

Universidade de Brasília  
Instituto de Artes  
Programa de Pós-graduação em Arte  
Área de Concentração: Poéticas Contemporâneas  
Orientador: Prof. Dr. Elyeser Szturm

**Hibridizações no cinema digital**  
Peter Greenaway no espaço *intermezzo* e nas potências do  
falso

Luana Pereira Brant Campos

Brasília  
2009

LUANA PEREIRA BRANT CAMPOS

**Hibridizações no cinema digital**  
Peter Greenaway no espaço *intermezzo* e nas potências do  
falso

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes  
da Universidade de Brasília para a obtenção do  
título de Mestre em Artes Visuais.

Linha de Pesquisa: Poéticas Contemporâneas  
Orientador: Prof. Dr. Elyeser Szturm

Brasília  
2009

Luana Pereira Brant Campos

Hibridizações no cinema digital – Peter Greenaway no espaço  
*intermezzo* e nas potências do falso

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes  
da Universidade de Brasília para a obtenção do  
título de Mestre em Artes Visuais.

Linha de Pesquisa: Poéticas Contemporâneas

Prof. Dr. Elyeser Szturm – UnB/ IDA  
Presidente

Prof. Dr. Antônio Fatorelli – UFRJ/ ECO  
Examinador

Prof<sup>a</sup>. Dra. Angélica Madeira – UnB/ SOL  
Examinadora

Brasília  
2009

## **AGRADECIMENTOS**

Aos professores Elisa Martinez, Maria Beatriz de Medeiros, Suzete Venturelli, Geraldo Orthof e Mariza Veloso, com os quais muito aprendi.

Ao meu orientador, Elyeser Szturm, que dividindo os anseios e as ansiedades, me acompanhou ao longo deste percurso.

Aos professores Antonio Fatorelli e Angélica Madeira, que gentilmente se dispuseram a contribuir avaliando esta pesquisa.

À CAPES, pelo suporte financeiro para a realização deste trabalho.

Ao Cláudio Campos, que paciente e calorosamente revisou o trabalho.

A Luciana, Tainá, Déborah, Paulo César, Laura, Luisa, Raoni, Damyler, Marina, Antoniana, Alba, Yana e Diogo que, de perto ou de longe, me apoiaram nessa caminhada.

Aos meus pais, que me incentivaram a seguir sempre impulsionada pela paixão.

Ao Rafael, companheiro de todos os momentos.

## SUMÁRIO

<b>Resumo</b> .....	07
<b>Abstract</b> .....	08
<b>Lista de ilustrações</b> .....	09
<b>1 Introdução</b> .....	11
<b>1.1 Sobre a dicotomia realismo/ formalismo</b> .....	15
<b>1.2 Metodologia de pesquisa</b> .....	19
<b>2 O início da imagem em movimento e a construção de uma linguagem cinematográfica hegemônica</b> .....	25
<b>2.1 Os primórdios do cinema</b> .....	25
2.1.1 O primeiro cinema.....	27
2.1.2 A moralização do cinema através da linearização.....	30
2.1.3 A montagem.....	36
2.1.4 O campo/ contracampo.....	41
<b>2.2 Uma breve passagem pela história do cinema</b> .....	45
2.2.1 Impressão de realidade e identificação.....	45
2.2.2 O realismo no cinema.....	47
2.2.3 Os cinemas modernos e de vanguarda.....	49
<b>3 A vontade de verdade e o cinema nas potências do falso</b> .....	56
<b>3.1 Vontade de verdade e crise da representação</b> .....	56
3.1.1 Nietzsche e o pós-estruturalismo.....	56
3.1.2 Plano de “a genealogia da moral”.....	58
3.1.3 Nietzsche e a vontade de verdade.....	60
3.1.4 O pensamento e a vida.....	65
3.1.5 A imagem dogmática do pensamento.....	67
3.1.6 A crise da representação.....	69
3.1.7 O papel das novas tecnologias na crise da representação.....	71
<b>3.2 O cinema nas potências do falso</b> .....	73
3.2.1 O artista como falsário.....	73
3.2.2 Arte: máquina de guerra.....	75

3.2.3 Os modelos orgânico e cristalino no cinema.....	76
<b>4 Cinema híbrido – lugar de passagens.....</b>	<b>84</b>
4.1 O vídeo e seus prolongamentos – a imagem “entre”.....	88
4.1.1 A “linguagem” do vídeo.....	90
4.2 Relação entre cinema e vídeo.....	98
4.2.1 Contexto histórico.....	98
4.3 O cinema “maneirista”.....	104
4.4 Vídeo e cinema contemporâneo.....	109
4.4.1 As imagens híbridas ou pós-cinematográficas.....	111
<b>5 Peter Greenaway no espaço <i>intermezzo</i> e nas potências do falso.....</b>	<b>113</b>
5.1 Greenaway e seu percurso nas artes visuais.....	116
5.2 Deleuze e Greenaway – cruzamento de conceitos.....	119
5.2.1 A enciclopédia como rizoma.....	119
5.2.2 Violentar o pensamento e gaguejar na linguagem – um estrangeiro em sua própria língua.....	129
5.3 <i>Tulse Luper Suitcases</i> .....	136
5.3.1 O trabalho da imagem.....	139
5.3.1.1 Movimentos aéreos de câmera.....	139
5.3.1.2 Relação entre corpo e cenário.....	142
5.3.1.3 Mescla de imagens.....	146
5.3.1.4 Tomadas em câmeras múltiplas.....	152
5.3.1.5 Câmera lenta e mudanças de velocidade.....	153
5.3.2 A imagem-tempo em <i>Tulse Luper Suitcases</i> .....	154
5.3.2.1 Situações ótico-sonoras.....	154
5.3.2.2 Imagem direta do tempo.....	158
5.3.2.3 As potências do falso.....	166
5.3.3 A influência das novas tecnologias.....	179
5.3.3.1 Tecnologia, estética e pensamento.....	189
<b>6 Conclusões.....</b>	<b>194</b>
<b>Referências .....</b>	<b>202</b>

## RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo investigar as transformações ocorridas na estética cinematográfica com a inserção da tecnologia digital. Através da análise do filme *Tulse Luper Suitcases*, de Peter Greenaway, pretende-se observar em que medida o cinema realizado com a tecnologia digital hibridiza-se com o vídeo e com a televisão, incorporando procedimentos estéticos destes meios. O solo teórico sobre o qual esta pesquisa se sustenta é a filosofia de Gilles Deleuze. Utiliza-se o conceito de “potências do falso” para se investigar como o cinema de Peter Greenaway, ao trabalhar as imagens em camadas, rompe com o ideal de verdade, priorizando conceitos como simultaneidade e multiplicidade. O conceito de “intercessores” também mostra-se bastante relevante em nosso trabalho, na medida em que permite identificar a tecnologia digital como um elemento externo que atua como produtor de novos conceitos na imagem em movimento.

**Palavras-chave:** cinema; tecnologia digital; vontade de verdade; potências do falso; vídeo.

## ABSTRACT

The goal of this present research is to investigate the transformations occurred in the movie aesthetic with the insertion of the digital technology. Through the analysis of the movie *Tulse Luper Suitcases*, by Peter Greenaway, it's intended to observe in what measure the movie produced with the digital technology hybridizes with the video and the television, incorporating aesthetic procedures from these means. The theoretical soil which this research is sustained is the philosophy from Gilles Deleuze. It is used the concept of "fake potencies" to investigate how the movie made by Peter Greenaway, when working the images in layers, break with the truth ideal, putting concepts as simultaneity and multiplicity as priorities. The concept of "intercessors" also shows itself pretty relevant in our work, as it allows identifying the digital technology as an external element that acts as a new concept producer in moving images.

**Key-words:** cinema; digital technology; Will to truth; powers of the fake; video.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – <i>L’homme à la Tête en caoutchouc</i> (1902), Georges Méliès.....	26
Figura 2 – <i>Voyage dans La lune</i> (1902), Georges Méliès.....	29
Figura 3 – <i>Happy Hooligan</i> (1903), Bitzer G. W.....	37
Figura 4 – <i>Un unseen enemy</i> (1912), David W. Griffith.....	41
Figura 5 – <i>Three Transitions</i> (1973), Peter Campus.....	96
Figura 6 – <i>Numero Deux</i> (1975), Jean-Luc Godard.....	100
Figura 7 – Performance <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2007), Peter Greenaway.....	115
Figura 8 – Investigações sobre Prospero’s Books (1991), Peter Greenaway.....	122
Figura 9 – <i>O livro de cabeceira</i> (1996), Peter Greenaway.....	125
Figura 10 – <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	127
Figura 11 – <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	129
Figura 12 – <i>O livro de cabeceira</i> (1995), Peter Greenaway.....	132
Figura 13 – Website <i>Tulse Luper Network</i> (2009), Peter Greenaway.....	137
Figura 14 – <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	141
Figura 15 – <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	142
Figura 16 - <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	144
Figura 17 - <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	146
Figura 18 - <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	148
Figura 19 - <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	148
Figura 20 – <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	149
Figura 21 - <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	152
Figura 22 - <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	153
Figura 23 - <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	156

Figura 24 - <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	161
Figura 25 - <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	165
Figura 26 - <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	176
Figura 27 - <i>Tulse Luper Suitcases</i> (2003), Peter Greenaway.....	177

## 1 INTRODUÇÃO

O cinema é uma arte marcada pelas transformações tecnológicas, tanto seu surgimento quanto seu posterior desenvolvimento estão relacionados com inovações da tecnologia. A imagem cinematográfica surgiu através de uma conquista nos procedimentos mecânicos, foi alterada com a possibilidade técnica de sonorização e posteriormente com a chegada da cor.

Hoje estamos diante da inserção da tecnologia digital no cinema, que também traz diversas transformações e a abertura de possibilidades técnicas e estéticas. O cinema se vê influenciado por outras linguagens como o vídeo e a televisão.

O surgimento da imagem numérica possibilita a hibridização entre os meios de forma inédita. Hibridização entre as diversas imagens, a pintura, o desenho, a fotografia, o cinema e a televisão, a partir do momento em que se encontram numerizadas. As fronteiras entre os tipos de imagens são quebradas a partir de uma tecnologia que reconhece todas elas, ou faz a “tradução” entre elas.

Partindo desta idéia de hibridização, buscamos analisar suas conseqüências no universo cinematográfico, dando ênfase às possibilidades estéticas trazidas pela tecnologia digital.

Para realizar esta investigação, analisaremos o filme *Tulse Luper Suitcases* (2003), do cineasta inglês Peter Greenaway. O filme faz parte do projeto de mesmo nome, que envolve também uma performance de VJ, uma instalação, materiais impressos, um *website* e um *game* na internet. Faremos uma retrospectiva da obra de Greenaway, ressaltando alguns trabalhos, sendo um deles o filme *O livro de Cabeceira* (1996).

Greenaway é um cineasta que sempre utilizou as novas tecnologias. Pintor de formação, começou a produzir filmes em 1966. É um artista que sempre se arriscou em novas linguagens, sempre situou-se nos limites entre elas, foi um dos primeiros cineastas a produzir filmes com a tecnologia digital. Em *O livro de cabeceira*, filme realizado inteiramente com a tecnologia digital, Greenaway utiliza inúmeros efeitos que só são possíveis de se produzir com ela. Aqui ele rompe drasticamente com o naturalismo característico do cinema comercial, iniciando então uma investigação que o levaria anos depois ao projeto multimídia *Tulse Luper Suitcases*, que começa a ser desenvolvido em 2003 e é finalizado em 2005.

O cineasta costuma dizer que o cinema está morto, e completa com a frase: viva o cinema! O que ele pretende dizer? Greenaway tem uma posição muito clara e radical quanto aos objetivos e à estética cinematográfica. Para ele, o cinema deve ser calcado na imagem e não na palavra. Ele diz que o que nós vimos até agora na história do cinema foram 105 anos de texto ilustrado, e acredita que o papel do cinema não é contar histórias, para isso a literatura seria bem melhor. O que o cinema teria de maior valor não seria a narrativa, mas uma experiência especial que pode proporcionar, que teria muito mais a ver com atmosfera, performance, estilo e uma experiência audiovisual específica. Logo, o cinema que se limita a realizar a “reles mimese” é um cinema desprovido de suas características mais importantes. Segundo Greenaway “há fortes indícios de que D. W. Griffith, orgulhoso artesão de *Intolerância*, levou-nos todos na direção errada. Ele escravizou o cinema ao romance do século XIX”<sup>1</sup>, que tem como preceitos o realismo e o naturalismo.

---

<sup>1</sup> GREENAWAY 2004. Ver da página 11 a 16.

Há, hoje, muitas conjecturas a respeito da influência da tecnologia digital no cinema e nas artes em geral. Há quem acredite que uma “revolução do digital” tomou conta do cenário artístico. Para estes, a interferência desta tecnologia é muito grande, transformando a linguagem do cinema, bem como a de todas as mídias em geral. Outros, saudosistas, defendem que a tecnologia digital vai marcar a morte do cinema.

Em nossa pesquisa, não temos a intenção nem de alardear uma revolução tecnológica, nem de defender que o cinema como conhecíamos até então desapareceu, que a magia foi perdida. O que buscamos aqui é investigar quais os efeitos da entrada das novas tecnologias no cinema e descobrir em que medida ela proporciona transformações estéticas.

Cinema, vídeo e televisão sempre foram marcados por diferentes possibilidades enunciativas. Os estilos, formatos e tipos de recepção sempre foram diferentes, pelo menos até agora. Com o advento da tecnologia digital, as diferenças estéticas entre os três meios tendem a se atenuar. Se antes o cinema era estritamente realizado em película e a televisão e o vídeo eram imagem eletrônica, com intenções e influências diversas, atualmente o aparato é o que menos os separa. Há filmes realizados em digital, passados para película e exibidos em televisão, programas de TV filmados em película e depois transformados em filme, vídeos em fita magnética projetados em salas de cinema, filmes realizados em película, transformados em digital e exibidos na internet, etc. Se antes os três meios possuíam características estéticas diversas, agora, a confluência desses meios cria novas e interessantes possibilidades de interferências.

A tecnologia digital não é a única causadora dessas mudanças, mas com certeza é uma parte importante nesse processo de hibridização. É justamente esta hibridização que nos interessa, a fim de situar o audiovisual nos dias atuais. É importante perceber como essas transformações alteram, tanto a questão formal, como a maneira de se pensar o audiovisual.

## 1.1 Sobre a dicotomia realismo/formalismo

A relação entre realidade e ficção sempre foi, na história da arte, tema de recorrentes discussões e investigações. A história do cinema sempre foi marcada por uma dicotomia entre naturalismo e formalismo, ou entre Lumière e Meliès. De um lado estavam teóricos formativos, como Bela Balázs e Rudolf Arnheim, que acreditavam que o potencial artístico do cinema se encontrava em suas diferenças com a realidade. No extremo oposto, teóricos como Bazin e Kracauer defendiam que a garantia da especificidade artística do cinema adviria justamente do fato deste oferecer representações confiáveis da vida cotidiana. Para eles, a alma do cinema estava no fato dele ser uma "janela para o mundo", o único meio com objetividade suficiente para "revelar o real".

Obviamente, essa discussão hoje não se dá da mesma maneira. Essa dicotomia não é tão nítida e há filmes e Escolas que se encontram justamente no meio termo entre essas duas vertentes. Atualmente, o audiovisual tende a dissolver todas as fronteiras, as esferas de gêneros e estilos se hibridizam. Alguns trabalhos não podem ser claramente definidos como documentário ou ficção, filme ou videoarte, e o princípio de realismo é drasticamente transformado.

Ao fazer um retrospecto na história das "máquinas de imagens", ou técnicas para se fazer imagens, é possível chegar à enganosa conclusão de que o desenvolvimento das tecnologias da imagem caminha sempre para um aumento no grau de analogia e de impressão de realidade da representação. À medida que as máquinas de produzir imagens vão surgindo (primeiro a fotografia, depois o cinematógrafo, em seguida a televisão e o vídeo, e

posteriormente a imagem digital), tem-se a impressão de que o maquinismo cresce em detrimento da presença e das intervenções humanas. O que Philippe Dubois (2004) ressalta é que, na verdade, em todos os momentos históricos, o que se nota é uma tensão dialética entre a semelhança e a dessemelhança, e a estética de cada período é constituída justamente pela tensão entre as duas.

Sobre a correlação entre tecnologia e realismo, existe ainda a tese da “dupla hélice”, sustentada por Raymond Bellour<sup>2</sup>. Nela, o autor desmistifica a idéia de que o avanço tecnológico é proporcional ao aumento no grau de realismo. Segundo esta tese, quanto maior a potência de analogia de um sistema de imagens, maiores serão as manifestações contrárias de tendências ou efeitos da representação. Quanto maior a capacidade ou possibilidade de representação de um sistema, mais ele suscitará a proliferação de formas que visam desconstruí-lo.

A tecnologia digital pode ser pensada dentro desta lógica. Poderíamos acreditar que ela aumenta o grau de realismo pela sua alta qualidade técnica e pela aproximação entre a nitidez da imagem que ela capta e a que vemos a olho nu. No entanto, segundo o pensamento de Bellour, a tecnologia digital traz, proporcionalmente à possibilidade mimética, a possibilidade de sua negação, através de recursos que possibilitam a criação de novas formas de construção e estruturação da imagem. A investigação sobre o grau de realismo e de artifício das imagens e sua relação com a tecnologia digital será um dos elementos analisados na presente pesquisa.

---

<sup>2</sup> BELLOUR 1993. Ver da página 214 a 230.



Dentro do cinema realizado com a tecnologia digital existem diversas experimentações. Uma das primeiras investigações foi o Dogma 95<sup>3</sup> e um dos filmes mais importantes desta corrente foi “Festa de família”, de Thomas Vinterberg.

No extremo oposto está *Livro de Cabeceira*, filme repleto de imagens sobrepostas e quadros dentro do quadro. Em alguns momentos há acontecimentos subseqüentes aparecendo simultaneamente na tela. É um filme extremamente plástico, que capta e utiliza todas as possibilidades que traz a tecnologia digital. E, mais ou menos dez anos depois, temos *Tulse Luper Suitcases* (2005), com um radicalismo muito maior.

Arlindo Machado é um autor que discute a questão do realismo. Para ele,

[...] o que fica reprimido na grande maioria dos discursos históricos sobre o cinema é o que a sociedade reprimiu na própria história do cinema: o devir do mundo dos sonhos, o afloramento do fantasma, a emergência do imaginário e o que ele tem de gratuito, excêntrico e desejante, tudo isso, enfim, que constitui o motor mesmo do movimento invisível que conduz o cinema (MACHADO, 1997, p. 15).

Poderíamos nos perguntar, se estivéssemos em 1895, quando os irmãos Lumière realizaram a primeira projeção de cinema, onde iria parar essa nova invenção, se serviria à ciência, se seria uma nova forma de arte. O que se seguiu foram diversos experimentos, mas na primeira década do século XX, as fantasias e os delírios dos primeiros filmes entram em declínio, sendo pouco a

---

<sup>3</sup> Dogma 95 foi um movimento cinematográfico lançado a partir do manifesto publicado pelos cineastas dinamarqueses, Thomas Vinterberg e Lars von Trier, em 1995. O manifesto defende um cinema sem artifícios, mais realista e menos comercial. Segundo os cineastas, trata-se de um ato de resgate do cinema como era feito antes da exploração industrial do cinema hollywoodiano.

pouco substituídos pelo naturalismo. O cinema, para agradar a uma elite e sair do gueto, com Griffith, se aproxima do romance do século XIX, “recalam-se o prazer e o fascínio, entram em cena a moral e o sentido” (GRIFFITH apud XAVIER, 1984, p. 6).

Desde então o cinema tem sido envolvido e limitado pela indústria. Mas o que é importante ressaltar é o caráter formal presente desde o surgimento do cinema. O cinema dos Lumière foi a primeira manifestação da imagem em movimento. Podemos nos perguntar: onde e como ela está hoje? Os recursos trazidos com a tecnologia digital ampliam as possibilidades? Existe, no audiovisual de hoje, um retorno às primeiras criações cinematográficas?

## 1.2 Metodologia de pesquisa

Vários pontos serão levantados para tratarmos de um tema tão abrangente e contemporâneo. Primeiramente faz-se necessário uma breve análise do que constitui a “gramática” cinematográfica. No primeiro capítulo faremos um retrospecto ao momento do surgimento do cinema a fim de reconstruirmos seu percurso histórico e compreendermos as diferenças estéticas entre o cinema contemporâneo e o cinema realizado com película, em especial o cinema clássico narrativo. Nossa hipótese inicial é a de que o cinema realizado hoje com a tecnologia digital faz um certo retorno aos primórdios do cinema, ao momento em que este ainda não tinha uma definição específica nem “regras” que foram instituídas no início do século, quando se construiu o cinema clássico narrativo.

Essas regras e os recursos de linguagem que foram instaurados no início do século XX, mais precisamente com o cinema Griffithiano, serão analisadas no primeiro capítulo, no qual pretendemos investigar estruturas como o campo/ contracampo, a montagem paralela, a imagem subjetiva e outros recursos que possibilitaram a linearização do cinema. Neste capítulo, também faremos uma breve reconstrução da história do cinema e analisaremos os cinemas moderno e de vanguarda e suas rupturas com o cinema clássico narrativo.

Ao analisar as produções artísticas de um determinado momento, percebe-se que é impossível não associá-las às tecnologias existentes no mesmo período e ao contexto no qual os artistas estão inseridos. O que se dá no terreno das produções artísticas e na esfera cultural de uma sociedade está

invariavelmente relacionado ao pensamento, ou às mudanças deste nessa mesma sociedade, bem como às transformações na esfera tecnológica. É notório que cinema, cultura e artes estão completamente associados à forma de pensar de uma época, pode-se dizer até que eles são o pensamento de uma época. Por isso, faz-se necessário escolher uma abordagem teórica, com a qual buscaremos criar um solo filosófico que nos permita enxergar a criação artística contemporânea dentro da esfera do pensamento.

Para compreendermos o pensamento contemporâneo, utilizaremos como base o pensamento pós-estruturalista, mais especificamente a filosofia de Gilles Deleuze. A assimilação das teorias deste filósofo nos permitirá pensar nas diversas questões relacionadas à crise da representação que se deu no século passado.

O capítulo no qual realizaremos esta análise filosófica será o segundo. Nele, iremos analisar o pensamento de Deleuze sobre um cinema que se contrapõe à vontade de verdade e à “filosofia da representação”. Para compreendermos seu pensamento sobre o cinema, voltaremos a Nietzsche, de onde Deleuze extrai o conceito de vontade de verdade. A crise da representação também será abordada neste capítulo. Faremos um breve retrospecto histórico sobre como, na modernidade, com a revolução industrial e a entrada de novos meios de reprodução técnica (como a fotografia e o cinema), o conceito de representação é radicalmente transformado.

Tudo isso para compreender um cinema que foge ao ideal de representação. Um cinema não mimético nem naturalista, que tem como

intenção não contar uma história, mas produzir blocos de “imagem-tempo direta”<sup>4</sup>.

É necessário lembrarmos que a “crise da representação” aconteceu dentro de um processo amplo de transformação de toda uma cultura e uma forma de se pensar, indo muito além da simples introdução da tecnologia digital. As novas formas de representação correspondem a uma nova forma do ser humano de se relacionar com a “realidade”. O pensamento contemporâneo está moldado por uma complexidade que o distancia da estrutura linear dominante até antes desta última revolução tecnológica. A revolução da informática, a digitalização das imagens e do som e o avanço das telecomunicações determinam uma mudança radical nas relações do ser humano com o mundo e consigo mesmo.

Tentaremos abordar de forma breve essa transformação do pensamento contemporâneo, com o objetivo de criar um solo para podermos pensar como a tecnologia digital atua, ou qual o seu papel na estética dos filmes contemporâneos (ou de **alguns** filmes contemporâneos).

No terceiro capítulo iremos tratar do vídeo como suporte. Analisaremos a estética do vídeo, sua história e sua relação com o cinema. Os teóricos mais utilizados para essa análise serão Raymond Bellour, Philippe Dubois e Arlindo Machado, que tratam do vídeo como lugar de passagens, como uma imagem que se situa entre as imagens. Segundo Bellour, este *entre-imagens* seria o espaço de todas as passagens:

---

<sup>4</sup> Este conceito será amplamente desenvolvido na terceira parte da presente pesquisa, sobre o pensamento de Gilles Deleuze sobre o cinema.

[...] um lugar físico, mental, múltiplo [...] É assim que as imagens nos chegam agora: o espaço em que é preciso decidir quais são as imagens verdadeiras. Ou seja, uma realidade do mundo, por mais virtual e abstrata que seja, uma realidade da imagem como mundo possível (BELLOUR, 1997, p. 15).

Raymond Bellour fala da impossibilidade de se pensar nos meios separadamente. Ao invés de pensá-los de forma independente, ele se interessa pelas passagens. O que acontece **entre** o vídeo e a pintura, **entre** o movimento e a imobilidade, **entre** o abstrato e o figurativo, o atual e o virtual. É um teórico que trata diretamente da questão da hibridização dos meios, da dissolução das fronteiras e do caráter **mestiço** das imagens contemporâneas.

No capítulo quatro realizaremos uma investigação sobre a aproximação entre o vídeo e o cinema digital, e trataremos sobre a questão da hibridização dos meios no caso específico de Peter Greenaway. Para isso, analisaremos o filme *Tulse Luper Suitcases*.

Nossa hipótese é que, além do fato de vídeo e cinema compartilharem hoje um mesmo ambiente digital, o cinema, provocado pelo vídeo, entrou mais profundamente na esfera da experimentação dos suportes, assumindo um estado de permanente trânsito e nomadismo da imagem. Este estado de devir do cinema atual é o que será investigado.

Realizaremos uma aproximação entre os conceitos criados por Gilles Deleuze, em sua filosofia, e o cinema de Peter Greenaway. Conceitos como nomadismo, máquina de guerra, amoralidade, devir, desterritorialização, gagueira na linguagem e outros serão observados nos filmes de Greenaway, permitindo-nos realizar uma análise de sua obra voltada para o pensamento

contemporâneo e para questões levantadas pela corrente pós-estruturalista. Pretendemos descobrir se é possível encontrar no âmbito estético das obras de Greenaway, as questões trabalhadas na esfera teórica por Gilles Deleuze.

O cinema é uma forma de pensamento, como já dizia Eiseinstein, Godard, Epstein. Pretendemos analisar, nos filmes, como estes criam conceitos, como atuam como intercessores da filosofia tratando de temas pertinentes a ela, através de imagens. Trabalhamos com a hipótese de que o filme *Tulse Luper Suitcases* trata de questões das quais Deleuze trata em sua filosofia, e é isso que pretendemos descortinar.

O caminho que traçamos é um caminho de mão dupla. Por um lado, a análise dos filmes nos permitirá enxergar no campo da imagem os conceitos trabalhados pela filosofia de Deleuze. Por outro lado utilizar a filosofia e os conceitos de Deleuze como ferramenta é um recurso válido para a análise dos filmes. Partimos do conceito de “intercessores” de Deleuze para compreender tanto o cinema quanto a filosofia como produtores de conceitos.



*“Nunca é no início que alguma coisa nova, uma arte nova, pode revelar sua essência, mas, o que era desde o início, ela só pode revelá-lo num desvio de sua evolução”*

Gilles Deleuze



## 2 O INÍCIO DA IMAGEM EM MOVIMENTO E A COSTRUÇÃO DE UMA LINGUAGEM HEGEMÔNICA

### 2.1 Os primórdios do cinema

No livro *Pré-cinemas & pós-cinemas* (2002), Arlindo Machado faz um retrospecto do nascimento do cinema, buscando enfatizar não a sua história oficial, mas os seus ancestrais e a sua forma tecnológica contemporânea. Ao ensaiar o movimento em direção simultaneamente ao passado e ao futuro, Machado percebeu o conceito de cinema se expandir. Pensando sobre as formas e procedimentos das atuais mídias eletrônicas, ele verificou que grande parte desses recursos retoma as atitudes experimentadas nas formas pré-cinematográficas e no cinema dos primeiros tempos, ou seja, no cinema anterior à hegemonia do modelo narrativo que se impôs com o cinema de Griffith. Para o autor, o caso mais gritante é a obra de Georges Méliès, que

[...] antecipa em quase 100 anos o uso de inserções de imagens no quadro, a permanente metamorfose das figuras e toda a iconografia híbrida e múltipla que hoje celebramos nos filmes e vídeos de autores contemporâneos como Nam June Paik, Zbigniew Rybczynski e Peter Greenaway (MACHADO, 2002, p. 10).

Descortinar de onde o cinema vem nos parece fundamental para situar sua localização no momento atual.



Figura 1 – *L'homme à la Tête en caoutchouc* (1902), Georges Méliès.

Machado ressalta que se encararmos o cinema como um sistema particular de recursos expressivos em que se tem, de um lado, a sintetização do movimento e da duração pela rápida exibição de imagens fixas separadas e, de outro, a projeção dessas imagens numa tela branca instalada dentro de uma sala escura (MACHADO, 2002), os espetáculos de fantasmagoria de Étienne-Gaspard Robert do final do século XVIII, os desenhos animados do teatro óptico de Émile Reynaud de meados do século XIX e os espetáculos de lanterna mágica<sup>5</sup> que existem desde o século XVII já eram cinema.

Para o historiador americano Charles Musser (1990 apud MACHADO, 2002), não existe uma história do cinema que começa em 1895, mas uma história das imagens em movimento projetadas em sala escura que remonta a meados do século XVII, com a lanterna mágica. O cinema tal como entendemos seria somente uma etapa dessa grande história.

---

<sup>5</sup> A lanterna mágica era uma caixa ótica que projetava sobre uma tela branca (que podia ser um tecido, uma parede caiada, ou mesmo couro branco), numa sala escura, imagens pintadas sobre uma placa de vidro. O espetáculo de fantasmagoria era um tipo de espetáculo que utilizava a lanterna mágica, porém de forma mais elaborada, pois escondia o equipamento de projeção, aprofundando a diegese.

Diferentemente do que supunham os intelectuais do século XIX, o cinema não seguiu a fotografia em sua função de registro, mas impôs-se como representante do imaginário, seguindo seus ancestrais mágicos pré-industriais. Segundo Arlindo Machado, verdadeiro império dos sentidos,

[...] o cinema fará o necessário contraponto de trevas a uma época de ofuscamento racional. Mesmo depois do seu enquadramento civilizante, sob o ferro de uma certa ética protestante, nas mãos de Griffith e de seus contemporâneos, o cinema ficará para sempre marcado pelas suas obsessões iniciais e nunca se fará capaz de as exorcizar ou sublimar inteiramente (MACHADO, 2002, p. 25).

### **2.1.1 O primeiro cinema**

O surgimento oficial do cinema aconteceu em 1895, com a exibição dos irmãos Lumière, na França. Neste momento ninguém sabia o que representava ao certo essa nova invenção, os próprios inventores achavam que sua criação logo seria esquecida, pois não conseguiam imaginar nenhuma utilidade dela para a civilização. Pensava-se que talvez pudesse ser útil como meio de registro documental, o que nunca se imaginava era o caráter ficcional e de expressão artística que viria a assumir pouco tempo depois.

O primeiro cinema, que surgiu logo depois dos irmãos Lumière, reunia várias modalidades de espetáculos derivadas das formas populares de cultura, como o circo, o carnaval, a magia, a feira de atrações, etc. Mikhail Bakhtin (1970 apud MACHADO, 2002) descreve esse cinema como um mundo paralelo ao da cultura oficial, que se baseia no riso e no prazer corporal. É um mundo que possibilita a convivência entre o sagrado e o profano, o nobre e o plebeu. O

*Grotesco carnavalesco* (expressão de Bakhtin) permitia um olhar ainda não domado pelo cabresto da civilização.

A cultura oficial nunca veria valor nessas palhaçadas e obscenidades, que zombavam justamente da seriedade das instituições oficiais. Segundo Machado,

Com o advento do capitalismo e das ideologias protestantes em que se apoiava, ficava cada vez mais difícil para uma cultura "respeitável" conviver com formas de espetáculos francamente ofensivas às suscetibilidades éticas e estéticas, já que a nova civilização dependia, entre outras coisas, do ascetismo, da crença numa sinistra Providência, do papel dirigente jogado por categorias como o pecado, o sofrimento e a redenção pelo trabalho (MACHADO, 2002, p. 77).

Estes “filmes” eram registros dos próprios números de *vaudeville*, ou contos de fadas, pornografia e *gags* de comicidade popular. Os conteúdos davam exemplo de cinismo e perversão, ridicularizavam as autoridades e invertiam os valores morais.

Pela impossibilidade de se exercer a proibição total dessas formas de espetáculo, elas foram confinadas nos guetos na periferia, onde se misturavam com a prostituição e a marginalidade. Foi nesses lugares que o cinema se manteve durante os seus primeiros dez ou vinte anos.

Estes filmes eram exibidos como curiosidades ou peças nos intervalos de apresentações ao vivo em circos e feiras, e, nos grandes centros urbanos, eram exibidos nas casas de espetáculo de variedades, nas quais se podia comer, beber e dançar. Na Inglaterra elas eram conhecidas como *music-halls*, na França como *café-concerts* e nos Estados Unidos eram os *vaudevilles*.

Estes locais tinham má fama pelo “baixo nível” dos espetáculos burlescos ali encenados, além da prostituição e bebedeira ali concentradas. Depois surgiram os *nickelodeons*, que exibiam filmes curtos por preços baixíssimos.

Este era um cinema que de forma alguma interessava à burguesia e à classe média, elas o encaravam mais como uma forma de ópio do povo. Esteticamente, era um cinema que derivava não das formas artísticas eruditas (pintura, teatro, ópera e literatura) dos séculos XVIII e XIX, mas principalmente das formas de cultura provenientes da Idade Média, mostrando total desprezo pelas convenções da perspectiva renascentista e pelas regras do naturalismo. O cinema buscava nos espetáculos populares tanto a inspiração quanto os próprios artistas, que atuavam nos filmes. *Voyage dans la lune*, (1902), de Méliès, foi constituído por acrobatas e cantoras de *vaudeville*.



Figura 2 – *Voyage dans La lune* (1902), Georges Méliès.

A *Biograph* americana e a *Pathé* francesa eram especialistas em erotismo. Cenas de adultério, mulheres se despindo e personagens míticas fazendo amor eram usadas para excitar a platéia. A masturbação na sala

escura se tornou uma prática disseminada, verdadeiro ato de provocação coletiva.

Noël Burch (1990) diz compreender quão constrangido o espectador “bem nascido” deveria se sentir diante dessa explicitação de tudo aquilo que no começo do século o decoro burguês reprimia, e o quanto se sentiriam à vontade as camadas populares que ainda guardavam suas tradições “rabelaisianas”, que jamais aspiraram à honorabilidade puritana do modelo inglês, por exemplo.

A reação, entretanto, era forte. Uma onda de moralidade levou o governo americano a proibir a maior parte das películas destinadas aos quinetoscópios (aparelhos nos quais os espectadores assistiam ao filme individualmente). Vários gêneros de filmes foram censurados, e proibiu-se a venda de bebidas alcoólicas nessas casas de espetáculos, na tentativa de aproximar um público mais familiar. O ambiente, entretanto, continuava vulgar, e o público “respeitável” continuava distante.

### **2.1.2 A moralização do cinema através da linearização**

Nos Estados Unidos a guerra do cinematógrafo chegou a um nível altíssimo, os industriais que investiam no cinema sentiram que ele precisava mudar, seu desenvolvimento comercial dependia da criação de um novo público. Um público que incluísse a classe média e a burguesia. A expansão do cinema norte-americano e sua ascensão depois do advento de som são conseqüências diretas da criação dessa audiência durante o período de 1905 a 1915.

Para conquistar esse público, o cinema tinha que se aproximar das artes “elevadas”. Ele tinha que aprender a contar uma história, criar um conflito e resolvê-lo ao longo de acontecimentos lineares, e colocar nesse enredo personagens individualizados e dotados de densidade psicológica.

Foi o que David W. Griffith fez. Em 1905, nos EUA, captando o modelo do romance e do teatro oitocentista, ele começou a produzir filmes, adaptando uma série de romances literários para o cinema. Aqui uma nova linguagem estava sendo criada, não a linguagem cinematográfica propriamente dita, como acreditam alguns, mas a linguagem do “cinema clássico narrativo”, ou, como disse Burch, “era a gestação de um gênero literário no seio do cinematógrafo” (1978 apud MACHADO, 2002). E é este cinema ao qual Ismail Xavier (2005) denomina o da transparência, é o cinema da narração que procura esconder a si mesma como narração, bem como a literatura dos séculos XVIII e XIX (como Balzac, por exemplo), que mascara a escritura, no intuito de “fotografar a cena doméstica”.

Griffith, com seus dramas psicológicos de fundo moral, substituiu as fantasias e os delírios dos primeiros filmes, por um outro tipo de espetáculo, mais doméstico, preocupado com a verossimilhança, empenhado em converter o cinema em um espelho da realidade. O naturalismo começa a se impor como uma espécie de ideologia de representação. “Toda a exuberância e toda a esquizofrenia de um cinema de fuga e desterritorialidade se estreitam no reconhecimento da culpa e na purgação pela representação da cena da verdade” (MACHADO, 2002, p. 85).

