>19</sup> Tanto os sites vencedores quanto outros produzidos podem ser acessados por meio do site: <http://petergreenaway.org.uk/tulse.htm>.

<sup>20</sup> O site do projeto pode ser acessado pelo endereço <http://www.tulselupernetnetwork.com/basis.html>.

constituintes e absorvendo também, nesta mesma coleção, as narrativas em potencial que podem ser criadas a partir de novas relações ou caminhos percorridos por entre os itens. Não é só uma questão de o sintagma estar constituído em potência no paradigma, mas sim de que o paradigma da obra está materialmente presente para o espectador, juntamente com os sintagmas construídos pelo diretor (os filmes e os livros). O principal ativador deste paradigma é o próprio espectador e não necessariamente o autor.

Uma vez que a obra se tornou uma estrutura globalizante, não convém sustentar, no âmbito desta dissertação, as relações dicotômicas entre sintagma e paradigma que opõe o banco de dados e a narrativa. A estrutura matricial que possibilita à obra, por meio de relações internas, multiplicar-se, aliada às características de não-linearidade, espacialidade e mutabilidade discutidas acima, faz com que retomemos as tramas de outra figura simbólica. Esta espécie de banco de dados total que é o projeto *The Tulse Luper Suitcases*, em alusão à obra de arte total buscada por Wagner, se confunde com o fenômeno topológico da rede.

Não se trata de propor uma nova substituição de termos e figuras topológicas, mas sim de reconhecer que por trás dos modelos discutidos, se encontra o conceito de rede que lhe dá sustentação. A proposta é aliar o conceito de banco de dados ao de rede, já popularizado pelo advento da internet. Um grande banco de dados interligado em rede com as demais referências externas à obra, às quais ela remete, da mesma forma como percebeu Calvino, a respeito da obra de Gadda.

O banco de dados por si mesmo é uma coleção estruturada que, a princípio, não possui comunicação (ou relação) com o que está além dele. Ele possui, sim, entradas e saídas que permitem as atualizações, mas se estas vias não forem conectadas a outros bancos, a coleção fica isolada. A rede vem para conectar os dados de diferentes bancos e colocá-los em relação, assim como ocorre com as várias páginas que se encontram pela internet. Bancos de dados menores, formando estruturas maiores e mais complexas, e operando um fenômeno emergencial.

É justamente isso o que ocorre em nosso objeto de estudo. O banco de dados formado essencialmente pelos objetos no interior das maletas remete a outros elementos e indicam direções para além deles, possibilitando assim construir uma rede muito maior do que as relações internas permitiriam. Materialmente, estamos falando do livro e do site *Gold*, cujas narrativas vão além da história de Tulse Luper, da performance que deu vida à garota adormecida da mala de número 40, das maletas cujos conteúdos são metáforas para momentos históricos do século XX ou então se referem às outras obras do diretor.



Os objetos de um banco de dados ou enciclopédia, claro, se referem a algo que estão além deles, porém as relações possíveis são apenas internas, entre os elementos que constituem a coleção e não com os elementos a que se referem. O salto se dá de um elemento a outro e o limite de saltos é determinado pelo tamanho da coleção. Ao conectar o banco de dados da vida de Tulse Luper com a rede de fenômenos existentes no mundo (históricos, econômicos, sociais, geográficos, etc.), Greenaway expandiu o seu panorama, diluindo mais uma vez os limites, mas agora da coleção como um todo, permitindo que o tamanho do mapa se confunda com o tamanho do território a que se refere.

## Considerações Finais

Maria Esther Maciel inicia o seu livro “As Ironias da Ordem” com um ensaio a respeito dos limites dos sistemas de classificação e do que é inclassificável, que para ela significa “o que não pode ser inserido dentro de uma classe ou categoria, o que não pode ser definido nem qualificado com precisão” (2010, p. 14). Pode ser entendido também como algo estranho ou extraordinário. Por outro lado, o inclassificável “poderia também ser associado à idéia de ubiqüidade” (op. cit., p. 15). Aquilo que pode ser inserido em diversas categorias é, ao mesmo tempo, inclassificável.

