**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**
**CENTRO DE EDUCAÇÃO**
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E INTERCULTURALIDADE**

**EVELINE ALVAREZ DOS SANTOS**

# ADMIRÁVEL SHAKESPEARE NOVO: LITERATURA, CINEMA E VÍDEO EM *PROSPERO'S BOOKS* DE PETER GREENAWAY

**CAMPINA GRANDE - PB**
**2012**

**EVELINE ALVAREZ DOS SANTOS**

# ADMIRÁVEL SHAKESPEARE NOVO: LITERATURA, CINEMA E VÍDEO EM *PROSPERO'S BOOKS* DE PETER GREENAWAY

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba, área de concentração Literatura e Estudos Interculturais, na linha de pesquisa Literatura Comparada e Intermidialidade, em cumprimento à exigência para a obtenção do Grau de Mestre.

**Orientador: Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino**

**CAMPINA GRANDE – PB**
**2012**

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB

S194a Santos, Eveline Alvarez dos.

Admirável Shakespeare novo [manuscrito] : literatura, cinema e vídeo em prospero's books de Peter Greenaway / Eveline Alvarez dos Santos. – 2012.
120 f. : il. color.

Digitado.
Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade) – Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, 2012.
"Orientação: Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino, Departamento de Educação"

1. Cinema. 2. Vídeo. 3. Literatura. 4. Intersemiose I. Título.

21. ed. CDD 822.33

EVELINE ALVAREZ DOS SANTOS

ADMIRÁVEL SHAKESPEARE NOVO: LITERATURA, CINEMA E VÍDEO EM PROSPERO'S BOOKS DE PETER GREENAWAY

Aprovada em 10/ 10/ 2012

BANCA EXAMINADORA

---

**1º MEMBRO (Orientador)**

**Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino**
**(UEPB)**

---

**2º MEMBRO (Examinador 1)**

**Profª Drª Rosilda Alves Bezerra**
**(UEPB)**

---

**3º MEMBRO (Examinador 3)**

**Prof. Dr. Roberval da Silva Santiago**
**(UFCG)**

Aos meus pais.

## AGRADECIMENTOS

Depois de dois anos e meio imersa entre tantas tempestades, fico feliz em saber que os ventos fortes finalmente se acalmaram e que o barco chegou ao seu destino. Nesta viagem muitos estiveram comigo. Por isso, nada mais justo do que agradecer às pessoas que fizeram parte desta viagem. Meu coração agradece...

A minha família, que sempre me apoiou incondicionalmente: meus pais, minha irmã, meu cunhado, meu sobrinho e meu amigo-irmão Dimas Lima de Oliveira.

Aos meus avós [*in memoriam*].

Ao meu orientador Luciano Barbosa Justino pelas discussões, aulas e orientações que contribuíram para a realização deste trabalho. Agradeço também pelo papel que desempenhou como Coordenador do PPGLI, sempre estimulando o crescimento dos docentes e discentes.

À minha [sempre] professora Rosilda Alves Bezerra, pelo estímulo e força.

Aos amigos amores Vilian Mangueira, Moama Lorena, Bruno Belo, Carla Oliveira, Amanda Braga, Rafaela Machado, Emanoela Toscano, André Pedro, Maíra Viana, Clebson Gomes, Luiz Henrique Santos, Waldeci Chagas, Anna Valeska Oliveira, Cezar Sturba, Astier Basílio, Gabriel Moura, Jailson Pereira, George Siebra, Paulo Gabriel, Késsio Borges, Simão Farias, Renato Moiteiro, Roberto Menezes e Regina Nogueira por terem me acompanhado nesta maravilhosa e forte tempestade, pelo estímulo, força e pela ajuda de sempre. Cada um, longe ou perto, teve sua importância nesse período e estiveram ao meu lado de diferentes formas.

Aos meus amores do mestrado Evangley Queiroz (Vanga), Rafaela Teotônio e Fabrícia Dantas, por terem dividido comigo momentos de alegrias, de angústias e de muito estudo.

Aos amigos e colegas de trabalho, Carlos Adriano Lima e Rosangela Neres pelo estímulo, orientação e discussões acerca dos nossos objetos de estudo e de paixão, a Literatura e o Cinema.