O cinema tinha ainda uma vantagem em relação à literatura. Sua base fotográfica era por si só a legitimação documental da realidade. A pretensão de

veracidade fica ainda mais clara quando as indústrias cinematográficas passam a “cobrir” eventos. Uma das coberturas foi a da guerra hispano-americana, a qual podemos, hoje, analisando as imagens, perceber como simulação. Reconstituições de acontecimentos foram tomadas, durante um bom tempo, por registros históricos, elas instauraram no cinema a ficção com efeito de realidade. Os primeiros filmes narrativos que começam a romper com a cena teatral são, em geral, reportagens simuladas. Segundo Arlindo Machado, a função dessas atualidades reconstituídas, antes de simplesmente enganar o espectador, é trazer uma autenticidade para a estrutura ficcional e colocar o espectador como testemunha ocular dos fatos. As fantasias dos filmes primitivos vão sendo pouco a pouco substituídas pelos efeitos de transparência e mimese, que darão consistência à arte do verossímil.

Os primeiros dramas de ficção foram as *Paixões*, que eram encenações da vida de Cristo e foram filmados entre 1897 e 1907. As seqüências não tinham ligação direta umas com as outras, o que dava o princípio de linearidade era o fato de se tratar de uma história conhecida. Cada seqüência era considerada um filme, e o exibidor detinha o poder de escolher os trechos e colocá-los na seqüência em que quisesse. Muitas vezes se misturavam seqüências de vários fornecedores em uma mesma sessão, com atores diferentes representando Cristo. As temáticas desses filmes eram religiosas, mas o formato ainda era dos espetáculos de *vaudeville*, com os números considerados de forma isolada.

Essa situação vai até 1906. A partir de 1907, os filmes passam a ter seqüências rígidas, e os exibidores passam a alugá-los e não comprá-los.



Assim, o exibidor deixa de intervir no filme, o cinema começa a impor a forma narrativa estável.

As primeiras imagens cinematográficas eram consideradas confusas pelo público burguês. Para que o cinema se distanciasse da forma dos espetáculos de *vaudeville* e pudesse contar uma história, solicitava-se a introdução de um conferencista. A este conferencista cabia o papel de explicar o filme, “fazendo acompanhar as imagens por uma explicação verbal, a voz detentora do saber e do veredito moral” (MACHADO, 2002, p. 91), sendo, em alguns lugares, sua presença imposta pela lei. Para contar uma história, o primeiro cinema precisava, então, do suporte verbal, pois ainda não conseguia fazê-lo com os seus próprios meios.

A “confusão” desse primeiro cinema se dava por diversos fatores. Os filmes eram compostos por uma série de quadros autônomos, como atos de teatro, a câmera não se movia, permanecia como que em um plano geral, do mesmo ponto de vista de um espectador na platéia de um teatro, os atores entravam e saíam do quadro lateralmente, como no teatro. Não havia ainda a noção de montagem, tudo era colocado de forma simultânea dentro do quadro. As reconstituições de cenários reais vieram posteriormente, e introduziram o olhar móvel no cinema, sendo fundamentais para que o espectador se sentisse implicado na ação e fosse testemunha ocular dos acontecimentos.

No entanto, Arlindo Machado (2002) ressalta que o fato do filme primitivo não dirigir o olhar do espectador não determina que ele seja ininteligível. O que, para o olhar moderno parece caótico, não o era para o público dos *vaudevilles*. Seus olhos podiam passear livremente sobre a superfície da imagem e fazer ligações que um olhar moderno, acostumado com uma imagem

fortemente centralizada e hierarquizada, não poderia. Sob este aspecto, podemos comparar este primeiro cinema à pintura anterior ao período renascentista, quando as leis da perspectiva ainda não dominavam as formas de representação. A sensação de confusão existia, entretanto, no público “virgem”, a elite que começava a freqüentar os *nickelodeons*, e que trazia o peso de uma cultura verbalizante. Esse público, sim, necessitava da ajuda do conferencista.

A simultaneidade dos acontecimentos em um único quadro começou a se tornar um problema na medida em que as histórias se tornavam mais complexas. Como ter a certeza de que o espectador identificou a ação mais relevante que acontecia na cena em meio aos outros acontecimentos? Tornava-se necessário dirigir o olhar do espectador.

Essa preocupação só aparece quando o cinema engloba o público pequeno-burguês que tem o peso da cultura verbal. A partir de então os realizadores procuram encontrar um meio de linearizar a imagem confusa.

Essa linearização se dá através da “desmontagem” do plano, ou seja, no desmembramento das diversas ações em planos distintos. O que antes acontecia em um mesmo plano e ficava difícil de ser identificado (por exemplo, o roubo do porco no filme de Billy Bitzer *Tom Tom The piper’s son*, 1905, que acontece em um plano no qual há também uma mulher dançando e uma multidão circulando pela feira) seria à partir de então separado em alguns planos. No caso do roubo do porco, se o filme tivesse sido realizado depois de 1915, quando as “normas de linearidade” já estavam estabelecidas, provavelmente haveria um plano geral da feira e o ladrão passando, um plano da mulher dançando, outro das pessoas da feira, depois um plano fechado do

ladrão pegando o porco. Assim o olhar do espectador seria direcionado para a ação principal, evitando que ele olhasse para a mulher dançando e deixasse de ver o roubo do porco.

Essa seqüência linear tem ainda a função de criar relações causais entre os acontecimentos. Arlindo Machado cita uma cena do filme *The man who knew too much* (1956), de Hitchcock, na qual ocorre uma tentativa de assassinato em um concerto. A mulher sabia que no momento em que soasse o toque de címbalos da partitura o assassino iria atirar no embaixador. Ela não podia falar nada, pois seu filho estava em poder dos criminosos. No exato momento em que batem os pratos a mulher dá um grito, o assassino se assusta e dispara o tiro errado, e o embaixador é acertado no braço. Se esse fosse um filme do chamado “cinema primitivo” tudo seria enquadrado em um único plano e seria difícil o espectador acompanhar todos os acontecimentos. No entanto, o filme de Hitchcock desmembra todas as ações, colocando-as em planos fechados e sucessivos. Essa sucessão tem como função, além de mostrar em detalhe cada acontecimento, a causalidade, ela explica os fatos. Foi porque a mulher gritou que o assassino se assustou e errou o tiro.

Ou seja, a sucessão de planos descreve a ação em termos de causa e conseqüência, ação e reação, anterioridade e posterioridade, ela tem como função dar coerência e lógica à história, trazer a **verdade** à tona. Segundo Noël Burch, (1990) trata-se de dar uma estrutura demonstrativa e não ambivalente a uma lição de moral prática, e dar à narrativa um sentido único.

A constatação de que a cena não precisava ser filmada em uma única tomada, mas desmembrada em fragmentos, foi aos poucos se generalizando, os realizadores aprenderam que poderiam controlar as respostas dos

espectadores. O cinema está prestes a se tornar o produtor de um discurso moral, como queriam aqueles que o aperfeiçoaram.

É claro que essas investigações ocorreram de forma gradual, há inúmeros filmes que ensaiam uma montagem paralela, mas são repletos de ambigüidades, em se tratando das relações entre tempo e espaço. Essas relações, no início, não eram de todo convincentes para uma perspectiva naturalista.

D. W. Griffith foi quem instaurou definitivamente as regras naturalistas no cinema, mas o caminho trilhado antes dele foi determinante para que ele chegasse onde chegou.

### **2.1.3 A montagem**

A primeira transformação ocorrida que levou à linearização foi a montagem. No princípio, os filmes concentravam toda a ação em um quadro fixo de curta duração e com a câmera estática. Os personagens não podiam sair de quadro ou o filme terminava. Um bom exemplo da solução encontrada para essa questão é o filme *L'aubergue ensorcelée* (1903), de George Méliès, no qual, numa perseguição, os personagens correm em círculo dentro do cubo cênico. Não havia ainda uma noção de contigüidade entre o que está dentro do quadro e o que está fora.

No filme *Happy Hooligan* (1903), de Bitzer G. W., realizado pela companhia Biograph, percebemos que o foco da ação está sempre no centro do quadro. A câmera permanece estática do começo ao fim do filme, e os

atores entram e saem de quadro exatamente como fazem no teatro, havendo momentos inclusive em que o quadro permanece vazio.



Figura 3 – *Happy Hooligan* (1903), Bitzer G. W.

Notamos que, na sequência de quadros que remonta todo o filme, que tem a duração de mais ou menos um minuto, a câmera permanece imóvel. Quando o filme se inicia os dois atores já se encontram “em cena”, sendo acompanhados por um terceiro, que aparece em na janela. Os dois primeiros discutem e um alerta o outro que um policial vem vindo. Os dois fogem, saindo pelo lado esquerdo do quadro, mas o guarda alcança um deles, os dois voltam

para o centro do quadro para que a briga deles aconteça. Em seguida, a pessoa que estava na janela joga um balde de água no policial, enquanto o outro fica rindo. O policial levanta-se e sai de cena, entrando por uma porta que se localiza na parte direita do quadro. O personagem que estava rindo vai para o centro do quadro e só então o filme acaba.

Segundo Arlindo Machado, o filme *Miller and sweep* (1898), de Smith, foi um dos primeiros filmes a colocar em questão a contiguidade espacial e a continuidade temporal. O enredo é uma briga entre dois homens, eles lutam no centro do quadro e em seguida um corre para fora do quadro e o outro o segue, logo depois entra um grupo de pessoas e passa pelo quadro na mesma direção em que os dois foram. Esse grupo indica um acontecimento fora da cena, uma multidão que se formou e que assistia a briga. Um novo problema é colocado para o cinema e será trabalhado em filmes posteriores, trata-se do extracampo.

Em *Stop thief* (1901), do inglês James Williamson o passo seguinte é dado. É mais um filme de perseguição, tão em voga nessa primeira fase do cinema. Ele introduz um elemento totalmente novo: a continuação entre um plano e outro. Para representar a ação completa, que se tratava de um roubo, uma perseguição ao ladrão e a captura desse ladrão dentro de um barril, o autor utiliza três quadros, um com a cena do ladrão roubando, outro com o ladrão sendo perseguido, e por fim uma cena com ele se escondendo e sendo encontrado dentro do barril. Ao instaurar pela primeira vez a montagem, o filme traz dois elementos que serão fundamentais para a linearização narrativa: a sucessão de eventos no tempo e a contigüidade de ação no espaço. Além disso, neste filme já encontramos a estrutura básica de qualquer filme de

perseguição ou mesmo de qualquer narrativa popular: o primeiro quadro faz a exposição dos motivos, a razão da perseguição, o segundo dá a perseguição em si e o terceiro a resolução da história.

Esse “sintagma de sucessão” do filme de perseguição é o que coloca esse gênero como o mais importante no processo de linearização do cinema. Esses filmes vão inspirar as principais conquistas posteriores rumo ao naturalismo.

Há uma certa recusa ao quadro primitivo, cada quadro mostra uma ação independente, que, posta em conjunto, dá continuidade à narrativa. No entanto, eles ainda têm seus limites. Em primeiro lugar, os cortes ainda não apresentam continuidade, não há uma manutenção da direção (uma perseguição pode ocorrer com a entrada dos personagens da esquerda para a direita num quadro e no quadro seguinte os mesmos personagens entram da direita para a esquerda, por exemplo).

A perseguição amarra os quadros entre si, mas, ao mesmo tempo, ainda está ligada aos pressupostos básicos do quadro primitivo, ainda há o resquício da autonomia dos planos. Era comum, por exemplo, que uma perseguição fosse filmada em diversos quadros autônomos, sem continuidade espacial, de forma que pudessem ser exibidos em qualquer seqüência (e de fato eram), sem trazer transformação para a narrativa.

Os realizadores dos filmes de perseguição já percebiam o fragmento como um elemento de um todo maior, mas não conseguiam imaginar nem o corte no meio da ação e nem que os personagens (perseguidos e perseguido) pudessem ser mostrados em quadros separados. Ainda assim, o filme de

perseguição foi o primeiro gênero cinematográfico considerado como uma unidade, e não mais um agregado de filmes.

D. W. Griffith começa sua carreira na Biograph dirigindo narrativas de filmes de perseguição, ou que se aproximam delas. Partindo desses primeiros passos é que ele vai instaurar procedimentos mais elaborados de linearização.

Os filmes que D. W. Griffith realizou no período em que estava na Biograph (1908-1913) ainda pertenciam em grande parte ao “fixo primitivo”. Sair de campo ainda significava, para ele, sair de cena, o espaço fora de campo ainda não é trabalhado significativamente. Em *Golden Louis* (1909), por exemplo, a personagem sai do quadro e imediatamente entra outra pessoa procurando por ela e já não a vê.

Griffith sempre gostou de utilizar poucos cenários e muitos planos, ele tinha o hábito de fazer muitas colagens, o que resultou inevitavelmente no que chamamos hoje de montagem paralela. Trata-se, com o objetivo de gerar suspense, de intercalar duas ou mais cenas tomadas em diferentes lugares, fazendo-as alternarem-se ao longo da evolução do filme, gerando ações paralelas. Algumas ações paralelas são extremamente características desse primeiro cinema, como a cena em que os bandidos amarram a heroína na linha do trem, enquanto o herói, num outro espaço, corre para chegar a tempo de salvá-la. As duas ações paralelas (da mocinha gritando e do herói correndo) são intercaladas e desembocam em uma cena na qual os dois espaços se tornam um só e há o desfecho (o herói salva a heroína). É um aperfeiçoamento dos filmes de perseguição. Essa montagem remete ao “enquanto isso...” da literatura e é largamente utilizada nos filmes de ação hollywoodianos. É a montagem paralela que vai fazer o cinema perceber o papel fundante da



montagem como articuladora de sentidos. No entanto, intercalar planos de cenas tomadas em um mesmo ambiente é uma coisa que só aconteceria certo tempo depois.



Figura 4 – *Un unseen enemy* (1912), David W. Griffith.

Com Griffith, a montagem paralela será aperfeiçoada e melhor elaborada. Ele vai explorar nela seu potencial emotivo, através do suspense gerado pela aceleração da ação. Em *The fatal hour* (1908), ele aumenta o suspense, ao utilizar um relógio para marcar o tempo que o herói tem. Quando fossem 12:00 hs, o revólver dispararia. Os planos são agora pensados em relação ao tempo e não podem mais ser trocados, como nos filmes de perseguição. Ele também dá ritmo à ação, abreviando a duração dos planos conforme ele se aproxima do fim.

#### **2.1.4 O campo/ contracampo**

Em *After many years* (1908), um homem fica perdido em uma ilha, enquanto sua mulher está na cidade com o seu filho. Aqui, a montagem

paralela deixa de ser apenas elemento de uma história de ação e ganha a função de intensificar a dramaticidade da situação. Não se trata mais de duas ações paralelas de perigo e salvação, mas de um melodrama assumido, de ritmo lento. No final, os dois espaços começam a se aproximar, o marido consegue chegar na cidade, mas sua esposa está casada com outro. Ele vê a cena pela janela, os dois nunca se encontram em um mesmo plano. A contraposição dos planos, que se assemelhava com a da montagem paralela, na seqüência final se transforma em campo/ contracampo, estrutura chave do cinema clássico.

Griffith aproxima a câmera dos personagens, dando dramaticidade ao filme. Ele cria o plano americano. Segundo Arlindo Machado, a proximidade da câmera aproxima o espectador dos dramas mais íntimos dos personagens. Em *The lonedale operator* (1911), ele inova ao utilizar diferentes pontos de vista e aberturas de quadro no interior de uma mesma cena, tornando mais expressivo o drama, “salta de um plano médio para um primeiro plano e deste para um plano americano com uma desenvoltura que faz empalidecer os seus contemporâneos” (MACHADO, 2002, p. 111).

Em *The birth of a nation* (1915), um de seus filmes mais famosos, Griffith corta a cena no ápice da ação, coisa até então nunca realizada, tornando a montagem mais ágil e a ação mais emocionante. É com *Intolerance* (1916) que, segundo Arlindo Machado, o processo de linearização narrativa pode se considerar acabado. Na seqüência do tribunal, podemos encontrar toda a estrutura básica da narrativa cinematográfica elaborada. Há um primeiro plano geral, depois vários planos aproximados descrevendo o ambiente (plano detalhe), um do júri, um dos guardas, um da audiência. Em seguida, há,

alternadamente, o plano do réu e da sua esposa tensa, todo o julgamento vai se espelhando no rosto da mulher, que reage ao menor gesto. O todo é constituído por essa soma dos detalhes, através do campo/ contracampo, vemos que marido e mulher, separados fisicamente, trocam gestos e olhares.

A exploração do campo/ contracampo fez nascer a câmera subjetiva, que representa o ponto de vista do personagem, impondo definitivamente sua função moralista e regeneradora dentro da sociedade.

Griffith vai pouco a pouco percebendo que o artifício da montagem deve ser escondido, para aumentar o grau de naturalismo. Ele passa a utilizar meios para dissimular a descontinuidade e a fragmentação geradas pela montagem. É a chamada montagem invisível, uma montagem que não deixa marcas de sua existência, realizada para dar a impressão no espectador de continuidade natural dos fatos. Este controle que Griffith tem do sentido que o espectador dará ao filme é inédito, seus filmes são pensados e trabalhados de modo a não haver ambigüidade. “Toda uma retórica fílmica encontra-se nele articulada para criar efeitos dramáticos irresistíveis, para forçar uma leitura ‘correta’ do drama moral e para converter o público do valor da ideologia que está sendo vendida” (MACHADO, 2002, p. 145).

Ninguém melhor do que Griffith encarna o espírito do cinema que se impôs a partir da superação do burlesco inicial. Um dos principais responsáveis pela instauração dos recursos retóricos do cinema, Griffith os utilizava para impor uma ideologia moralista. Todos sabem de seu racismo indisfarçável, seu provincianismo e seu ranço de pregador protestante. Apesar de contemporâneo ao cubismo, Griffith fazia o caminho exatamente inverso. Sua obra nada tinha a ver com as revoluções que se passam nas artes no

momento, ele nunca pretendeu problematizar as convenções da representação, pelo contrário, pretendia resgatar as formas “elevadas” e tradicionais de cultura e trazê-las ao cinema.

## 2.2 Uma breve passagem pela história do cinema

### 2.2.1 Impressão de realidade e identificação

O cinema inaugurado por D. W. Griffith é o que chamamos de cinema narrativo clássico, é o cinema do “efeito janela”, ou seja, um cinema que se autodenomina uma janela para o mundo, é um cinema que tem a pretensão de mostrar o mundo como ele é aos seus espectadores. Este cinema é marcado pela “impressão de realidade”, característica trabalhada por Christian Metz no artigo “Sobre a impressão de realidade no cinema”, escrito em 1966. Segundo Metz, a impressão de realidade é a característica responsável pela identificação do espectador como personagens e pela participação afetiva deste no mundo representado.

A impressão de realidade não se dá unicamente com o objetivo de enganar o espectador, ela visa, antes de mais nada, revestir a estrutura ficcional de uma aura de autenticidade e colocar o espectador como testemunha ocular dos acontecimentos. Segundo Ismail Xavier,

[...] a ‘impressão de realidade’ não é um processo simples e linear que vai da fidelidade da imagem à fé do espectador, mas um processo complexo onde a disposição emocional deste contribui decisivamente para a produção do ilusionismo, retroagindo, portanto, sua credibilidade (XAVIER, 2005, p. 87).

Além de promover o ilusionismo, o cinema de Griffith tinha, como uma de suas preocupações, passar uma mensagem. Era um cinema moralizador, de modelos exemplares, maniqueísta. O próprio Griffith diz que é preciso

mostrar a face escura do pecado para fazer brilhar a face iluminada da virtude (GRIFFITH apud XAVIER, 2005).

A identificação, segundo Metz e Edgar Morin, constitui a alma desse cinema. Esta identificação do espectador com os heróis da tela ou mesmo com a câmera é o que vai assegurar a transmissão da ideologia do filme ao espectador. Procedimentos eficientes para que a identificação aconteça são o uso do plano e contra-plano, a câmera subjetiva, a continuidade narrativa e o efeito naturalista, que se dá pela montagem, pela interpretação naturalista dos atores a pelas histórias de leitura fácil, melodramas, aventuras e histórias fantásticas. Tudo aponta para a invisibilidade dos meios de produção, para que a platéia acredite estar em contato direto com o mundo representado, sem mediações, daí a expressão “transparente”, que é o dispositivo.

Kulechov foi o primeiro teórico a investigar os fatores constitutivos da montagem invisível e da construção de um espaço-tempo narrativo marcado pela impressão de realidade e identificação. Na década de 20, ele percebe que através da montagem o artista imprime seu modo de ver e passa uma mensagem. Ao seu ver, “por trás da montagem há sempre uma intenção de classe” (1935 apud XAVIER, 2005, p. 52). A seguir, um trecho no qual ele expressa com clareza sua posição:

A arte americana tinha inevitavelmente de se tornar a arte do consolo, uma arte a que faltava a realidade, uma arte que afastava as massas da luta de classes, da consciência de seus próprios interesses de classes; e, por outro lado, tinha de ser uma arte que dirigia a energia para a competitividade, a iniciativa, alimentadas com moralidade burguesa e com psicologia burguesa. Eis como o “detetive americano” foi criado – os filmes americanos de aventura. De um lado, eles

chamaram a atenção para a energia, para a competitividade, para a ação; eles chamaram a ação para os “heróis do capitalismo”, fortes e energéticos, em quem a força, a eficiência, e a coragem são sempre vitoriosos. De outro lado, estes filmes condicionaram as pessoas ao bitolamento, à distância frente à realidade, condicionando-as e educando-as para o fato de que, com uma energia correspondente, uma pessoa pode adquirir uma fortuna individual, pode prover o seu aluguel, e pode tornar-se um feliz proprietário (1935 apud XAVIER, 2005, p. 52).

Neste momento entrava em discussão a questão do poder de dominação ideológica do cinema. Apesar de inovador em suas descobertas, Kulechov propõe um método semelhante ao hollywoodiano, no que se refere à estética. Ele rompe com o modelo quanto ao conteúdo, mas ainda tem como ideal atingir a realidade.

### **2.2.2 O realismo no cinema**

Uma série de teóricos irá discutir a questão do realismo, uns defendendo, outros atacando. A maior referência dentre os teóricos do realismo (e do cinema, em geral) foi André Bazin. Para ele, o cinema é respeitável porque nele temos a presença das próprias coisas. Fazendo a crítica radical aos teóricos russos, defensores de um realismo calcado na montagem, Bazin vai minimizar o papel desta na realização cinematográfica. Em seu artigo *A ontologia da imagem fotográfica* (1945)<sup>6</sup>, Bazin defende que a fotografia mantém a integridade do real recortado, ela não decompõe tal recorte, o capta em bloco. Para ele, o reinado do cinema está na continuidade, com ele nasce o

---

<sup>6</sup> BAZIN 1983. Ver da página 121 a 128.

termo “plano-sequência”, que é o plano sem cortes. Para ele, uma imagem sem cortes consegue atingir um nível ontológico, capturar a realidade em si e criar uma relação mais íntima com o espectador, permitindo que ele crie um sentido.

Como não podia deixar de ser, a crítica à decupagem clássica se faz aqui de forma veemente, pois além de tirar o que há de mais forte na imagem cinematográfica, seu aspecto manipulador e sua articulação com a criação de um mundo imaginário alienam o espectador de sua realidade.

Esta é uma nova preocupação que surge, a alienação do espectador e sua participação na construção de sentido do filme. Na mesma época em que Bazin funda a revista *Cahiers du Cinema*, no início da década de 50, Merleau-Ponty faz sua conferência *O cinema e a nova psicologia*<sup>7</sup>, na qual nega a existência de qualquer Absoluto, devido a uma incompletude fundamental da percepção, dada a condição do homem como ser mergulhado no mundo. Seu interesse está vinculado ao filme como “objeto de percepção”. Para ele, um filme não é pensado, ele é percebido.

Pouco tempo depois, na década de 60, Jean Mitry publica *Estética e psicologia do cinema*, no qual explicita sua fórmula geral: no cinema, o real se organiza em discurso. Na década de 60 estavam no cenário, ainda, Roland Barthes e Umberto Eco, com *A obra aberta* (1962), cristalizando a ambigüidade como elemento caracterizador do objeto de arte. A primeira abertura seria inerente a qualquer objeto artístico, já que cada leitor dá significados diferentes a uma mesma obra. A segunda abertura diz respeito a um determinado tipo de arte, a arte moderna. Nesta, há a inversão do esforço do artista, que agora

---

<sup>7</sup> MERLEAU-PONTY 1983. Ver da página 103 a 117.



trabalha em favor da ambigüidade. A obra aberta é a que convida o espectador a participar da sua própria construção e completá-la.

### **2.2.3 Os cinemas modernos e de vanguarda**

Enquanto o cenário artístico estava em plena transformação, em meio a todas essas teorias, na Itália acontece o *neo-realismo*, Godard realiza *Acosado*, inserido na *Nouvelle Vague* francesa, e surge o *Cinema Novo*, no Brasil. Todas estéticas contrárias ao cinema narrativo clássico hollywoodiano, cinemas que geram reflexão por parte do espectador. Entra em cena o cinema moderno, em oposição ao clássico, um cinema da desconstrução.

Os cinemas de vanguarda sempre se distanciaram do modelo clássico das artes, em diversos aspectos. O primeiro deles é a sua distância da proposição de arte como “imitação”, o que não implica que todas as vanguardas sejam, necessariamente, anti-realistas, até porque o próprio conceito de realismo não é fixo. A estética da vanguarda é somente anti-realista se pensarmos em termos da perspectiva renascentista, ou julgarmos de acordo com os critérios de uma narração linear cronológica, dominada pela lógica do senso comum. Afinal, todo e qualquer realismo é uma questão de ponto de vista no sentido em que toda arte estabelece alguma relação com a realidade.

No entanto, o próprio discurso da vanguarda tende a confirmar que ela é anti-realista, pois ela normalmente investe contra a idéia de mimese e propõe a atividade artística como criação de um objeto autônomo e dotado de leis próprias de organização. Ismail Xavier acredita que a vanguarda é

[...] uma arte que busca provocar estranheza, que denuncia sua presença ostensiva não natural e trabalhada, que não permite um acesso imediato às suas convenções e critérios construtivos, tende a desencorajar as tentativas do leitor em relacioná-la com realidades existentes fora da obra (XAVIER, 2005, p. 100).

E, mesmo em seu momento “formalista”, a vanguarda é subversiva ideologicamente. Ao transformar o código, não só o põe em crise, mas obriga a repensar, através da crise do código, a crise das ideologias com as quais ele se identificava.

Mais importante do que o traço realista ou anti-realista do cinema de vanguarda é, ainda, sua característica de um cinema que traz em si a marca do processo de produção, que não tenta apagar os traços que o denunciam como objeto trabalhado e como discurso que tem por trás uma fonte produtora e seus interesses, diferente do modelo clássico, um discurso que se quer verdade e mascara a convenção. Para a arte de vanguarda, todo discurso começa pela crítica do discurso.

Esta é a característica mais importante dos cinemas moderno e contemporâneo, não o fato de não ser realista e de romper com a narrativa. Para Christian Metz (1971), os cinemas modernos e contemporâneos não apresentam a destruição das narrativas, como acreditam alguns, mas a transformação da narratividade, logo, a ampliação de suas possibilidades. Os filmes de Godard, por exemplo, não apresentam aquela imagem oferecida como reveladora da realidade, os atores falam diretamente para a câmera, chamando a atenção dos espectadores para o filme enquanto objeto, cujo

trabalho começa a se oferecer para a platéia. Ainda assim, são filmes que constroem narrativas.

O discurso teórico dos estruturalistas sustenta a ideologia das vanguardas. Roland Barthes fala da necessidade de “desnaturalizar” a linguagem, ele fala de uma arte que sabota uma das bases de visão de mundo burguesa através do ataque direto às ilusões do espelhamento artístico e às armadilhas da mensagem de sentido claro. No cinema, cristaliza-se mais uma frente contra o ilusionismo e a transparência. Tal ataque é claro quando se dirige ao filme narrativo clássico. Neste, as imagens se organizam linearmente para cumprir uma finalidade, a construção de um final que dê sentido a tudo o que veio antes. Esse enunciado implícito do cinema clássico, que diz que o mundo é pleno de sentido e o sujeito é capaz de captar esse sentido através do filme, é o alvo principal das críticas dos teóricos estruturalistas. Em seu artigo *Cinema, os efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base*, Baudry afirma que a busca da continuidade narrativa, tão difícil de conseguir, existe com o objetivo de salvaguardar a qualquer custo a unidade sintética do lugar donde provém o sentido. Daí a crítica tão recorrente à narrativa linear e à decupagem clássica.

Ismail Xavier chama atenção, no capítulo “As falsas dicotomias” de *O discurso cinematográfico – opacidade e transparência* (2005), para a importância da relativização de todas essas oposições que ele analisa ao longo do livro. Ele ressalta que quando o interesse é fazer uma análise específica do objeto, principalmente no que se refere aos conceitos de vanguarda, realismo ou desconstrução, é necessário que seja questionado o que de particular tal

realismo, tal vanguarda ou tal desconstrução apresenta, evitando rótulos ou considerações simplistas.

Arlindo Machado resume bem a definição dos dois termos, no prefácio do mesmo livro:

Quando o 'dispositivo' é ocultado em favor de um ganho maior de ilusionismo, a operação se diz de transparência, quando o "dispositivo" é revelado ao espectador, possibilitando um ganho de distanciamento e crítica, a operação se diz de opacidade (XAVIER, 2005, p. 6).

Este debate em torno da transparência e da opacidade do meio foi a discussão mais importante nas décadas de sessenta e setenta.

Nesta edição de 2005, Xavier inclui um capítulo cotejando todas as novas teorias e pensadores relevantes do audiovisual que surgiram após 1977. Uma destas novas posições que veio repensar essas questões foi a dos Estudos Culturais, que surge posteriormente e fala da autonomia do espectador. Eles defendem que qualquer produto cultural, comercial ou não, está sujeito à interpretação do espectador, que não é passivo nunca, independente de estar diante de um filme hollywoodiano clássico ou de um filme de vanguarda, de um telejornal ou uma videoarte.

Xavier também chama atenção para o fato de que hoje, o campo da imagem em movimento foi radicalmente ampliado:

[...] além dos deslocamentos conceituais em termos de teoria e de estética, há hoje o dado radical da nova configuração dos meios técnicos de produção de som e imagem. Naquele momento, o cinema assumia com mais força a sua condição

de experiência-matriz na discussão estética, mesmo que já convivesse com televisão e vídeo. Hoje, a rede heterogênea e gigantesca que vai se construindo no terreno de produção e articulação de imagens-sons torna mais complexo o cotejo entre o valor estético, o efeito político e as propriedades específicas de um dispositivo, entre outras coisas porque tanto a história desta produção quanto a sua configuração atual têm mostrado que é preciso mudar a nossa percepção do lugar do cinema entre os outros dispositivos (XAVIER, 2005, p. 207).

O que ele quer dizer é que o cinema não consegue mais se manter imune aos outros meios de produção audiovisual. Antes, sustentado por um discurso relacionado ao aparato técnico, era fácil demarcar o lugar específico do cinema. Mas hoje, com a dificuldade de se imporem barreiras entre os meios (vídeo, TV, cinema, todos com a possibilidade de serem realizados com o mesmo equipamento digital), o cinema se vê obrigado a se repensar, perde o posto de hierarquia e se vê obrigado a se reinventar ou se redefinir **em relação** aos outros “meios”, ao audiovisual em geral. A tal “especificidade”, tão defendida em outros momentos por diversos teóricos, finalmente caiu por terra. Não há especificidade, não há regras. A situação do audiovisual hoje retorna àquele momento exato do seu surgimento, quando a crise quanto a sua ontologia era total, não havia definição. O cinema é a imagem em movimento, pode-se produzir imagem em movimento com tecnologia digital com alta definição, similar à imagem da película, pode-se produzir com baixíssima definição (como através do aparelho celular), com câmeras profissionais imensas, com câmeras de mão, pode-se editar em casa, ou em grandes estúdios, forjar um documentário, misturar ficção com “realidade”, pode-se veicular um filme na internet, na televisão, uma vídeodança numa sala de

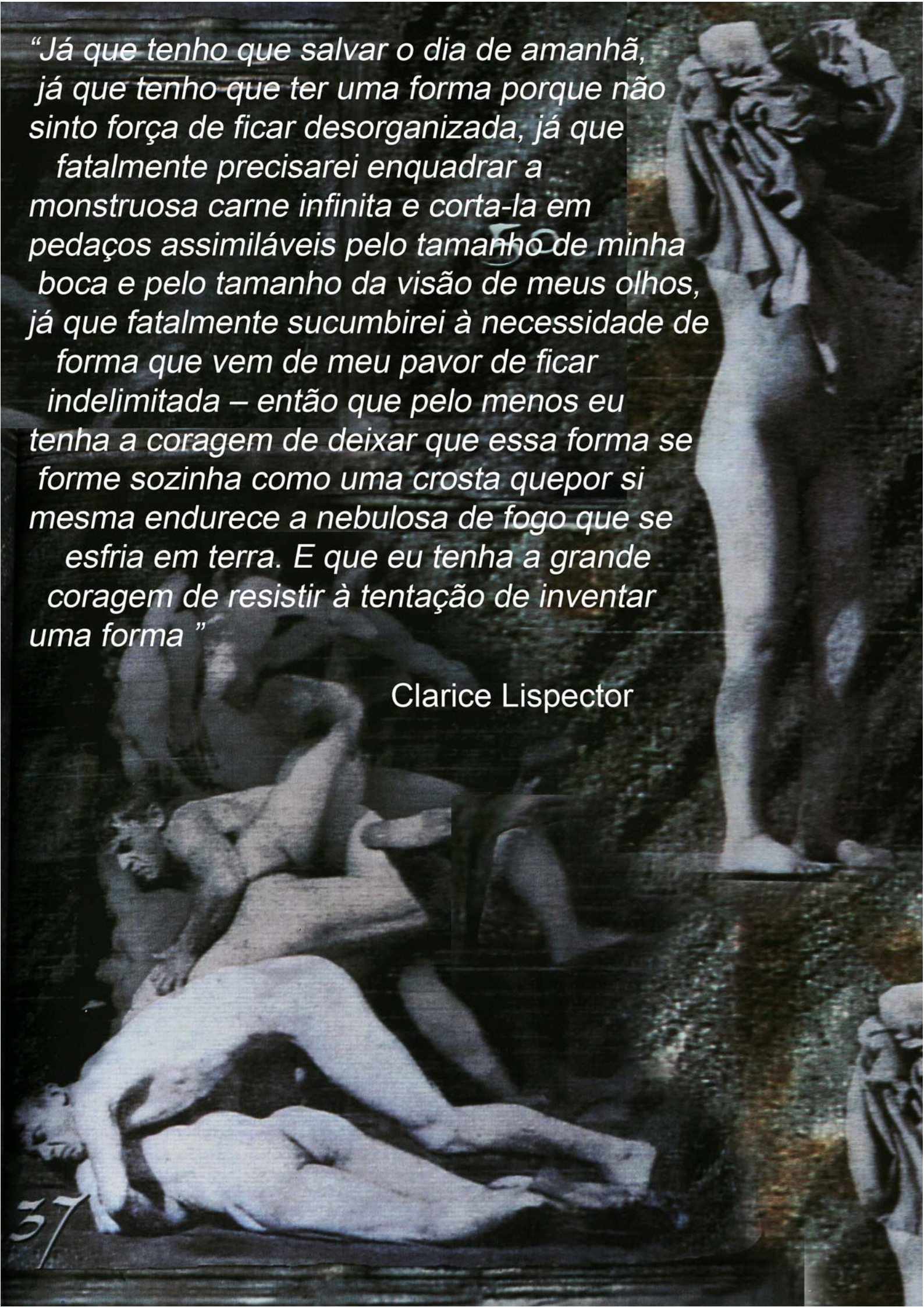
cinema, pode-se ter um programa de TV gravado em película, videoarte gravado em película. O que é vídeo, hoje? O que é cinema?

O que os estudos sobre cinema ganham neste contexto é a ampliação de seu campo de visão. A história do cinema deve ser estudada em um contexto mais abrangente, o cinema se mistura progressivamente com todos os outros tipos de imagens. Qual é o lugar do cinema dentro da história da imagem? O cinema hoje foge dos domínios das “teorias do cinema”, a imagem em movimento constitui uma forma de se pensar a sociedade atual, permeia todos seus setores, e não é de domínio exclusivo, nem cabe nesta linha de conhecimento.

Xavier chama atenção para o fato de que o cinema não é só o cinema hollywoodiano, existe todo um cinema de vanguarda. Mas este cinema de vanguarda ainda parece só existir **em relação** ao clássico, ele se define através de sua oposição a ele. O que seria mais correto seria definir o cinema narrativo clássico como um certo tipo bem específico e limitado de cinema, enquanto existe todo um universo audiovisual, que inclui todas as vanguardas, a videoarte e qualquer forma de expressão artística que envolva imagem em movimento.