Como é o caso do ornitorrinco, animal que possui ao mesmo tempo as características de um peixe, um pássaro e de um quadrúpede (op. cit. 18). No momento de sua descoberta, este animal se tornou um desafio à zoologia e seus respectivos sistemas de classificação. Ocorreu conosco algo correlato. Ao nos depararmos com o projeto *The Tulse Luper Suitcases*, um misto de fascínio e vertigem tomou conta do desejo de tomá-lo como objeto desta pesquisa. A primeira questão foi, obviamente, “por onde começar”?

Desafiando os limites das áreas específicas do conhecimento humano, a obra de Peter Greenaway procura restabelecer os diálogos entre as formas expressivas que convivem no meio-ambiente cultural contemporâneo. Não há interface que seja globalizante o suficiente para abarcar este banco de dados de expressividades, todas tomariam o partido de alguma especialidade, seja o cinema, as artes plásticas, as mídias digitais, etc., buscando assim classificá-lo de acordo com sua taxonomia. Foi necessária então uma interface multidisciplinar, uma abordagem que tomou o objeto pela sua rede de relações internas e externas, que procurou acessar a obra para poder entendê-la, sem delimitar as veredas a serem percorridas.

A crítica de processos nos permitiu realizar uma leitura que colocou em diálogo diversas teorias e estudos, logrando êxito à confecção de uma dissertação tão inclassificável quanto seu objeto. Não se trata de um trabalho especificamente sobre cinema, nem sobre mídias digitais, mas sim sobre questões que dizem respeito a ambas. Também não houve espaço para dicotomias perniciosas. Procuramos trabalhar com a lógica não-linear da rede, que não permite linhas divisórias, mas sim privilegia a relação.

A espinha dorsal da pesquisa utilizou-se da crítica de processos enquanto metodologia de trabalho e o uso de figuras topológicas que auxiliaram na organização do trabalho e serviram de base para as análises realizadas. Labirinto, enciclopédia, coleção e

banco de dados são figuras poderosas e de extrema importância para a concretização do estudo, porém, não possuem o mesmo potencial que a rede. Por mais que beirem ao infinito, todas possuem limites bem definidos, enquanto a rede é indefinida e fugidia por natureza, pois ela é intermediária entre “uma racionalidade formalizada e a incerteza do caos” (MUSSO, 2004, p. 31). Em outras palavras, o conceito de rede possibilitou a aproximação da teoria com a complexidade de nosso objeto de estudo.

Enquanto obra materializada, o projeto *The Tulse Luper Suitcases* é finito e obedece aos critérios da enciclopédia e do banco de dados, porém o seu verdadeiro potencial está no conceito do projeto e é nele que a figura da rede se aplica de fato, já que, retomando a citação de Pierre Musso, a rede pode ser definida como “uma estrutura de interconexão instável, composta de elementos em interação, e cuja variabilidade obedece a alguma regra de funcionamento” (ibid.). Dissecando a proposição, fica flagrante a isomorfia entre os objetos. A rede é formada por elementos (nós) conectados entre si por caminhos (ligações) que desenham um conjunto instável e definido por um espaço de três dimensões. E este conjunto agrega em sua estrutura a própria dinâmica gerativa, que obedece a alguma regra de funcionamento.