Ao Professor da Universidade Federal de Juiz de Fora, Fernando Fiorese Furtado, por seus artigos que me ajudaram a compreender melhor o cinema de Peter Greenaway, como também pelas indicações de leitura e a disponibilidade em me ajudar sempre que precisei.

Aos queridos professores Luciano Barbosa Justino e Expedito Ferraz e à amiga Janaína Milanez por terem despertado em mim o amor pela semiótica peirceana e a paixão por Gilles Deleuze, tão quanto pelas discussões frutíferas acerca do signo.

Aos professores que me acompanharam neste período, direta ou indiretamente: Amador Ribeiro Neto, Elisa Mariana Nóbrega, Geralda Medeiros, Suely Costa, Sueli Liebig e Antônio Carlos Magalhães.

Ao Departamento e à Coordenação do Curso de Letras da Universidade Estadual da Paraíba – Campus III– Guarabira, que sempre me apoiou e me estimulou a crescer academicamente, e por me receber tão bem como profissional.

Ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba pelo apoio nesses dois anos. Sinto-me orgulhosa em ter feito parte do PPGLI, um programa o qual respeito e acredito possuir professores competentes e prontos para suprir as necessidades dos pós-graduandos.

A G., pelo estímulo e força e pelas tantas tempestades, cada uma de uma cor, força e ritmo.

Às forças divinas de sempre... amém.

"A epiderme humana das coisas, a derme da realidade, eis com o que o cinema joga em primeiro lugar."

[Antonin Artaud]

"O Cinema não é uma desculpa para ilustrar a Literatura."

[ Peter Greenaway ]

A imagem é o caminho pelo qual passam, em todos os sentidos, as modificações que se propagam na imensidão do universo.

[Gilles Deleuze]

"Hell is empty and all the devils are here."

[ William Shakespeare, The Tempest]

# RESUMO

A relação entre o cinema e a literatura é muito conhecida através do tempo e dos estudos teóricos comparativos. Em 1991, o inglês Peter Greenaway, diretor de filmes, disse em entrevista para uma importante revista americana que "o cinema não é uma desculpa para ilustrar a literatura". Apesar disso, nós sabemos que a literatura vem se tornando, mais e mais, um objeto de inspiração para o cinema e a televisão. Dentre estes textos literários, nós temos muitos escritos por Shakespeare, renomado como o maior dramaturgo e poeta inglês. De acordo com Leão (2008), há mais de setecentas traduções de Shakespeare para o cinema e para a TV desde o século XIX. Peter Greenaway é um dos mais importantes pesquisadores da linguagem cinematográfica e de suas interfaces com diferentes meios, principalmente os digitais. De acordo com Barros (2007), as novas tecnologias fizeram-no repensar sobre a sua concepção de cinema e também o ajudaram a produzir um cinema de pesquisa. Philippe Dubois (2004) a Arlindo Machado (2004) propuseram uma concepção de vídeo centrada numa ideia de estágio, o qual o movimento cinético é definidor. O diálogo entre o cinema e o vídeo digital provoca muitas discussões interessantes relacionadas à estrutura da narrativa cinematográfica e a concepção visual de cinema. O filósofo francês Gilles Deleuze (2005), em seus estudos sobre cinema, classifica dois diferentes tipos de imagem: a *imagem-movimento* e a *imagem-tempo*. De acordo com Roberto Machado (2010), o que diferencia esses dois tipos de imagem é a relação que elas possuem, diretamente ou indiretamente, com o *tempo*. Baseado nisso, Deleuze observa estas imagens considerando-as partes importantes na divisão que fazemos entre cinema narrativo e não narrativo. Acreditando na ideia de um diálogo produtivo entre literatura, cinema e vídeo, nossa pesquisa tem como objetivo investigar, através de teorias intersemióticas e pautada nos estudos de Peirce (2008), Gilles Deleuze (1993 e 2005), Bentes (2004) e Gérard Genette (1980) dentre outros, como as inserções de vídeo no filme *Prospero's Books* (1991), escrito e dirigido por Peter Greenaway e tradução da peça shakespeariana *A Tempestade,* apresentam-se sobrepostas à película cinematográfica. A partir dessas sobreposições, verificaremos como estas contribuem para uma releitura das teorias cinematográficas. Para isso, nós dividimos nosso trabalho em três diferentes partes. Na primeira parte, discutiremos sobre como as teorias acerca do vídeo tiveram início e sua relação com o cinema; na segunda parte, estaremos focados em discutir acerca da narração no cinema e sobre as diferenças entre um filme narrativo e um não-narrativo; na terceira parte, iremos analisar algumas imagens de *Prosperos's Books* e observar como estas imagens constroem um filme não-narrativo.