*“Já que tenho que salvar o dia de amanhã,  
já que tenho que ter uma forma porque não  
sinto força de ficar desorganizada, já que  
fatalmente precisarei enquadrar a  
monstruosa carne infinita e corta-la em  
pedaços assimiláveis pelo tamanho de minha  
boca e pelo tamanho da visão de meus olhos,  
já que fatalmente sucumbirei à necessidade de  
forma que vem de meu pavor de ficar  
indelimitada – então que pelo menos eu  
tenha a coragem de deixar que essa forma se  
forme sozinha como uma crosta que por si  
mesma endurece a nebulosa de fogo que se  
esfria em terra. E que eu tenha a grande  
coragem de resistir à tentação de inventar  
uma forma ”*

Clarice Lispector



## **3 A VONTADE DE VERDADE E O CINEMA NAS POTÊNCIAS DO FALSO**

### **3.1 Vontade de verdade e crise da representação**

Apesar de alguns dos teóricos do cinema serem extremistas ao elaborar suas teorias, nas obras cinematográficas a fronteira entre real e ficcional nunca foi bem definida. Hoje, com o surgimento da tecnologia digital e a hibridização dos meios cinema, vídeo e televisão, as fronteiras dissolvem-se ainda mais e as esferas de gênero e estilo se misturam. Mas ainda podemos perceber a diferença entre um cinema que aspira à verdade e um cinema que quer as "potências do falso".

Gilles Deleuze é um pensador que nos diz muito acerca dessas questões. Sua filosofia se baseia em um conflito amplo, um confronto entre dois modos de pensar. De um lado, a "filosofia da representação", o primado à identidade. Do outro, a "filosofia da diferença", na qual se pensa a diferença enquanto tal. Deleuze se propõe a pensar a relação do diferente com o diferente, sem submetê-lo a nenhuma forma de representação que o reconduza ao "mesmo". Seria a alternativa entre o poeta e o político. O primeiro tem um poder criador, que afirma a diferença e perverte as ordens, num estado de revolução permanente. O segundo é aquele que nega a diferença, pois quer conservar uma ordem estabelecida, ou estabelecer um mundo que solicite as formas de sua representação.

#### **3.1.1 Nietzsche e o pós-estruturalismo**



Nietzsche foi quem melhor observou o conservadorismo da dialética. Ele instaurou na filosofia a crítica à razão e à filosofia hegelianas. Contrapôs os ideais de universalidade e unidade aos valores de diferença e fragmentação. A interpretação da obra de Nietzsche realizada pelo filósofo Heidegger e, posteriormente, pelos pensadores pós-estruturalistas (dentre eles, os mais importantes Gilles Deleuze, Lyotard, Felix Guatarri, Jaques Derrida e Michel Foucault) foi fundamental para a emergência de uma "filosofia da diferença".

A argumentação de Nietzsche se sustenta sobre a idéia de que as valorações do Iluminismo são criadas a partir da constituição de sistemas morais. Ao adotar um perspectivismo cultural e um pluralismo moral, Nietzsche desconstrói as pretensões universalistas e indica a "verdade" e o "certo" como produto discursivo de um determinado sistema que produz as idéias de certo e errado, de verdadeiro e falso. Um sistema de julgamento moral.

A crítica da razão de Nietzsche e as várias correntes de pensamento pós-estruturalistas daí originadas representam uma reavaliação radical da cultura do Iluminismo e de sua concepção de razão universal. Os pós-estruturalistas compreendem que existe uma pluralidade de razões. O sujeito não é um sujeito unitário em direção à perfeita coerência, assim como a história não é universal. É quebrada também a idéia progressista da história, pois o sonho modernista de progresso está baseado na razão científica. Baseando-se na crítica que Nietzsche faz da "verdade", os pós-estruturalistas questionam os pressupostos que dão origem ao pensamento binário e problematizam a figura do sujeito humanista autônomo e transparente. Ao invés desse sujeito, vêem um sujeito descentrado, atravessado por diversas forças libidinais e práticas sociais. É um sujeito envolto no múltiplo: o tempo, o lugar, a genealogia na

história da filosofia moderna, seu espaço lógico e sua reinterpretação e reinscrição (PETERS, 2000).

### **3.1.2 Plano de “a genealogia da moral”**

Em *Nietzsche e a filosofia* (2001), Deleuze analisa a obra de Nietzsche sob uma ótica própria. A leitura deste livro nos é de extrema importância, não só para conhecer o pensamento de Nietzsche sobre as questões que iremos trabalhar, mas do próprio Deleuze, fortemente influenciado e inspirado pelo filósofo alemão.

No capítulo *Plano sobre “a genealogia da moral”*, Deleuze analisa o livro de mesmo nome de Nietzsche. Nele, Nietzsche discute detalhadamente a maneira pela qual as forças reativas triunfam. O livro trata das três formas do niilismo. Segundo Deleuze, são elas: o ressentimento, a má consciência e o ideal ascético. Nietzsche apresenta o ressentimento como uma “vingança imaginária”. A má consciência seria uma força que se volta contra si mesma, ela daria origem ao que Nietzsche chama de “o mundo invertido”. A terceira imagem, do ideal ascético, remete à mais profunda mistificação, a do Ideal, que compreende todas as outras formas do niilismo, as ficções da moral e do conhecimento.

Genealogia, para Nietzsche, quer dizer ao mesmo tempo valor da origem e origem dos valores. A genealogia se opõe ao caráter absoluto e unitário dos valores. Ela é o elemento diferencial deles (DELEUZE, 2001).

Segundo Deleuze, em *A genealogia da moral*, Nietzsche quis refazer a *Crítica da Razão Pura*, de Kant. Nietzsche acredita que a idéia crítica e a

filosofia são a mesma coisa, e que Kant não realizou essa idéia, a comprometeu e estragou no próprio princípio. Nietzsche critica não apenas o kantismo, mas toda a descendência kantiana. Segundo ele, a crítica depois de Kant se tornou nada mais nada menos do que dialética. Deleuze questiona **quem** deve conduzir essa dialética, essa nova crítica. Kant, ao falar da razão, do espírito e da consciência de si não nos diz quem é esse homem, quem é o espírito. Deleuze levanta alguns questionamentos; “deixamos de ser homens religiosos ao recuperarmos a religião? Ao fazermos da teologia uma antropologia, ao colocarmos o homem no lugar de Deus, suprimimos o essencial, isto é, o lugar?” (DELEUZE, 2001, p. 73). Suprimimos um lugar que seja o centro?

Para Deleuze, é justamente essa a crítica de Nietzsche. Kant não rompeu com a dialética nem com o seu princípio. Ao escrever a *Crítica da Razão Pura*, a “vitória” de Kant sobre a retórica dos teólogos (Deus, alma, liberdade, imortalidade) não atacou o ideal correspondente a esta dogmática.

Deleuze acredita que a crítica de Kant é extremamente conciliatória. Segundo ele, Kant concebeu a crítica como uma força que devia ter por objeto todas as pretensões ao conhecimento e à verdade, mas não o próprio conhecimento nem a própria verdade. Kant teria concebido também a crítica como uma força que devia ter por objeto todas as pretensões à moralidade, mas não a própria moral. O caráter de cada ideal permanece no cerne do kantismo: o “verdadeiro” conhecimento, a “verdadeira” moral, a “verdadeira” religião. Kant ainda chama de fato o fato da moral, o fato do conhecimento.

A análise que Deleuze faz de Kant merece um aprofundamento maior que não nos é possível realizar na presente pesquisa pela restrição do número

de páginas e porque estaríamos fugindo do nosso objeto de estudo. A análise que Deleuze faz do filósofo pode ser encontrada em seu livro *La philosophie critique de Kant*, bem como em toda a sua obra, em forma de referências. É possível dizer que tanto o que Deleuze apropria quanto o que ele critica em Kant dizem respeito à doutrina das faculdades e de suas relações, e à relação entre tempo e pensamento.

Nietzsche acredita que a crítica nada faz enquanto não se dirigir à própria verdade, ao verdadeiro conhecimento, à verdadeira moral, à verdadeira religião. Segundo Deleuze,

[...] cada vez que ele denuncia a virtude, não são as falsas virtudes que ele denuncia, nem os que se servem da virtude como uma máscara. É a própria virtude nela mesma, isto é, a pequenez da verdadeira virtude, a inacreditável mediocridade da verdadeira moral, a baixaza de seus valores autênticos (DELEUZE, 2001, p. 74).

Para Deleuze, Nietzsche acredita ter encontrado no “perspectivismo” o único princípio possível de uma crítica total. Não há fato nem fenômeno moral, mas sim uma interpretação moral dos fenômenos. Não há ilusões do conhecimento, o conhecimento é um erro, uma falsificação.

### **3.1.3 Nietzsche e a vontade de verdade**

Segundo Deleuze, podemos resumir as oposições nietzschianas e kantianas em cinco pontos. O primeiro é que não existem princípios

transcendentais, o segundo é que não existe um pensamento legislador que obedece à razão. Segundo Deleuze,

[...] há muitos enganos sobre o irracionalismo enquanto se acredita que essa doutrina opõe à razão algo que não seja o pensamento: os direitos do dado, os direitos do coração, do sentimento, do capricho ou da paixão. No irracionalismo não se trata de algo que não seja o pensamento, que não seja pensar. O que é contraposto à razão é o próprio pensamento: o que é contraposto ao ser racional é o próprio pensador (DELEUZE, 2001, p. 77).

O terceiro ponto é colocar o genealogista no lugar do legislador, o quarto é a negação do sujeito racional, do homem que toma o lugar de Deus, em prol de um homem enquanto ser ultrapassado, superado. O quinto ponto que Deleuze identifica se refere ao objetivo da crítica, “seu objetivo não são os fins do homem ou da razão e sim, finalmente, o super-homem, o homem superado, ultrapassado. Na crítica não se trata de justificar, mas sim de sentir de outro modo: uma outra sensibilidade” (DELEUZE, 2001, p. 77).

Deleuze cita um trecho de Nietzsche no qual este diz que a verdade sempre foi colocada como Deus, como instância suprema, e é chegado o momento de fazer uma crítica a ela. O verdadeiro é concebido como um universal abstrato, sem nenhuma referência às forças que constituem a genealogia de uma verdade. Por isso, Kant é, para Nietzsche, o último dos filósofos clássicos, já que ele nunca pôs em questão o valor da verdade nem as razões de nossa submissão ao verdadeiro. Quanto a isso, Kant seria tão dogmático quanto qualquer outro (DELEUZE, 2001).

Segundo Deleuze, os filósofos entendem que o pensamento procura o verdadeiro, que ele ama o verdadeiro. Ao estabelecer uma relação de direito entre o pensamento e a verdade, a filosofia evita relacionar a verdade com uma vontade concreta, uma vontade de poder. Nietzsche não critica as falsas pretensões à verdade, mas a própria verdade como ideal.

O conceito de verdade qualifica o mundo como verídico. Um mundo verídico supõe um homem verídico, que remete ao seu centro. Entretanto, é claro que a vida quer o engano, que visa iludir, seduzir, cegar. Querer o verdadeiro é antes de mais nada depreciar esse poder do falso, fazer da vida um “erro”, uma “aparência”. Segundo Deleuze, esse homem

[...] opõe, portanto, conhecimento à vida, opõe ao mundo um outro mundo, um além-mundo, precisamente o mundo verídico [...] Por conseguinte, a oposição entre conhecimento e vida e a distinção dos mundos revelam seu verdadeiro caráter: é uma distinção de origem moral e uma oposição de origem moral. O homem que não quer enganar quer um mundo melhor e uma vida melhor; todas as suas razões para não enganar são razões morais (DELEUZE, 2001, p. 79).

Nietzsche acredita que talvez o homem doente seja melhor do que o homem verídico, pois ele opõe à morte a vida, ao invés do homem verídico, que opõe à vida a própria vida, os “valores superiores” à própria vida.

Entretanto, para Deleuze essa oposição moral é apenas um sintoma. Aquele que quer um outro mundo quer algo mais profundo, quer voltar a vida contra a vida. Ao querer que a vida se torne virtuosa, quer que ela se corrija e corrija a aparência, que sirva de passagem para o outro mundo. Dessa forma, a vida renega a vida, volta-se contra si mesma. A oposição “mundo verídico” e

“mundo real” é uma oposição de origem moral, e por trás dela destaca-se uma contradição de uma outra espécie, a contradição religiosa ou ascética.

O homem que quer o ideal ascético é o que renega a vida, que quer uma vida diminuída, que quer a **conservação** de seu tipo, e mais ainda, o poder e o triunfo do seu tipo, “o triunfo das forças reativas e seu contágio. Nesse ponto as forças reativas descobrem o aliado inquietante que as conduz à vitória: o niilismo, a vontade de nada” (DELEUZE, 2001, p. 79). Segundo Deleuze, é a vontade de nada que só suporta a vida em sua forma reativa, a vontade de nada e as forças reativas são os dois elementos constituintes do ideal ascético.

Por isso, o conhecimento, a ciência e até mesmo a ciência do livre pensador não comprometem o ideal ascético. Segundo Nietzsche,

Desde que o espírito está em ação com seriedade, energia e probidade, ele não precisa do ideal [...] com a ressalva de que ele quer a verdade. Mas essa vontade, esse resíduo de ideal é, se quiserem acreditar em mim, o próprio ideal ascético sob sua forma mais severa, mais espiritualizada, mais puramente ascética, mais despojada de qualquer envoltório superior (1888 apud DELEUZE, 2001, p. 80).

Deleuze acredita que a moral substituiu a religião como dogma e que a ciência tende a cada vez mais substituir a moral. A moral seria a continuação da religião, mas com outros meios. O conhecimento seria a continuação da moral e da religião, com outros meios. Dessa forma, o ideal ascético está em toda parte. Os meios mudam, mas a vontade de verdade permanece. Nietzsche pede outra coisa: uma mudança de ideal, “sentir de outro modo”.

A virtude responde pela religião, a verdade pela virtude, e o movimento pode ir se prolongando; mas o ideal ascético não tem mais esconderijo além da vontade de verdade. Basta continuar a dedução para que ele seja desalojado, não há mais nenhum personagem moral, nenhum personagem erudito. Segundo Deleuze (2001), neste ponto voltamos ao nosso problema, estamos no instante da nova subida, no momento de sentir de outra forma, de mudar de ideal.

Nietzsche não quer dizer, portanto, que o ideal de verdade deve substituir o ideal ascético ou mesmo o ideal moral; ele diz, ao contrário, que a colocação em questão da vontade de verdade (sua interpretação e sua avaliação) deve impedir que o ideal ascético se faça substituir por outros ideais que o continuariam sob outras formas. Quando denunciemos, na vontade de verdade, a permanência do ideal ascético, retiramos deste ideal a condição de sua permanência ou seu último disfarce. [...] queremos outro ideal em outro lugar, outra maneira de conhecer, outro conceito de verdade, isto é, uma verdade que não se pressuponha numa vontade do verdadeiro, mas que se suponha uma **vontade totalmente diferente** (DELEUZE, 2001, p. 81).

Segundo Deleuze, não se trata de julgar a vida em nome de uma instância superior, o bem, a verdade, mas de julgar qualquer ser em relação à vida que ele implica. O afeto como avaliação imanente, ao invés do julgamento como valor transcendente: “gosto” ou “detesto”, ao invés de “julgo” (DELEUZE, 2007).

Para Deleuze, a vida emergente, ascendente, é a que sabe se transformar, se metamorfosear de acordo com as forças que encontra, abrindo novas possibilidades de vida. Não há mais verdade na vida



esgotada do que na vida emergente, só há devir, “e o devir é a potência do falso da vida, a vontade de potência” (DELEUZE, 2007, p. 173). Dos dois lados há potência, mas uma é apenas querer-dominar no devir esgotado da vida, enquanto o querer-artista é a criação de novas possibilidades, no devir emergente.

### 3.1.4 O pensamento e a vida

Segundo Roberto Machado, a reflexão de Nietzsche sobre a ciência e a arte tem como tema central uma crítica da verdade, assim como da moral. Sua crítica não é uma teoria do conhecimento que tem por objetivo denunciar os pseudoconhecimentos, suas ilusões, seus erros e estabelecer o ideal do conhecimento verdadeiro, sua crítica é ao próprio ideal de verdade, a prevalência da verdade sobre a falsidade (MACHADO, 1999).

Em *Nietzsche e a verdade*, Machado defende que a genealogia da "vontade de verdade"<sup>8</sup> prolonga e completa a genealogia da moral. Para ele, a crítica de Nietzsche ao ideal de verdade, ao valor da verdade, é a extensão da crítica aos valores morais dominantes que têm origem na moral judaico-cristã, cujo núcleo seria o ideal ascético. Machado conclui:

Em suma: a ciência nem se opõe à moral nem pode ser sua superação porque não apenas tem as mesmas bases que ela como é a última etapa de seu aperfeiçoamento; ainda que de modo inconsciente, são os valores morais que reinam na ciência (MACHADO, 1999, p. 77).

---

<sup>8</sup> A vontade de verdade é a crença, que funda a ciência, de que nada é mais necessário do que o verdadeiro. Nietzsche produziu o conceito de vontade de verdade com o objetivo de articular ordem moral e ordem epistemológica (MACHADO, 1999, p. 75).

A ciência depende da moral como instância que lhe dá valor, e a busca pela verdade é uma "démarche moral". A oposição verdade-aparência instituída pela vontade de verdade significa a afirmação da verdade como valor superior. O verdadeiro é bom, é superior ao falso, a verdade tem mais valor que a aparência, a ilusão.

A ciência regida pelos valores morais e valores de verdade é o que Deleuze chama de ciência régia, à qual ele opõe a ciência nômade. A ciência régia tem como ideais a dedução e a indução, e sua lógica é a da reprodução. Reproduzir implica a permanência de um ponto de vista fixo, "ver fluir, estando à margem", já seguir é outra coisa, diz Deleuze. Segundo ele, somos forçados a seguir quando estamos em busca de singularidades.

Na ciência nômade não se trata mais de extrair constantes a partir de variáveis, mas de colocar as próprias variáveis em estado de variação constante. Não há matéria fixa, imutável, não há imagem estática, "nem para constituir um modelo, nem para fazer cópia" (DELEUZE, 1997, p. 45). Uma das características mais importantes da filosofia da diferença é a relação do pensamento com o "de fora", ou seja, com as forças que o violentam e o levam a sair de sua imobilidade. A arte é uma dessas forças.

Segundo Deleuze, Nietzsche sempre censurou o conhecimento, por sua pretensão a se opor à vida, a medi-la e julgá-la. Toda a filosofia de Deleuze se baseia em um pensamento de transformação, de metamorfose, de devir. A crítica ao conhecimento que ele faz nesse momento deve-se ao fato de o conhecimento opor-se à vida, ao exprimir uma vida que se contradiz. Uma vida reativa que encontra no conhecimento um meio de **conservar** e fazer triunfar

seu tipo. Segundo ele, o conhecimento dá à vida leis que a separam do que ela pode, que proíbem-na de agir, mantendo-a no quadro das reações cientificamente observáveis. E quando o conhecimento se faz legislador, é o pensamento que se torna o submisso, o conhecimento é o pensamento submisso à razão.

Segundo Deleuze, os limites que o conhecimento racional fixa para a vida são os mesmos que a vida racional fixa para o pensamento;

[...] de modo que a razão ora nos dissuade ora nos proíbe de ultrapassar certos limites, porque é inútil (o conhecimento está aí para prever), porque seria mal (a vida está aí para ser virtuosa), porque é impossível (nada há para ser visto nem para ser pensado atrás do verdadeiro) (DELEUZE, 2001, p. 83).

Deleuze quer, ao fazer a crítica deste conhecimento, um conhecimento que tenha um outro sentido, que, ao invés de se opor à vida, afirme a vida. Um pensamento do qual a vida fosse a força ativa e que fosse o poder afirmativo dela, quebrando limites. Para Deleuze, pensar é descobrir, **inventar novas possibilidades de vida**. A vida dos pensadores e artistas ultrapassa os limites que o conhecimento lhe fixa, e o pensamento ultrapassa os limites que a vida lhe fixa. “O pensamento deixa de ser um **ratio**, a vida deixa de ser uma **reação**” (DELEUZE, 2001, p. 83). Por isso, sua filosofia se baseia, antes de mais nada, no conceito de experiência, que é bem diferente do de empirismo.

### 3.1.5 A imagem dogmática do pensamento

O pensamento de Deleuze sobre o cinema vincula-se à idéia de uma filosofia da diferença que se contrapõe ao pensamento da representação. Deleuze distingue duas imagens do pensamento, uma dogmática, definida como moral e representativa, e outra nomeada de nova imagem do pensamento ou pensamento sem imagem. Este termo ele extraiu de Nietzsche.

A imagem dogmática do pensamento aparece em três teses essenciais. A primeira delas é que o pensador quer e ama o verdadeiro, que o pensamento contém formalmente o verdadeiro e que pensar é o exercício natural de uma faculdade reta. A segunda é que somos desviados do verdadeiro por forças estranhas ao pensamento (corpo, paixões, sentidos, etc), e a terceira é que, com um método correto de pensar, é possível penetrar nos domínios do que é eterno, na essência, no verdadeiro.

A filosofia de Nietzsche busca destruir a moral, e para ele isto só é possível através do questionamento da vontade de verdade. Só através de sua crítica e da destruição da dicotomia essência-aparência seria possível a "transvaloração de todos os valores".

A imagem dogmática do pensamento está completamente vinculada à idéia de vontade de verdade de Nietzsche. Já a nova imagem do pensamento tem como premissa o fato de que o verdadeiro não é mais elemento do pensamento, mas o sentido e o valor.

Toda a crítica pós-estruturalista concentra-se em um conjunto de conceitos que tem origem em Nietzsche; um anti-essencialismo; um anti-realismo em termos de significado e de referência; um anti-fundacionalismo; a negação à idéia de transcendência e à sujeição a uma idéia de conhecimento como a representação exata da realidade, bem como a rejeição de uma

concepção de verdade que tem total correspondência com a realidade (PETERS, 2000). Para Deleuze, os elementos da representação têm, como princípio geral, o "Eu penso", garantindo a unidade de todas as faculdades. É uma sujeição ao idêntico, ao semelhante, ao análogo.

Não temos a intenção, no presente trabalho, de aprofundar a discussão filosófica acerca de todas essas questões. No entanto, levantá-las é necessário na medida em que possibilita construir uma base mínima para se compreender de onde Deleuze parte para desenvolver o seu pensamento sobre o cinema. O conceito de vontade de verdade, para Nietzsche, nos é pertinente quando aplicado à área das artes, bem como para uma reflexão sobre a crise da representação.

### **3.1.6 A crise da representação**

Desde a Grécia, o conceito de mimese é ligado ao de representação. Para Platão, a mimese é o motivo para a desvalorização da arte, pois é a cópia da cópia. A idéia de mimese está diretamente ligada à idéia de essência, de uma realidade anterior da qual ela seria a cópia. Sem o conceito de essência, que seria a realidade pura, não existiria mimese nem representação.

Kant rompe com a metafísica, quando refuta a idéia de essência. Para ele, a relação é do sujeito com o mundo, não mais da idéia com a idéia. O sujeito representa o mundo, só há o objeto que o sujeito conhece, que o sujeito representa. Assim, ele rompe com a idéia platônica do mundo ideal, e nasce o sujeito racional, que é capaz de representar o mundo.

A partir de Nietzsche, acaba-se a idéia de linguagem como mediação com o mundo. A linguagem deixa de representar o real e passa a ser o próprio real. O dogma do modernismo é que a coisa vale por si só. Ao romper com a idéia de essência e de verdade, o pensamento pós-estruturalista rompe também com a idéia de representação dessa verdade e passa a encarar a própria representação como realidade.

Na introdução do livro *Imagem Máquina*, André Parente cita uma frase de Paul Klee que expressa bem este momento: “Não mais representar o visível, mas tornar visível” (PARENTE, 1996, p. 7). Essa é uma grande questão relativa à crise da representação que se deu na modernidade. Segundo Parente, a crise da representação surge na modernidade porque surge com ela a questão do novo. Ele retoma o pensamento pós-estruturalista de Deleuze, ao afirmar que o novo é o que escapa à representação do mundo, como dado, como cópia. Para Parente, o novo significa a emergência da imaginação no mundo da razão e num mundo que se libertou dos modelos disciplinares da verdade. Segundo ele, o tempo é o operador que põe em crise a verdade, já que substitui ao tempo da verdade (verdades eternas), a verdade do tempo como produção de simulacros, ou seja, do novo como processo (PARENTE, 1996, p. 19).

A textualidade na pós-modernidade é radicalmente transformada. Há um predomínio da materialidade do texto. Uma nova forma de leitura é instaurada, e se lê o que está presente no texto, ao invés de se buscar encontrar um significado oculto anterior. Rompe-se com a perspectiva renascentista, na qual o sentido está contido em algo que está fora, em Deus. Com Saussure, entra em cena o conceito de arbitrariedade, segundo o qual não há mais nenhuma

razão universal para as coisas se chamarem como chamam. A verdade está, para ele, no jogo de fonemas, não em um sentido além da origem histórica. O sentido da língua é produzido dentro dela.

Nas artes visuais, a pintura cubista se afastara da lógica figurativa, ao colar no quadro fragmentos o próprio real (pedaços de papel, jornais, cacos de espelho, etc), sem mediação de qualquer emanção luminosa organizadora. Trata-se de **apresentar** o real e não mais de **representá-lo**. Desde então, a pintura não procura mais remeter a uma realidade comum, fora dela mesma, a uma natureza e a sua verdade, ela remete essencialmente à sua própria realidade, “a sua própria substância, singular, temporária, nem verdadeira nem falsa” (PARENTE, 96, p. 44).

A filosofia da diferença coloca várias instâncias da filosofia da identidade em questão, como consciência, sujeito, sentido, verdade e essência.

### **3.1.7 O papel das novas tecnologias na crise da representação**

Para André Parente (1996), as novas tecnologias da imagem geram um problema. Ao mesmo tempo em que elas põem em crise a representação, já que com o simulacro não se pode mais distinguir o falso do verdadeiro, a cópia do original, a realidade da ilusão, as novas tecnologias também implicam à redução do simulacro ao clichê, onde o simulacro se fecha sobre si mesmo. Para Baudrillard<sup>9</sup> e Paul Virilio<sup>10</sup>, a era do simulacro é negativa justamente pelo fato dele deixar de ser determinado por uma vontade de afirmação do real enquanto novo (diferença livre) e se tornar a repetição do mesmo (simulacro

---

<sup>9</sup> BAUDRILLARD 1996. Ver da página. 147 a 154.

<sup>10</sup> VIRILIO 1996. Ver da página. 127 a 132.

despotencializado). Por isso, André Parente afirma a necessidade de distinguir os processos de temporalização da imagem entre simulacros despotencializados (o virtual como ilusão do desaparecimento do real) e potencializados (o virtual como ilusão que afirma o real).

Parente acredita que cada sociedade pode ser analisada de acordo com o tipo de máquinas existentes nela. Segundo ele, elas são o correlato das expressões sociais. Cada tecnologia suscita questões relativas à sua consciência enunciativa específica, que se articula com a produção discursiva de uma sociedade num determinado momento (PARENTE, 1996). Segundo o autor, as mutações e rupturas tecnológicas devem ser avaliadas em função de duas tendências: a tendência à homogeneização universalizante (territorialização) e a tendência à heterogeneização singularizante (desterritorialização) da subjetividade. Sobre essa questão veremos posteriormente a tese da dupla hélice, de Raymond Bellour.

No entanto, Parente acredita que, apesar do produto das tecnologias imagéticas estar marcado pelos regimes sociais que o produziram, ele é condicionado por relações de força que o articulam. Uma mesma linguagem pode ser utilizada de diferentes formas. O cinema, por exemplo, pode servir tanto ao estado fascista (como de fato serviu) quanto à arte experimental. Ele pode ou não liberar o real capturado pelas representações dominantes. O cinema pode integrar regimes sócio-imagéticos diferentes, como a mais velha ilusão do movimento, como arte do movimento; o cinema como arte de reprodução das massas, ou como automatismo espiritual.

Para Bellour (1997), todo o problema da passagem *entre* imagens remete ao pensamento que faz do mundo uma imagem analogizável



(representação) ou faz do mundo uma imagem que é pura alteridade (presentificação). E isto está além da tecnologia empregada. “Se a imagem se liberta da analogia é porque o que pensa nela, e por ela, é um puro interstício como sua possibilidade de se metamorfosear (passar entre)” (PARENTE, 1996, p. 11).

### **3.2. O cinema nas potências do falso**

#### **3.2.1 O artista como falsário**

Segundo Deleuze, Nietzsche denuncia toda concepção reativa da arte. Para ele, ela não cura, não sublima. A arte aparece como estimulante da vontade de poder, é “excitante do querer”. Ela não precisa de motivo, finalidade ou representação, pois só pode ser colocada como afirmativa, em relação com forças ativas, com uma vida ativa. Desta forma, para Deleuze, a arte é compreendida como um conjunto de forças que interagem com outras forças, de forma a realizar agenciamentos. O objeto artístico não tem significado oculto, não é interpretável, o que é relevante para se pensar na obra de arte é quais agenciamentos ela realiza, como o quê ela se relaciona.

O segundo princípio que Deleuze identifica na filosofia de Nietzsche, no que diz respeito à arte, é que ela é o mais alto poder do falso, ela magnifica “o mundo enquanto erro”, santifica a mentira, faz da vontade de enganar um ideal superior. Esse princípio confirma a primeira idéia, de que o que é ativo na vida só pode ser efetuado em relação com uma afirmação mais profunda:

A atividade da vida é como um poder do falso, enganar, dissimular, ofuscar, seduzir. Mas para ser efetuado, esse poder do falso deve ser selecionado, reduplicado, ou repetido, portanto, elevado a um poder mais alto. O poder do falso deve ser elevado até uma **vontade** de enganar, vontade artística que é a única capaz de rivalizar com o ideal ascético e a ele opor-se com sucesso (DELEUZE, 2001, p. 84).

Para o autor, a arte inventa mentiras que elevam o falso a esse poder afirmativo mais alto, faz da vontade de enganar algo que se afirma no poder do falso. Aparência, para o artista, não é mais a negação do mundo. A verdade adquire, então, uma nova significação. Verdade é aparência. Por isso os artistas são inventores de novas possibilidades de vida. O artista é o criador de verdade, já que a verdade não tem que ser alcançada nem encontrada, mas criada. Segundo Deleuze, não há outra verdade senão a criação do novo: a criatividade. É no artista que o falso atinge sua potência última, da bondade e generosidade. Em *A imagem-tempo*, Deleuze discorre sobre a grande teoria dos falsários, segundo Nietzsche:

[...] ela aparece no livro IV de Zaratustra: ali se reconhece o homem de Estado, o homem religioso, o homem de moralidade, o homem da ciência... A cada um corresponde uma potência do falso; são também inseparáveis uns dos outros. E o próprio *homem verídico* era a primeira potência do falso, que se desenvolve através dos outros. O artista por sua vez é um falsário, mas a potência última do falso, pois quer a metamorfose em vez de *tomar* uma forma (forma de Verdade, do Bem, etc). A vontade como vontade de potência tem portanto dois graus extremos, dois estados polares da vida, por um lado o querer-tomar ou querer-dominar, por outro o

querer idêntico ao devir e à metamorfose, "a virtude que dá" (DELEUZE, 2007, p. 179).

Mas o artista de que Nietzsche e Deleuze falam não é qualquer artista. Deleuze denuncia a arte mimética, mera representação ou "decalque". No texto *Rizoma*<sup>11</sup>, há uma passagem sobre a relação entre o livro e o mundo que podemos estender para a relação entre a arte em geral e o mundo:

[...] o livro não é a imagem do mundo segundo uma crença enraizada. Ele faz rizoma com o mundo, há evolução a-paralela do livro e do mundo, o livro assegura a desterritorialização do mundo, mas o mundo opera uma reterritorialização do livro, que se desterritorializa por sua vez em si mesmo no mundo (se ele é capaz disso e se ele pode). O mimetismo é um conceito muito ruim, dependente de uma lógica binária, para fenômenos de natureza totalmente diferente (DELEUZE; GUATTARI, 2007, p. 20).

O "livro-raiz" é um outro tipo de arte, é um livro clássico, como "bela interioridade orgânica, significativa e subjetiva" (DELEUZE; GUATTARI, 2007, p. 12). Este livro imita o mundo, e esta é para os autores uma idéia insípida. A arte que ele quer é a que não tem objeto. Considerada como agenciamento, ela está somente em conexão com outros agenciamentos, em permanente transformação, e se metamorfoseando no mundo e com o mundo.

### 3.2.2 Arte: máquina de guerra

---

<sup>11</sup> Este texto é a Introdução do livro *Mil Platôs Vol. 1*, de Gilles Deleuze e Félix Guattari, publicado no Brasil pela primeira vez em 1995. É um dos textos mais importantes para se compreender o pensamento de Deleuze e Guattari.

Para Deleuze, as condições de uma verdadeira crítica e de uma verdadeira criação são as mesmas: a destruição da imagem de um pensamento que pressupõe a si própria, gênese do ato de pensar no próprio pensamento. Tanto o pensador quanto o artista têm como função ampliar os limites do pensar e do dizer. Ambos têm como objetivo o movimento, a transformação do pensamento imóvel, a violação do pensamento régio, dominante. Por isso ele fala da necessidade de não ter controle da língua, de ser "estrangeiro em sua própria língua, a fim de puxar a fala para si e pôr no mundo algo incompreensível" (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 46). Assim, este artista/ pensador atuaria como "máquina de guerra", máquina de metamorfose, que possibilita a emergência da diferença.

Para compreender a máquina de guerra, Deleuze utiliza o mito do guerreiro, Indra, o qual se opõe tanto a Varuna quanto a Mitra, os deuses da soberania. O guerreiro não se reduz a nenhum desses dois, nem forma um terceiro. Ele é antes uma "multiplicidade pura e sem medida[...] uma celeridade contra a gravidade, um segredo contra o público, uma potência contra a soberania" (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 12), uma máquina de guerra contra o aparelho de Estado. O guerreiro vive cada coisa em relação de devir. Deleuze pensa a máquina de guerra como sendo pura forma de exterioridade, ao passo que o aparelho de Estado constitui a forma de interioridade que tomamos por modelo, ou segundo a qual temos o hábito de pensar. Para ele, o guerreiro é aquele que trai tudo, e é como guerreiro que o artista atua quando vai de encontro com a diferença, quando vai em busca do "outro".

### **3.2.3 Os modelos orgânico e cristalino no cinema**

Na potência do falso, "Eu é um outro", ao invés da proposição "Eu=Eu", da verdade unificante. Para Deleuze, o cinema moderno prima pela diferença, é a arte da falsificação. É um cinema de falsários, de videntes.

Quando o cinema surgiu, já era notável a existência de dois tipos distintos de imagens. O primeiro mostra trabalhadores saindo de uma fábrica e um trem chegando na estação. Eram as imagens dos irmãos Lumière. Essas imagens "documentais" contrastavam com as criações de Georges Méliès, que iniciou um diálogo entre as práticas ilusionistas e de falsificação com o real. Desde os primórdios do cinema, os criadores de imagens se sentiram atraídos por transbordar as fronteiras entre realidade e sonho.

Deleuze distingue dois regimes de cinema, um orgânico e um cristalino. O primeiro se refere às descrições. Ele chama de "orgânica" uma descrição que supõe a independência de seu objeto, e de "cristalina" a descrição que vale por seu objeto, que o substitui, cria-o e apaga-o ao mesmo tempo. Na descrição orgânica, o real é conhecido por sua continuidade, o regime utilizado é o das relações causais e lógicas. É certo que este regime inclui o irreal, a lembrança e o sonho, mas sempre por oposição, sem deixar dúvidas sobre o que é o real e o que é imaginário. Já no regime cristalino, o real e o imaginário, o atual e o virtual tornam-se indiscerníveis.

Na narração orgânica, os personagens reagem às situações, trata-se de uma "narração verídica, no sentido em que aspira o verdadeiro" (DELEUZE, 2007, p. 157) e implica o uso da palavra como fator de desenvolvimento. Aqui o tempo depende da ação, do movimento. Bem diferente é a narração cristalina. Nela, as situações sensório-motoras dão lugar às situações óticas e sonoras

puras, nas quais os personagens não querem mais reagir, mas enxergar. O movimento pode tender a zero, as anomalias de movimento se tornam o essencial, ao invés de serem acidentais. Para Deleuze,

Tendo perdido suas conexões sensório-motoras, o espaço concreto deixa de se organizar conforme tensões e resoluções de tensão, conforme objetivos, obstáculos, meios e até mesmo desvios [...] É aí que uma narração cristalina vem prolongar as descrições cristalinas, suas repetições e variações, através de uma crise da ação (DELEUZE, 2007, p. 158).

Não há mais uma imagem indireta do tempo que resulta do movimento, mas uma imagem-tempo direta da qual resulta o movimento. Não há mais um tempo cronológico que pode ser perturbado por movimentos anormais, mas um tempo crônico, que produz movimentos anormais e essencialmente "falsos".

Deleuze chama atenção para um ponto que acredita ser essencial. Ao considerar a história do pensamento, ele constata que o tempo sempre põe em crise a noção de verdade:

A descrição cristalina atingia já a indiscernibilidade do real e do imaginário, mas a narração falsificante que lhe corresponde vai um pouco adiante e coloca no presente diferenças inexplicáveis; no passado, alternativas indecíveis entre verdadeiro e falso. O homem verídico morre, todo o modelo de verdade se desmorona, em favor da nova narração (DELEUZE, 2007, p. 161).