A pesquisa possibilitou também a identificação de linguagens que dialogam entre si em seus respectivos campos e são potencializadas quando retomadas em outros meios. Podemos afirmar que tratamos de duas linguagens que surgiram nas artes plásticas, mas cujos potenciais expressivos são recorrentes nos meios de comunicação de predominância visual. Estamos falando da pintura e da colagem. Ambas as linguagens estão presentes na fotografia, no cinema, no vídeo e nas mídias digitais, cabendo aos criadores a predileção pelo uso de uma das duas. Mesmo que a imagem mimética, realista, tenha se tornado a tônica na fotografia e no cinema, a fotomontagem e as propostas de montagem vertical de Eisenstein (e as experiências de Vertov) buscaram as potencialidades expressivas da colagem nestes meios. E o mesmo ocorre com o vídeo e as mídias digitais. Apesar de quebrar com a profundidade de campo, câmeras de vídeo são utilizadas para produção de filmes narrativos e a forte presença das interfaces em 3 dimensões nos computadores, indica a contaminação de um modelo pictórico na estética do bando de dados. Como formas simbólicas, a colagem se aproxima do eixo paradigmático e a pintura, em especial a figurativa com base na perspectiva linear, do eixo do sintagma.

No caso de Greenaway, especialmente em nosso objeto de estudo, ambas as linguagens foram absorvidas pelo cinema. Percebemos que a imagem digital pode ser manipulada feito uma pintura, que ao invés de pincéis e tintas, utiliza o mouse e os pixels,

mas também são constituídas de camadas sobrepostas, manipuladas em separado. O projeto se comporta como a imagem digital, pois é, ao mesmo, tempo colagem e pintura, paradigma e sintagma. Como o hipertexto, a sua estrutura descentralizada e modular permite que o espectador crie os seus próprios arranjos, sua própria versão da história. Estrutura e dinâmica, banco de dados e narrativa, simultaneamente.

Uma nova classificação deve ser desenvolvida para lidar com obras que compartilhem deste paradigma existente em *The Tulse Luper Suitcases*. Não nos coube tal tarefa. Nosso interesse estava na dissecação deste ornitorrinco e não em enquadrá-lo em regras taxonômicas. Portanto, esta obra híbrida permanece indefinida. Convencionou-se chamá-la de *cross-media* ou *trans-mídia*, mas tais classificações ainda permanecem aquém de seu potencial. Talvez seja por conta de a criatividade estar situada justamente entre a racionalidade formalizada e a incerteza do caos, desafiando assim a nossa faculdade crítica. A definição de um novo nome ou classificação se desvaloriza diante da necessidade de se buscar novas abordagens críticas para projetos artísticos desta natureza.

## Referências bibliográfias

ARAÚJO, Marcelo Carrard. **O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante** : Peter Greenaway e os caminhos da fabula neobarroca. São Paulo: Educ, 2003.

ARRIOLA, Magali. “Cinema e pintura: ubiqüidades e artifícios”. In. MACIEL, Maria Esther (org.). **O cinema enciclopédico de Peter Greenaway**. São Paulo: Unimarco, 2004.

AUMONT, Jacques. **A Estética do Filme**. Campinas: Papirus, 2005.

\_\_\_\_\_. **O olho interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens: foto, cinema, vídeo**. Campinas: Papirus, 1997.

BENTES, Ivana. “Greenaway, a estilização do caos”. In. MACIEL, Maria Esther (org.). **O cinema enciclopédico de Peter Greenaway**. São Paulo: Unimarco, 2004.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: MIT, 2000.

BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

BURCH, Noel. **Práxis do Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

BAZIN, Andre. **Cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 2001.

CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

\_\_\_\_\_. **Se um viajante numa noite de inverno**. 2 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

CARDOSO, Daniel Ribeiro. **Arte comunicação: processos de criação com meios digitais**. Dissertação de mestrado defendida no Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUC, 2003.

COHEN, Rosa. **Motivações pictóricas e multimedias na obra de Peter Greenaway**. São Paulo: Ferrari, 2008.

COSTA, Antonio. **Compreender o cinema**. Rio de Janeiro: Globo, 1985.

DELEUZE, Gilles; **Cinema 1: a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

\_\_\_\_\_. DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. Vol 1. São Paulo: Editora 34, 1995.

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FECHINE, Yvana. “Eisenstein como Livro de Cabeceira”. In. MACIEL, Maria Esther (org.). **O cinema enciclopédico de Peter Greenaway**. São Paulo: Unimarco, 2004.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Ensaio para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume-Dumara, 2002.