Palavras-chaves: Cinema, Vídeo, Literatura, Intersemiose, Narração.

**ABSTRACT**

The relationship between cinema and literature is well-known through time and through the theoretical comparative studies. In 1991, Peter Greenaway, an English film director, said in an interview for an important American magazine that "cinema is not an excuse to illustrate literature". Besides that, we know literature is becoming, more and more, an object of inspiration to the cinema and television. Among these literary texts, we have many written by William Shakespeare, renowned as the England's greatest playwright and poet. According Leão (2008), there are more than seven hundred Shakespeareans translations to the cinema and TV since the nineteenth century. Peter Greenaway is one of the most important researches of the cinematographic language and its interface with different means, mainly the digital ones. According to Barros (2007), the new technologies made him rethink about his conceptions of cinema and they also helped to produce a kind of cinema based on research. Philippe Dubois (2004) and Arlindo Machado (2004) proposed a conception of video centered in an idea of a stage, which the kinetic movement is definer. The dialogue between cinema and digital video provokes many interesting discussions related to the cinematographic narrative structure and the visual conceptions of cinema. The French philosopher Gilles Deleuze (2005), in his studies about cinema, organizes two different kinds of image: *movement-image* and *time-image*. According Roberto Machado (2010), what differs these two kinds of image is their relation, directly and indirectly, with *time*. Based on this, Deleuze observers these images considering them important parts of the separation that we do between a narrative and a non-narrative cinema. Believing in the idea of a productive dialogue among literature, cinema and video, our research has as an objective to investigate, through intersemiotic theories and based on the studies of Peirce (2008), Gilles Deleuze (1993 e 2005), Bentes (2004) and Gérard Genette (1980) among others, how the inserts of videos in the movie *Prospero's Books* (1991), written and directed by Peter Greenaway and translation of the Shakespearian play *The Tempest*, present themselves overlapped to the cinematographic film. Based on these overlays, we are going to observe how they contribute to new readings of the cinematographic theories. To do this, we divided our work in three different parts. In the first part, we are going to discuss about how the theories of video started and its relation with cinema; in the second part, we focus in the discussion about cinematic narration and the differences between a narrative film and non-narrative one; in the third part, we are going to analyze some images of *Prospero's Books* and observe how these images build a non-narrative film.

Keywords: Cinema, Video, Literature, Intersemiosis, Narration.

## LISTA DE IMAGENS


**Imagem 1** 21
**Imagem 2** 39
**Imagem 3** 61
**Imagem 4** 62
**Imagem 5** 62
**Imagem 6** 62
**Imagem 7** 62
**Imagem 8** 62
**Imagem 9** 62
**Imagem 10** 62
**Imagem 11** 62
**Imagem 12** 64
**Imagem 13** 69
**Imagem 14** 81
**Imagem 15** 81
**Imagem 16** 82
**Imagem 17** 83
**Imagem 18** 83
**Imagem 19** 83
**Imagem 20** 84
**Imagem 21** 85
**Imagem 22** 86
**Imagem 23** 87
**Imagem 24** 88
**Imagem 25** 88
**Imagem 25** 88
**Imagem 26** 88
**Imagem 27** 89
**Imagem 28** 89
**Imagem 29** 91
**Imagem 30** 92
**Imagem 31** 94
**Imagem 32** 94
**Imagem 33** 96/101
**Imagem 34** 101
**Imagem 35** 101
**Imagem 36** 101
**Imagem 37** 102
**Imagem 38** 102