Aqui, há um retorno a Nietzsche, que substitui a forma do verdadeiro pela potência do falso, e resolve a crise da verdade em proveito do falso e de

sua potência artística e criadora. Deleuze compreende a potência do falso como o princípio mais geral das relações na imagem-tempo direta. A narração deixa de ser uma narração verídica, que se encadeia com descrições reais (sensório-motoras). A descrição se torna seu próprio objeto, e a narração se torna temporal e falsificante.

A narração verídica se desenvolve organicamente, segundo conexões legais no espaço e relações cronológicas no tempo, implica uma investigação que a refere ao verdadeiro, e implica sempre um *sistema de julgamento*. A narração falsificante escapa desse sistema, e seus elementos estão sempre mudando, conforme mudam as relações de tempo e suas conexões. Para Deleuze, as metamorfoses do falso estão sempre substituindo a forma do verdadeiro.

Em suma, este novo regime de imagem (a imagem-tempo direta) opera com descrições óticas e sonoras puras, cristalinas, narrações falsificantes, de tempo a-cronológico, nas quais a descrição deixa de supor a realidade, e a narração deixa de remeter a uma forma do verdadeiro. Para Deleuze, desde a *nouvelle vague*, a crise da verdade vem se inserindo na história do cinema, mas é com Orson Welles que a imagem-tempo direta é finalmente libertada. Segundo Deleuze, há um nietzscheanismo em Welles, que não parou de lutar contra o sistema de julgamento e a idéia de um mundo verdadeiro que supõe um "homem verídico".

Para Deleuze, o que resta então são forças, mas forças que não remetem a um centro. São forças que enfrentam outras forças, que afetam e são afetadas. A potência que Nietzsche chama de vontade de potência é esse poder de afetar e ser afetado, a relação de uma força com outras. A montagem

cinematográfica pode ser vista dentro desta lógica, cada plano exercendo sua força e sofrendo a de outro. A cada novo "agenciamento" entre os planos há a proliferação de centros e a multiplicação de sentidos.

Uma boa montagem funcionaria de forma a realizar agenciamentos. Um agenciamento, para Deleuze, é justamente um arranjo, uma combinação de elementos heterogêneos que fazem surgir algo novo, que não é nenhum dos elementos originais, mas novas formas de multiplicidade. "Um agenciamento é precisamente este crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões" (DELEUZE, 2007, p. 17).

Deleuze acredita que, no devir, a terra perde todo o seu centro, não tendo em torno do que girar. "A força não tem mais centro, precisamente porque é inseparável de sua relação com outras forças" (DELEUZE, 2007, p. 174). Por isso, para ele, a imagem-movimento (diferentemente da imagem-tempo) está sujeita ao efeito de verdade enquanto o movimento conservar seus centros:

Uma mutação cinematográfica se produz quando as aberrações de movimento ganham independência, quer dizer, quando os móveis e os movimentos perdem suas invariantes. Então se produz a reversão onde o movimento deixa de dizer-se em nome da verdade, e o tempo de se subordinar ao movimento (DELEUZE, 2007, p. 174).

Segundo Deleuze, Welles abre essa brecha, onde iriam entrar o neo-realismo e a *nouvelle vague*.



Para Deleuze, há ainda uma outra instância, além da descrição e da narração: a narrativa. Enquanto a narração se refere ao esquema sensório-motor, a narrativa se refere à relação sujeito-objeto. O modelo de verdade seria a adequação completa dos dois. A relação do sujeito e do objeto se dá através das instâncias objetiva e subjetiva. A narrativa é o desenvolvimento desses dois tipos de imagens, objetivas e subjetivas. Objetivo é o que a câmera vê, e subjetivo é o que a personagem vê. A indeterminação ou indistinção destas duas instâncias gera uma narrativa que quebra com o pressuposto de identidade e com o ideal de verdade.

Não é por acaso que Deleuze opõe, no pensamento do cinema, os modelos orgânico e cristalino. Pode-se fazer um paralelo entre as instâncias orgânico e cristalino deleuzianas e a oposição opaco e transparente que aparece no subtítulo do livro sobre cinema *O discurso cinematográfico*, de Ismail Xavier (2005). Transparente seria o discurso que se omite enquanto discurso, aquele que pretende se passar por verdade, está inserido nos cinemas ilusionistas, naturalistas, de "narrativas clássicas". Já o discurso opaco é análogo ao cristalino de Deleuze, seria a característica de um cinema que demonstra o aparato, que se coloca enquanto discurso, enquanto o próprio real, e não mais como representação do real.

O termo orgânico tem ainda um outro sentido para Deleuze. Está relacionado à organicidade, sendo este um dos conceitos mais importantes para ele, não apenas no seu pensamento do cinema, mas em toda a sua filosofia. Organicidade implica a idéia de um único centro a partir do qual todos os termos se organizam. Para Deleuze, a filosofia da representação estabeleceu um mundo estático, no qual há uma única perspectiva que media

tudo. O movimento proposto por Deleuze visa uma pluralidade de centros, uma multiplicidade. Organismo é, para ele, o que limita, o que cria estratos.

O corpo sem órgãos representa exatamente essa falta de organismo, essa possibilidade de movimento. "Um CsO (corpo sem órgãos) é feito de tal maneira que ele só pode ser ocupado, povoado por intensidades. Somente as intensidades passam e circulam" (DELEUZE, 2004, p. 13). O CsO é anterior à organização dos órgãos, antes da formação dos estratos. Deleuze diz que o CsO não se opõe aos órgãos, mas ao organismo, que é o "juízo de Deus".

Para Deleuze, o organismo é um dos três grandes estratos com os quais estamos relacionados, juntamente com a significância e a subjetivação. "Você será organizado, você será um organismo, articulará seu corpo – senão você será um depravado. Você será significante e significado, intérprete e interpretado – senão será desviante" (DELEUZE, 2004, p. 22). E é justamente o desvio que ele quer, a transformação, a desarticulação. É do limite, das passagens, dos fluxos de intensidades, da desterritorialização e da reterritorialização dos conceitos que ele está sempre falando em sua filosofia.

Como criar um mundo assim, como criar novas formas de se pensar, é o que o conceito de potência do falso traz ao cinema. A potência do falso o liberta das amarras da ação, da narrativa literária, da mimese e do naturalismo.

Um cinema para além da vontade de verdade pode, assim como a filosofia, produzir novos conceitos e pensamentos, e é nesse ponto que o cinema parece interessante a Deleuze: como intercessor da filosofia, como forma de produção de novas imagens do pensamento ou de pensamentos sem imagem.

“A superfície torna-se essencialmente  
superfície de inscrição: é todo o tema do  
enunciado ao mesmo tempo visível e não oculto”

Gilles Deleuze



## 4 CINEMA HÍBRIDO – LUGAR DE PASSAGENS

No presente capítulo, buscamos situar o audiovisual contemporâneo, analisando a situação atual do cinema, depois da invenção do vídeo e da televisão. Com a entrada da tecnologia digital, o cinema se mistura mais com estas outras linguagens. O que analisamos aqui é este cinema, um cinema desterritorializado, influenciado, hibridizado com outras formas de imagem em movimento, com o vídeo e a televisão. O conceito de cinema foi ampliado, trata-se agora de imagem em movimento, que pode tanto contar histórias como criar telas pintadas ou conceitos.

O cinema do qual tratamos aqui é o cinema realizado hoje por Peter Greenaway, com a tecnologia digital. Assim como outros cineastas que estão experimentando a nova tecnologia de forma questionadora e transgressora, ele sempre trabalhou com o cinema tradicional (película) de forma não convencional. E, com a ferramenta da tecnologia digital, viu suas possibilidades de experimentação ampliadas.

Cabe ressaltar que não é nosso interesse defender que um tipo de cinema é determinado exclusivamente por uma tecnologia específica. Philippe Dubois fala das quatro entre as “últimas tecnologias” que surgiram, e introduziram uma dimensão “maquínica” no seu dispositivo. São elas, a fotografia, o cinema, a televisão/vídeo e a imagem informática. Para o autor,

[...] em cada momento histórico em que surgiram, estas tecnologias de imagens foram sempre novidade – que, veremos, revela-se pelo menos relativa, restrita à dimensão técnica e não chegando necessariamente ao terreno estético (DUBOIS, 2004, p. 33).

Não é nossa intenção alardear uma revolução iniciada pelo surgimento da tecnologia digital. Já estamos devidamente prevenidos contra o discurso baseado na crença excessiva na “novidade”, como ocorreu progressivamente nos momentos em que surgiram a fotografia, o cinematógrafo e a televisão, transformando, segundo Dubois,

[...] os momentos de transição que seu surgimento realmente representou em momentos privilegiados de ostentação de uma “intenção revolucionária” – que, não custa lembrar, se revelou no mais das vezes inversamente proporcional à sua pretensão (2004, p. 34).

Dubois rompe com esse discurso do novo, com o discurso progressista, escapando dos clichês que circundam o tema das “novas tecnologias”. Ele retoma a tese da “dupla hélice”, de Raymond Bellour<sup>12</sup>, que afirma que não é o grau técnico de cada meio que irá determinar o grau de realismo, já que, para ele, quanto maior for a “potência de analogia” de um sistema de imagens, maiores serão as manifestações contrárias de tendências ou de efeitos de “desanalogização” da representação. Desta forma, Dubois conclui que:

[...] a dimensão mimética da imagem corresponde a um problema de ordem estética, e não é determinada pelo dispositivo tecnológico em si mesmo. Todo dispositivo tecnológico pode, com seus próprios meios, jogar com a dialética entre semelhança e dessemelhança, analogia e

---

<sup>12</sup> BELLOUR, Raymond. A dupla hélice. In PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina*. Rio de Janeiro: 34, 1993. p. 214-230.

desfiguração, forma e informe [...] A invenção essencial é sempre estética, nunca é técnica (DUBOIS, 2004, p. 57).

Arlindo Machado ressalta que no universo das formas audiovisuais o estatuto da significação está intimamente ligado à proposta “estética” de cada obra. Ele trata da “linguagem” do vídeo, mas nós podemos estender esse pensamento para a tecnologia digital. Machado acredita que:

[...] os quesitos relativos à linguagem (ou seja, os recursos de expressão, as regras de utilização e combinação dos elementos imagéticos) e as questões mais amplas relativas à intervenção artística (a renovação das formas, estilo, *background* ideológico, *Weltanschauung*) encontram-se tão profundamente imbricados, que não é possível, senão à custa de uma violência contra a obra, separá-los ou tratá-los como entidades distintas (MACHADO, 2002, p. 192).

Para Christian Metz (1971), aquilo que chamamos de “linguagem”, no tocante às formas audiovisuais, é já um produto ou um aspecto da invenção artística.

Ao analisarmos as possibilidades técnicas e estéticas de uma determinada tecnologia, devemos ter em mente que se trata de um sistema amplo, que manifesta coerência em cada obra particular, sem valor normativo, manifestando um repertório geral de tendências, sem se reduzir a leis básicas e universais.

O que observamos no trabalho de Peter Greenaway foi como as transformações técnicas na área de produção e manipulação de imagens em movimento proporcionaram um radicalismo ainda maior em sua obra, que sempre teve o caráter transgressor da linguagem cinematográfica.

Investigamos aqui como as transformações tecnológicas e no pensamento humano contribuíram para um novo percurso do cinema. Percebemos que alguns cineastas que têm como característica a transgressão das linguagens foram marcados pelo surgimento do vídeo e da televisão, e se deixaram transformar e influenciar por suas tendências estéticas, construindo uma nova forma de fazer cinema.

#### 4.1 O vídeo e seus prolongamentos – a imagem *entre*

O surgimento do vídeo trouxe importantes transformações para a história do cinema. Juntamente com a televisão, ampliou o campo do audiovisual, até então dominado pela linguagem cinematográfica. O que hoje chamamos de cinema híbrido é o cinema influenciado pelo vídeo e pela televisão. Através da análise das relações entre os três meios, pretendemos situar a paisagem audiovisual contemporânea.

Para Raymond Bellour (1997) a grande força do vídeo é de operar passagens. Suas pesquisas sobre cinema o inserem numa rede mais ampla, assim como Jacques Aumont, que procura "estimar o lugar que o cinema ocupa, ao lado da pintura e com ela, em uma história da representação, em uma história, portanto, do visível" (AUMONT, 2004, p. 45). O fundamental, para Bellour, são as texturas possíveis da imagem. Ele se concentra na questão dos dispositivos (foto, cinema, vídeo), para aprofundar a discussão sobre as passagens de um tipo de imagem a outro. Segundo Bellour, um outro tempo se produz nestas *passagens da imagem*, nesta mutação. O autor resume este movimento no conceito de *entre-imagens*. Este lugar físico, mental, instável e múltiplo diz respeito a uma diversidade de experiências de hibridização. Seu livro *Entre Imagens* (1997) nasceu justamente da preocupação em compreender o que aconteceu com o cinema a partir do momento em que ele sofreu a dupla pressão: uma que irrompia no seu próprio interior e outra que o modificava por seu encontro direto ou indireto com o vídeo. O vídeo, para o autor, não deve ser abordado como uma arte em si, ao contrário,



[...] deve ser compreendido do ponto de vista do que representará, creio, principalmente do ponto de vista histórico: um lugar de passagem e de transformação das imagens umas nas outras – as que o precedem, pintura, foto e cinema; as que ele mesmo produz; e, por fim, as que ele introduz, “as novas imagens”, que já constituem uma espécie de pré-história, e das quais ele é também parte integrante (BELLOUR, 1997, p. 17).

Para o autor, entre foto e vídeo existe o cinema. O vídeo tomou conta dele, projetando-o num além que é difícil saber o que se tornará Segundo Bellour, a arte do cinema “[...] pode escolher ater-se ao que em si mesma ainda acredita ser, já que o foi por tanto tempo. Ainda assim, bem se vê que, como que escavada por dentro, cercada pelas novas forças que a irrigam, ela não pára de se transformar” (BELLOUR, 1997, p. 18).

Assim como Raymond Bellour, Philippe Dubois (2004) se interessa pelo vídeo como lugar de passagem. Segundo Dubois, o vídeo parece menos um meio do que um intermediário, surgindo entre o cinema e a imagem infográfica, entre a imagem eletrônica e a analógica, e se movimenta entre a ficção e o real, entre o filme e a televisão, entre a arte e a comunicação.

A proximidade entre a idéia que eles têm do vídeo e a filosofia de Gilles Deleuze é nítida. Conceitos como multiplicidade, desterritorialização, quebra da identidade e lugar "entre" estão relacionados com a estética do vídeo. Deleuze instaura em seu pensamento a conjunção "e" ao invés de "ou". Ele contrapõe ao pensamento binário o pensamento do outro, múltiplo e multiplicador de devires. Assim como o vídeo, que é o lugar de todas as flutuações, sem identidade fixa.

Buscamos analisar o vídeo como fenômeno. A ambigüidade está na natureza deste meio de “representação”. Ele pode ser situado tanto na ordem das imagens quanto como processo, como meio de veiculação de informação. É nesse ponto que ele funciona como intermediário entre o cinema e as “últimas tecnologias” informáticas e digitais. Philippe Dubois vê a posição do vídeo como difícil e instável, por ser ao mesmo tempo imagem-obra e meio de transmissão, ao mesmo tempo pintura e televisão. Mas daí também advém sua força.

O tema do livro *Cinema, Vídeo, Godard*, de Philippe Dubois (2004), são as imagens híbridas ou pós-cinematográficas (eletrônicas, digitais), as transformações (técnicas, estéticas) ocorridas na esfera da imagem em movimento e o enfrentamento do cinema com os outros meios (vídeo, TV e meios digitais). Dubois reflete sobre as atuais mutações do cinema e sua perda de hegemonia sobre a criação audiovisual contemporânea.

Para pensar nessas mutações cinematográficas, o autor retrocede ao momento em que a tecnologia videográfica entra em cena. Para ele, o vídeo surge em um momento intermediário, ele serve de passagem entre o cinema e o computador, o que lhe dá uma posição estratégica na construção do papel do cinema atual e na projeção do seu futuro. Para Dubois, o vídeo apresenta-se quase sempre de forma múltipla, variável, instável, complexa, ocorrendo numa variedade infinita de manifestações.

#### **4.1.1 A “linguagem” do vídeo**

É difícil falar de linguagem videográfica (bem como cinematográfica). Usamos este termo ao longo desta pesquisa, mas temos que nos prevenir contra a idéia de similaridade, que ele pode gerar, com as línguas naturais. Fala-se em “linguagem” nos meios audiovisuais num sentido normativo, mas as regras dessas linguagens não são tão exatas e sistemáticas como nas línguas naturais. A própria “linguagem” do cinema (um tipo de construção narrativa baseado nas regras de continuidade) é o resultado de opções estéticas e limitações econômicas que se deram nas primeiras décadas do cinema.

Feita essa ressalva, podemos investigar as características da “linguagem” videográfica, nada específica ou excludente. Arlindo Machado reafirma o vídeo como híbrido, operando com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, do teatro, da literatura, do rádio e da computação gráfica. A eles, acrescenta recursos expressivos próprios, modos de formar idéias e sensações que lhe são exclusivos. Seu discurso é impuro e sua especificidade está, sobretudo, na solução peculiar que ele dá ao problema da síntese de todas essas contribuições. “A mídia eletrônica opera numa fronteira de interseção de linguagens, donde a obsolescência de qualquer pretensão de pureza ou homogeneidade” (MACHADO, 2002, p. 1991).

Institui-se, para falar de todas as formas de imagem em movimento, o vocabulário utilizado na linguagem cinematográfica. No entanto, ao analisarmos as características presentes na construção da imagem de vídeo, percebemos grandes diferenças entre as noções dos termos entre um e outro.

Dois dos pilares da linguagem cinematográfica são o plano e a montagem. O plano é considerado a unidade de base cinematográfica, é sua unidade mínima, que funciona como núcleo de um todo do filme. A montagem

é a operação de encadeamento dos planos, que dá corpo ao filme. Vimos que a montagem é o principal artifício da linearidade do cinema clássico narrativo (já foram devidamente ressaltadas as diferenças entre este modelo hegemônico e outras formas do cinema, como as vanguardas e o cinema moderno).

A montagem segue a determinadas leis que vão garantir a construção de mensagens de sentido único em um filme. Ela produz a continuidade e, segundo Dubois, “é a sutura que apaga o caráter fragmentário dos planos para ligá-los organicamente e gerar no espectador um corpo global unitário e articulado” (DUBOIS, 2004, p. 76). A montagem desse cinema é aquela que procura esconder-se e trazer o naturalismo da continuidade. Sua lógica é a da sucessão, agenciando um plano depois do outro, encadeando as imagens, garantindo o funcionamento do filme como um Todo.

Também encontramos no vídeo o uso desse tipo de montagem, no entanto, minoritariamente. Esse tipo de estrutura tem como objetivo a construção de uma narrativa linear, uma ficção com personagens, uma organização do tempo, um desenvolvimento de acontecimentos e uma crença por parte do espectador. Este não é o modo discursivo dominante no vídeo, que tem como características principais o modo plástico (a “videoarte”) e o documentário. Ambos modelos que se unem contra a transparência. Ambos com um senso constante de **ensaio**, de experimentação e pesquisa.

Segundo Dubois, esses grandes modos de criação videográfica ajudaram a relativizar o modelo narrativo e a desenvolver em seu lugar modelos de linguagem de outra ordem, criando uma espécie de “linguagem ou estética videográfica”, que não é específica do vídeo, mas que se instituiu

como força expressiva a partir das práticas videográficas. “Uma linguagem (ou uma estética) particular (mas de nenhum modo exclusiva) que pertence a lógicas diferentes e põe em jogo questões de ordem muito diversa que as do cinema” (DUBOIS, 2004, p. 77).

Apesar da crise de identidade que sofre o vídeo, podemos identificar algumas diferenças marcantes entre a sua estética e a do cinema, geradas também pelas possibilidades técnicas que o vídeo traz. Uma característica importante desta estética é a mescla de imagens, ao invés do uso da montagem dos planos. Três procedimentos reinam neste terreno. São eles a sobreimpressão, os jogos de janelas e a incrustação.

A sobreimpressão é a colocação de duas ou mais imagens uma sobre a outra, de forma a produzir um novo efeito visual. Para isso, utiliza-se um certo nível de transparência em cada uma das imagens. É um folheado de imagens, no qual se enxergam umas através das outras. Segundo Dubois, questão de divisão e multiplicação da visão por síntese e análise. Trata-se de uma tentativa de visão fragmentada e múltipla, como no cubismo.

O segundo procedimento relacionado à mixagem de imagens são o recorte e as justaposições de janelas. O uso de janelas eletrônicas permite a divisão da imagem, possibilitando a justaposição de diversos “planos” em um mesmo “quadro”. As janelas, diferentemente das incrustações, que operam com imagens fundidas, operam por recortes e fragmentos. Não uma sobre a outra, mas uma ao lado da outra, na **superfície** da imagem, a um só tempo enquadrando e desenquadrando, retirando e acrescentando, isolando e combinando. Trata-se, também, de uma figura da multiplicidade.

O terceiro procedimento de mescla de imagens é a incrustação, e ela é a mais específica do funcionamento eletrônico. A incrustação também consiste em combinar dois ou mais fragmentos de origens distintas. Esse procedimento é conhecido também como *chroma key*, e realiza a separação, no sinal do vídeo, entre uma parte da imagem e outra, segundo um tipo de cor ou luminosidade. A parte que é separada, por ser de uma determinada cor, torna-se um “buraco” na imagem, podendo ser preenchida por outra imagem qualquer.

Com estes três recursos, a emanção do real é prejudicada. A mescla de elementos provenientes de diferentes fontes em um mesmo “plano” quebra com a contiguidade espacial, não há mais a definição de um espaço específico. As noções de plano geral, plano americano, *close up*, presentes no cinema, representantes da unidade e homogeneidade do espaço, do modelo antropomórfico (em que o corpo humano fornece a escala de medida), perdem a importância na mescla de imagens. Segundo Dubois,

Ao realismo perceptivo da escala humanista dos planos de cinema, o vídeo opõe assim um irrealismo da decomposição/recomposição da imagem. À noção de plano, espaço unitário e homogêneo, o vídeo prefere a de imagem, espaço multiplicável e heterogêneo. Ao olhar único e estruturante, o princípio de agenciamento significativo e simultâneo das visões. Isto é o que eu chamaria de imagem como composição (DUBOIS, 2004, p. 84).

O mesmo acontece quando corpo e cenário deixam de se unificar numa continuidade espacial. À escala “homogenista” dos planos, oticamente hierarquizante e filosoficamente **humanista** do cinema, a videoincrustação

opõe um princípio, uma composição plástica em que as relações espaciais são fragmentadas e tratadas sob modos discursivos, escapando a toda determinação ótica que seria concebida a partir de um ponto de vista único estruturador da totalidade do espaço da imagem. “Escapando, em suma, à lógica do Sujeito-como-olhar que, desde o Renascimento, rege toda esta concepção da representação” (DUBOIS, 2004, p. 85).

No cinema, a profundidade de campo encarna o ideal da composição "metafísico-realista", pressupõe a homogeneidade estrutural do espaço e a recusa da fragmentação, faz referência absoluta ao ponto de vista único do sujeito. Segundo Dubois, "se o cinema é um Todo orgânico, emanção de uma consciência visual, o plano em profundidade de campo é sua figura metonímica por excelência" (DUBOIS, 2004, p. 86). Já o vídeo prioriza a espessura, ou textura da imagem, explorada em sua superfície com a mixagem de imagens, em detrimento da profundidade de campo. É, assim como a filosofia de Deleuze, um elogio da superfície, em oposição a uma idéia de profundidade, de verdade e de essência por trás da aparência.

Não há mais imagem única, nem espaço único, nem ponto de vista único, uma imagem é embutida em outra, numa estratificação em camadas. Incrustar uma imagem na outra é criar um efeito que é invisível fora da imagem, só existe para o espectador. É um artifício de construção que vai diretamente contra o ideal naturalista, já que não corresponde a nenhuma realidade física e não existe fora da tela que visualiza o “efeito”.

Segundo Arlindo Machado,

O vídeo, ao contrário do cinema, é o lugar da fragmentação, da edição, do descentramento, do desequilíbrio, da velocidade, da

dissolução do Sujeito, da abstração[...] A profundidade sugerida pelo vídeo é a profundidade das superfícies[...] Desloca a 'impressão de realidade' do cinema e a substitui pela imagem em si oferecida como experiência (PARENTE, 2004, p. 14).

A obra *Three transitions* (1973), de Peter Campus, que conta com três vídeos, é bem elucidativa a esse respeito, especialmente a que apresenta o rosto do artista sendo coberto progressivamente por outra imagem de seu rosto em posição ligeiramente diferente. Utilizando o recurso do *chroma key*, à medida em que Campus vai pintando sua pele com a tinta, aparece este outro rosto, fazendo com que o segundo rosto cubra o primeiro. Perde-se então o sentido hierárquico da profundidade, o que está fora e o que está dentro se confundem.



Figura 5 – *Three Transitions* (1973), Peter Campus.

Podemos dizer que a montagem cinematográfica é horizontal, como encadeamento dos planos sucessivamente, enquanto a do vídeo acumula verticalmente essas imagens. A montagem do vídeo é integrada no interior do espaço da imagem. Em oposição à montagem de planos, há a mixagem de imagens, enfatizando o princípio da **simultaneidade** dos componentes. Dubois



ressalta que essa característica não é exclusiva da estética videográfica, tendo sido utilizada por grandes cineastas como Dziga Vertov (montagem “vertical”), Abel Gance (sobreimpressão), etc.

A mixagem de imagens vai também romper com as lógicas de corte do cinema, pois não há mais os cortes de olhar, de movimento, de posição. Todos eles responsáveis pela verossimilhança e pelas noções de causalidade e continuidade. Os encadeamentos no vídeo exploram modos de associação mais livres, nos quais as imagens são trabalhadas em si mesmas.

O espaço *off*, fundamental na lógica espacial do cinema, perde a relevância no vídeo. No cinema a montagem dos planos é realizada sempre de maneira a construir um espaço *off*, um espaço exterior que dá coerência ao espaço e à lógica internos. A montagem vertical do vídeo impede a dinâmica da exterioridade.

O vídeo funciona de forma bem diferente do cinema. Os parâmetros utilizados no cinema, como plano, profundidade de campo, montagem e espaço *off*, são trabalhados de forma totalmente diversa no vídeo. Eles perdem a pertinência quando aplicados ao vídeo. Por isso, segundo Dubois, “O vídeo instaura novas modalidades de funcionamento do sistema de imagens. Com ele, estamos diante de uma nova linguagem, uma nova estética” (DUBOIS, 2004, p. 95).

## **4.2 A relação entre cinema e vídeo**

### **4.2.1 Contexto histórico**

O vídeo começou a ser praticado em meados dos anos 60, com Nam June Paik e Vostell. Diferentemente do cinema, surgiu em um momento em que já não havia mais a crença em uma linguagem pura para os meios audiovisuais. O vídeo nascia em um momento em que a explosão criativa circulava entre diversos terrenos e havia, nas artes, muita experimentação de meios e suportes. As fronteiras da arte já estavam sendo ampliadas, não havia mais “limites”. O vídeo nasce neste cenário e sempre será uma arte "impura".

As formas dominantes no período eram o minimalismo e o conceitualismo. Nas artes visuais rejeitou-se o ilusionismo, em favor de uma simplicidade, refletindo a tendência de eliminar as fronteiras entre a arte e o cotidiano e entre “alta” e “baixa” arte. O meio que predominava na cultura de massa era a televisão. Segundo Christine Hill, curadora do museu de Arte Moderna de São Francisco (1997 apud RUSH, 2006), a primeira geração de videoartistas defendia a idéia de que para existir uma relação crítica com a sociedade televisual era preciso participar e experimentar a forma televisual. Por isso, nos primeiros anos do vídeo, seu objetivo era criar uma linguagem que colocasse em cheque ou em questão a linguagem televisiva. O vídeo era uma resposta a ela, era uma possibilidade de crítica social e artística da época.

Até meados da década de 70, a relação entre vídeo e cinema ainda não existia. Os videoartistas só iriam passar a se preocupar com o cinema nos anos 80, e os cineastas só iriam perceber o vídeo em meados da década de 70.

São seis os cineastas que primeiro experimentaram o vídeo na década de 70: Nicholas Ray, Jacques Tati, Jean-Luc Godard, Wim Wenders, Michelangelo Antonioni e Francis Ford Coppola. Em geral, estes cineastas são cineastas que mesclam imagens e suportes. Utilizam imagens de vídeo, imagens antigas de filmes, imagens de película de diversos formatos (35 mm, 16 mm, super 16, super 8), fotografias, etc. Utilizam-nas mescladas, retocadas e trabalhadas por meios eletrônicos. Segundo Dubois, a passagem pelo vídeo é o lugar e a condição da inscrição fragmentada do sujeito na ficção cinematográfica.

O efeito “ao vivo” da televisão é trabalhado por Jacques Tati, que faz filmes como um pintor que pinta sua tela. O vídeo transforma o cinema em pintura. Godard realiza, nesse período, *Numéro Deux* (1975), na tentativa de uma total imbricação entre o cinema e o vídeo.

Ao longo dos anos 70, o percurso que o vídeo toma ao lado do cinema é tanto de confrontação simples (a montagem alternada, em Nicholas Ray e Wenders) quanto de imbricações mais profundas (como em Godard) e do sonho de fusão total entre os dois suportes (como em *O mistério de Oberwald*, de Antonioni).

No entanto, Dubois ressalta que essas experiências de mesclas de suportes e utopias sobre a fusão de um novo “corpo da imagem” permanecem quase únicas, não tendo desdobramentos. Segundo ele, ao invés de inaugurarem algo, elas nos aparecem hoje como um ponto final, um ponto de chegada de um percurso.

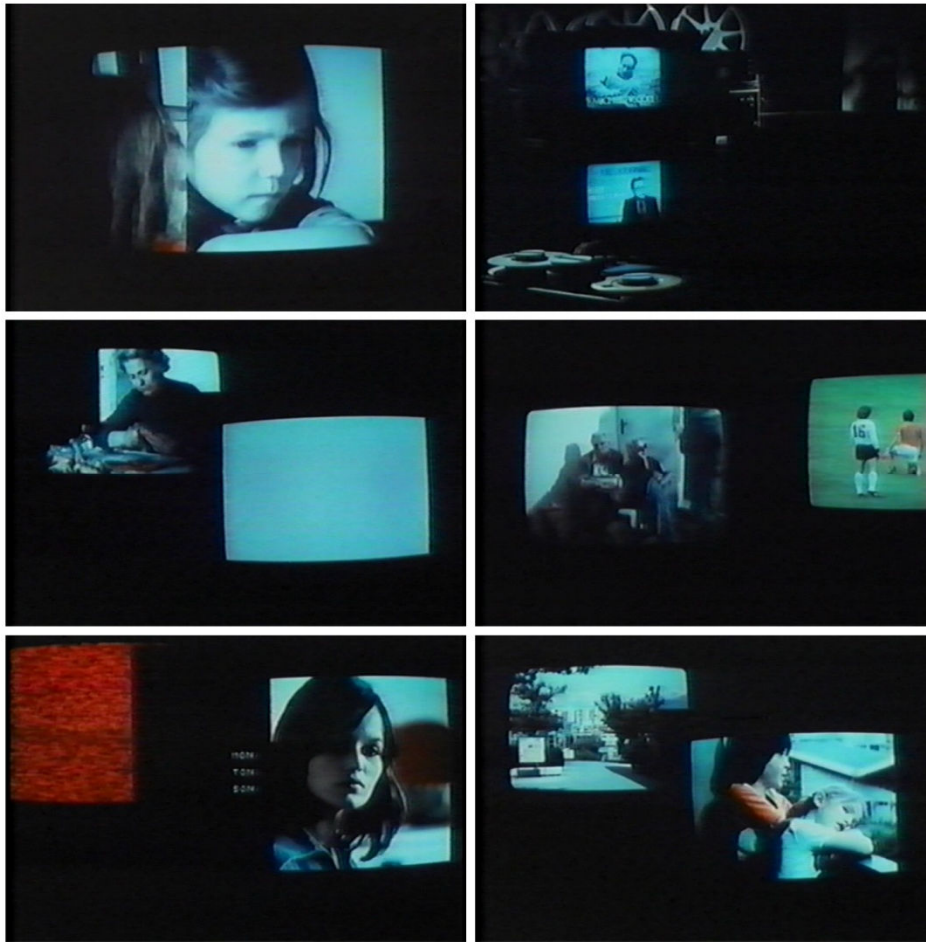


Figura 6 – *Numero Deux* (1975), Jean-Luc Godard.

Segundo o autor, as implicações do vídeo para o cinema se encontram em outro lugar:

O vídeo não existirá no cinema. A questão das inter-relações se deslocará ao longo dos anos 80 para novos domínios, menos habitados pela miragem de uma imbricação dos suportes, e mais conscientes de uma separação das forças, cada um deles ficará no seu lugar, de onde olhará, evocará o outro, com a consciência da distância que os separa (DUBOIS, 2004, p. 130).

Dubois distingue quatro vias que caracterizariam juntas a década de 80. Uma é o ensaio em vídeo sobre o cinema realizado por cineastas como Godard, Wim Wenders, Alain Cavalier e Chantal Akerman. Tratava-se de utilizar o vídeo como instrumento de análise, de investigação sobre o cinema. Sobre este momento se referia a famosa frase “o vídeo pensa o que o cinema cria” (DUBOIS, 2004, p. 132).

A segunda via é a do “vídeo tecnicamente doce” (expressão de Antonioni), que é a utilização do vídeo para a produção cinematográfica, através do *transfert*, do *videoassist* e da marcação do tempo pelo *time code*, por exemplo.

A terceira via levantada por Dubois é a do cinema que tematiza o vídeo, e corresponde a filmes em que o vídeo está o centro do projeto, não mais no nível formal dos suportes (mixagem de imagens, incrustação, colorização), mas no nível narrativo da diegese. São filmes como *Videodrome* (1982), de David Cronenberg ou *Sexo, mentiras e videotape* (1989), de Steven Soderbergh.

A quarta via remete aos videastas que têm o cinema como seu referencial como Gustav Hamos, Monika Stern, Marcel Odenbach, Klaus von Bruch, Alain Bourges e outros.

Dubois define o período de 1977 a 1987 como o período da paixão no cinema e no vídeo, bem como nas outras artes. Segundo ele, vivemos aí a passagem de uma paixão a outra, a oscilação entre desejo e dor, entre inocência e impureza. Segundo o autor,

[...] essa passagem não é mera questão de cronologia, muito já se falou que o fim dos anos 70, no cinema e no vídeo, bem

como em outras artes, coincidiu com o fim da experimentação e das pesquisas conceituais, estruturais ou formais, o fim de uma fé na verdade (das imagens e das iniciativas) e de crença nas possibilidades de imagens e sons novos, bem como na potência criadora dos indivíduos – os “autores”. Numa palavra: o fim do modernismo [...] os anos 80 são os anos da invasão midiática e da reciclagem generalizada das imagens e de sons, da instauração de um universo tecnicamente elaborado, mas carente de verdadeiras pulsões, um universo que se move na mescla, na heterogeneidade indiferente, na paródia e no cinismo – a “impureza pós-moderna” (DUBOIS, 2004, P. 138).

Em suma, a partir dos anos 80 “as únicas posturas ainda possíveis para o pensamento e a criação, além da demissão do abandono e do suicídio, são as do confronto permanente, do ultrapassamento de si, da sublimação da dor e da perda” (DUBOIS, 2004, p. 138). Há agora a importância de transgredir a linguagem.

Segundo Dubois, nos anos 80 não é mais possível filmar como antes, fazer planos com o sentimento de plenitude e inocência como se filmava há dez anos atrás. Ele ressalta as estratégias variadas de autores do período, como paródia, ironia e recusa, e nota que todos os cineastas importantes, como Robert Bresson, Fellini, Eric Rohmer, Werner Herzog, Chantal Akerman, entre outros, manifestavam em seus filmes um “estado de profunda transformação interior do cinema (senão ontológica, ao menos ética), freqüentemente no sentido de uma maior dificuldade de ser” (DUBOIS, 2004, p. 139).

Dubois acredita que se tornou muito difícil, neste momento, criar, inventar, ao invés de pesquisar. O autor ressalta a angústia que sentem cineastas como Wenders e Godard, diante dos planos que lhes são cada vez mais difíceis de fazer. Os cineastas trabalhavam com deslizamentos marcados pela época, muitos deles carregavam as passagens de uma paixão à outra, do cinema e do vídeo. A este cinema Dubois dá o nome de maneirista.