GARCIA, Wilton. **Introdução ao cinema intertextual de Peter Greenaway**. São Paulo: Annablume, 2000.

GOROSTIZA, Jorge. **Peter Greenaway**. Madrid: Cátedra, 1995.

GREENAWAY, Peter. **Cinema is far too rich and capable a medium to be left merely to the storytellers**. Londres, 1988. Disponível em: <<http://petergreenaway.org.uk/essay4.htm>>. Acessado em: 23 out. 2008.

\_\_\_\_\_. **Have we seen any cinema yet?** Leuk-Stadt, 1999. Disponível em: <<http://www.egs.edu/faculty/peter-greenaway/articles/have-we-seen-any-cinema-yet/>>. Acessado em: 23 out. 2008.

\_\_\_\_\_. **Filming opera: an open discussion with Peter Greenaway**. Leuk-Stadt, 2000. Disponível em: <<http://www.egs.edu/faculty/peter-greenaway/articles/filming-opera/>>. Acessado em 23 out. 2008.

\_\_\_\_\_. **The Tulse Luper Suitcase**. Leuk-Stadt, 2001. Disponível em: <<http://www.egs.edu/faculty/peter-greenaway/articles/the-tulse-luper-suitcase/>>.

\_\_\_\_\_. **Toward a re-invention of cinema**. Utrecht, 2003. Disponível em: <<http://petergreenaway.org.uk/essay3.htm>>. Acessado em: 23 out. 2008.

\_\_\_\_\_. **Masterclass**. Thessaloniki, 2004. Disponível em: <[http://www.filmfestival.gr/2004/greenaway\\_masterclass.pdf](http://www.filmfestival.gr/2004/greenaway_masterclass.pdf)>. Acessado em: 23 out. 2008.

\_\_\_\_\_. “Cinema: 105 anos de texto ilustrado”. In. MACIEL, Maria Esther (org.). **O Cinema Enciclopédico de Peter Greenaway**. São Paulo: Unimarco, 2004.

\_\_\_\_\_. “O cinema está morto, vida longa ao cinema”. In. **Caderno SESC Videobrasil – Vol. 3, n. 3**. São Paulo: Edições SESC SP, 2007.

GUARALDO, Laís. **A construção da linguagem gráfica na criação de ilustrações jornalísticas**. Dissertação de doutorado defendida no Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUC, 2007.

IVANOV, A. A. “Sobre a estrutura dos signos no cinema”. In. SCHNAIDERMAN, Boris (org.). **Semiótica russa**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?**. São Paulo: Ed. 34, 1997.

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular**: introdução a fotografia. São Paulo: Brasiliense, 1984.

\_\_\_\_\_. **Arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

\_\_\_\_\_. **Máquina e imaginário** São Paulo: EDUSP, 1993.

\_\_\_\_\_. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

\_\_\_\_\_. **A televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2003.

\_\_\_\_\_. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007a.

\_\_\_\_\_. **Sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007b.

\_\_\_\_\_. “O cinema e a condição pós-midiática”. In. MACIEL, Kátia (org.) **Cinema sim** : narrativas e projeções : ensaios e reflexões. São Paulo : Itáu Cultural, 2008.

MACIEL, Maria Esther (org.). **O cinema enciclopédico de Peter Greenaway**. São Paulo: Unimarco, 2004.

\_\_\_\_\_. **As ironias da ordem**: coleções, inventários e enciclopédias ficcionais. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

MANOVICH, Lev. “What is digital cinema?” In. LUNENFELD, Peter (ed.). **The digital dialectic**: new essays on new media. Cambridge: MIT Press, 1998.

\_\_\_\_\_. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT, 2001.

MENOTTI, Gabriel. **Através da sala escura**: dinâmicas espaciais de comunicação audiovisual - aproximações entre a sala de cinema e o lugar do vjing. Dissertação de mestrado defendida no Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUC, 2007.