**SUMÁRIO**


**1 INTRODUÇÃO** **13**

**2 A ERA DO VÍDEO NO CINEMA** **17**

2.1 PRÉ-CINEMA 19

2.2 IMAGEM 29

2.3 VÍDEO E [PÓS] – CINEMA [S] 32

**3 CINEMA E NARRAÇÃO** **42**

3.1 CINEMA NARRATIVO 43

**3.1.1 Ordem, Duração e Modo na Estrutura da Narração** **54**

3.2 CINEMA NÃO-NARRATIVO 59

**3.2.1 A Tríade Semiótica: Deleuze, Peirce e o Cinema** **65**

**4 ENTRE TEMPESTADES** **74**

4.1 AS [NOVAS] TEMPESTADES DE SHAKESPEARE 75

4.2 O CINEMA HÍBRIDO DE PETER GREENAWAY 78

4.3 *PROSPERO'S BOOKS:* A TEMPESTADE VIDEOGRÁFICA DE PETER GREENAWAY 90

**5 CONSIDERAÇÕES FINAIS** **105**

**REFERÊNCIAS** **107**

**ANEXO A** **111**

**ANEXO B** **112**

**ANEXO C** **118**

**ANEXO D** **119**

**ANEXO E** **120**

# 1 INTRODUÇÃO

O texto literário vem sendo mote para processos tradutórios em outros sistemas simbólicos. O cinema e a televisão vêm utilizando-se do texto literário para suas produções através da linha do tempo.

Willian Shakespeare, dramaturgo e poeta inglês, é o escritor que possui o maior número de traduções para tela do cinema. Segundo Leão (2008), são mais de setecentas traduções deste autor produzidas desde o século XIX até os dias atuais. Antes mesmo do cinema se dispor do recurso sonoro, a obra do escritor inglês já vinha sendo conhecida pelos espectadores. O teatro, a televisão e o cinema se utilizaram de seus recursos para levar ao espectador toda a riqueza literária do escritor.

Dentre as inúmeras peças de Shakespeare que foram traduzidas para o cinema está *The Tempest* (A Tempestade), peça escrita em 1611 considerada, por muitos estudiosos, a última peça escrita pelo autor. De acordo com o site *Internet Movie Database*[1] (IMDB), John Gorrie (1983), John Hirsch(1980), Herb Roland (1980), Peter Greenaway (1991) e Julie Taymor (2010) foram diretores que buscaram n*A Tempestade* de Shakespeare elementos e inspiração para produzirem seus filmes, tanto para o cinema quanto para a TV.

A tradução de *A Tempestade* que elegemos como nosso objeto de pesquisa é a realizada no ano de 1991, pelo diretor inglês Peter Greenaway. Este, além de diretor, é um dos mais importantes pesquisadores da linguagem do cinema em sua interface com outros meios, sobretudo os digitais. De acordo com Barros (2007, p.5), foram as novas tecnologias difundidas nos espaços midiáticos que fizeram Greenaway repensar o cinema e também produzi-lo através de pesquisas, sobretudo, acerca da utilização de procedimentos do vídeo digital. O diretor, partindo da premissa que o cinema sempre foi um escravo das palavras, afirma em um ensaio escrito para a revista americana *Zoetrope All-Stories Magazines* no ano de 2001, que sempre teve a sensação de que até aquele momento nenhum cinema havia sido produzido, mas sim 105 anos de texto ilustrado. O diretor não só acredita nisso, como também afirmou em sua última visita ao Brasil no mês de maio deste ano, na ocasião que participou do ciclo de palestras Fronteiras do Pensamento[2], que "o cinema de hoje é insatisfatório e bobo". Essa afirmação do diretor é fruto de suas concepções sobre cinema e sobre sua própria

[1] http://www.imdb.com

[2] Informações retiradas do site http://veja.abril.com.br/noticia/celebridades/o-cinema-de-hoje-e-insatisfatorio-e-bobo%E2%80%9D-ataca-peter-greenaway.

formação e realizações em diferentes áreas no decorrer de sua vida. De acordo com Maciel (2004, p.7), o diretor é artista plástico, escreve romances, poemas, ensaios e roteiros cinematográficos.

Depois de se formar em artes plásticas, Peter Greenaway trabalhou durante muitos anos no *British Film Institute* em Londres na década de sessenta. A partir daí, o diretor foi responsável por edição de filmes, produções de comercial de TV, documentários e curtas metragens em caráter experimental. Mas foi a partir da década de oitenta que ele começou a produzir seus próprios longas-metragens.