### 4.3 O cinema “maneirista”

Para Dubois, o “maneirismo” é característica que marcou os filmes realizados no decênio 1977-1987. Segundo ele, o que funcionava até aqui não funciona mais, a beleza já não é mais algo dado, a inocência se perdeu, e o que parecia óbvio se tornou impossível. Cada um deve redefinir o liame que o une ao mundo e à representação. Para Dubois, os filmes dessa época constituem o traço desta inquietude e angústia interior dos cineastas. Um misto de nostalgia e pessimismo vai os iluminar. O maneirismo é o que vem depois, está para além da linguagem e do saber, como se nada soubéssemos depois de termos aprendido tudo, como se tivéssemos esquecido, esquecido tanto o cinema clássico organizador quanto o seu primeiro momento caótico e o seu momento posterior moderno de ruptura.

Retornemos brevemente a esses momentos. Momentos que já foram explicitados ao longo da presente pesquisa, e que Dubois remonta para buscar compreender o instante presente, do cinema pós-moderno (ou maneirista, ou contemporâneo).

O autor divide em quatro as grandes formas do cinema (DUBOIS, 2004, p. 144). A primeira forma é a do cinema “primitivo”, que vai desde o surgimento deste ao ano de 1915, quando Griffith realiza *O nascimento de uma nação*. É o cinema das descobertas e das experiências, da inocência, do plano autônomo, das trucagens selvagens e ingênuas, um cinema “em bloco”.

A segunda forma é o cinema “clássico”, que dura cerca de trinta anos (sua era de ouro é de 1915 a 1945, em Hollywood), de Griffith a Alfred Hitchcock. É o cinema que fratura a cena primitiva, produz a lógica dos cortes e



as “leis” da montagem, articula o cinema como linguagem e constrói seus grandes parâmetros (espaço, tempo, ator, narrativa). Coloca o espectador na posição de receptor dos efeitos e do sentido do filme. O cinema clássico é o do espaço off, “do prolongamento imaginário da ficção, do suplemento de sentido: cinema da verdade obscura nos bastidores” (DUBOIS, 2004, p. 146). Um jogo com a expectativa do espectador, que mobiliza o seu prazer.

A terceira forma do cinema é o cinema “moderno”, que, tomando os clássicos como pais, irá promover a ruptura. Recusa o jogo funcionalista excessivamente articulado. É um cinema que instala o artifício como característica marcante. Essa fase cobre cerca de trinta anos (de 1945 a 1975), e inclui correntes como o neo-realismo italiano, a Nouvelle Vague e o Cinema Novo.

O cinema moderno é o cinema do plano. Enquanto a dramaturgia clássica trabalhava a crença de um “segredo atrás da porta”, no cinema moderno o espaço se fecha sobre si mesmo, não há nada a ver atrás, nenhum suplemento off, apenas uma superfície luminosa. É um cinema da frontalidade, tudo está na imagem, na superfície, em um só e mesmo plano. Segundo Dubois, algo do cinema primitivo impregna o cinema moderno: o gosto pela experiência e um certo sentido da inocência.

Para o autor, esta modernidade cinematográfica se transforma, no final da década de 70, no quarto estado, que ele chama de cinema “maneirista” ou pós-moderno. É o cinema dos anos 80. Ele cita os cineastas mais representativos desse cinema. São eles Hans Jürgen Syberberg, Raul Ruiz, Carmelo Bene, Werner Schroeter, F. F. Copola, Jim Jarmush, Jean-Jacques Beineix, Lars Von Trier, Patrick Bokanowski, Léos Carax e Peter Greenaway.

Além dos modernos que evoluíram também na mesma direção, como Fellini, Godard, Wenders, dentre outros.

O que mais interessa a Dubois nesse cinema é justamente a passagem do estado moderno ao maneirista, que, segundo ele, constitui a mutação central deste decênio. O autor acredita que este é um momento de extrema importância no cinema, pois é nele que ocorre o processo de transformação entre dois estados do cinema.

O cinema “maneirista” é o “cinema do depois”, feito por quem sabe que chegou tarde demais, quando a perfeição já foi atingida. Eles estão no limite de uma maturidade que teria realizado todas as suas possibilidades. O problema que se coloca então para o maneirista é como fazer ainda, como lidar com a tradição. Dubois se questiona: como filmar hoje uma cena de amor, um assassinato, um beijo? Todo o peso da tradição existe e é necessário se libertar dele. Daí as “maneiras” sinuosas, as contorções, as anamorfoses, as sofisticações que o cineasta se impõe. Este será o cinema do **artifício**, do excesso, da panóplia, do cenário ostensivamente teatral.

Todas essas características nós encontramos nos filmes de Greenaway, desde a década de 80.

A construção do espaço cinematográfico é trabalhada de forma diferente das anteriores. Enquanto temos no cinema clássico o peso do segredo do que se passa atrás, e no moderno o conhecimento do que está na superfície da imagem, no cinema maneirista a questão é de qual imagem ver sob a imagem, dada a natureza das imagens “em camadas”, deslizando umas sobre as outras, “sob a imagem, já uma imagem”. Tudo já foi filmado. O cinema é seu próprio pano de fundo. O passado está sempre voltando. Este folhear de

imagens é a marca, no cinema, da estética visual de um outro meio: a imagem eletrônica do vídeo. Segundo Dubois, “a imagem sempre presente é aquela do tubo catódico, que se infiltra, se impõe, se incrusta em um fluxo e em um bombardeio incessantes” (DUBOIS, 2004, p. 150).

Notamos o jogo complexo que existe em torno de deste tipo de cinema. Um contexto político, filosófico e tecnológico de um momento determinam o caminho de uma arte. É impossível, desta forma, postular que um certo cinema só existe devido à invenção de determinada tecnologia, ou determinado contexto social ou político. O que percebemos é que as coisas estão tão completamente interligadas que não há como separar as variáveis de forma a justificar a existência de uma tendência estética unicamente pela invenção de determinada tecnologia ou por uma mudança no pensamento de uma época. Nem mesmo podemos saber em que medida a tecnologia influenciou uma mudança no pensamento ou a própria transformação do pensamento proporcionou a criação de uma nova tecnologia. O fato é que as transformações ocorreram concomitantemente, uma influenciando a outra, e o cinema caminhando ao lado, ao mesmo tempo transformado pela situação geral e transformador da mesma.

Retornemos ao segundo capítulo da presente pesquisa. A crise da verdade e a crise da representação se impuseram no pensamento contemporâneo, ao mesmo tempo em que as novas tecnologias (revolução digital) surgiam. E concomitantemente à crise do modernismo. Coincidência? Não nos parece. Tudo acontece de forma imbricada, não se trata aqui de uma ciência exata na qual podemos separar as variáveis para estabelecer as

relações causais precisas, mas sim de investigar possíveis implicações de certas transformações na estética cinematográfica.

O que nos parece claro é a influência do surgimento do vídeo e dos novos meios digitais na estética cinematográfica dos filmes realizados depois do surgimento destas tecnologias. Dubois acredita que o cinema maneirista vem fundamentalmente da “passagem-vídeo”. No cinema maneirista não se trata de um retraimento, “mas de um acréscimo, uma inserção, uma incrustação. É o milagre-vídeo que abre caminho para o maneirismo” (DUBOIS, 2004, p. 157).

Essa imagem em incrustação remete à noção de espaço “folheado”, de imagens em “camadas”, da qual fala J. P. Fargier<sup>13</sup>. Sob a imagem há sempre outra imagem prestes a surgir, infinitamente. Não há profundidade imaginária, essência oculta nem pura superfície, mas um jogo de vaivém na **espessura** mesma da imagem, um deslizamento permanente de uma imagem sobre outra, se tornando indiscerníveis entre si. Segundo Dubois (2004), é o vídeo que define o lugar do cinema maneirista, e é por ele que o maneirismo passa.

No cinema maneirista há também algo do início do cinema, da emergência do burlesco, há a relação frontal com a câmera. Segundo Dubois, *Six fois deux* (1976), de Godard, constitui o lugar de passagem exclusivo (objeto transicional) entre seu modernismo (estético e político) dos anos 60 e 70 e seu maneirismo “passional” dos anos 80.

---

<sup>13</sup> FARGIER 2004. Ver da página 231 a 236.

#### 4.4. Vídeo e cinema contemporâneo

Bellour e Dubois nos permitem vislumbrar, através de suas reflexões acerca do vídeo, a hibridização do cinema e do vídeo, que acontece no audiovisual digital. Antes, o que separava um do outro era, primeiramente, o aparato, ou seja, o fato do vídeo ser imagem eletrônica, com uma série de características particulares, e o cinema ser película, com suas possibilidades e limitações. Com o advento da tecnologia digital, os dois se misturaram de tal forma que é impossível, no que concerne ao aparato, distinguir o que é vídeoarte do que é cinema, fica a dúvida sobre a característica que distinguiria definitivamente um do outro.

O que podemos observar são certas características particulares da imagem videográfica se introduzindo hoje nos filmes produzidos com a tecnologia digital.

Nos filmes de cineastas como Peter Greenaway, Godard e David Lynch, o que vemos são experimentações em diversos níveis com as novas tecnologias. Jean-Luc Godard foi um dos primeiros cineastas a produzir com a tecnologia videográfica. Greenaway, desde 1995, com *Livro de cabeceira*, utiliza a tecnologia digital na produção de seus filmes. David Lynch lançou, em 2008, *Império dos sonhos*, filme realizado em digital, no qual ele radicaliza ainda mais o seu cinema e explora novas texturas da imagem geradas pela câmera DV.

Todos estes cineastas são radicais em seus projetos, e experimentam diferentes possibilidades com a nova tecnologia. Suas obras merecem análises elaboradas, que devem ser realizadas em outro momento, mas é importante apontar para essa direção tomada pelo cinema contemporâneo, hibridizado

com o vídeo. A televisão também interfere, com seu conceito diferente de difusão. O tempo ao vivo, por exemplo, é apropriado pelo cinema, e há filmes (como *Tulse Luper Suitcases*, de Greenaway) realizados ao vivo enquanto performance.

Trata-se de modificar a própria língua do cinema. Como acredita Deleuze, tanto o pensador quanto o artista têm como função ampliar os limites do pensar e do dizer. Ambos têm como objetivo o movimento, a transformação do pensamento imóvel, a violação do pensamento régio, dominante. Por isso ele fala da necessidade de não ter controle da língua, de ser "estrangeiro em sua própria língua, a fim de puxar a fala para si e pôr no mundo algo incompreensível" (DELEUZE, GILLES, 1997, p. 46). Ou seja, transgredir a linguagem. Modificá-la, transformá-la, colocá-la em constante metamorfose.

Dubois não encara o vídeo como uma forma de registrar e narrar, mas como um pensamento, um modo de pensar através de um discurso de imagens e sons. E é exatamente o que é o cinema para Deleuze, uma forma de pensamento que pode, como a filosofia, produzir conceitos, como explicita em *Diferença e Repetição*:

Aproxima-se o tempo em que já não será possível escrever um livro de Filosofia como há muito tempo se faz: 'Ah! O velho estilo[...]' A pesquisa de novos meios de expressão filosófica foi inaugurada por Nietzsche e deve prosseguir, hoje, relacionada à revolução de outras artes, como, por exemplo, o teatro ou o cinema (DELEUZE, 2006, 40).

Retornemos ao pensamento de Deleuze (1997) sobre a reprodução. Para ele, reproduzir implica a permanência de um ponto de vista fixo, já seguir

é outra coisa. Somos forçados a seguir quando estamos em busca de singularidades, como na ciência e na arte “nômades”. É como arte nômade que pretendemos enxergar esse novo cinema. Segundo Deleuze, na arte nômade a dialética matéria-forma é substituída pela conexão dinâmica do suporte.

#### **4.4.1 As imagens híbridas ou pós-cinematográficas**

Não pretendemos afirmar que o cinema que Peter Greenaway realiza hoje seja completamente diferente do cinema que realizava antes do surgimento da tecnologia digital. Compreendemos que Greenaway sempre foi um artista híbrido, que circula entre os diversos meios, utilizando variadas “técnicas”. As questões pensadas e discutidas em seus filmes, bem como os temas recorrentes que enfoca, não mudaram. O que percebemos claramente em sua obra é a influência da “linguagem” do vídeo. A imagem em seus filmes se oferece como texto para ser lido pelo espectador, e não mais como paisagem a ser contemplada, “isso não quer dizer que as imagens contemporâneas sejam indiferentes à realidade, mas que o acesso a esta última é agora mais mediado e menos inocente” (MACHADO, 1997, p. 210).

O que pretendemos investigar é em que medida seu cinema foi transformado com o advento da tecnologia digital. Quais os “ganhos” esta tecnologia trouxe para sua obra, quais novas possibilidades ela criou e como foi absorvida e utilizada por Greenaway. O que indagamos é: quais foram as transformações estéticas em sua obra que podemos relacionar à entrada desta tecnologia e à influência da estética do vídeo? No próximo capítulo, nos dedicaremos a esta análise.

Once upon a time there was a beautiful woman who loved unwisely...

the Tulse Luper  
a personal history of Uranium

the family/friends of:  
Tulse Henry Purcell Luper

born September 29, 1911  
father: Ivor Luper  
mother: Carrie Luper  
brother: Gabriel 'Cappy' Luper  
friend of: Martino Knockavelli



an Introduction to Tulse Luper's life

next

back

92

“O cinema pode ser tão facilmente desconstruído em seus componentes que nunca alcança autonomia, e agora imagino que seja muito tarde – os animais pequenos, rasteiros, superam o dinossauro, cujas extravagâncias arrogantes o deixam moribundo”

Peter Greenaway

an Introduction

an I





## 5 PETER GREENAWAY NO ESPAÇO *INTERMEZZO* E NAS POTÊNCIAS DO FALSO

O 16º Festival Internacional de Arte Eletrônica SESC – Videobrasil, realizado em 2007 na cidade de São Paulo, teve como tema as aproximações entre o vídeo, o cinema e as artes visuais. Não por acaso, o convidado especial desta edição foi Peter Greenaway. O Festival buscou investigar as hibridizações no audiovisual, as “obras-acontecimento” do cinema e do vídeo, obras em imagem em movimento que são deslocadas da sala convencional de cinema e levadas a museus, obras que tem uma lógica diferente da lógica do cinema clássico narrativo. Os filmes apresentados tinham em comum enquadramentos inusitados, cortes não convencionais, quadros dentro de quadros, planos-sequência simulando o tempo real, fusões surrealistas, etc. Daí o título da edição: *Limite: Movimentação de imagem e muita estranheza*.

A pergunta lançada pelo Festival é: como o cinema faz sua reaparição em um novo cenário? “Não como linguagem codificada, certamente, mas como um espaço de estar na contemporaneidade, o ‘kinema’ como processo e potência, como banco de dados e procedimentos para a arte em vídeo, a mídia arte, as novas mídias”<sup>14</sup>. A proposta do Festival é encontrar a “cinematicidade”, um cinema desterritorializado, fora das salas tradicionais, tornado instalação, projeção nômade, copiado, citado, reciclado, remixado, o cinema para além dos seus limites.

A proposta do Festival Videobrasil é pensar as “figuras de linguagem” que atravessam o cinema, a imagem eletrônica, a liberação das historiografias

---

<sup>14</sup> UMA CONVERSA infinita. ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL. In **Catálogo/ 16º Festival Internacional de Arte Eletrônica SESC\_Videobrasil**. São Paulo: Edições SESC SP, Associação Cultural Videobrasil, 2007. p. 28-31.

prontas, das diásporas e dos guetos, um outro olhar para o passado, não como o que já passou, mas no seu devir. Confrontar limites. A justificativa para tratar do cinema em um festival de imagem eletrônica é o fato de serem inúmeros os territórios compartilhados. Além do fato de hoje o cinema e o vídeo compartilharem um mesmo ambiente digital, o cinema tomou o partido do vídeo também na experimentação dos suportes, assumindo um estado de permanente trânsito e nomadismo da imagem.

Outros cineastas/ videoartistas convidados importantes, além de Peter Greenaway, foram Marcel Odenbach, Kenneth Anger e os brasileiros Arthur Omar, Carlos Adriano e Edgar Navarro. O que suas obras têm em comum é o fato de serem experiências dos limites, limites entre o cinema, a fotografia, as artes plásticas, o vídeo, as instalações, além de estarem no limite de um pensamento pelas imagens e entre-imagens. São imagens-fluxo, imagens-processo.

Novas questões são colocadas ao espectador por estes artistas. São imagens fixas ou em movimento? Que estados intermediários existem entre movimento e imobilidade, analógico e digital, o olho e a mão? O movimento e o tempo deixam rastros, se tornam visíveis?

Peter Greenaway apresentou no Festival seu recente trabalho *Tulse Luper Suitcases*. É uma obra multimídia que envolve uma performance de VJ comandada ao vivo por Greenaway, na qual são mixadas em tempo real cenas da vida de Tulse Luper, uma instalação com 92 maletas do personagem, um *game* na internet, um *website*, livros e um filme sobre a vida de Luper.



Figura 6 – Performance *Tulse Luper Suitcases* (2007), Peter Greenaway.

## 5.1 Greenaway e seu percurso nas artes visuais

Peter Greenaway nasceu no País de Gales, em 1942 e passou a maior parte de sua vida em Londres. Iniciou sua carreira como pintor e em 1966 começou a fazer curtas-metragens experimentais. Em sua maioria documentários ficcionais, nos quais parodiava a lógica burocrática dos documentários oficiais do governo. A partir de 1980, passou a realizar longas-metragens e trabalhos para a televisão. De 1990 em diante, começou a produzir instalações.

Na entrevista concedida a Carlos Adriano, para o 16º Festival Videobrasil<sup>15</sup>, Greenaway diz sempre ter tido o desejo de participar de tudo o que diz respeito ao aprendizado visual. Para ele, as sofisticações da estética da pintura nos últimos dois mil anos moldaram a nossa visão e interpretação do mundo, continuando da mesma forma até os dias de hoje. Ele diz sempre ter desejado que o cinema assumisse essa responsabilidade, mas acredita que este infelizmente em poucos momentos conseguiu, por ser um meio essencialmente baseado no texto, e não na imagem. Segundo Greenaway, a necessidade de contar histórias, de reproduzir as atividades da literatura do século XIX e de atrair o denominador comum menos exigente dos interesses humanos fez com que o cinema sempre mantivesse esse posicionamento.

Greenaway diz ter começado sua carreira profundamente fascinado pelas estruturas, seqüências e registros do tempo visual, todos eles uma reação às atividades da época das décadas de 1950, 1960 e 1970. Para ele, foi um começo otimista, uma defesa da excelência dos objetivos da pintura e a

---

<sup>15</sup> ADRIANO 2007. Ver da página 38 a 52.

esperança de ver sua equivalência no cinema. No entanto, ele percebeu que o público interessado neste tipo de investigação seria mínimo. Para ampliar o potencial de comunicação dos elementos que tinha interesse em trabalhar e com a esperança de disseminar sua empolgação com a linguagem visual, ele empenhou-se em mostrar suas idéias em arenas mais públicas e conhecidas, em especial a narrativa do cinema. Muito embora, segundo ele, explorando narrativas mais sofisticadas e radicais.

Greenaway diz que seus longas-metragens, a partir de *O contrato do amor* (*The Draughtsman's Contract*) (1982), são filmes que buscam criar um equilíbrio entre os objetivos visuais profundos e a acessibilidade. Daí seu constante tom de ironia. Para o cineasta, era uma dissimulação

dourar a pílula do radicalismo visual extremo com muito daquilo que o público de cinema esperava do cinema. Sempre queria dizer que não estava realmente dizendo a verdade, ou pelo menos, a verdade que queria dizer (GREENAWAY, 2007, p. 39).

Retornemos ao conceito de artista como falsário de Deleuze. O autor acredita que o artista é o produtor de “verdades”. É exatamente desta forma que Greenaway trabalha, com o constante tom de ironia de quem quer dizer que a verdade que ele mostra é construída e ambígua, querendo sempre remeter a outros significados. Greenaway acredita que todos nós conseguimos conviver com este mundo porque contamos mentiras.

A “vontade de verdade” não está presente em sua obra, que abdica da impressão de realidade em favor da composição e da construção formal. O cinema de Peter Greenaway é um cinema que vai diretamente contra o ideal

naturalista, que não se omite enquanto discurso. Ele não tem a pretensão de se definir como janela para o mundo, ao contrário, faz questão de se colocar como fonte criadora de uma outra realidade. Greenaway, como veremos, é o mestre do artifício, um falsário assumido.

## 5.2 Deleuze e Greenaway – cruzamento de conceitos.

### 5.2.1 A enciclopédia como rizoma.

Muito já foi discutido na presente pesquisa sobre as diversas correntes do cinema. Ao longo de sua história, vimos que existiram vários movimentos e estéticas diferentes, mas que o modelo hegemônico é o cinema clássico narrativo. Uma das principais características no cinema de Greenaway que identificamos como responsável pela ruptura com a estética do cinema clássico diz respeito à sua proposta de fazer um cinema/ pintura, ou seja, um cinema calcado na imagem e não no texto, um cinema “não narrativo”<sup>16</sup>, oposto ao cinema clássico de Hollywood.

A obra de Greenaway é frequentemente associada ao conceito de enciclopédia, que tem como uma de suas definições: “obra que abrange todos os domínios do conhecimento humano ou apenas um deles e os expõe de maneira ordenada, metódica, seguindo um critério de apresentação alfabético ou temático”<sup>17</sup>. Segundo Maria Esther Maciel<sup>18</sup>, o modelo enciclopédico possibilita uma multiplicidade aberta, móvel e inesgotável de saberes, já que tudo pode ser continuamente reordenado. Daí o interesse constante de artistas e teóricos contemporâneos pela enciclopédia.

---

<sup>16</sup> O termo “narrativo” é extremamente complexo e é largamente discutido por diversos teóricos. Segundo Jacques Aumont (2007), nem tudo no cinema narrativo é forçosamente narrativo, da mesma forma que o cinema que se proclama não-narrativo sempre conserva alguns traços do filme narrativo. No entanto, o que contrapomos à narratividade de Greenaway é o modelo narrativo clássico, que tem fundamentalmente o objetivo de desencadear uma narrativa linear, com relações causais e com o máximo de coerência.

<sup>17</sup> Definição do dicionário HALLISEY, Charles. Budismo. In: OUTHWAITE, William; BUTTOMORE, Tom. **Dicionário do pensamento social do século XX**. Tradução de Eduardo Francisco Alves; Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1996. p. 47-49.

<sup>18</sup> MACIEL 2004. Ver da página 5 a 9.

Umberto Eco (1989) criou o termo “semiose ilimitada” da enciclopédia, comparando-a a um labirinto em forma de rede, no qual cada ponto pode ter conexão com qualquer outro ponto. Segundo o autor, ao contrário do que se pensa, a enciclopédia não reflete de modo unívoco e racional um universo ordenado, mas fornece regras para que se busque dar sentido a um mundo desordenado ou cujos critérios de ordem nos escapam.

Este conceito de enciclopédia de Eco nos remete ao modelo rizomático criado por Gilles Deleuze e Félix Guattari. Ao rizoma eles opõem a árvore, que respeita a lógica binária. Não compreendendo a lógica da multiplicidade rizomática, a árvore necessita de uma forte unidade principal. Pertencem a este modelo da lógica binária a psicanálise, a lingüística, o estruturalismo, etc. Uma das características do rizoma, segundo Deleuze e Guattari (2007), é o princípio de conexão e de heterogeneidade: qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro. É muito diferente da árvore ou raiz, que fixam um ponto, uma ordem. Um rizoma não cessa de conectar cadeias diferentes, negando a existência de uma língua em si, uma universalidade da linguagem.

Outra característica do rizoma é seu princípio de multiplicidade. Segundo os autores,

As multiplicidades ultrapassam a distinção entre consciência e inconsciente, entre natureza e história, corpo e alma. As multiplicidades são a própria realidade, e não supõe nenhuma unidade, não entram em nenhuma totalidade e tampouco remetem a um sujeito [...] Os princípios característicos das multiplicidades concernem a seus elementos, que são *singularidades*; a suas relações, que são *devires*; a seus agenciamentos, que são *hecceidades*; a seus espaços-tempos, que são espaços e tempos *livres*; a seu modelo de realização,



que é o *rizoma*; a seu plano de composição, que constitui *platôs* (zonas de intensidade contínua); aos vetores que as atravessam, e que constituem *territórios* e graus de *desterritorialização* (DELEUZE; GUATTARI, 2007, p. 8).

Eco vê na enciclopédia exatamente o oposto do dicionário, devido a sua impossibilidade de hierarquizar de modo único e incontroverso as marcas semânticas, as propriedades, os semas, assumindo, ao contrário, a função de mapear a vida de uma cultura como um sistema de sistemas intersemióticos interligados.

Segundo Maciel, designar o cinema de Peter Greenaway como enciclopédico (e rizomático) é reconhecê-lo como uma rede de saberes, linguagens, suportes, metáforas, alegorias, intertextos, organizados de acordo com determinadas regras (arbitrárias, na maior parte das vezes). É um cinema que trata de diversos temas e rompe os limites da tela para se expandir em diversos outros espaços artísticos. Seus filmes são conjunto de saberes no qual a pintura, o teatro, a ópera e o vídeo têm um papel fundamental. Segundo Ivana Bentes<sup>19</sup>, o cinema surge em Greenaway como a *virtualização* de todas as artes, sobrepondo-se este olho estruturador e enciclopédico a qualquer desejo narrativo.

---

<sup>19</sup> BENTES 2004. Ver da página 17 a 27.

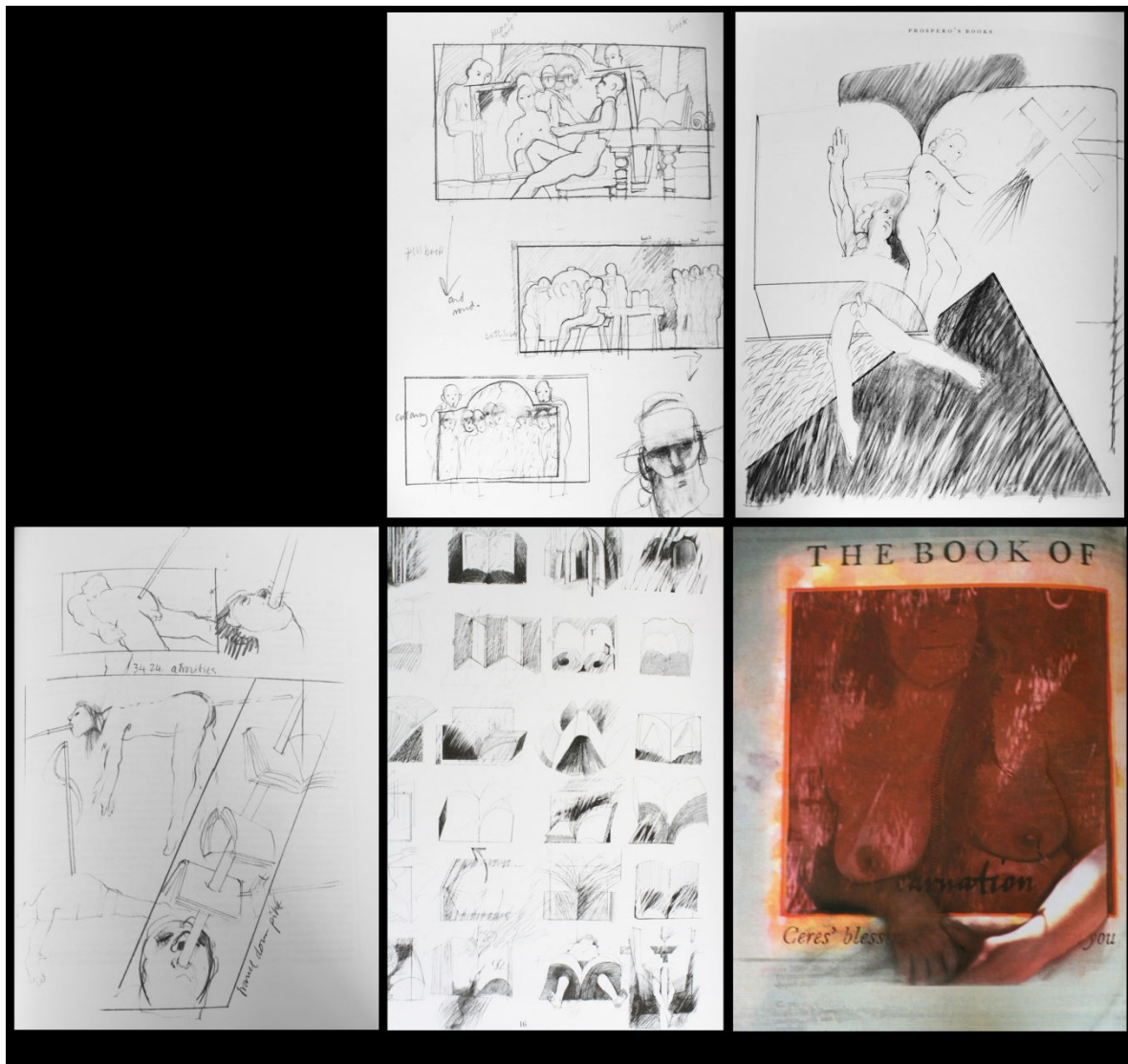


Figura 8 – Investigações sobre Prospero's Books (1991), Peter Greenaway.

Segundo Peter Greenaway<sup>20</sup>, toda obra artística é enciclopédica por natureza, pois tem a habilidade de articular todo o mundo. Segundo o cineasta, seus filmes são seções desta enciclopédia do mundo. Neles, Greenaway parodia a ciência com suas catalogações. A organização ao associar elementos heterogêneos é completamente arbitrária, conectando elementos distintos entre si sem nenhuma lógica aparente.

<sup>20</sup> PALLY 2000. Ver da página 106 a 119.

Assim como o rizoma, não há uma direção linear afirmando uma unidade de totalização. Seus filmes são multiplicidades que, à medida que crescem, mudam de natureza, pois mudam as leis de combinações. Greenaway seria como um tecelão, realizando *agenciamento* (DELEUZE; GUATTARI, 2006), que é precisamente o crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que aumenta suas conexões.

Para Deleuze e Guattari, a obra de arte funciona como agenciamento, pois ela não tem objeto. Ela está somente em conexão com outros agenciamentos, em relação com outras obras e outros elementos, por isso ela não tem um significado oculto. Não devemos nos perguntar o que ela quer dizer, mas como ela funciona, com o quê ela faz conexão, com o quê ela faz passar intensidades e em que multiplicidades ela se introduz e metamorfoseia a sua.

Os filmes de Greenaway seguem esta lógica, estão sempre se relacionando e dialogando com outras formas artísticas. Além disso, ao utilizar as listas e os catálogos, o cineasta conecta coisas completamente distantes entre si. Podemos perceber o uso desses dispositivos classificatórios em diversos filmes do diretor, como em *H is for house* (1973), no qual ele cataloga palavras que começam com a letra H. Em *Window* (1975), ele cria o filme baseando-se em casos de morte por defenestração, em *Dear fone* (1977) relaciona histórias que têm em comum o uso do telefone. Em *The falls* (1980), o diretor faz um inventário de 92 biografias fictícias de vítimas de uma grande catástrofe.

Em *O livro de cabeceira*, Greenaway homenageia (de modo algum ilustra, segundo ressalta o próprio diretor) o livro de uma cortesã real do Japão do século X, Sei Shonagon, um livro que constitui-se principalmente por listas. Segundo Greenaway, é um livro solto, impressionista, quase sem coerência narrativa contínua. Em *O Livro de cabeceira*, os temas que conectam todos os elementos são sexo e texto. Todo o filme é como que uma rede ligada a esses dois assuntos.

Shonagon tem, como Greenaway, um gosto por listas e ligações aparentemente arbitrárias. Um exemplo de uma das listas que Shonagon faz no livro e que Greenaway coloca no filme é:

Coisas próximas que no entanto estão distantes

O Paraíso.

A rota de um barco.

A relação entre um homem e uma mulher.

Assim como o diretor, Shonagon reedita a realidade através de elementos bem específicos e distantes que são associados de maneiras improváveis, além de tornar visíveis conceitos através de imagens.

No artigo *O livro de cabeceira*, Susana M. Dobal<sup>21</sup> investiga o filme tomando o ideograma como modelo. Segundo Dobal, o ideograma foi usado para relacionar termos como texto e imagem, arte e cinema, tradição e novas tecnologias. Eisenstein, na década de 1920, utilizou o ideograma para expor o princípio da montagem, considerado por ele o principal aspecto a ser explorado no cinema.

---

<sup>21</sup> DOBAL 2005. Ver da página 139 a 151.



Figura 9 – *O livro de cabeceira* (1996), Peter Greenaway.

Ele defendia a “montagem inteligente”, que seria uma montagem que tivesse como objetivo, ao unir dois elementos, criar um conflito que gerasse um terceiro elemento diferente dos dois. Eisenstein ilustrou isso com o ideograma, demonstrando que é possível unir duas imagens para formar uma idéia, resultando em um conceito diferente dos dois elementos que foram unidos.

Uma lógica semelhante à do agenciamento, de Deleuze. Segundo o autor, na narração falsificante

[...] os próprios elementos não param de mudar com as relações de tempo nas quais entram, e os termos, com suas conexões. A narração inteira está sempre se modificando, a

cada um desses episódios, não conforme variações subjetivas, mas segundo lugares desconectados e momentos descronologizados (DELEUZE, 2007, p. 163).

O filme de Greenaway segue o princípio de edição do ideograma de forma ainda mais radical do que poderia prever Eisenstein. O tipo de cinema que interessa a Greenaway usa este processo como meio de quebrar a linearidade. Não apenas a assimilação de elementos vizinhos dão sentido à montagem, mas elementos mais distantes quebram a linearidade através de associações geradas pela sobreposição de elementos que aparentemente não tem relação direta um com o outro.

O filme *Tulse Luper Suitcases* tem toda a sua estrutura calcada em números, episódios e elementos dispersos. São três as principais estruturas sobre as quais o filme é construído. O título completo do filme é *Tulse Luper Suitcases – a life history in 16 episodes*. A primeira subdivisão do filme são os 16 episódios, cada um deles remete a uma prisão na qual Luper esteve. O filme trata da história da vida de Tulse Luper, que foi supostamente reconstruída através do descobrimento de 92 malas que o protagonista teria deixado pelo mundo, esta seria a segunda estrutura de organização. A terceira linha que o filme segue são 92 objetos para representar o mundo.

Os objetos aparecem no filme de forma dispersa e intercalada, sem seguir uma ordem numérica, se relacionando unicamente com os fatos ocorridos na vida de Luper. Já as malas vão aparecendo de forma sistemática ao longo do filme, seguindo sua ordem numérica. Aparecem, sucessivamente, a mala de número um, depois a mala número 2 e assim por diante, remontando a construção da vida do personagem. A primeira

maleta aparece quando Luper ainda é criança e contém carvão, ela representa as montanhas reais e fictícias na Terra e na Lua que o personagem vai encontrar pelo seu caminho. A maleta de número 2 contém brinquedos, que representam os interesses de Luper como colecionador e medidor, a número 3 contém as fotos de Luper, a número 4 contém as cartas de amor, e assim por diante.



Figura 10 – *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

O filme pode ser visto como um rizoma de elementos que se conectam e vão montando uma teia que seria a passagem do protagonista pelo mundo. Segundo Deleuze e Guattari, o rizoma conecta um ponto qualquer a um outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza. O rizoma não se deixa reconduzir ao Uno nem ao múltiplo, ele não é feito de unidades, mas de dimensões, ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele transborda. Não varia suas dimensões sem mudar de natureza nela mesma e se metamorfosear. Segundo os autores,

Oposto à árvore, o rizoma não é objeto de reprodução [...] O rizoma procede por variação, expansão, conquista, captura, picada [...] o rizoma se refere ao mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga [...] Contra os sistemas centrados, de comunicação hierárquica e ligações pré-estabelecidas, unicamente definido por uma circulação de estados (DELEUZE; GUATTARI, 2006, p. 32).

*Tulse Luper Suitcases* é precisamente um mapeamento da existência de um homem no século dezenove que passou a maior parte de sua vida em prisões pelo mundo. À medida em que as maletas com os elementos são encontradas, sua história vai sendo reconstituída e se modificando. Sua vida é um mapa aberto sendo montado e desmontado a partir dos elementos novos que surgem. O que interessa é justamente a reconstrução desse percurso, realizada através da conexão dos elementos encontrados que se relacionam entre si.

O uso dos dispositivos classificatórios que Greenaway utiliza serve como estratégia para burlar as narrativas convencionais, e o uso desses mapas abre as possibilidades para a imaginação. Segundo Deleuze e Guattari, o mapa faz parte do rizoma, a ele opõe-se o decalque. O mapa se opõe ao decalque por estar inteiramente voltado para uma experimentação. Ele não reproduz, constrói, não estabelece uma relação mimética com o mundo. Os mapas são abertos, conectáveis em todas as suas dimensões, desmontáveis, reversíveis, suscetíveis de contínuas modificações. Assim como o mapa, a enciclopédia de Umberto Eco é um modelo aberto, múltiplo e extensível ao infinito (ECO, 1989).