MORIN, Edgar. “Complexidade e ética da solidariedade”. In. CASTRO, Gustavo; CARVALHO, Edgard de Assis; ALMEIDA, Maria da Conceição de. **Ensaio de complexidade**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

\_\_\_\_\_. **O método 1**: a natureza da natureza. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.

MORIN, Edgard; LE-MOIGNE, Jean Louis. **A inteligência da complexidade**. São Paulo: Peirópolis, 2004.

MOURÃO, Maria Dora. “Greenaway e as influências das novas tecnologias na linguagem cinematográfica”. In. MACIEL, Maria Esther (org.). **O cinema enciclopédico de Peter Greenaway**. São Paulo: Unimarco, 2004.

\_\_\_\_\_. “Cinema e novas tecnologias – conversa com Peter Greenaway”. In. MACIEL, Maria Esther (org.). **O cinema enciclopédico de Peter Greenaway**. São Paulo: Unimarco, 2004.

MUSSO, Pierre. “A filosofia da rede”. In. PARENTE, André (org.). **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

ROSENTHIEL, Pierre. **Labirinto**. Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa Nacional; v.13, 1988.

SALLES, Cecília Almeida. **Semiótica do processo de criação**. FACE / Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – vol. 1, nº 1, 1998.

\_\_\_\_\_. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 2 ed. São Paulo: Annablume, 2001.

\_\_\_\_\_. **Redes da criação**. Vinhedo: Horizonte, 2006.

\_\_\_\_\_. **Crítica Genética**. Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. 3 ed. São Paulo: Educ, 2008.

SALIS, Fernando. “Cinema (ao) vivo: a imagem-performance”. In. MACIEL, Kátia. **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação e pesquisa**. São Paulo: Hacker, 2001.

VIEIRA, Jorge A. **Teoria do conhecimento e arte**. Formas de conhecimento: arte e ciência, uma visão a partir da complexidade. 2 ed. Fortaleza: Expressão, 2008a.

\_\_\_\_\_. **Ontologia sistêmica e complexidade: formas de conhecimento – arte e ciência, uma visão a partir da complexidade**. Fortaleza: Expressão, 2008b.

WURMAN, Richard Saul. **Ansiedade de informação: como transformar uma informação em compreensão**. São Paulo: Cultura, 1991.

XAVIER, Ismail (org.). **O discurso cinematográfico: opacidade e transparência**. 4 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. Nova York: Dutton, 1970.



## Referências eletrônicas (internet)

16° VIDEOBRASIL. Coordenação do Festival Internacional de Arte Eletrônica com sede no SESC SP. Site do festival realizado em outubro de 2007. Apresenta imagens e informações sobre o projeto The Tulse Luper Suitcases. Disponível em: < <http://www.videobrasil.org.br/16/>>. Acesso em: 22 mai. 2009.

A ADORMECIDA QUE. Coordenação de Thais Almeida Prado. Blog onde a artista apresenta os registros de sua performance, realizada durante a exposição das maletas do projeto The Tulse Luper Suitcases em São Paulo, dentro da programação do 16° Videobrasil. Disponível em: < <http://aadormecidaque.blogspot.com/> >. Acesso em: 22 mai. 2009.

PETER GREENAWAY INFO. Coordenação de Peter Greenaway. Site oficial onde se encontram a agenda do de exposições e exibições dos novos projetos do cineasta e catálogo de seus trabalhos com indicação de pontos de venda. Disponível em: < <http://www.petergreenawayevents.com/petergreenaway.html> >. Acesso em: 22 mai. 2009.

PETER GREENAWAY ORG. Coordenação de Peter Greenaway. Site oficial que funciona como uma hipermídia sobre a obra do cineasta, pleno de informações e textos sobre seus diversos projetos. Inclui também diversos links para artigos de jornais e revistas, vídeos, fotos e textos produzidos pelo diretor. Disponível em: < <http://petergreenaway.org.uk/> >. Acesso em: 22 mai. 2009.