Peter Greenaway é conhecido por muitos estudiosos da arte cinematográfica como um diretor que é fascinado pelas mutações estéticas, biológicas e comportamentais. Os filmes de Greenaway, segundo Bentes (2004, p. 17, grifo nosso):

> [...] formam uma verdadeira enciclopédia da história das artes e das técnicas, onde a pintura, o teatro, as artes figurativas, a ópera e o vídeo têm um papel privilegiado na construção de uma nova visualidade. AllArts, todas as artes (nome da sua produtora) são canibalizadas num impulso reorganizador e reconstrutor. Podemos dizer que o cinema surge em Greenaway como **virtualização de todas as artes** e especialmente a pintura, uma espécie de pós-cinema de onde o cineasta-pintor-videasta-instalador olha para trás, para uma herança de 2.500 anos de imagens pintadas, desenhadas fotografadas, esgrafiadas e decalcadas, encontrando no cinema e nas novas tecnologias não uma ruptura com o que foi feito, mas uma linha de continuidade. Esse olho estruturador e enciclopédico se sobrepõe a qualquer desejo narrativo.

Acreditamos que essa assertiva de Ivana Bentes (2004) sobre o cinema produzido por Greenaway é o ponto chave que norteará toda a nossa pesquisa, pois a virtualização presente na obra do diretor é o que gera o encontro entre cinema e vídeo. O filme *Prospero's Books* (A Ultima Tempestade) (1991) dirigido pelo cineasta se apresenta como um texto fílmico da "era pós-cinematográfica". Bentes (2003, p.113) nos diz que é na era dos pós-cinemas que as "transformações, virtualização e desterritorialização das imagens culminaram na constituição de um novo campo: o do audiovisual". Perceberemos que o diretor Peter Greenaway se utilizará da virtualização de todas as artes em *Prospero's Books* e continuará difundido um cinema que ele acredita se diferenciar do cinema clássico. Veremos que este, por sua vez, é amarrado a modelos que seguirão uma narrativa construída acerca dos moldes observados sob uma ótica semiológica estruturalista, a qual a resultante do processo significativo é um signo de caráter duplo.

Centrados nessa *não-narratividade* que se apresenta no filme de Greenaway, pretendemos aqui adentrar nas discussões que contemplarão o vídeo como uma nova forma

de visualidade e discorrer como as formas pré e pós-cinematográficas se apresentam na história da linguagem cinematográfica.

Philippe Dubois (2004) e Arlindo Machado (2004) propõem um conceito de vídeo centrado na ideia de estágio, um vídeo não possui um ser, mas um estar, no qual o movimento de cinetismo é definidor. O diálogo do cinema com o vídeo digital desencadeia diversas problematizações tanto da estrutura narrativa e visual do cinema, quanto de sua recepção. Assim, nossa pesquisa tem como objetivo investigar como, através da intersemiose cinema/vídeo/literatura, o filme *Prospero's Books* (1991) de Peter Greenaway contém questões instigantes a respeito dos processos de tradução intersemiótica contemporâneos. Observaremos como o vídeo desempenhará um papel inovador quando associado à película fílmica e como essa junção desestrutura muitas vezes alguns conceitos já estabelecidos na linguagem cinematográfica.

Nosso trabalho estará disposto em três capítulos. O primeiro, ***A Era do Vídeo no Cinema,*** é o início da nossa pesquisa e nele nos debruçaremos sobre as formas Pré e Pós-Cinematográficas que vieram desaguando historicamente durante o caminhar das produções feitas no cinema.

Trataremos também da discussão sobre o conceito *vídeo* e como este dialoga e se insere no cinema. Acreditando que, a partir do momento que o cinema começa a se utilizar das inserções de vídeo, um novo estágio híbrido[3] nasce e, segundo Bentes (2003), o vídeo torna-se potencializador do cinema e vice-versa (p.115), perpassando por potencialidades estéticas, virtualizando-as, fundindo-as através de suas especificidades.