Peter Greenaway já manifestou sua obsessão por mapas em diversas entrevistas e textos. Segundo o diretor, na era moderna os mapas deixaram de ser poéticos para se tornarem meras ferramentas. Mesmo assim, continuam tendo potencialidades de nos mostrar onde estamos, abarcando várias temporalidades em um mesmo espaço. Greenaway utilizou mapas em seus filmes mais de uma vez. Em *A walk through H*, um ornitologista relata sua jornada após a morte em direção a um lugar designado pela letra H. Para orientar sua caminhada, o ornitologista segue 92 mapas ordenados por um amigo, Tulse Luper, um aficcionado por pássaros que é também escritor, cartógrafo e cineasta. Além deste, Luper aparece em outros de seus filmes até se tornar o personagem principal nessa nova saga *Tulse Luper Suitcase*.



Figura 11 – *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

### 5.2.2 Violentar o pensamento e gaguejar na linguagem – um estrangeiro em sua própria língua.

Greenaway é um estrangeiro em sua própria língua. Cineasta que faz pintura, um cinema da imagem e não da palavra. Sua formação vem da pintura e sua obra cinematográfica é marcada por sua relação com ela. Em seu artigo *Cinema: 105 anos de texto ilustrado*<sup>22</sup>, Greenaway fala da relação entre texto e imagem no cinema. O filme *O livro de cabeceira* (1996) teve como objetivo, segundo o cineasta, tratar de sua desconfortável sensação que ele tem de que até hoje não se viu nenhum cinema. Para ele, o que vimos foram 105 anos de texto ilustrado, já que todos os filmes seguem um texto, ilustram palavras.

Desde seu surgimento, o cinema, com suas infinitas possibilidades expressivas, desenvolveu, com Griffith, para agradar uma elite acostumada com a forma narrativa da literatura daquele momento, uma linguagem semelhante à literária. O cinema passou a contar histórias. Greenaway acredita que este seja o maior defeito do cinema, já que para ele, a literatura é o melhor meio para narrar histórias, por potencializar a imaginação como nenhuma outra. O cinema deveria encontrar sua especificidade que estaria relacionada, para o cineasta, com a imagem. Por esta razão, o cinema não deveria tentar se igualar à literatura na tarefa de contar histórias, que ela desempenha bem melhor. Greenaway acredita ser primeiro um pintor, e diz que a melhor pintura não é a narrativa.

Para Greenaway, o cinema tem a ver com outras coisas que não a narração. O que lembramos de um filme, segundo ele, não é a história, mas uma “experiência especial e quem sabe única que tem a ver com atmosfera, ambiência, performance, estilo, uma atitude emocional, gestos, fatos isolados,

---

<sup>22</sup> GREENAWAY 2004. Ver da página 11 a 16.

uma experiência audiovisual específica que não depende da história” (GREENAWAY, 2004, P. 12).

*O livro de cabeceira* é o filme de Peter Greenaway que mais se defronta com a relação entre imagem e texto. A provocação lançada pelo cineasta é dar texto a um cinema que acredita erroneamente ser calcado na imagem. O filme tem diálogos falados em vinte e cinco línguas e apresenta texto caligráfico escrito sobre papel, madeira, carne, superfícies curvas e planas, verticais e horizontais, sobre carne viva e carne morta, em néon, telas, projeção, como subtítulo, intertítulo, como Arte Elevada e arte baixa, sobre fotografia, quadro negro, correspondência, além de falado, cantado, com ou sem música... Greenaway pergunta; “Vocês querem texto? O cinema quer texto? O cinema tem a pretensão de prescindir do texto? Então tomem texto para zombar daquela impressão presunçosa de que o cinema é feito de imagens” (GREENAWAY, 2004, P. 15).

Segundo Greenaway, seu principal objetivo no filme é mesclar texto e imagem. Ele utiliza a caligrafia japonesa de forma a ressaltar sua característica plástica, tirando dos ideogramas seus significados originais, fazendo com que sejam percebidos como imagem.



Figura 12 – O livro de cabeceira (1995), Peter Greenaway.

A idéia de descrição como alternativa à narrativa clássica como contrapartida ao primeiro cinema é, como ressalta Vasconcelos (2006), inspirada nas técnicas literárias do *nouveau roman*, movimento literário que surgiu na década de 1950. Este movimento adaptou as técnicas do mundo contemporâneo à literatura, subvertendo-a por completo, através da construção de uma teoria das descrições. Descrever seria o avesso de narrar. O escritor deixa de ser um narrador, construtor de personagens com perfis psicológicos definidos, como no romance balzaquiano. Em seu lugar, aparecem descrições minuciosas e o leitor tem a sensação de que os personagens e as coisas ganham um caráter de presença. Essa teoria das descrições é importante

“intercessora” da filosofia de Deleuze quando ele pensa nas narrativas falsificantes do cinema moderno, que buscam descrever ao invés de narrar.

O cinema, para Greenaway, é um meio de expressão visual. Ao comparar o cinema com a pintura ele busca legitimar a linguagem cinematográfica. A metáfora da pintura em seus filmes ultrapassa a simples referência, manifestando-se como a construção do próprio vocabulário cinematográfico. A pintura é, na maioria das vezes, o ponto de partida para desenvolver o filme, o diretor acredita na autonomia da imagem.

Greenaway separa o discurso da representação, ele demonstra o artifício da linguagem cinematográfica para desarticular seu vocabulário em termos de forma e conteúdo, despertando o olhar pictórico e dando autonomia para a imagem.

Ele rompe, desta forma, com a linguagem do cinema clássico. Ele *gagueja* na linguagem. Deleuze e Guattari falam da necessidade de não se ter controle da língua, de ser estrangeiro em sua própria língua a fim de destruir uma certa imagem do pensamento e ampliar os limites do pensamento imóvel<sup>23</sup>. Seria esta a forma de exterioridade, de criar um *devenir-pensamento*, Segundo os autores, criar

Um pensamento às voltas com forças exteriores em vez de ser recolhido numa forma interior, operando por revezamento em vez de formar uma imagem, um pensamento-acontecimento, hecceidade, em vez de um pensamento-sujeito (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 44).

---

<sup>23</sup> Ver o capítulo 3 da presente pesquisa, item 3.3.2, sobre arte e máquina de guerra.

Uma característica marcante no cinema de Greenaway que promove essa quebra decisiva com a linguagem clássica e transgride sua lógica é a explicitação do artifício.

Uma das características fundamentais para a construção da linguagem cinematográfica clássica é a impressão de realidade, que gera a identificação por parte do espectador. Existem algumas regras específicas de montagem e de enunciação que garantem que haja a impressão de realidade no cinema, as principais delas são o ocultamento do aparato cinematográfico e a verossimilhança.

Peter Greenaway rompe com ambas. Ele tem uma posição bem clara quanto a isso. Ao colocar em evidência os meios e artifícios da linguagem cinematográfica ele consegue desarticular seu vocabulário e quebrar a ilusão cinematográfica. Ele faz filmes que se parecem com filmes, e não com a realidade, são anti-narrativos e anti-realistas. Ao ressaltar o artifício, ele coloca em evidência o simulacro implícito em toda representação.

Greenaway opta por fazer filmes com uma estética maneirista, ornamental, ele iguala vida e arte como “ornamento”, na sua gratuidade e beleza. Seu artificialismo é construído para provocar vertigens na razão.

O diretor sempre brincou com realidade e ficção, com uma ironia de quem não pretende ser levado completamente a sério. Ele sempre utilizou elementos que quebrassem com a impressão de realidade e a descontinuidade do espaço narrativo. Com a entrada da imagem eletrônica, entretanto, suas possibilidades de transgressão da linguagem aumentaram.

Greenaway lamenta-se pela falta de experimentalismo no cinema, que o deixou atrás das abordagens mais radicais já desenvolvidas na pintura e na literatura.

A inscrição de textos na tela, a montagem no interior dos quadros e a sobreposição de imagens, por exemplo, são recursos difíceis e em alguns casos impossíveis de se realizar no cinema em película.

O cinema de Greenaway se enquadra no que Philippe Dubois chama de cinema maneirista, que é o cinema do artifício. Segundo o autor (DUBOIS, 2004), o maneirismo concerne tanto aos dispositivos de encenação da palavra quanto aos diversos procedimentos de tratamento da própria imagem. Características marcantes do cinema maneirista são o retorno da câmera lenta e da imagem congelada, a revalorização da **sobreimpressão**, o gosto pela imagem dividida, multiplicada, **incrustada**, as deformações ópticas ou cromáticas, a referência às outras artes e a própria história do cinema, etc. Segundo Dubois, o trabalho subterrâneo do vídeo lhe pré-formou, deliberadamente ou não.

### 5.3 Tulse Luper Suitcases

O projeto *Tulse Luper Suitcases* envolve, como já observamos, um *website*<sup>24</sup>. Ele não foi criado para falar sobre o filme *Tulse Luper Suitcases*, é um objeto artístico autônomo, no qual podemos acompanhar a história de Luper através de uma dinâmica diferente da dinâmica do filme.

O texto introdutório do *website* foi por nós traduzido:

*Tulse Luper Suitcases* reconstrói a história da vida de Tulse Henry Purcell Luper, um escritor profissional e projetorista que passou a vida em diversas prisões. Luper nasceu em 1911 em Newport, South Wales, Inglaterra, e, presumivelmente, foi visto pela última vez em 1989. Sua vida foi reconstruída pela evidência de 92 malas encontradas ao redor do mundo – sendo 92 o número atômico do elemento Urânio. Nossa ambição nos próximos três anos é construir um extensivo arquivo on-line das suas aventuras, os lugares que visitou, os personagens que conheceu, suas prisões, os projetos que realizou, os objetos que foram encontrados nas 92 malas e alguns dos eventos da história do século XX.

O *website* segue o modelo enciclopédico tão explorado por Peter Greenaway na construção de suas obras. Podemos conhecer a história de Luper através de diversos pontos de referência. O primeiro deles é pela linha de tempo, o segundo é pela localização no mapa dos eventos que lhe ocorreram. A terceira forma é por categorias. Se optarmos por esta via, a história de Luper e da segunda metade do século XX podem ser exploradas por faixas de categorias como as 92 malas, as 16 prisões, os mapas, um livro

---

<sup>24</sup> TULSE LUPER NETWORK . Disponível em:  
<<http://www.tulselupernetwork.com/basis.html>>. Acesso em: mar. 2009.



de cozinha de Luper, a Tabela Atômica, etc. A seção das categorias descreve toda a informação contida nos elementos encontrados nas maletas do personagem. Outra forma de se pesquisar a vida de Luper através do *website* será por características.



Figura 13 – Website *Tulse Luper Network* (2009), Peter Greenaway.

A multiplicidade de possibilidades narrativas no projeto *Tulse Luper Suitcases* constantemente joga com a narração contra um fundo que

permaneça: "Não existe história, existem somente historiadores", e "história é somente sua história"<sup>25</sup>. Greenaway não é contra a narrativa, ele diz que sempre há narrativas, mas acredita que não existem narrativas centradas, na vida real. O cinema sempre conta uma história de cada vez, enquanto na vida acontece tudo ao mesmo tempo. Greenaway busca, ao invés de retirar uma história dessa rede de histórias, criar uma teia na qual estejam inseridos diversos personagens, histórias e pontos de vista. Em *Tulse Luper Suitcases*, centenas de histórias vêm à tona com diferentes pontos de vista.

Para cada um dos 92 personagens são dadas 92 características narrativas, formando um total de 8464 itens narrativos. A quinta e última forma de investigar a vida de Luper no *website* é justamente através de histórias reescritas e recontadas.

O filme *Tulse Luper Suitcases* é uma outra forma de mostrar a vida de Luper. As maletas, os episódios e os objetos ainda estão presentes, mas não há a interatividade que existe no *website*.

Peter Greenaway fala, em entrevista<sup>26</sup>, que o personagem Tulse Henry Luper foi inventado quando o autor era adolescente, e ele representa propositalmente seu alter-ego. Se interessando pelas coisas que o próprio Greenaway se interessa, Luper é uma espécie de versão ficcional do cineasta. As maletas com os objetos que estão no filme contém objetos que o próprio artista vem colecionando ao longo de sua vida, os quais já foram expostos em outras ocasiões e são apresentados na instalação que faz parte do projeto *Tulse Luper Suitcases*.

---

<sup>25</sup> Frases que aparecem em mais de uma ocasião na tela durante o filme.

<sup>26</sup> GREENAWAY, Peter. **Entrevista com Peter Greenaway- O cinema morreu (ou não!).** [Entrevista a Camila Vieira] Disponível em; <[http://www.imagem\\_em\\_movimento.blogspot.com/2007/10/entrevista-com-peter-greenaway.html](http://www.imagem_em_movimento.blogspot.com/2007/10/entrevista-com-peter-greenaway.html)>. Acesso em: mar. 2009.

A análise do filme *Tulse Luper Suitcases* nos permite perceber como as mutações cinematográficas decorrentes da entrada da tecnologia digital e da influência da estética do vídeo se deram em seu cinema. Como estratégia metodológica de análise, utilizamos os “efeitos de escrita” de Philippe Dubois (2004), que são os procedimentos intercambiados entre cinema e vídeo.

Os efeitos de escrita se dividem em duas categorias; do trabalho da imagem e da encenação da linguagem. A primeira concerne à constituição, ao tratamento e à eficácia da imagem, e a segunda concerne às posturas de enunciação verbal.

### **5.3.1 O trabalho da imagem**

#### 5.3.1.1 Movimentos aéreos de câmera

O primeiro efeito de escrita do conjunto de efeitos que tem a ver com o trabalho da imagem se refere aos movimentos “aéreos” de câmera, com a relação aos espaços que ela ocupa.

Na origem do cinema, este se concentrava em registrar estaticamente um movimento preexistente, como o trem chegando na estação, na célebre cena dos irmãos Lumière. Depois veio a descoberta do *travelling*, com o movimento de câmera, o cinema encarna o movimento. Segundo Dubois (2004), um dos efeitos de prazer do cinema é proporcionado justamente pelo movimento, que ele define como o acasalamento do homem com a câmera, o “movimento-cinema”.

O cinema dos anos 20 foi um cinema que deu ênfase à investigação do movimento. Era um cinema da vertigem, que através da experimentação com os movimentos de câmera, impunha uma dificuldade em se identificar os objetos. Questão de experimentação visual, na qual a sensação era o mais importante. A câmera da década de 20 é tomada como um veículo de mobilidade absoluta da percepção. A passagem de Dziga Vertov explicita bem o que estava em questão:

[...] Sou o cine-olho mecânico [...] Liberto-me agora, e para sempre, da imobilidade humana [...] Livre dos quadros do tempo e do espaço, justaponho todos os pontos do universo onde quer que os tenha fixado (VERTOV, apud Dubois, 2004, p. 188).

Abre-se a possibilidade de ver várias imagens simultaneamente. Este cinema da inventividade vai além dos movimentos tradicionais de câmera e cria uma brecha na relação do sujeito como espaço da representação. A hipermobilidade da câmera, a multiplicação e a velocidade, visam produzir efeitos sinestésicos, de desestabilização da visão, de desajuste do corpo e dissolução da identidade do sujeito. Segundo Dubois,

Não é mais um corpo unitário, soberano e pensante que ordena e ancora os deslocamentos do ponto de vista; é um 'outro corpo', estilhaçado, multiplicado, em permanente reviravolta; um corpo encantado, liberto, aéreo, atravessado por forças (DUBOIS, 2004, p. 189).

Segundo o autor, no espaço das câmeras eletrônicas a hipermobilidade visual e maquínica volta à tona. Mas agora cede espaço ao robô, o olhar

desaparece. Com as técnicas de filmagens que surgiram e tornaram as câmeras cada vez mais independentes do corpo humano, anulou-se toda a possibilidade de um sujeito.

Em *Tulse Luper Suitcases* a própria câmera perde um pouco sua importância, já que as cenas são resultado quase sempre de montagens realizadas a *posteriori*, na mesa de edição. O órgão operatório do movimento deixa de ser o olho e passa a ser a mão, que aperta as teclas e digitaliza a imagem. O teclado é mais importante do que a câmera, filmar não é mais olhar, mas tocar, apalpar, se infiltrar, montar.



Figura 14 – *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

Os clássicos *travellings* humanistas deixam de aparecer, dando lugar à montagem no interior do quadro, quebrando o corpo unitário. Aqui o olhar também é desestabilizado pelas trucagens explícitas. Aparecem em diversos momentos, por exemplo, três corpos do mesmo personagem no interior de um mesmo quadro, falando em três tempos diferentes.

*Tulse Luper Suitcases* joga o espectador até a vertigem, fazendo com que este experimente uma sensação completamente diferente de quando acompanha uma cena com desenvolvimento linear e naturalista, a qual ele capta racionalmente por suas relações causais coerentes. Em cenas como esta, dos três atores representando o mesmo personagem simultaneamente, trata-se mais de sensação do que de entendimento lógico.



Figura 15 – *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

Segundo Greenaway, o que captamos em um filme não é a história, mas a atmosfera, algo relacionado à experiência do espectador ao entrar em contato com o filme, da ordem da sensação.

### 5.3.1.2 Relação entre corpo e cenário

A segunda característica que tratamos, também a respeito do trabalho da imagem, remete às relações entre o corpo do ator e o cenário no qual ele se situa. No vídeo, o efeito *chroma key* foi a primeira ferramenta que possibilitava embutir uma imagem em outra, possibilitando que o corpo e o cenário viessem de fontes distintas, mixando-se na imagem final. Este princípio de autonomia dos corpos em relação aos cenários permite composições inéditas de imagem. O homem pode caminhar sobre as águas, voar, etc.

Em *Tulse Luper Suitcases*, a separação entre os personagens e os cenários é recorrente, acontece em diversas cenas. Assim, duas ou mais realidades independentes são agenciadas em um mesmo quadro. As noções de encadeamento e mudanças de planos são subvertidas, já que quando uma imagem resta, outra pode mudar incessantemente.

Já em uma das cenas iniciais do primeiro episódio de *Tulse Luper Suitcases*, vemos a utilização deste efeito de autonomia dos corpos em relação ao cenário. A cena começa com crianças brincando de soldados, e em determinado momento imagens documentais da guerra começam a passar ao fundo, transformando o cenário no qual elas estão. Há uma hibridização entre as duas realidades, entre a ficção, a brincadeira e a realidade. Ao invés dos cortes, do encadeamento e das mudanças de plano, Greenaway opta aqui pelo deslizamento da imagem, na superfície mesma desta. O cenário se transforma atrás dos personagens, rompendo com um dos princípios fundamentais do cinema clássico narrativo de uma imagem global e um espaço homogêneo e unitário. O cinema clássico não costuma utilizar estes efeitos de escrita, já que neste o plano é um bloco.



Figura 16 - *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

Essa “trucagem” com corpos e cenários nos remete a Méliès, que sem a tecnologia desenvolvida, utilizava painéis pintados ao fundo do cenário que iam se transformando ao longo das cenas.

Segundo Dubois (2004), nos filmes burlescos, no pastelão ou nas perseguições o corpo é dotado de uma mecânica coreográfica, ele é colocado de maneira quase autônoma e em posição de desajuste em relação aos



cenários, aos objetos, à narração e a si mesmo. O cenário se torna mera imagem, “tela de fundo”.

Em *Tulse Luper Suitcases* a separação entre corpos e cenários demonstra que se trata de um jogo, de uma fantasia, da visão de Greenaway sobre a vida de Luper, uma construção poética de sua vida, e não a representação fiel desta.

Dubois cita S. Daney:

Personagens e cenários não se pertencem mais, o segredo da osmose se perdeu, o divórcio entre o corpo do ator e a matéria da imagem é quase pronunciado [...] Já não acontece nada aos humanos, é à imagem que tudo acontece (DANEY, 1981 apud DUBOIS 2004, p. 201).

Tudo se torna imagem e é na superfície desta que as coisas acontecem. Ali estão personagens que se tornam imagem, não são mais pessoas de carne e osso.

Ainda em relação aos cenários, os que vemos não são nada naturalistas. As cenas iniciais da primeira parte de *Tulse Luper Suitcases*, por exemplo, mostram a vila onde Luper morava quando criança de forma completamente metafórica. É um cenário semelhante a um cenário de teatro, que deixa a cargo da imaginação do espectador a construção do ambiente “real”. Poderíamos dizer que a imaginação do espectador é solicitada para completar a imagem.



Figura 17 - *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

### 5.3.1.3 Mescla de imagens

O terceiro procedimento intercambiado entre cinema e vídeo e que *Tulse Luper Suitcases* utiliza excessivamente é a mescla de imagens. Em vídeo e televisão, a mistura de imagens é a operação mais fundamental. O cinema também praticou a mescla de imagens em momentos e casos específicos, como na obra de Méliès, no cinema das vanguardas da década de 20 e no cinema dos anos 60, quando houve a expansão da televisão, com sua estética da imagem como superfície e sua cenografia da frontalidade.

Ainda assim, a mescla de imagens é a característica mais marcante quando se pretende analisar as diferenças entre a estética cinematográfica e a estética do vídeo, já que este a utilizou e desenvolveu até os seus limites. O uso de sobreimpressões, jogos de janelas e incrustações sempre estiveram no cerne do vídeo experimental e da videoarte.

Neste aspecto, *Tulse Luper Suitcases* se aproxima da estética do vídeo. Com a tecnologia digital, o uso de múltiplas telas, incrustações na imagem e sobreimpressões aumentou, a ponto de quase não haver cenas no filme sem a presença destes recursos. Segundo Susana Dobal<sup>27</sup>, a utilização que Greenaway faz de novas tecnologias traz a oportunidade de quebrar a linearidade narrativa com o uso de paralelismos (de elementos próximos ou distantes). Ela ressalta que o fato dessa escolha já estar presente sem estes recursos, como no caso de narrativas organizadas a partir de números, cores ou letras, no modelo enciclopédico, confirma que ela foi usada não para dar oportunidade de exibir uma peripécia tecnológica, mas por responder a uma necessidade inerente ao seu trabalho.

A mescla de imagens dentro do quadro promove uma espécie de achatamento da imagem e um afastamento do espectador. Ao se inserirem diversas imagens provenientes de “realidades” distintas dentro do quadro, o campo e o contracampo, o antes e o depois, coloca-se o espectador em várias situações ao mesmo tempo, com mais de um ponto de vista, em diversos tempos simultâneos. Se pensarmos como Dubois, na história do filme como um desdobramento de personalidade, a consequência desses “métodos” é a dissociação do sujeito e da imagem.

---

<sup>27</sup> DOBAL 2005. Ver da página 139 a 151.

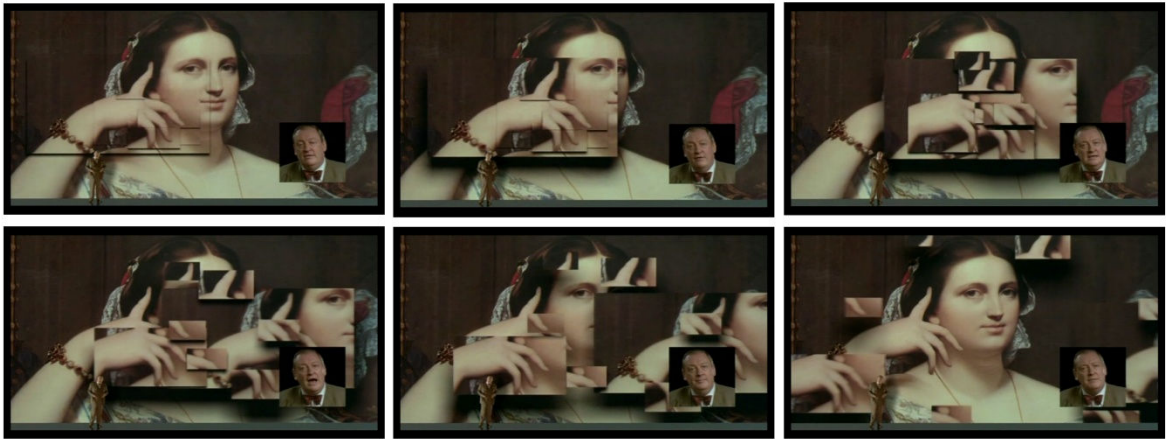


Figura 18 - *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.



Figura 19 - *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

*Tulse Luper Suitcases* é um filme no qual a maior parte das cenas contém algum procedimento de mescla de imagens. Temos sob a imagem sempre uma outra imagem prestes a surgir, como um espaço “folheado”, de

imagens em “camadas”. Não há uma profundidade imaginária, a idéia do “segredo atrás da porta”, nem uma superfície plana na qual tudo é dito frontalmente. O que existe é um jogo de vaivém na espessura da imagem, um deslizamento de uma imagem sobre outra. Essas imagens se fundem e não mais se distinguem entre si.

O pensamento de que tudo já foi filmado está presente nesse cinema, o cinema é o próprio pano de fundo, seu passado está sempre voltando, as imagens transparentes são os próprios fantasmas de todas as imagens já vistas por nós. Em *Tulse Luper Suitcases*, Greenaway utiliza diversas imagens provenientes de outras situações. Ele intercala imagens documentais de guerra com cenas de seus filmes antigos e de outros cineastas. Em quase todos os momentos essas imagens aparecem como uma segunda camada com certo grau de transparência, de forma que a imagem que está “atrás” apareça.



Figura 20 – *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

Uma das prisões pela qual Luper passa é um cinema. Nesta fase, muitas cenas de filmes que passam neste cinema são incrustadas na imagem. A referência à história do cinema é explícita e há um diálogo permanente com o seu passado.

Para Philippe Dubois, este folhear de imagens é a marca, no cinema, da estética visual da imagem eletrônica do vídeo. Segundo o autor,

[...] a imagem sempre presente é aquela do tubo catódico, que se infiltra, se impõe, se incrusta em um fluxo e em um bombardeamento incessantes. Se a história do cinema pesa sobre o cineasta maneirista, a onipresença da televisão lhe pesa ainda mais, embora se manifeste de modo completamente diverso. E o vídeo de criação, como se diz hoje, que é algo bem mais amplo e aberto que a videoarte, parece manifestar a este respeito o ponto exato de convergência, senão de verdadeira convulsão, entre o cinema e a televisão (DUBOIS, p. 150, 2004).

Essa imagem trabalhada, mostrada como imagem sem referência externa, é uma das principais responsáveis pela perda da impressão de realidade. Peter Greenaway sempre foi um cineasta do artifício, e neste filme ele é demonstrado em todo o filme. O espaço se fecha sobre si mesmo, e o espaço *off*, conceito fundamental na lógica do cinema clássico narrativo, perde a pertinência.

O espaço *off*, ou extracampo, é o motor essencial da lógica narrativa da montagem, e sem ele há a quebra com a contiguidade espacial; o grau de “realismo” diminui. Não há nada além que legitime o que está dentro do quadro. Não há um espaço “fora”, regente da lógica tanto do espaço quanto da

duração. Surge nova concepção de espacialidade, o que está fora do quadro passa a fazer parte do plano. Os acontecimentos deixam, desta forma, de ser contados a partir de referências externas claramente espaciais.

Esta “montagem vertical”, ao subverter a dinâmica da exterioridade e quebrar a contigüidade espacial, traz a consciência ao espectador de que a imagem vista por ele só existe no quadro. A consequência disto é um abalo na coerência, criando um cinema da experiência e da sensação, e não da compreensão racional ou lógica.

Vimos que uma das características mais importantes do cinema de vanguarda e de um cinema que desconstrói a narrativa clássica hollywoodiana é, antes da narratividade, a compreensão do filme como objeto autônomo, que se mostra como um discurso construído. É neste aspecto que Greenaway subverte as normas do cinema clássico. *Tulse Luper Suitcases* é um filme que foge integralmente da perspectiva renascentista, o naturalismo cai em favor das “artificialidades” dos quadros dentro dos quadros, é dada uma importância muito maior à experiência estética das camadas de imagens do que à coerência do encadeamento delas.

Na pintura, se utilizam várias camadas de tinta, pinceladas umas sobre outras. A sobreposição das imagens em camadas no filme, faz com que a plasticidade da imagem seja ressaltada, como na pintura, remetendo a uma materialidade que vem desta arte, bem mais do que do cinema. O cinema parece ganhar, aqui, um estatuto de coisa em si.



Figura 21 - *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

#### 5.3.1.4 Tomadas em câmeras múltiplas

Na televisão, a lógica e o procedimento que predominam são as das cenas filmadas a partir de várias câmeras que registram simultaneamente vários pontos de vista, com o fato decisivo de ser, até o fim dos anos 50, tudo “ao vivo”. Essa multicâmera institui uma derradeira diferença em relação à posição de centralização. Para Dubois (2004), é o efeito de “central-de-controle” do dispositivo, modelo panóptico de tudo ver e tudo saber, onividência e desejo de potência. O filme *Tulse Luper Suitcases* não utiliza as imagens “ao vivo”, no entanto a idéia de ver através de diversos pontos de vista está muito presente.

Ao longo do filme aparecem diversos narradores, muitos deles conversam diretamente com os personagens. Há momentos em que o narrador



aparece simultaneamente em três quadros diferentes no interior da tela, cada um sendo mostrado sob um ângulo diferente, além de aparecer ainda em um outro quadro, conversando com Luper. O espectador tem uma visão de todos os ângulos, uma visão panóptica de quem está literalmente de fora. Mais uma vez, Greenaway utiliza um procedimento que afasta o espectador, impedindo que ele se envolva de maneira ingênua na narrativa do filme. A identificação e a impressão de realidade são mais uma vez abalados.



Figura 22 - *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

### 5.3.1.5 Câmera lenta e as mudanças de velocidade

Segundo Philippe Dubois (2004), televisão, cinema e vídeo têm diferentes formas de tratar a questão da velocidade. A câmera lenta da televisão (*slow motion*) é utilizada principalmente no esporte, proporcionando que o espectador tenha acesso ao detalhe do movimento do atleta, impossível de ser captado em sua velocidade original. No cinema das vanguardas dos anos 20 já existia um outro tipo de câmera lenta. Vertov e Jean Epstein fazem

um uso moderno dela, eles realizam ensaios de variação de velocidade, explorando uma nova dimensão da imagem e do dispositivo. Os dois experimentam no cinema, com a própria matéria do tempo.

Esta experimentação acontece nos anos 20 e será retomada anos depois, quando surge o vídeo. A videoarte tecia diversas investigações com relação à matéria do tempo, às vezes acelerando muito, às vezes tornando o movimento tão lento que dava-se a impressão dele não existir. Hoje, o que se passa entre a imobilidade e o movimento é tema de diversas investigações teóricas.

A forma como Greenaway trabalha o tempo em *Tulse Luper Suitcases* é um dos pontos de maior interesse em nossa análise, e buscamos compreendê-la com a ajuda do conceito de *imagem-tempo*, de Deleuze.

### **5.3.2 A imagem-tempo em *Tulse Luper Suitcases***

#### 5.3.2.1 Situações ótico-sonoras

O pensamento do cinema de Gilles Deleuze tem como principal alicerce o trabalho do tempo no cinema. A teoria do autor é extremamente complexa, e buscamos explicá-la aqui de forma resumida, sem perdermos, no entanto, o que é fundamental.

Deleuze (2007) distingue dois esquemas relativos ao cinema. O primeiro modelo é o das imagens-movimento, que se refere ao cinema que se tornou narrativo por intermédio da adoção de um esquema sensório-motor, o cinema clássico narrativo. Já na imagem-tempo, que é predominante no cinema

moderno, há um desmoronamento deste esquema, permitindo o surgimento de situações ótico-sonoras puras, apresentando condições para o aparecimento de uma autotemporalização das imagens.

O esquema sensório-motor é o responsável pelas situações dotadas de lógica e coerência estabelecidas por preconceitos relativos à imagem. A situação sensório-motora tem por espaço um meio bem qualificado, e supõe uma ação que a desvele, ou suscita uma reação que se adapte a ela ou a modifique. Já uma situação ótica e sonora não se prolonga em ação, tampouco é induzida por uma ação. O cinema clássico estaria vinculado ao orgânico, ao senso comum e ao bom senso, à narração e ao modelo de verdade, enquanto nas imagens óticas e sonoras puras, os personagens têm atitudes e posturas que não privilegiam a ação, há um paradoxo e um relativo abandono da narratividade em favor da descrição; há a substituição do modelo de verdade pelas potências do falso.

Para Deleuze, o neo-realismo foi a primeira corrente a operar a transição de um cinema da imagem-movimento para um cinema da imagem-tempo. Ele acredita que o que define o neo-realismo é a ascensão de situações puramente óticas em oposição às situações sensório-motoras da imagem ação. Nas situações sensório-motoras, os personagens reagem às situações. O que o espectador percebia era uma imagem da qual ele participava mais ou menos, por identificação com as personagens. Agora a situação se inverteu, o personagem tornou-se uma espécie de espectador. Há a desaparecimento das situações globalizantes, e os personagens passam a não interferir tanto em seus destinos. Além disso, o cinema começa a abdicar da figura do herói e dos acontecimentos extraordinários.

Em *Tulse Luper Suitcases* há este afrouxamento dos vínculos sensório motores. Luper parece mais um espectador dos acontecimentos, ele registra mais do que reage, se mostra um tanto passivo e inocente. Sua primeira prisão depois de adulto decorre de um ato de voyeurismo. Ao espionar com um binóculo uma mulher tomando banho, ele é pego, torturado e levado a uma casa onde fica prisioneiro. O protagonista parece aceitar tudo o que lhe acontece sem reagir, quase como se não fosse responsável por nada que ocorre em sua vida. Não é um personagem que move a ação, que lhe parece exterior. Neste sentido, está mais para alguém que vê, um vidente, voyeur ou espectador das situações.



Figura 23 - *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

Outra impressão que Luper passa é a de que tudo o que lhe acontece é ordinário. Todas as situações, por mais improváveis e fantásticas que possam nos parecer, são recebidas por ele como coisas cotidianas, não lhe provocando grandes reações. O filme é repleto de prisões, amores e mortes, no entanto, para o personagem parece não haver momentos decisivos.

Deleuze acredita que uma situação ótica não se prolonga em ação, tampouco é induzida por uma ação. Para ele,

O importante é sempre que a personagem ou o espectador, e os dois juntos, se tornem visionários. A situação puramente ótica e sonora desperta uma função de vidência, a um só tempo fantasma e constatação, crítica e compaixão, enquanto as situações sensório-motoras, por violentas que sejam, remetem a uma função visual pragmática que “tolera” ou “suporta” praticamente qualquer coisa, a partir do momento em que é tomada num sistema de ações e reações (DELEUZE, 2007, p. 30).

Em *Tulse Luper Suitcases* há algo de intolerável na imagem e na passividade do personagem. Parece injusto como ele passa pelas situações mais opressoras sem reagir, ou mesmo sem agir (muitas vezes é penalizado injustamente). No entanto, Luper é um personagem instigante, vibrante e apático ao mesmo tempo. É misterioso, parece inocente, mas sabemos que não o é completamente, independente de qual conceito de inocência usarmos. No entanto, ele sempre aparece como alguém que é sacrificado injustamente, e muito pacífico. Deleuze identifica personagens semelhantes existentes no cinema de Ozu, de Godard e de Rossellini. Ele aponta que justamente a fraqueza dos encadeamentos motores (a passividade dos personagens) tem a

capacidade de liberar grandes forças de desintegração. Segundo o autor, são personagens estranhamente vibrantes em Rossellini e estranhamente informados em Godard. Características que podem ser atribuídas também a Tulse Henry Luper.

Deleuze ressalta que na situação ótica e sonora a distinção entre objetivo e subjetivo também tende a desaparecer. Caímos num princípio de indeterminabilidade ou indiscernibilidade, não se sabe mais o que é real e imaginário. No filme de Greenaway tudo está tão distante do que conhecemos como real, que perdemos essa referência. Na verdade, isto perde a relevância completamente. Não se trata de saber se é realidade ou fantasia. O que existe é um ponto de indiscernibilidade entre os dois e um regime de troca entre eles. Ao longo do filme, talvez para evitar a frustração, tendemos a deixar de buscar uma referência na realidade, deixamos de nos perguntar qual é a “verdade”.

#### 5.3.2.2 Imagem direta do tempo

Para Deleuze, nós sempre percebemos menos do que a imagem inteira, percebemos apenas o que estamos interessados em perceber, de acordo com nossas crenças e ideologias, portanto, percebemos apenas os clichês. Mas quando nossos esquemas sensório-motores se quebram, aparece um outro tipo de imagem: uma imagem ótico-sonora pura, a imagem inteira e sem metáfora, que faz surgir a coisa em si mesma, em seu caráter injustificável, pois a imagem não tem mais de ser justificada, como bem ou como mal. Há um nietzscheanismo aqui, pela transvalorização dos valores na imagem.

As situações óticas e sonoras puras escapam do clichê, que seria uma imagem sensório-motora da coisa. Segundo Deleuze,

[...] desde as primeiras aparências, outra coisa acontece no cinema dito moderno: não algo mais bonito, mais profundo, nem mais verdadeiro, mas outra coisa. É que o esquema sensório-motor já não se exerce, mas também não é ultrapassado, superado. Ele se quebra por dentro. Quer dizer que as percepções e as ações não se encadeiam mais, e que os espaços já não se coordenam e nem se preenchem. Personagens, envolvidas em situações óticas e sonoras puras, encontram-se condenadas à deambulação ou à perambulação. São puros videntes [...] (DELEUZE, 2007, p. 55).