THE TULSE LUPER SUITCASES. Coordenação de Peter Greenaway. Site oficial que funciona como um banco de dados sobre o projeto, onde estão dispostas informações, fotos, músicas e sons extraídos dele e textos do cineasta expondo alguns conceitos que lhe serviram de base criativa. Disponível em: < <http://www.tulseupernetwork.com/basis.html> >. Acesso em: 22 mai. 2009.

TULSE LUPER JOURNEY. Produzido pela Kasander Film. Jogo on-line onde o internauta se coloca no papel de um pesquisador e encontrará, em cada uma das 92 maletas a serem abertas, um desafio diferente. Disponível em: < <http://www.tulseuperjourney.com/> >. Acesso em: 17 set. 2008.

TULSE LUPER IN TURIN. Coordenado por Peter Greenaway. Site que contém o material da seção italiana do projeto Tulse Luper Suitcases - com textos e imagens sobre a suposta passagem do personagem pela cidade de Turin - que dialogam o livro de mesmo nome. O material exposto no site muda de tempos em tempos. Disponível em: < <http://www.tulseuperinturin.net/> >. Acesso em: 22 mai. 2009.

TULSE LUPER IN VENICE. Coordenado por Peter Greenaway. Site que contém mais alguns materiais da seção italiana do projeto, porém agora da suposta passagem do personagem pela cidade de Veneza. Os materiais também dialogam com o livro de mesmo nome. Disponível em: < <http://www.tulseuperinvenice.net/tulseuperinvenice.html> >. Acesso em: 22 mai. 2009.