Ainda neste capítulo, traremos da questão imagem no cinema, não apenas conceituando-a, mas também discorrendo sobre a mesma através de diferentes linhas teóricas. Para este primeiro momento, utilizaremos Arlindo Machado (2008), Philippe Dubois (2004), Marcel Martin (2003) e André Parente (2001) entre outros.

Tomados pela ideia de que o cinema, com o decorrer do tempo, caminhou entre passos que se dividiram entre caminhos pré e pós-cinematográficos, trataremos nesse segundo capítulo***, Cinema e Narração*****,** do cinema como uma arte envolta em dois tipos de narrativas:

[3] Segundo Guimarães (2008, p. 61), "Raymond Bellour (1997) denomina de hibridismo uma mistura de diferentes formas de representação - gravura, cinema, fotografia, vídeo e outras - identificadas, principalmente a partir de 1990. Tais representações intersemióticas levam o autor francês ao conceito de "entre-imagens", entendido como um espaço de passagem, imaterial e atemporal; o que me permite investigar a profusão barroquizante de imagens híbridas apresentadas no filme de Greenaway". Guimarães, neste momento, refere-se ao filme *Prospero's Books*, filme que será nosso objeto de análise.

clássica e moderna. Discorremos sobre como essas narrativas são observadas respectivamente através de vieses teóricos que classificam o cinema como narrativo e não-narrativo.

Discorrer sobre cinema narrativo é pensar sobre como este foi aferido a um tipo de narração que foi estruturada teoricamente de acordo com um modelo estrutural que era observado nos textos literários e proveniente da semiologia linguística. Como referência teórica, utilizaremos Aumont (2009 e 2011) e Marc Vernet (2009), Gérard Genette (1980) e Christian Metz (2010).

Ao falarmos do cinema não-narrativo nos referimos a um tipo de cinema que fugirá de um modelo estruturalista para ir de encontro a uma não-narratividade, a qual o espectador não vai mais, primordialmente, atentar para a história do filme e pra a ação que o envolve. Aqui as personagens não estarão mais se manifestando diante das situações propostas pela ação do filme, mas sim querendo perceber, enxergar as situações óticas e sonoras que as envolvem. Para esse momento, utilizaremos o conceito de *signo* do filósofo Charles Sanders Peirce (2008) como também os conceitos *de imagem-movimento* e *imagem-tempo* desenvolvidos pelo também filósofo Gilles Deleuze.

O terceiro, e último momento da nossa análise, ***Entre Tempestades***, se dedicará ao nosso objeto de estudo, o filme *Prospero's Books* (1991) do diretor Peter Greenaway, analisando-o através das relações intersemióticas existentes e focando o diálogo entre a literatura, o cinema e o vídeo digital. Aqui, também observaremos o cinema produzido pelo diretor Peter Greenaway e analisaremos as inserções de vídeo na película fílmica. A partir dessas sobreposições, verificaremos como estas contribuem para uma releitura das teorias cinematográficas. Como referência teórica utilizaremos Ivana Bentes (2004), Dubois (2004), Arlindo Machado (2008), Deleuze (1993 e 2005), Peirce (2008), dentre outros.

É oportuno também ressaltar que esta pesquisa se enquadra nas especificações do Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalide desenvolvido pela Universidade Estadual da Paraíba, que tem como área de concentração *Literatura e Estudos Culturais* e está ligado à linha de pesquisa *Literatura Comparada e Intermidialidade.*

# 2 A ERA DO VÍDEO NO CINEMA

> Não é somente um velho sonho da humanidade que o cinema realiza, mas também uma série de velhas realidades empíricas e de velhas técnicas de representação que ele perpetua.
>
> *Comolli*

> Quanto mais os historiadores se afundam na história do cinema, na tentativa de desenterrar o primeiro ancestral, mais eles são remetidos para trás, até os mitos e ritos dos primórdios.
>
> *Arlindo Machado*

> Antes, o futuro era apenas a continuação do presente e avistavam-se transformações no horizonte. Mas agora o futuro e o presente se fundiram.
>
> *Andrei Tarkovski*

O cinema, como disse Jean-Claude Bernardet (2004), na tentativa de uma definição para tal forma artística, é um complexo ritual "que envolve mil e um elementos diferentes". A partir do momento silenciamos e ficamos atentos para o acender da tela em uma sala escura, deixamos sentir os signos que se amontoam diante dos nossos olhos. Misturar imagens, sons, narrativas, espaço, tempo e as sensações que nos norteiam são apenas alguns desses elementos que fazem parte dessa mistura sensorial, técnica e imagética que é o cinema.