O tratamento dado ao tempo, no filme em questão, é o principal responsável para que este tenha situações ótico-sonoras puras. A lógica da montagem como sucessão de acontecimentos é relativamente desconstruída no filme. Na imagem-movimento, a montagem constitui o todo. Certamente podemos pensar que há imagem-movimento em *Tulse Luper Suitcases*, existe uma narrativa (a própria vida de Luper). No entanto, essa narrativa é construída de forma descentrada, quebrada, com ressonâncias e com uma forte idéia de simultaneidade. É justamente este o conceito-chave do filme.

Desde as primeiras imagens até os últimos minutos de filme, as noções de continuidade e linearidade são fortemente abaladas pelas imagens sobrepostas e pela multiplicidade de janelas. O tempo não segue uma cronologia. Nem mesmo o envelhecimento de Luper é linear, o personagem aparece constantemente em dois ou mais corpos (com mais de um ator) representados na mesma imagem. Os dois se olham, conversam, falam ao

mesmo tempo a mesma coisa, nós não sabemos em que tempo ele está (e nós estamos). Somos enviados a um outro tempo, um tempo mental, no qual coexistem os vários “eus”, os vários tempos internos, com os vários pensamentos e sentimentos ressonantes.

O tempo não é mais representação indireta que decorre da síntese das imagens, mas uma representação direta. Há, no filme de Greenaway, um achatamento da imagem, as diversas camadas e janelas em um mesmo quadro proporcionam uma planaridade da imagem que abre espaço para uma outra dimensão desta. Os personagens e as coisas ocupam, no tempo, um lugar que não corresponde a sua localização espacial. Tempo e espaço deixam de se relacionar de forma lógica e naturalista.

Quando o protagonista aparece em uma mesma cena, jovem e velho, o que compreendemos é que se trata de um tempo interno do personagem. Deleuze cita Fellini e ressalta que o que ele diz é bergsoniano: “somos construídos como memória, somos **a um só tempo** a infância, a adolescência, a velhice e a maturidade” (FELLINI apud DELEUZE, 2007, p. 122). Parece ser esta a forma como Greenaway explora a vida de Luper, com a coexistência de suas fases de vida. Trata-se do regime do “rasgo”, a aparição dividida corresponde a um modo não psicológico, mostrando uma essência profundamente dividida da psique. A imagem deixa de ser um todo, entrando em uma relação irracional, seguindo direções dissimétricas.





Figura 24 - *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

Estes movimentos ao passado e ao futuro nos fazem pensar no *flash-back*, que na sua forma convencional utilizada no cinema clássico traz como que um letreiro escrito: “Atenção! Lembrança!”. O *flash-back* indica uma causalidade psicológica que assegura uma narração linear, trata-se de uma explicação, de trazer coerência. Em *Tulse Luper Suitcases* não há *flash-back*, justamente pelo fato do filme não se passar no presente, que retorna a um passado. O filme inteiro conta com os três tempos, e se passa nos três tempos, tornando completamente desnecessário o uso deste recurso.

No filme também não há a necessidade de que tudo seja lógico e explicado. O que acontece é uma fragmentação total, são constantes bifurcações, da linearidade e do tempo, abarcando várias possibilidades. Por isso não existe distinção entre os tempos, não é explicitada a razão pela qual o mesmo personagem aparece na mesma cena velho e jovem, nem nos é

indicado qual o tempo “verdadeiro”, nem o que é “real” e o que são imagens que surgem do inconsciente do personagem. Segundo Deleuze,

Para que a imagem-tempo nasça é preciso que a imagem atual entre em relação com sua **própria** imagem virtual enquanto tal, é preciso que a pura descrição de início se desdobre, ‘se repita, se retome, se bifurque, se contradiga’ [...] Já não estamos na situação de uma relação da imagem atual com outras imagens virtuais, lembranças ou sonhos, que conseqüentemente se atualizava a seu tempo: o que é, ainda, um modo de encadeamento. Estamos na situação de uma imagem atual e de sua própria imagem virtual, de tal modo que já não há encadeamento real com o imaginário, mas **indiscernibilidade de ambos**, numa perpétua troca (DELEUZE, 2007, p. 325).

O que dá o correlato da imagem ótico-sonora não é a imagem-lembrança, mas as confusões da memória e o fracasso do reconhecimento. Com as inúmeras fusões e sobreimpressões, o tempo conquista uma liberdade profunda e parece que à impotência motora de Luper corresponde uma mobilização total e anárquica do passado. No filme por nós analisado, a percepção e a lembrança, o real e o imaginário, o físico e o mental se perseguem, remetem uns aos outros, constituindo um ponto de indiscernibilidade. Deleuze acredita que esta indiscernibilidade é o caráter objetivo de certas imagens existentes, duplas por natureza. O caso mais conhecido é o do espelho, no qual o próprio circuito é uma troca. Em *Tulse Luper Suitcases* o espelho aparece diversas vezes, por exemplo quando o narrador aparece em duas ou mais janelas, na mesma posição, ou de perfil, como se olhassem um para o outro. Os duplos são elementos muito presentes

em todo o filme e remetem a esta idéia da indiferenciação dos tempos e dos elementos reais e imaginários.

Deleuze (2007), para pensar na idéia de tempo, recorre às grandes teses de Bergson, que se apresentam assim: o passado coexiste com o presente que ele foi; o passado se conserva em si, como passado em geral (e não-cronológico); o tempo se desdobra a cada instante em presente e passado, presente que passa e passado que se conserva. Ou seja, cada presente reenvia-se a si mesmo como passado, e a idéia de contemporaneidade do presente e do passado tem última conseqüência; não somente o passado coexiste com o presente que ele foi, como ele se conserva. É o passado inteiro, todo o nosso passado, que coexiste em cada presente.

Para Deleuze, o cinema apreende o passado e o futuro que coexistem com a imagem presente. Na concepção bergsoniana de temporalidade o tempo deixa de ser uma linha e passa a ser um fluxo. Um fluxo de memória, com múltiplas coexistências virtuais. E a imagem deixa de ser um mero dado psicológico, passando a um estatuto ontológico.

Segundo Deleuze, na imagem direta do tempo temos a imagem-cristal, que ultrapassa qualquer psicologia da lembrança e do sonho. O que vemos no cristal já não é o curso do tempo como sucessão de presentes, nem sua representação indireta como todo, mas sua apresentação direta, seu desdobramento em presente que passa e passado que se conserva. É o tempo que surge no cristal e sempre recomeça seu desdobramento sem finalização, pois a troca é sempre reconduzida e reproduzida.

Essa concepção do tempo de Bergson, e que Deleuze aplica à imagem-tempo, parece ter bastante correspondência com a forma que Greenaway

trabalha a temporalidade em seu filme. Neste, algumas cenas parecem conter, no presente, todo o passado e futuro, e temos a impressão de estarmos sem localização exata no tempo. Em várias cenas, torna-se impossível distinguir qual é o tempo diegético “real”, o que coloca definitivamente este estatuto em cheque. O filme inteiro é baseado nestas trocas e nesta indiscernibilidade entre os tempos, havendo algumas cenas em que Greenaway trabalha o conceito de simultaneidade e coexistência de forma extremamente rica esteticamente.

Uma das cenas na qual há a coexistência de diversos tempos é uma cena na qual Luper encontra-se em uma espécie de bar com três amigos. Eles estão sentados em um sofá e conversam sobre o que as pessoas gostam de ver no cinema. Nesta cena há uma série de pequenas janelas que são como que portais de outras temporalidades. Nestas janelas aparecem pequenos detalhes dos mesmos objetos e personagens que ali estão, só que em tempos diferentes. No entanto, esta diferença de tempo é muito sutil para percebermos se são momentos anteriores ou posteriores ao tempo “real”, sabemos apenas que são diversos tempos que coexistem ali. A própria relação entre tempo “real”, tempo presente, tempo passado e tempo futuro se rompe, e é aqui que Greenaway expressa com mais destreza como ele trabalha a temporalidade em todo o filme. A cena traz sensações muito interessantes, ao nos dar acesso a estes diversos tempos, o filme nos faz experimentar esteticamente várias temporalidades.

O que acontece é uma inversão da linearidade. A relação não é mais causal, a idéia de anterioridade e posterioridade perde a relevância, já que estamos em todos os tempos de uma só vez. Todo o passado e futuro coexistem no presente, que não existe em si porque não cessa de passar. Há a

emancipação do tempo, que não é mais subordinado ao movimento, é o movimento que depende do tempo, e é isso que assegura o movimento aberrante, **o movimento em falso**. Nesta outra forma de temporalidade, “o tempo sai dos eixos: ele sai dos eixos que lhe fixavam as condutas do mundo, mas também os movimentos do mundo” (DELEUZE, 2007, p. 55).



Figura 25 - *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

A concepção clássica sempre teve dificuldade para se livrar da idéia de construção vertical da montagem, na qual ela agia sobre imagens-movimento. Para Deleuze, no cinema moderno não há mais alternativa entre a montagem e o plano, ora a montagem entra na profundidade da imagem, ora se achata. A própria montagem opera e vive no tempo. O que está em jogo aqui não é mais o real e o imaginário, mas a verdade e o falso.

### 5.3.2.3 As potências do falso

Em *Tulse Luper Suitcases* a ordem do tempo não é feita de sucessão, ela se refere às relações interiores do tempo, as figuras que predominam são a coexistência e a simultaneidade. Do mesmo modo que o real e o imaginário tornam-se indiscerníveis, a verdade e o falso são indecíveis, o impossível procede do possível, e o passado não é necessariamente verdadeiro, há uma nova lógica.

Toda a crise do esquema sensório-motor, que se deu no cinema moderno, tem como última consequência a crise da verdade. Um novo cinema surge, um cinema que quebra a dicotomia do verdadeiro e falso, da aparência e essência.

Já falamos, no capítulo 2, sobre os modelos orgânico e cristalino no cinema. O regime orgânico é o que supõe a independência do seu objeto. O que conta neste regime é que os cenários e a realidade exterior sejam independentes da descrição que a câmera faz deles, ou seja, este regime reafirma a existência de uma realidade exterior. Já no regime cristalino a descrição vale por seu objeto e está sempre mudando, dando lugar a descrições que a contradigam, desloquem e modifiquem a precedente. Há, aqui, uma liberdade muito maior no trabalho da imagem, a qual não deve ficar constantemente submetida a uma forma preestabelecida.

O seguinte trecho do livro *A paixão segundo GH*, de Clarice Lispector, refere-se exatamente a esta forma original que determina tudo o que será construído posteriormente de maneira a fazer sentido.

Meu ciclo era completo: o que eu vivia no presente já se condicionava para que eu pudesse posteriormente me entender. Um olho vigiava a minha vida. A esse olho ora provavelmente eu chamava de verdade, ora de moral, ora de lei humana, ora de Deus, ora de mim (LISPECTOR 1998, p. 28).

A personagem fala desta forma, que limita o que deve acontecer. Segundo G.H., o que lhe acontece no presente deve sempre estar em concordância com uma verdade anterior, para que o futuro e o passado sejam coerentes. Na narração cristalina dá-se o oposto, está tudo mudando, há uma multiplicidade de possibilidades, e não há uma verdade anterior. A personagem de Lispector poderia ser identificada como “orgânica”, seguindo a terminologia de Deleuze. Ela segue uma organização calcada na lógica e na coerência, limitando a possibilidade de devir, de transformação e de criação do novo, uma vez que o que ela vive no presente já é condicionado para que possa ser compreendido posteriormente. É uma questão de **reconhecimento**.

Numa descrição orgânica, o real suposto é reconhecido por sua continuidade (mesmo interrompida) e pelas leis que determinam as sucessões. Há um regime de relações localizáveis, conexões legais, causais e lógicas, e quando este regime inclui o irreal, o sonho e o imaginário, é sempre por oposição. Bem diferente do que ocorre no filme *Tulse Luper Suitcases*, no qual não há distinção entre real e imaginário, verdadeiro e falso. A utilização de elementos como a repetição, as múltiplas janelas envolvendo tempos e “realidades” distintas, as sobreimpressões de imagens e os múltiplos pontos de

vista dos personagens fazem com que a “verdade” se torne inatingível, deixando ela mesma de existir. Não há reconhecimento possível.

No filme, há também a quebra da narração orgânica, já que os personagens não agem de modo a desvendar a situação. Não é uma narração verídica, no sentido em que aspira ao verdadeiro, além de não ter como fator de desenvolvimento a palavra. Peter Greenaway sempre defendeu um cinema da imagem, e não da palavra, e isto implica uma grande liberdade das imagens, que podem deixar de corresponder a uma lógica anterior, que seria o texto. A própria utilização dos recursos descritos vai diretamente contra a supremacia da palavra. As imagens usadas no filme, e sua hibridização, recusam o domínio hegemônico da palavra e da lógica. As chamadas “anomalias do movimento”, que são as quebras de velocidade, as pausas, as câmeras lentas, as repetições, as imagens simultâneas, tornam-se essenciais, ao invés de acidentais ou eventuais. São movimentos “falsos”. O espaço deixa de se organizar conforme tensões e resoluções de tensão, conforme objetivos, obstáculos, meios e desvios.

Para Deleuze (2007), se considerarmos a história do pensamento, constatamos que o tempo sempre pôs em crise a noção de verdade. Ele não quer dizer, com isso, que a verdade varie conforme as épocas, mas que é a forma do tempo que põe em crise a verdade. Esta é uma questão bastante complexa, que tentaremos apresentar sucintamente. Segundo o autor, esta crise ocorre desde a antiguidade, ele nos traz um exemplo: se é verdade que uma batalha naval pode acontecer, como evitar as duas consequências seguintes: ou o amanhã procede do impossível (já que, se a batalha acontece, não é mais possível que ela não aconteça), ou o passado não é



necessariamente verdadeiro (já que ela não podia acontecer). Para Deleuze, este paradoxo aponta a dificuldade que há em se pensar uma relação direta da verdade com a forma do tempo, o qual condena a situar o verdadeiro longe do existente.

Deleuze acredita que será Leibniz quem nos dará a primeira solução ao tema. Ele diz que a batalha naval pode ou não acontecer, mas que não é no mesmo mundo: ela acontece em um mundo e não acontece no outro. Estes dois mundos são possíveis, mas não “compossíveis” entre si. Ele forja então uma noção de “impossibilidade”. Assim, o filósofo salva a verdade, e o passado pode ser verdadeiro, sem ser, necessariamente, verdadeiro. Mas a crise da verdade, segundo Deleuze, não é solucionada, pois poderemos ainda afirmar que os impossíveis pertencem ao mesmo mundo.

Borges dá a resposta a Leibniz: a linha reta como força do tempo, como labirinto do tempo, é também a linha que se bifurca e não para de se bifurcar, passando por presentes impossíveis, retomando passados não necessariamente verdadeiros. Disso resulta um novo estatuto da narração, ela deixa de ser verídica, de aspirar à verdade, para se tornar essencialmente falsificante. Deleuze ressalta que não se trata de “cada um com a sua verdade”, a qual se referiria ao conteúdo:

É uma potência do falso, que substitui e destrona a forma do verdadeiro, pois ela afirma a simultaneidade de presentes impossíveis, ou a coexistência de passados não necessariamente verdadeiros. A descrição cristalina atingia já a indiscernibilidade do real e do imaginário, mas a narração falsificante que lhe corresponde vai um pouco adiante e coloca no presente diferenças inexplicáveis; no passado, alternativas indecíveis entre o verdadeiro e o falso. O homem verídico

morre, todo o modelo de verdade se desmorona, em favor da nova narração (DELEUZE, 2007, p. 161).

Segundo Deleuze, é Nietzsche quem irá resolver a crise da verdade, substituindo, sob o nome de “vontade de potência”, pela potência do falso a forma do verdadeiro, em proveito do falso como potência artística, criadora.

Trata-se de uma questão complexa e de difícil compreensão, mas optamos por levantá-la, na tentativa de aprofundarmos o conceito de “potências do falso”, que utilizamos ao analisar *Tulse Luper Suitcases*. Faz-se necessário compreender a relação entre verdade e tempo, para melhor interpretarmos a crise da verdade. Há que se notar, também a diferença entre o pensamento de Deleuze sobre o tempo, como fator que põe em crise a verdade, e a idéia simplificada de que o filme põe em cheque a verdade porque não é realista ou porque trata-se de ficção. O filme não opõe a verdade ao falso, mas às “potências do falso”. Não se trata simplesmente da consciência que chama atenção e explicita que tal objeto é um filme, e não a realidade, mas de uma potência criadora que permite que as imagens sejam produzidas de maneira que o passado não seja necessariamente verdadeiro e que do possível proceda o impossível.

Trata-se de tornar possível um outro tipo de narração, que permita a coexistência de várias verdades e vários tempos. O que Greenaway faz, ao colocar os personagens de Luper jovem e velho na mesma cena, é justamente nos mostrar as diversas possibilidades e pontos de vista que coexistem. Há o desmoronamento do reconhecimento do possível, do coerente, que se baseiam na lógica de concordância com um passado. Há no filme uma liberdade muito maior com relação à forma de narrar, e um afrouxamento da linearidade. Aqui

existem vários mundos, um no qual Luper é velho, outro no qual ele é jovem. Um onde ele é escritor, outro no qual é paleontólogo, e ainda outro no qual é diretor de cinema. Em um é culpado, no outro inocente. O próprio personagem se torna um falsário, neste tipo de narração.

A narração falsificante escapa do esquema do julgamento. Não existe aqui uma situação unificante que tende à identificação de um personagem. Este, por sua vez, é fundamentalmente ambíguo, não pode ser classificado como isto ou aquilo. O que existem são “séries de potências”, que remetem umas às outras e estão sempre mudando. Os personagens do filme participam da mesma potência do falso, ora são testemunhas, ora atuantes, ora inocentes, ora culpados, para cada nova etapa da narração.

Há uma constante metamorfose entre os personagens e as situações. Luper é a própria figura da metamorfose, na medida em que a cada episódio muda de profissão, de rosto. Segundo Deleuze (2007), desde o expressionismo, é a luta do bem e do mal, como luz e trevas, que constitui a metafísica do verdadeiro (encontrar a verdade na luz). Em *Tulse Luper Suitcases*, ao se misturarem o culpado e o inocente, o tribunal do julgamento revela sua ambiguidade. O sistema de julgamento moral é, de certa forma, desacreditado.

Ao abolirmos o mundo verdadeiro, abolimos também o mundo das aparências. Não há mais um centro (a verdade) em torno do qual o filme se desenvolve. O que resta são forças que se relacionam umas com as outras. As sequências do filme não remontam a uma forma imóvel, mas a séries de acontecimentos que se relacionam entre si sem uma ordem de prioridade entre um acontecimento e outro. Não há um obstáculo e um objetivo traçado na vida

de Luper, só há forças que enfrentam outras forças que se afetam, formando, assim, uma grande rede.

Os tipos de montagem são diversos, mas podemos apontar duas diferenças principais: a montagem de planos curtos e a de longos planos-sequência, tanto um quanto o outro pode apresentar forças que se relacionam. No primeiro tipo de montagem, de planos curtos, estes se relacionam como golpes e contra-golpes. No segundo, a relação de forças se dá simultaneamente no interior da cena. No caso de *Tulse Luper Suitcases*, vemos os dois tipos. A princípio, identificamos a montagem predominante no filme como a montagem de planos curtos, que se relacionam como respostas rápidas uns aos outros. Mas com um olhar mais atento percebemos que a lógica geral está ligada também ao outro tipo de montagem. Não há longos planos-sequência, no entanto há quadros dentro de quadros e imagens sobrepostas. Ou seja, diversos planos simultâneos que se relacionam “no interior” de um mesmo plano, assim como os elementos diversos se relacionam dentro de um plano-sequência.

Não observamos no filme uma maneira uniforme das forças se relacionarem. Com a idéia da simultaneidade muito presente, a relação deixa de ser de contiguidade, tornando-se mais aleatória e variável. As possibilidades são ampliadas devido à conjunção **e** que entra em cena. É isto **e** aquilo. Existe mais de um quadro, conseqüentemente, mais de uma relação acontecendo e mais de uma verdade, e é isto que traz a possibilidade do devir. Segundo Deleuze (2007), o devir é a potência do falso da vida, a potência criativa. Deleuze opõe o devir à história, em concordância com o filme, o qual traz duas vezes o letrero “Não existe história, apenas historiadores”, denunciando uma

concepção de mundo que permite a coexistência de diversos mundos e não aceita uma visão unitária e totalizadora da história.

Outro conceito relevante são os centros. Segundo Deleuze, no devir a terra perdeu todo o centro, não só o seu, mas também o centro em torno do qual gira. A força não tem centro, pois é inseparável de sua relação com outras forças. Em *Tulse Luper Suitcases* os centros não param de oscilar, não há mais gravidade para ordená-los, não há centros em torno dos quais as forças se organizam. Ao contrário deste procedimento, o efeito de verdade é invocado quando o movimento conserva seus centros. Segundo Deleuze,

[...] uma mutação cinematográfica se produz quando as aberrações de movimento ganham independência, quer dizer, quando os móveis e os movimentos perdem suas invariantes. Então se produz uma reversão onde o movimento deixa de dizer-se em nome da verdade, o tempo de se subordinar ao movimento: ambos de uma só vez. O movimento fundamental descentrado torna-se movimento em falso, e o tempo fundamentalmente libertado torna-se potência do falso que agora se efetua no movimento em falso (DELEUZE, 2007, p. 174).

O cerne da questão é exatamente este. As perguntas são: como o cinema produz um movimento não calcado na vontade de verdade? Quais recursos empregados na imagem proporcionam que uma outra lógica prevaleça? No caso de *Tulse Luper Suitcases*, o que gera as mutações de movimento é a maneira como Greenaway trabalha a montagem e cada um dos quadros, de forma plástica, aproximando-se da pintura, com suas infinitas camadas, onde tudo está na superfície e não na sucessão. Há um diferente

tratamento do tempo, que não serve como linha na qual as cenas se localizam umas após as outras, ao espectador é solicitado um outro modo de enxergar, no qual este não deve buscar as respostas na lógica, mas na pura experiência visual.

A montagem de planos curtos, da forma como é realizada no filme, apresenta a imagem plana, uma imagem sem profundidade por trás dela mesma. Está tudo à mostra, na superfície mesma da imagem, num plano imanente, conceito de Deleuze que se opõe à idéia de transcendental, a qual carregaria o peso de uma outra realidade além. Sua filosofia é a da superfície, na qual “o mais profundo é a pele”. Tudo se dá na superfície da imagem.

Este ideal proporciona, na obra de Greenaway, que o olho se desloque de tanto de cima para baixo quanto de baixo para cima, da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, enquanto o artista não faz mais do que sugerir encontros e desencontros para o espectador, que vai construir sua própria imagem do filme, priorizando o que acha mais importante. A multiplicação dos enquadramentos põe em evidência a própria artificialidade do filme e acentua o caráter pictórico, impondo um ponto de vista formal.

Um mundo verdadeiro solicita um homem verídico. Atrás dele, há o falsário, e Tulse Luper, o protagonista, é o próprio. Ele está sempre remetendo a um outro Luper, que não para de mudar. Enquanto a narração se refere ao desenvolvimento sensório-motor, a narrativa é calcada na relação sujeito-objeto e no seu desenvolvimento, o modelo de verdade encontra sua expressão plena na “adequação” do sujeito e do objeto. Deleuze (2007) chama atenção para o fato de que, no cinema, objetivo é o que a câmera “vê” e subjetivo é o que o personagem “vê”. Considera-se narrativa como o

desenvolvimento dos dois tipos de imagem. As relações complexas que podem existir nesta relação resultam em um antagonismo e em uma crise de identidades. As tribulações pelas quais passa a identidade representam a potência do falso.

Em *Tulse Luper Suitcases* a confusão dessa relação é constante. Acontecem, ao longo de todo o filme, transformações na identidade de diversos personagens, e a distinção entre a imagem que o personagem vê e a imagem que nós vemos raramente é realizada. Por se tratar de um filme que une diversas imagens em um mesmo quadro, o acesso à imagem “real”, que o personagem enxerga, é praticamente impossível. Desta forma, as imagens objetivas e subjetivas são na maior parte das vezes indistinguíveis.

No entanto, observamos que Greenaway faz uso da câmera subjetiva de forma convencional em alguns momentos. Luper é um voyeur, há no filme a cena clássica na qual primeiro mostra-se um plano do personagem observando algo ou alguém com um binóculo, e em seguida, um plano enquadrando exatamente o que o personagem vê, no qual a moldura do binóculo na tela deixa explícita a função subjetiva do plano. Como já observamos, Greenaway utiliza o repertório do cinema clássico, mas não sem quebrá-lo em diversos momentos.

Uma cena interessante para pensarmos na questão das câmeras subjetivas e objetivas é a que se refere justamente à câmera filmadora, o objeto de número 43 que aparece no filme. É ainda no primeiro episódio que Luper resolve fazer um documentário no qual filma seu amigo tomando banho em uma banheira. Segundo o narrador, trata-se de um *fake documentary* que teria dado origem ao filme *Water Wreckets*, filme que foi de fato realizado por

Greenaway, no ano de 1975. Nesta cena, Luper filma seu amigo, e aparecem simultaneamente no quadro, as imagens que Luper vê e registra através de sua câmera, a imagem dos dois, um filmando e outro sendo filmado, e a imagem da paisagem do deserto de Utah, onde os dois estariam. As três imagens têm certo nível de transparência e consegue-se enxergar umas através das outras. Aqui há a utilização da câmera subjetiva, e distinguimos facilmente qual é a imagem que Luper vê. No entanto, esta imagem é hibridizada às outras e o que é chamado objetivo já não pode ser definido tão facilmente. Não conseguimos saber, por exemplo, em que ambiente os personagens estão, já que só podemos identificar uma banheira, pois a outra imagem sobreposta a esta é uma paisagem externa do deserto de Utah.



Figura 26 - *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

A indistinção completa entre objetivo e subjetivo se dá na cena anteriormente citada, na qual vemos, no mesmo quadro, Luper em duas versões, jovem e mais velho, falando o mesmo texto. Primeiro o mais velho fala, sendo seguido segundos depois pelo jovem, como se a fala ressoasse. Além de não podermos localizar em qual tempo a cena se passa, a noção de



imagem objetiva se perde. Objetivo é o que a câmera vê, e neste caso não sabemos o que ela vê, pois as duas imagens que aparecem são “impossíveis”, não havendo, desta forma, o reconhecimento da identidade. A impressão que se têm é a de que há uma voz que vêm do futuro do personagem e se manifesta em sua consciência, como se o velho estivesse “soprando” para o jovem o que ele deve dizer. Parece que o Luper velho está incitando o jovem a dizer o que diz. Chegamos a esta conclusão baseando-nos em impressões que se tem ao observar a cena, no entanto, é impossível responder o que de fato se passa ali. Acreditamos que talvez não exista uma única resposta para esta pergunta. O que torna esta cena interessante para a nossa análise é, dentre outras coisas, o fato dela impossibilitar que se distinga o subjetivo e o objetivo.



Figura 27 - *Tulse Luper Suitcases* (2003), Peter Greenaway.

Observamos uma superação da narrativa tradicional quando a narrativa indireta objetiva do ponto de vista da câmera e a narrativa direta subjetiva do ponto de vista do personagem se confundem. Segundo Deleuze (2007), Pasolini estabelecia esta contaminação dos dois tipos de imagem, criando uma “pseudo-narrativa”, um poema. A câmera deixa de ser formalmente esquecida, sentimos e sabemos que ela está ali, no momento em que ela perde a objetividade, como acontece em *Tulse Luper Suitcases*.

Uma outra questão nos é colocada na cena citada. Refere-se a forma de enunciação. Aqui os personagens olham diretamente para a câmera, em uma interpelação direta do espectador. Este recurso desloca o espectador de sua posição usual no cinema, de alguém que é onisciente ao observar um mundo que se desenvolve naturalmente sem que sua existência seja insinuada. A interpelação direta do espectador é muito pouco utilizada no cinema, especialmente no cinema clássico narrativo, sendo comumente associada à forma enunciativa da televisão.

Segundo Deleuze, o “cinema de realidade” queria ora fazer ver objetivamente meios, situações e personagens reais, ora mostrar subjetivamente as maneiras de ver das próprias personagens, resguardando o ideal de verdade. O autor desenvolve (2007), a este respeito, um pensamento extremamente interessante sobre a quebra das fronteiras entre o documentário e a ficção, que não aprofundaremos aqui, mas do qual extraímos a idéia de mescla entre o objetivo e o subjetivo e de metamorfose no tempo. Para o filósofo, a ruptura não está entre ficção e realidade, mas no modo de narrativa que as afeta. O que o cinema deve apreender não é a identidade de uma personagem, real ou fictícia, através de seus aspectos objetivos e subjetivos. O

personagem não é separável de um antes e de um depois, mas reúne na passagem de um estado ao outro. Se a alternativa entre real e fictício é ultrapassada, é porque a câmera, em vez de talhar um presente, fictício ou real, liga constantemente o personagem ao antes e depois que constituem uma imagem-tempo direta, em um constante devir. Segundo Deleuze, é preciso que a imagem compreenda o antes e o depois, que reúna assim as condições para uma nova imagem-tempo direta, em vez de ficar no presente.

Esta seria a terceira imagem-tempo de que trata Deleuze, referente à “série do tempo”. As duas outras se referem à descrição (esquema ótico-sonoro) e à narração (imagem-tempo direta). As três imagens-tempo têm em comum o fato de romperem com a representação indireta, bem como de quebrarem o curso ou a sequência empírica do tempo, a sucessão cronológica, a separação do antes e do depois.

### **5.3.3 A influência das novas tecnologias**

Vimos no tópico 3.2.2, sobre a máquina de guerra que, para Deleuze e Guattari, as condições de uma verdadeira crítica e de uma verdadeira criação são a destruição da imagem de um pensamento, que pressupõe a si próprio. Para os autores, tanto o pensador quanto o artista têm como função ampliar os limites do pensar e do dizer, ambos têm como objetivo o movimento, a transformação do pensamento imóvel, a violação do pensamento régio, dominante. Por isso, eles falam da necessidade de se perder o controle da língua, de ser “estrangeiro em sua própria língua, a fim de puxar a fala para si e pôr no mundo algo incompreensível” (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 46).

O conceito de intercessor é fundamental para a *démarche* deleuziana. O intercessor é quem propicia as condições para que o pensamento saia da imobilidade. Ele é um “de fora” do pensamento, força a pensar contra uma certa imagem do pensamento, uma imagem dogmática e moral. O cinema moderno seria um intercessor da filosofia de Deleuze neste sentido.

Através da análise do filme *Tulse Luper Suitcases*, de Peter Greenaway, propomos pensar o vídeo e a tecnologia digital como intercessores do cinema. Eles são os “de fora”, que vêm transformar a língua do cinema, fazê-lo “gaguejar na linguagem”. Observamos, em nossa pesquisa, que ao longo da história do cinema diversos cineastas “gaguejaram” na sua língua, e mesmo Greenaway transgride as normas da narrativa clássica antes de se apropriar totalmente da tecnologia digital. No entanto, o que percebemos é que esta tecnologia veio somar-se aos objetivos deste cineasta, possibilitando que ele desenvolva seus ideais estéticos até as últimas conseqüências. A estrutura de funcionamento desta tecnologia parece ter muito a ver com a forma de pensar e trabalhar de Greenaway. A lógica interna das novas tecnologias se assemelha tanto à estrutura do cinema de Greenaway, como à lógica que rege o pensamento de Gilles Deleuze.

Para Deleuze, a potência do falso está diretamente relacionada com a criação artística:

Só o artista criador leva a potência do falso a um grau que se efetua, não mais na forma, mas na transformação. Já não há forma invariável nem ponto de vista variável sobre uma forma. Há um ponto de vista que pertence tão bem à coisa que a coisa não para de se transformar num devir idêntico ao ponto de vista. Metamorfose do verdadeiro. O artista é **criador de**

**verdade**, pois a verdade não tem de ser alcançada nem reproduzida, ela deve ser criada. Não há outra verdade senão a criação do Novo: a criatividade (DELEUZE, 2007, p. 178).

Este trecho de Deleuze, além de servir para o artista, se aplica também ao cinema do qual tratamos, bem como à expansão da tecnologia digital. O cinema chega agora em um novo lugar, com uma concepção mais aberta, sem definição possível ou estática, sem forma invariável.

Ao analisar o filme *Tulse Luper Suitcases*, pretendemos descobrir em que medida a tecnologia digital possibilita novas formas de expressão. Podemos notar que o filme traz características das estéticas do vídeo e da televisão, além de seguir em uma linha de ruptura com o cinema clássico narrativo, assim como os cinemas modernos e de vanguarda.

Segundo Deleuze, o fato histórico é que o cinema se constituiu como tal tornando-se narrativo, apresentando uma história, e rechaçando as outras direções possíveis. Com a chegada das novas tecnologias para se produzir imagens, acreditamos que o cinema retoma a discussão de conceitos que havia quando ele surgiu, no momento anterior à construção da narrativa clássica, quando ele era totalmente experimental. Buscamos observar, aqui, as outras possibilidades expressivas do cinema e vislumbrar um possível caminho para o qual ele converge.

Nas conclusões de seu livro sobre o cinema moderno, *A imagem-tempo* (2007), Deleuze trata pela primeira vez da tecnologia digital. Segundo o autor, com a informática, há um novo automatismo, que assegura uma mutação da forma. A figura moderna do autômato é o correlato de um automatismo eletrônico. Para Deleuze, a imagem eletrônica, isto é, a imagem de televisão ou

de vídeo e a imagem numérica nascente, deviam ou transformar o cinema, ou substituí-lo, marcar sua morte. O autor diz não pretender fazer uma análise das novas imagens, o que, segundo ele, iria além de seu projeto, mas marcar certos efeitos cuja relação com a imagem cinematográfica ainda está por ser determinada. Segundo ele,

As novas imagens já não têm exterioridade (extracampo), tampouco interiorizam-se num todo: têm, melhor dizendo, um direito e um avesso, reversíveis e não passíveis de superposição, como um poder de se voltar sobre si mesmas. Elas são objeto de uma perpétua reorganização, na qual uma nova imagem pode nascer de qualquer ponto da imagem precedente (DELEUZE, 2007, p. 315).

Esta idéia remete ao seu conceito de rizoma, que tem como lógica fundante exatamente o fato de, a partir de qualquer ponto, poder surgir algo novo, numa constante reorganização em forma de rede, ou mapa. Para o autor, devido a este fato, a organização das novas imagens perde, com isso, suas direções privilegiadas e, principalmente, o privilégio da vertical, em favor de um espaço unidirecional que está sempre variando seus ângulos e coordenadas, trocando a vertical e a horizontal. Segundo Deleuze,

A própria tela, mesmo se ainda conserva a posição vertical por convenção, não parece mais remeter à postura humana, como uma janela ou ainda um quadro, mas constitui antes uma mesa de informação, superfície opaca sobre a qual se inscrevem “dados”, com a informação substituindo a Natureza (DELEUZE, 2007, p. 317).

Compartilham desta idéia de rompimento com a totalidade e continuidade os teóricos Jean-Paul Fargier<sup>28</sup> e Neslon Brissac<sup>29</sup>, que se interrogam sobre a maneira como o vídeo leva a uma nova forma de se pensar a passagem entre imagens, liberando as imagens de sua função especular, fazendo da realidade uma zona de indiscernibilidade na complexidade das passagens e dos movimentos aberrantes.

Para André Parente, o princípio da visão moderna é a iconografia do ponto de vista. As novas tecnologias vão transformar a transparência num valor cujo vetor é a velocidade. Por um lado, elas tornam o espaço e os corpos transparentes, por outro elas não param de fazer nascer o visível, através de circuitos cada vez mais complexos. Segundo o autor,

A visão eletrônica é uma visão monádica, pois ela faz da imagem um fluxo de entrelaçamento vertiginoso que não para de se constituir em circuitos de comutações proteiformes e tramas ativas divergentes e convergentes, numa dimensão planetária, circuitos que transmutam a distância em interface luminosa (PARENTE, 1993, p. 13).

Neste fluxo em que a imagem é representada como processo, a realidade deixa de ser um problema. Segundo Fargier, no cinema se coloca sempre a questão de se saber se o filme a atingiu ou não. No vídeo a realidade nunca comparece ao encontro, pois não é por ela que esperamos.

Parente acredita que os processos eletrônicos digitais provocaram uma transformação geral e irreversível de todas as fases da elaboração de uma imagem. A imagem digital torna simples algumas operações impossíveis de se

---

<sup>28</sup> FARGIER 1996. Ver da página. 231 a 236.

<sup>29</sup> BRISSAC 1996. Ver da página 237 a 252.

realizar em sistemas fotomecânicos, como a alteração das cores, das texturas, dos movimentos e da perspectiva. As inserções das imagens e a mixagem desta em forma de camadas são algo que as tecnologias eletrônica e digital tornaram possíveis. Com isso, surge uma outra lógica para se construir e se pensar a imagem, que pode ser aproveitada, se integrada a um devir estético.

Julio Plaza<sup>30</sup> traz uma boa definição do que seria a imagem digital. Segundo o autor, depois das imagens de tradição pictórica, das imagens pré-fotográficas e das imagens fotoquímicas (fotografia e cinema), surgem as imagens de terceira geração, que são as imagens de síntese, as imagens numéricas e as imagens holográficas. A imagem digital se apresenta como uma matriz de números em filas e colunas na memória do computador. Seus números e pixels podem ser manipulados e alterados individualmente e o conjunto é traduzido em forma-imagem, a modificação na matriz numérica modifica a imagem.