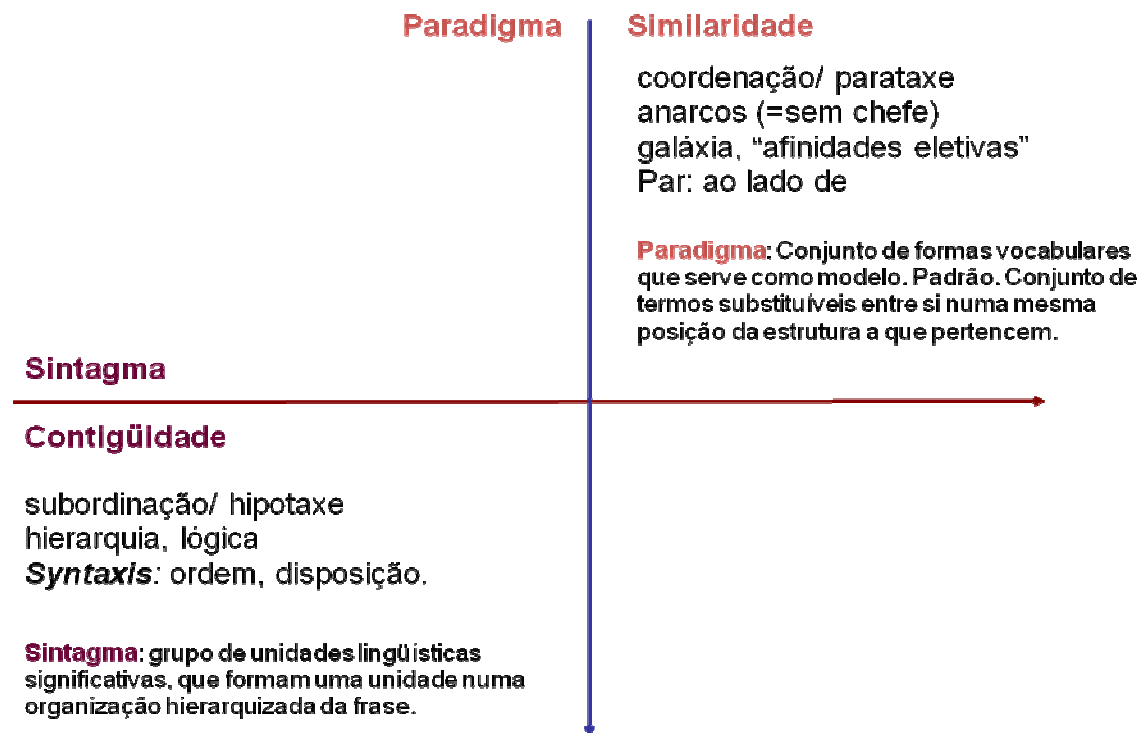
## Apêndice

### 1. Lista das 92 maletas

2. COAL
3. TOYS
4. LUPER PHOTOS
5. LOVE LETTERS
6. CLOTHES
7. CLOTHES
8. VATICAN PORNOGRAPHY
9. FISH
10. PENCILS
11. HOLES
12. MOAB PHOTOGRAPHS
13. FROGS
14. FOOD DROP
15. DOLLARS
16. COINS
17. LUPER'S LOST FILMS
18. ALCOHOL
19. PERFUME
20. PASSPORTS
21. BLOODIED WALLPAPER
22. CLEANING FLUIDS
23. DENTAL TOOLS
24. CHERRIES
25. HONEY
26. NUMBERS & LETTERS
27. LUPER UNIFORMS
28. DOG BONES
29. LOCKS AND KEYS
30. LIGHT-BULBS
31. PLACE-NAMES
32. BOOTS AND SHOES
33. ZOO ANIMALS ARK
34. IDEAS OF AMERICA
35. ANNA KARENINA NOVELS
36. CANDLES
37. RADIO EQUIPMENT
38. CLEAN LINEN
39. WATER
40. CODE
41. A SLEEPER
42. EROTIC ENGRAVINGS
43. 92 OBJECTS TO REPRESENT THE WORLD
44. RAINBOWS
45. PRISON MOVIE FILM-CLIPS

46. MANUSCRIPTS FOR THE BABY OF STRASBOURG
47. HOLOCAUST GOLD
48. CHILDREN
49. DEAD ROSES
50. TRAINS
51. SEWING NEEDLES
52. SHOWER-HEADS
53. 55 MEN ON HORSEBACK
54. CHINA DOGS
55. BRUSHES
56. DRAWINGS OF LUPER
57. MUSICAL INSTRUMENTS
58. SMOKED CIGARS
59. BODY-PARTS
60. INGRES PAINTINGS
61. BROKEN GLASS
62. MOITESSIER GOWNS
63. CRABCLAWS
64. FEATHERS AND EGGS
65. YELLOW PAINT
66. TENNIS BALLS
67. BOTTLE MESSAGES
68. GREEN APPLES
69. PIG
70. SPENT MATCHES
71. SAUCEPANS
72. FLOWER BULBS
73. RESTAURANT MENUS
74. 92 ATOMIC ELEMENTS
75. VIOLIN SPLINTERS
76. FIRE
77. LEAD
78. OBELISKS
79. ROMAN POSTCARDS
80. HOLY EARTH
81. GREEN FIGS
82. LIGHT
83. NOTES ON DROWNED CORPSES
84. MAPS
85. BOARD GAMES
86. INK & BLOOD
87. LUPER STORY MANUSCRIPTS
88. ICE
89. MEASURING TOOLS
90. TYPEWRITER
91. DOLLS
92. THE PHRENOLOGICAL BOOK
93. LUPER'S LIFE

## 2. Diagrama: sintagma e paradigma



# Livros Grátis

( <http://www.livrosgratis.com.br> )

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)  
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)  
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)  
[Baixar livros de Matemática](#)  
[Baixar livros de Medicina](#)  
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)  
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)  
[Baixar livros de Meteorologia](#)  
[Baixar Monografias e TCC](#)  
[Baixar livros Multidisciplinar](#)  
[Baixar livros de Música](#)  
[Baixar livros de Psicologia](#)  
[Baixar livros de Química](#)  
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)  
[Baixar livros de Serviço Social](#)  
[Baixar livros de Sociologia](#)  
[Baixar livros de Teologia](#)  
[Baixar livros de Trabalho](#)  
[Baixar livros de Turismo](#)