Segundo Plaza, todo processo de produção deixa sua marca. As imagens televisivas, computadorizadas, digitalizadas ou holografadas incorporam os caracteres de seu meio e modificam as formas tradicionais de produção de imagens.

As imagens infográficas são produzidas por métodos diferentes dos métodos fotomecânicos. Nelas, o suporte e a mensagem se confundem e os processos se interpenetram. A fotografia, a gravura, a imagem em movimento da película podem ser transformadas em informação numérica, fazendo com que não seja possível mais distinguir umas das outras. Agora é possível a tradução destas imagens para outros meios, as imagens numéricas se

---

<sup>30</sup> PLAZA 1996. Ver da página 72 a 89.



traduzem e se comutam através dos diversos meios. Não existe mais um meio, somente o trânsito de informações entre suportes. Dessa forma, para Plaza, a imagem é um processo de transdução entre os dados de entrada e saída, que permite o trânsito entre a imagem eletrônica, a fotografia, as impressoras eletrostáticas, o cinema, a holografia, o videodisco, etc. Segundo Plaza

As tecnologias informáticas da imagem tornam possível a produção potencial quase infinita de imagens, sem que nenhuma delas exista como tal. É aqui onde se manifesta precisamente a natureza da imagem como acontecimento, ou seja, o movimento fluido de uma aparição/ desaparecimento que permite qualificar este processo de espectral e imaterial, pois o acesso à totalidade da imagem é impossível devido à sua segmentação (PLAZA 1996, p. 75).

Segundo o autor, o modelo de transdução consiste em traduzir um sinal por uma imagem, o que implica na passagem de um código estruturado para outro. Um sinal pode ser sonoro, um gesto ou uma fotografia. A hibridização entre os meios, os tipos de imagens e de dados generaliza-se. Para Edmond Couchot<sup>31</sup>, as técnicas de figuração numérica transformam a arte, na medida em que são empregadas para controlar todas as imagens automáticas (fotografia, cinema e televisão), pois estas serão transmutadas em números para poderem ser registradas, tratadas, difundidas, conservadas, manipuladas. O destino da imagem é daqui em diante numérico. Segundo Couchot, a cultura dos meios transforma-se em uma cultura da comutação instantânea do imediato. A imagem não é mais o lugar da metáfora, mas da metamorfose.

---

<sup>31</sup> COUCHOT 1996. Ver da página 37 a 48.

A lógica da metamorfose, da verticalidade, da simultaneidade, da multiplicidade e da imagem na superfície, em oposição à idéia de totalidade, de ponto de vista único, de profundidade e de uma realidade que estaria em um outro plano (no caso da imagem, o extracampo), é a que rege tanto as novas tecnologias quanto a filosofia de Gilles Deleuze, que em oposição ao transcendental coloca o plano imanente, da superfície. O conceito de rizoma, de construção em forma de teia, rede, mapa, também se aplica à forma de construção das imagens digitais. A própria internet, que ainda não foi citada, parece ser regida pela mesma lógica.

Segundo Maria Dora Mourão<sup>32</sup>, as novas tecnologias possibilitam avanços na linguagem cinematográfica que, de alguma maneira, sempre ocorreram dentro de uma tradição cultural na história do cinema. Segundo a autora, a introdução dos processos eletrônicos na produção cinematográfica alterou os conceitos elaborados em relação ao *continuum* espaço-temporal, que é atributo do cinema clássico. A interpretação visual da realidade deixa de ser unicamente figurativa e de sentido único e passa a ser espelhamento de vários elementos que coexistem e se fundem. O cinema se aproxima da pintura, do impressionismo e do cubismo.

Na presente pesquisa, tratamos da tecnologia digital, mas apontamos que a ruptura tecnológica se deu já no surgimento do vídeo, com a introdução da imagem eletrônica. É o vídeo que desperta novas questões ao cinema, que a tecnologia digital continuará a suscitar. Os procedimentos que o vídeo introduz serão irreversivelmente instaurados no mundo do cinema com a

---

<sup>32</sup> MOURÃO 2004. Ver da página 117 a 126.

entrada da tecnologia digital, que faz com que a película deixe de ser fundamental para a existência do cinema.

Greenaway é um cineasta que está sempre questionando o próprio cinema, a maior parte de sua filmografia está relacionada às pesquisas com os novos meios. Ainda em 1984, ele produz *Dante's Inferno*, um programa piloto de vídeo para a televisão E quando grava *ZOO – um z e dois zeros* (1985) já utiliza suas pesquisas com o novo meio, mesclando suas imagens com as de película. Em 1988 realiza o vídeo *Morte no Sena*, produzido para um canal francês de televisão, no qual explora recursos do vídeo como sobreimpressão e manipulação de imagens. *O livro de Cabeceira* (1996) já se aproxima mais do que viria a ser a estética de *Tulse Luper Suitcases*, é realizado em tecnologia digital e tem como base narrativa a multiplicidade de janelas, trazendo a idéia de várias temporalidades em um só plano. O cinema de Greenaway caracteriza-se, desde o início de sua carreira, como um cinema híbrido, fruto da manipulação das tecnologias.

Muitas das características que observamos em *Tulse Luper Suitcases*, filme inteiramente realizado com a tecnologia digital, já eram trabalhadas em outros filmes de sua carreira, mas enxergamos esta obra como um projeto no qual o cineasta radicaliza estas experiências anteriores, rompendo definitivamente com o cinema clássico narrativo.

Greenaway acredita que a utilização dos meios eletrônicos pode permitir que surja uma nova linguagem, que não viria para substituir o cinema, mas somar-se às linguagens já existentes. Em suas palavras:

Espero que a primeira coisa que aproveitemos das novas tecnologias seja a possibilidade de nos libertarmos da noção de

narrativa. E penso que todas as novas tecnologias nos permitirão fazer isso. Nós estamos interessados em uma pós-narrativa, em uma forma pós-cubista de organizar nosso artifício visual [...] Uma das coisas que fascinam nas novas tecnologias é a capacidade que elas têm de ampliar as fronteiras, e de nos encorajar a superar a barreira de Joyce e a barreira cubista (GREENAWAY, 2004, p.183).

Segundo o cineasta, as novas invenções tecnológicas permitiram que ele voltasse a ser pintor. Ele diz que um pintor pode introduzir a noção do plano geral, do plano médio e do primeiro plano em um mesmo quadro. A equivalência na pintura seria uma multidão, um retrato, uma natureza morta. Greenaway acredita que como pintor se pode experimentar as diversas noções de tempo, pode-se mostrar o passado, o presente e o futuro em um mesmo plano, e considerar a possibilidade de mostrar três ângulos diferentes de um único objeto. É exatamente o que ele busca realizar em *Tulse Luper Suitcases*.

Greenaway diz que decidiu há muito tempo que seus filmes deveriam deliberadamente parecer filmes, somente filmes, somente artefatos artificiais. Segundo o cineasta, eles não são janelas do mundo, não são reconstrução do mundo, são artificiais como a pintura é artificial. Por isso ele diz ter desenvolvido um vocabulário que constantemente dá ao espectador a noção de que o que está vendo é só um filme e diz que gostaria de pensar que todas as novas tecnologias também apoiarão tal fenômeno.

Segundo o cineasta, existe uma monocultura cinematográfica que produz um cinema matizado que é altamente previsível, no qual sabe-se virtualmente todos os enredos, conhece-se todas as circunstâncias e os pontos de interesse. Segundo ele, são os “animais rasteiros”, essas experiências tecnológicas não dominadas pelo grande público, que serão os responsáveis

pelo “pós-cinema” do século XXI. Por isso ele diz que o cinema está morto, mas saúda: “vida longa ao cinema” (GREENAWAY, 2004, p. 187).

### 5.3.3.1 Tecnologia, estética e pensamento

Não queremos defender a idéia de que as novas tecnologias sejam as únicas responsáveis pelas transformações ocorridas na estética cinematográfica, nem que não existiam rupturas antes da introdução delas, como já observamos. Também não queremos supor que a utilização das tecnologias eletrônica e digital garanta por si só o surgimento de algo novo. No entanto, notamos que, como demonstra a história do cinema, as transformações na esfera tecnológica possibilitam novas formas de expressão da linguagem. Greenaway também acredita que o estético está sempre profundamente associado à tecnologia da época correspondente, inclusive na pintura. Desta opinião, partilham com ele diversos teóricos. Segundo André Parente,

Nenhuma reflexão séria sobre o devir da cultura contemporânea pode deixar de constatar que existe uma enorme multiplicidade de sistemas maquínicos, em particular a mídia eletrônica e a informática, que incidem sobre todas as formas de produção de enunciados, imagens, pensamentos e afetos (PARENTE, 1996, p. 14).

Félix Guattari, sustenta que<sup>33</sup> a informática e a tecno-ciência não são nada mais do que formas hiperdesenvolvidas da própria subjetividade. Para Parente,

Se cada sociedade tem seus tipos de máquinas, é porque elas são o correlato de expressões sociais capazes de lhes fazer nascer e delas se servir como verdadeiros órgãos da realidade nascente. Cada tecnologia suscita questões relativas à sua consistência enunciativa específica que, em última instância, se articula com a produção discursiva de uma sociedade num determinado momento (PARENTE, 1996, p. 15).

Segundo o autor, as mutações e rupturas tecnológicas podem trabalhar em função de duas tendências: a tendência à homogeneização universalizante (territorialização) e a tendência à heterogeneização singularizante (desterritorialização) da subjetividade. Sendo assim, embora o produto das tecnologias imagéticas seja marcado pelos regimes sociais nos quais ele se produziu, ele é condicionado pelas relações de força que o articulam, podendo ou não liberar o real capturado pelas representações dominantes.

Uma citação de Parente deixa claro em que medida ele acredita que a tecnologia pode influenciar na construção da obra artística: “Devemos desde logo afirmar que essas supostas mutações não são de nenhum interesse se não forem interligadas às dimensões de um devir estético no sentido mais amplo do termo” (PARENTE, 1996, p. 22). Parente aponta para o fato de que há um paradoxo das conquistas técnico-científicas. Para ele, elas não estão sendo apropriadas criativamente pelas forças sociais em função de novas sensibilidades e pensamentos. Um exemplo disso é a televisão, que não

---

<sup>33</sup> GUATTARI 1996. Ver da página 177 a 191.

encontrou sua especificidade numa função estética, mas uma função de controle e poder, recusando as experimentações visuais em nome de um olho profissional. Essa supercodificação confere à imagem um poder de controle que lhe possibilita absorver e reciclar as imagens mais heterogêneas numa homogeneização das mesmas. Segundo Parente,

A televisão, com suas imagens indiferenciadas, o digital, com suas imagens homogeneizadas, e o holograma, com suas imagens totalizadoras (a parte vale pelo todo), demonstram que as novas tecnologias podem se cristalizar em racionalidades totalizantes (PARENTE, 1996, p. 28).

Partilhamos de sua opinião com relação à necessidade de um “devir artístico” para que algo novo possa surgir através da utilização das novas tecnologias. Assim como Gilles Deleuze que, após fazer asserções acerca das novas tecnologias, completa:

O novo automatismo não vale nada por si mesmo se não estiver a serviço de uma poderosa vontade de arte [...] Uma vontade de arte original, já a definimos na mudança que afeta a matéria inteligível do cinema: a substituição da imagem movimento pela imagem-tempo. Tanto assim que as imagens eletrônicas deverão fundar-se ainda em uma nova vontade de arte (DELEUZE, 1996, p. 316).

Estas considerações justificam a nossa preocupação, ao longo da pesquisa, em associar o pensamento da arte como máquina de guerra produtora de transformações, assim como crise da verdade, à construção de

novas possibilidades estéticas através da utilização dos novos meios. Um não acontece sem o outro.

*Tulse Luper Suitcases* rompe com os pressupostos iluministas do ponto de vista único, rompe com os valores que regem a estética do cinema clássico narrativo, tais como: a representação da verdade, a moralidade que impõe um valor de juízo e o reconhecimento da culpa, voz detentora de saber e veredito moral, o espectador como testemunha ocular, os efeitos de transparência, a mimese, a imagem centralizada e o ponto de vista único, as idéias de causa e consequência geradas através da sucessão dos planos, de ação e reação, de anterioridade e posterioridade, a coerência lógica, a perspectiva naturalista, o controle da resposta do espectador, a montagem invisível, a dissimulação da descontinuidade e fragmentação, a rejeição da ambiguidade, a impressão de realidade, o modelo maniqueísta, a transparência do dispositivo, a unidade e totalidade, o extracampo e a contigüidade espacial e o filme como objeto que dá sentido ao mundo. Greenaway rompe com estes valores através da incorporação das novas tecnologias.

Ao trazer as marcas do processo de produção, esta obra encontra o pensamento pós-estruturalista, especialmente o pensamento de Gilles Deleuze, na medida em que eles defendem os ideais de perspectivismo, de pluralidade de pontos de vista, de multiplicidade de sentidos, de coexistências de tempos, de transformação dos códigos, de plano de imanência, de “desnaturalização da linguagem”, de ataque às ilusões das armadilhas da mensagem de sentido claro, de metamorfose, “devir” da forma, de quebra com uma verdade original, de desterritorialização, de nomadismo na linguagem, de rizoma, construção em rede, de negação da dicotomia aparência e essência,



de superfície como construção da imagem, de alteridade e de tempo como elemento que promove a crise da verdade.

A estética de *Tulse Luper Suitcases* promove um ideal de cinema divergente do modelo hegemônico, além se apropriar de outras formas artísticas. Greenaway se utiliza dos novos meios tecnológicos para colocar em prática seu novo pensamento sobre o cinema. Não são as novas tecnologias que determinam esse modo de pensar, mas é com elas que ele dialoga para conseguir atingir a estética que busca. Suas pesquisas e suas obras estão tão completamente imbricadas com as pesquisas com as novas tecnologias que é impossível dissociar estas últimas de seu processo criativo.

## 6 CONCLUSÕES

Entre as inúmeras vertentes de pesquisa acerca das novas tecnologias e a linguagem cinematográfica, este trabalho procurou investigar a hibridização entre o vídeo, a televisão e o cinema, enfatizando as transformações estéticas ocorridas neste com o surgimento da tecnologia digital. Ao analisarmos *Tulse Luper Suitcases*, de Peter Greenaway, buscamos levantar as principais características exploradas neste filme realizado inteiramente em tecnologia digital.

O filme de Greenaway rompe com regras básicas de continuidade e causalidade, consolidadas no início do século no cinema clássico narrativo, aproximando-se, desta forma, dos primórdios do cinema, quando este ainda não tinha uma definição específica. Estruturas como perspectiva, ponto de vista único, linearidade e continuidade entre os quadros, que não existiam no cinema primitivo, parecem perder a importância também em *Tulse Luper Suitcases*.

O filme também traz traços dos cinemas moderno e de vanguarda, na medida em que promove a ruptura com o cinema clássico narrativo. *Tulse Luper Suitcases* identifica-se com estes cinemas no que diz respeito à sua característica fundamental: a explicitação do artifício. Mais importante do que a questão do realismo, ou seja, se o filme é ou não realista, é a característica dos cinemas moderno e de vanguarda de trazerem em si as marcas do processo de produção. Estas marcas não tentam apagar os traços que denunciam o filme como objeto trabalhado, nem tentam omitir o discurso que tem por trás uma fonte produtora e seus interesses. Para a arte de vanguarda, todo discurso começa pela crítica do discurso. No filme de Greenaway a constante

alusão à materialidade torna explícita a interferência do cineasta e o processo de construção do objeto.

A consequência deste ideal plástico é a ruptura com as regras do naturalismo do cinema. *Tulse Luper Suitcases* é um filme que não se sustenta sobre o ideal de representação do real, sua lógica é calcada na superfície e não na ideia de profundidade. Trata-se de um cinema que deve ser experimentado e não interpretado. O filme pode, desta forma, ser associado ao pensamento de Gilles Deleuze sobre o cinema.

A filosofia de Deleuze é a filosofia da diferença, que, contra uma “filosofia da representação”, perverte as ordens num estado de revolução permanente. O filósofo faz uma releitura de Nietzsche e utiliza seu conceito de vontade de verdade que qualifica o mundo como verídico, para fazer uma crítica à arte puramente mimética. Opondo-se ao cinema da representação clássica, Deleuze utiliza o conceito de potência do falso para falar de um cinema moderno que rompe com os pressupostos naturalistas.

A filosofia de Deleuze tem como base a pluralidade de centros e a ideia de multiplicidade em oposição às dicotomias aparência/ essência, verdadeiro/ falso, baseando-se em uma forma de construção rizomática dos saberes. O filósofo está interessado em analisar os estados mistos, os agenciamentos, ele quer “rachar as coisas”, “rachar as palavras”. Para Deleuze, o papel dos artistas e dos pensadores é ampliar os limites do pensar e do dizer, é transformar o pensamento imóvel, ser estrangeiro em sua própria língua, o que significa modificá-la, recriá-la. Desta forma, o artista atuaria como máquina de guerra, máquina de metamorfose que possibilita a emergência da diferença.

Utilizando estes conceitos de Deleuze, propomos pensar como o cinema de Greenaway se vincula às tecnologias digitais com o objetivo de transformar a “língua” do cinema hegemônico. Deleuze acredita que o pensamento necessita de algo exterior a ele para que ele seja modificado, o intercessor. Nós buscamos enxergar a tecnologia digital como este intercessor, como este “de fora” que vem modificar a linguagem do cinema. Nestas novas imagens a superfície torna-se superfície de inscrição e o conceito de profundidade que carrega um significado oculto tende a desaparecer.

Antes da tecnologia digital, no entanto, havia o vídeo, que preparou o terreno para a entrada irreversível de uma nova estética. O vídeo aparece menos como um meio do que como um intermediário, surgindo entre a imagem infográfica, entre a ficção e o real, entre o filme e a televisão e a arte e a comunicação. Substitui-se aqui a conjunção “ou” pela conjunção “e”.

A lógica que rege a tecnologia do vídeo está em concordância com as ideias de Gilles Deleuze, que contrapõe ao pensamento binário um pensamento múltiplo, no qual ocorrem diversas bifurcações no tempo e no espaço.

O novo meio instaura procedimentos ainda inéditos na construção da imagem em movimento, que terão grande influência no cinema de Peter Greenaway desde a década de oitenta, quando ele inicia suas pesquisas com as novas tecnologias. A sobreimpressão, os jogos de janelas no interior de um quadro e a incrustação de imagens provenientes de fontes diferentes são as figuras que predominam no vídeo, e que possibilitam a emergência de uma estética diferente da estética cinematográfica. Utilizados juntos, estes recursos trazem a característica da simultaneidade entre os tempos. A emanção do

real e as noções de contiguidade espacial são prejudicadas, e a dinâmica da exterioridade é quebrada.

As mixagens de imagens rompem com as lógicas do corte do cinema, responsáveis pela verossimilhança e pelas noções de causalidade e continuidade. No vídeo, as noções de unidade, de homogeneidade do espaço perdem a importância, o meio opõe ao realismo perceptivo da escala humanista dos planos do cinema um irrealismo. À noção de plano o vídeo opõe um espaço multiplicável e heterogêneo, ao olhar estruturante de ponto de vista único opõe o princípio de agenciamento simultâneo das visões.

O vídeo tem um modo de composição plástica em que as relações espaciais são fragmentadas, prioriza-se a espessura, a textura da imagem, colocando-se em evidência o artifício e o discurso. A “impressão de realidade” do cinema é deslocada e substituída pela imagem em si oferecida como experiência.

Greenaway começou a fazer cinema antes da invenção do vídeo. Nasceu cineasta e não videasta, por isso quando começa a utilizar o novo meio já é realizando a interseção entre este e o cinema. O cineasta apropria-se dos procedimentos do vídeo e os traz para o cinema, promovendo, desta forma, a hibridização entre as duas estéticas.

O artista tem um trabalho híbrido, no qual mescla diversas linguagens e tecnologias. Consideramos sua obra como enciclopédica, uma multiplicidade aberta, móvel e inesgotável de saberes. Pode-se dizer que seus trabalhos seguem o modelo rizomático, que tem como princípio a heterogeneidade, que não cessa de conectar cadeias diferentes, negando a existência de uma universalidade da linguagem.

Seu cinema é uma rede de saberes, linguagens, suportes, intertextos, organizados de acordo com determinadas regras. É um cinema ornamental, no qual a pintura, o teatro, a ópera e o vídeo têm um papel fundamental. Surge como a virtualização das artes, sobrepondo o olho estruturador e enciclopédico a qualquer desejo narrativo.

O cineasta se apropria das diversas tecnologias para desarticular o vocabulário do cinema clássico narrativo e quebrar a ilusão cinematográfica. Em *Tulse Luper Suitcases*, procedimentos do vídeo, que são instaurados na tecnologia digital, são levados a extremos. As figuras da incrustação, da multiplicidade de janelas e da sobreimpressão são utilizadas de forma a quebrar os pressupostos da linearidade da narrativa clássica, em favor de uma narrativa da coexistência e da simultaneidade. A mescla das imagens dentro de um único quadro promove uma espécie de achatamento da imagem e o afastamento do espectador. Esta imagem trabalhada, mostrada sem referência externa, é uma das principais responsáveis pela materialidade do filme.

Na simultaneidade a ordem do tempo não é feita de sucessão, ela se refere às relações interiores do tempo, e do mesmo modo em que o real e o imaginário tornam-se indiscerníveis, a verdade e o falso são indecíveis. Nesta nova lógica, o impossível procede do possível, e o passado não é necessariamente verdadeiro. Trata-se de um cinema que quebra a dicotomia do verdadeiro e falso, da aparência e essência, e coloca como valor as potências do falso de que fala Gilles Deleuze.

Utilizamos o pensamento de Deleuze sobre o cinema, no qual ele difere os modelos orgânico e cristalino, para investigar a estética de *Tulse Luper Suitcases*. Ao romper com o ideal de verdade, o filme promove a metamorfose

constante ao invés da busca por uma forma que possibilite um reconhecimento. Não há uma verdade anterior, já que tudo está mudando a medida em que novos agenciamentos vão sendo realizados. As leis que regem *Tulse Luper Suitcases* não são as de relações localizáveis, conexões legais, causais e lógicas. O espaço deixa de se organizar conforme tensões e resoluções de tensão, conforme objetivos, obstáculos, meios e desvios.

Sustentamos, ao longo do trabalho, que as tecnologias, por si só, não determinam os rumos que uma obra toma, é necessário ressaltar que elas, sozinhas, não direcionam as produções artísticas. Propomos pensar nas novas tecnologias como intercessores. Elas trazem novas possibilidades de construção estética, que devem associar-se a um ideal artístico para que a criação do novo aconteça. O fundamental para a criação da arte são os agenciamentos realizados pelo artista entre seus ideais, suas ferramentas e sua vontade artística.

Greenaway é um cineasta que se apropria de ferramentas da tecnologia digital para transgredir a lógica do cinema clássico de narrativa linear, existe uma intenção artística e estética em seu trabalho. Ele gagueja na linguagem do cinema, utilizando as novas tecnologias como intercessoras deste, elas são os elementos externos que contribuem para a criação de uma nova estética cinematográfica.

O que julgamos necessário investigar na presente pesquisa foi o que a tecnologia digital trouxe de novo no que se refere às estruturas de linguagem e aos procedimentos estéticos, bem como a forma pela qual esta tecnologia é apropriada por Greenaway em suas criações.

Observou-se que a estrutura das imagens digitais segue uma lógica diferente da lógica das tecnologias fotomecânicas, o que não garante um uso inovador, mas sugere novas formas de escrita. As novas tecnologias parecem incitar conceitos como simultaneidade, coexistência e quebra de fronteiras.

A tecnologia digital permite a tradução entre os diversos meios como o vídeo, a fotografia, a pintura, o cinema, a partir do momento em que se encontram numerizados. Quando digitalizados, todos estes meios tornam-se informação numérica e abre-se a possibilidade da transmutação entre eles. A consequência disso é a ampliação dos espaços e áreas de atuação destes, que libertam-se definitivamente da noção engessadora de especificidade.

A presente pesquisa não abrange a imagem de síntese e as imagens simuladas, que, geradas através de programas de computador, são imagens que não remetem a uma realidade preexistente. Estas imagens, por não terem referente, estabelecem uma outra relação com o real e apresentam novas questões no que diz respeito à ontologia das imagens. Também não tratamos da interatividade, possibilidade gerada pela inserção das novas tecnologias no universo das imagens em movimento.

A obra de Peter Greenaway nos parece tão rica que fez-se necessário escolher um viés, o cinema. Delimitamos como objeto de análise o filme *Tulse Luper Suitcases*, mas não podemos deixar de citar as outras formas e linguagens que o projeto abrange: o *website*, a instalação, o *game* na internet, materiais impressos, o CD-ROM e a performance de VJ, que não deixam dúvidas quanto à forma híbrida e multidisciplinar com que Greenaway trabalha. O cineasta/ artista explora muitas possibilidades, inclusive a interatividade, especialmente no CD-ROM e no *game*. O CD-ROM permite a incorporação de



várias linguagens e tem uma estrutura que rompe completamente com a noção linear de tempo. A estrutura do CD-ROM, sem centro e com muitas bifurcações, parece levar a extremos os conceitos de rede e de rizoma com os quais trabalhamos aqui.

Estas são outras zonas de interesse que se relacionam com a introdução das novas tecnologias no universo da imagem em movimento. A pesquisa aponta para estas frentes de investigação, que não foram largamente exploradas aqui, uma vez que o tema é de grande abrangência e situa-se em domínios que estão além do nosso projeto. Apontamos para a possibilidade e até mesmo necessidade de se analisar de forma aprofundada estas novas formas de expressão artística que surgem com a chegada das novas tecnologias. As outras formas que o Projeto *Tulse Luper Suitcases* engloba suscitam novos questionamentos relativos à interferência das novas tecnologias na obra de Peter Greenaway, levantando outras variáveis que merecem ser investigadas de perto.

Com todo o exposto, o que fica claro é que houve uma ampliação do conceito de cinema. Com as novas tecnologias digitais, o campo da imagem em movimento é expandido e se hibridiza com diversas formas artísticas. Sendo assim, podemos falar em um nomadismo das linguagens, que circulam entre os diversos terrenos sem manter uma identidade fixa. Há a apropriação do cinema pelas artes plásticas, bem como destas, das artes do vídeo e da pintura pelo cinema. A estética cinematográfica transforma as outras artes e é transformada por elas, hibridiza-se com elas, podendo romper definitivamente as fronteiras que a separam das outras formas de expressão artística.

## REFERÊNCIAS

ADRIANO, Carlos. Entrevista com Peter Greenaway. ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL. In *Catálogo/ 16º Festival Internacional de Arte Eletrônica SESC\_Videobrasil*. São Paulo: Edições SESC SP, Associação Cultural Videobrasil, 2007. p. 38-52.

AUMONT, Jacques. *A Estética do filme*. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

\_\_\_\_\_. *A Imagem*. Campinas-SP: Papyrus, 1993 (Coleção ofício de Arte e Forma).

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

BARTHES, Roland. *A aula*. São Paulo: Cultrix, 1996.

\_\_\_\_\_. *A câmara clara*. Lisboa:Edições 70 Lda, 1980.

BAUDRILLARD, Jean. *A arte da desapareição*. Rio de Janeiro, RJ: UFRJ, 1997.

\_\_\_\_\_. *Televisão/ Revolução: o Caso da Romênia*. In PARENTE, André. *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: 34 Literatura S/C Ltda, 1996. p. 147-154.

BAZIN, André. *Cinema: ensaios*. Rio de Janeiro: Brasiliense, 1988.

\_\_\_\_\_. *A ontologia da imagem fotográfica*. In XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal/ Embrafilme, 1983. p. 121-128.

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens*. Campinas: Papyrus, 1997.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, Arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BENTES, Ivana. Greenaway: A estilização do caos. In MACIEL, Maria Esther (Org.). *O cinema enciclopédico de Peter Greenaway*. São Paulo: Unimarco Editora, 2004. p. 17-27.

\_\_\_\_\_. *Guerrilha de Sofá ou A Imagem é o Novo Capital*. 2002.

Disponível em:< <http://www.bocc.ubi.pt>>.

BETTON, Gérard. *Estética do cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BRISSAC, Nelson. Passagens da imagem. In PARENTE, André. *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: 34 Literatura S/C Ltda, 1996. p. 237-252.

BRUNO, Fernanda. FATORELLI, Antônio (Org.). *Limiares da imagem*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

BURCH, Noël. *La lucarne de l'infini: Naissance du langage cinématographique*. Paris: Nathan, 1990.

CIEUTAT, Michel. FLECNIAKOSKA, Jean-Louis. *Le grand atelier de Peter Greenaway*. Paris: art & université, 1994.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In PARENTE, André. *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: CosacNaify, 1996. p. 37-48.

DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *Mil Platôs*, V. 5. São Paulo-SP: Editora 34, 1997.

\_\_\_\_\_. *Mil Platôs* V. 1. São Paulo-SP: Editora 34, 2007.

\_\_\_\_\_. *Mil Platôs* V. 3. São Paulo-SP: Editora 34, 2004.

DELEUZE, Gilles. *Cinema II – A imagem-tempo*. São Paulo-SP: Brasiliense, 2007.

\_\_\_\_\_. *Nietzsche e a filosofia*. Portugal: Brochura, 2001.

\_\_\_\_\_. *Diferença e Repetição*. São Paulo-SP: Paz e Terra, 2006.

\_\_\_\_\_. *Lógica da sensação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

\_\_\_\_\_. *Conversações*. São Paulo: Ed. 34, 2007.

DOBAL, Susana. O livro de cabeceira. In LOPES, Denílson (Org.). *Cinema dos anos 90*. Chapecó: Argos, 2005. p. 139-151.

DUBOIS, Philippe. *O ato fotográfico e outros ensaios*. Campinas, SP: Papirus, 1994.

\_\_\_\_\_. *Cinema, vídeo e Godard*. São Paulo: CosacNaify, 2004.

\_\_\_\_\_. *Movimentos improváveis. O efeito cinema na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Ed. CCBB, 2003.

ECO, Umberto. *A enciclopédia como labirinto. Sobre os espelhos e outros ensaios*. Trad. Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

FARGIER, Jean-Paul. Poeira nos olhos. In PARENTE, André. *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: 34 Literatura S/C Ltda, 1996. p. 231-236.

FOUCAULT, Michael. *A ordem do discurso*. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

\_\_\_\_\_. *Isto não é um cachimbo*. São Paulo: Paz e Terra, 1989.

GIANNETTI, Claudia. *Estética Digital*. Barcelona, Espanha: ACC L'angelot, 2002.

GERBASE, Carlos. *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. 148 p. Tese (Doutorado) – Faculdade de Comunicação Social Pontifícia, Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003.

GOMBRICH, E. H. *Arte e ilusão – um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: W. M. F. Martins Fontes, 2007.

GRAS, Vernon; GRAS, Marguerite (Ed.). *Peter Greenaway – Interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000.

GREENAWAY, Peter. Cinema: 105 anos de texto ilustrado. In MACIEL, Maria Esther (Org.). *O cinema enciclopédico de Peter Greenaway*. São Paulo: Unimarco Editora, 2004. p. 11-16.

\_\_\_\_\_. Cinema e novas tecnologias – conversa com Peter Greenaway [Entrevista a Maria Dora Mourão]. In MACIEL, Maria Esther (Org.). *O cinema enciclopédico de Peter Greenaway*. São Paulo: Unimarco editora, 2004. p. 179-190.

\_\_\_\_\_. *O cinema morreu (ou não!)* [Entrevista a Camila Vieira]. Disponível em: <[http://www.imagem\\_em\\_movimento.blogspot.com/2007/10/entrevista-com-peter-greenaway.html](http://www.imagem_em_movimento.blogspot.com/2007/10/entrevista-com-peter-greenaway.html)>. Acesso em: mar. 2009.

\_\_\_\_\_. Cinema: 105 anos de texto ilustrado. In MACIEL, Maria Esther (Org.). *O cinema enciclopédico de Peter Greenaway*. São Paulo: Unimarco Editora, 2004. p. 11-16.

\_\_\_\_\_. *The official site*. Disponível em: <<http://www.petergreenaway.info/>>. Acesso em: mar. 2009.

\_\_\_\_\_. *Tulse Luper Journey*. Disponível em: <<http://www.tulseuperjourney.com>>. Acesso em: mar. 2009.

\_\_\_\_\_. *Tulse Luper Network*. Disponível em:  
<<http://www.tulseupernetnetwork.com/basis.html>>. Acesso em: mar. 2009.

GUATTARI, Félix. Da produção de subjetividade. In PARENTE, André. *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: CosacNaify, 1996. p. 177-191.

HANSEN, Mark B. N. *New Philosophy for new media*. Londres, Inglaterra: MIT Press, 2003.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1996.

JAMESON, Fredric. *Espaço e Imagem*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2004.

JIMENEZ, Marc. *O que é estética?* São Leopoldo: Editora Unisinos, 1999.

LINS, Daniel. COSTA, Sylvio. VERAS, Alexandre. (Org.). *Nietzsche e Deleuze – Intensidade e paixão*. Rio de Janeiro-RJ: Relume Dumará, 2000.

LISPECTOR, Clarisse. *A paixão segundo G.H.* Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

LOPES, Denilson (Org.). *Cinema dos anos 90*. Chapecó: Argos, 2005.

LUKÁCS, George. *A teoria do romance*. Lisboa: Editorial Presença, 1962.

MACHADO, Arlindo. Apresentação. In DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: CosacNaify, 2004.

\_\_\_\_\_. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. 1.ed., Campinas, SP: Papyrus, 1997.

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

\_\_\_\_\_. (Org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

\_\_\_\_\_. *O sujeito na tela*. São Paulo: Paulus, 2007.

\_\_\_\_\_. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora SENAC, 2000.

\_\_\_\_\_. *Máquina e imaginário*. São Paulo: Edusp, 2001.

MACHADO, Roberto. *Nietzsche e a verdade*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

MACIEL, Maria Esther, Introdução. In MACIEL, Maria Esther (Org.). *O cinema enciclopédico de Peter Greenaway*. São Paulo: Unimarco Editora, 2004. p. 5-9.

\_\_\_\_\_. (Org.). *O cinema enciclopédico de Peter Greenaway*. São Paulo: Unimarco Editora, 2004.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Londres, Inglaterra: MIT Press, 2001.

MERLEAU-PONTY, Maurice. O cinema e a nova psicologia. In XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal/ Embrafilme, 1983. p. 103-117.

METZ, Christian. Sobre a impressão de realidade no cinema. In METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

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 editora, 2004. p. 117-126.

\_\_\_\_\_, LABAKI, Amir (Org.). *O cinema do real*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

METZ, Christian. *O significante imaginário*. Lisboa – Portugal: Livros Horizonte, 1980.

\_\_\_\_\_. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

MILITZ COSTA, Lígia. *A Poética de Aristóteles. mimese e verossimilhança*. São Paulo: Ática, 1992. (Série Princípios).

NIETZSCHE, Friedrich. *Para além do bem e do mal*. São Paulo: Ed. Martin Claret, 2007.

NOVAES, Adauto (Org.). *Ética*. São Paulo: Cia das Letras, 1999.

OUTHWAITE, William; BUTTOMORE, Tom. *Dicionário do pensamento social do século XX*. Tradução de Eduardo Francisco Alves; Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1996.

PALLY, Márcia. Cinema as the Total Art Form: Na Interview with Peter Greenaway. In GRAS, Vernon; GRAS, Marguerite (Ed.). *Peter Greenaway – Interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2000. p. 106-119.

PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina*. Rio de Janeiro: 34, 1996.

\_\_\_\_\_. *Narrativa e modernidade*. Campinas, SP: Papyrus, 2000.

PETERS, Michael. *Pós-estruturalismo e filosofia da diferença*. Belo-Horizonte-MG: Autêntica, 2000.

PLAZA, Julio. As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In PARENTE, André. *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: 34 Literatura S/C Ltda, 1996. p. 72-89

RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Ltda, 2006.

SANTAELLA, Lucia. *Estética: de Platão a Pierce*. São Paulo: Experimento, 2000.



STAM, Robert. *O espetáculo interrompido: literatura e cinema de desmistificação*. Trad. de José Eduardo Moretzshon. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

\_\_\_\_\_. *Introdução à Teoria do cinema*. Campinas, SP: Papirus, 2003.

VASCOCELOS, Jorge. *Deleuze e o cinema*. Rio de Janeiro-RJ: Ciência Moderna, 2006.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: Espaço\_Tempo\_Imagem*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2004.

VIDEOBRASIL, Associação Cultural. *Limite – Movimentação de imagem e muita estranheza*. 16º Festival Internacional de Arte Eletrônica.

VIRILIO, Paul. A imagem Virtual Mental e Instrumental. In PARENTE, André. *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: 34 Literatura S/C Ltda, 1996. p. 127-132.

\_\_\_\_\_. *A máquina de visão*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

\_\_\_\_\_. *Guerra e cinema*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2005.

XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal/Embrafilme, 2005.

\_\_\_\_\_. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984a.

ZOURABICHVILI, François. *O vocabulário de Deleuze*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2004.