Essa mistura de elementos, que envolvem o cinema, tem sido objeto de estudo desde que este começou a ser considerado uma forma artística. Marcel Martin, em seu estudo sobre a linguagem cinematográfica, inicia suas pesquisas afirmando que o cinema é considerado arte desde os primórdios:

> A bem dizer, o cinema foi uma arte desde suas origens. Isso é evidente na obra de Méliès, para quem o cinema foi o meio, com recursos prodigiosamente ilimitados, de prosseguir suas experiências de ilusionismo e prestidigitação do Teatro Robert-Houdin: existe arte desde que haja criação original (mesmo instintiva) a partir de elementos primários não específicos [...] (MARTIN, 2003, p. 15).

Todos os recursos, oriundos do teatro e da fotografia, que foram evidenciados na obra de Mèliès e reconhecidos como forma de manifestação artística percorreram um longo caminho na história do cinema para chegarmos a tantas novas técnicas que foram incorporadas no cinema atual.

Arlindo Machado (2008) e Marcel Martin (2003) afirmam que o cinema é uma arte muito mais antiga do que se pensa. Ambos ressaltam em seus estudos que a primeira exibição

cinematográfica, nos moldes que conhecemos hoje, aconteceu há mais de dois mil anos, muito antes da exibição de *A chegada do trem na estação de Ciotat* em 1895 no *Grand Café* em Paris. Para eles, a ideia de uma sala de projeção e a exibição de um filme aconteceu na imaginação de Platão (mesmo que este credite tal mérito à Socrates, em um diálogo com seu discípulo Glauco) há mais de dois mil anos ao escrever *Alegoria da Caverna*, texto que faz parte do Livro VII de *A República*. Neste texto, Platão descreverá de maneira detalhada o mecanismo imaginário da sala de projeção; assunto que trataremos mais a frente em nossa discussão. Machado (2008) afirma que foi também na Antiguidade que Lucrécio já fazia referência aos fotogramas. O movimento, percebido através do efeito *fi*, dos fotogramas já era mencionado pelo filósofo latino.

Como foi dito por Martin (2003), o cinema foi arte desde suas origens e esta, como qualquer outra manifestação artística vem sendo modificada pela linha do tempo. Elementos que hoje fazem parte da sétima arte e que compõe sua linguagem começaram a se misturar há quase dois séculos. O hibridismo que cerca o cinema é notado desde o século XIX em suas primeiras manifestações.

Arlindo Machado, inquieto e curioso sobre o pioneirismo da cinematografia e sobre os ancestrais mais célebres[4] do cinema, vê-se dividido por essas pesquisas histórico-cinematográficas e as novas tecnologias digitais. A partir dos anos setenta, envereda nos estudos sobre o vídeo, e este se torna para ele objeto de pesquisa, assim como os problemas relativos às imagens e aos sons digitais: "Atiro-me, então de cabeça, no torvelinho das formas eletrônicas do espetáculo contemporâneo, tentando visualizar os rumos que o audiovisual deverá tomar num futuro próximo" (MACHADO, 2008, p. 8).

Percebendo que havia um espaço que unia as antigas e as novas tecnologias, Machado percebeu que o ponto que marcava este local era o cinema. A partir daí, o teórico atentou para o fato de que o conceito de cinema ia expandindo em sua mente "de modo a abarcar tanto as suas formas mágicas anteriores quanto as suas formas tecnológicas contemporâneas" (MACHADO, 2008, p. 9). A pesquisa se expandia e o teórico percebia cada vez mais que os novos recursos usados no universo midiático eletrônico digital era, na sua grande parte, um resultado de outras formas tecnológicas antes experimentadas:

[4] "A lanterna mágica, o teatro óptico de Reynaud, os espetáculos fantasmagóricos de Robertson, as experiências com a decomposição do movimento por Marey e Muybridge, ou com a síntese do movimento por Plateau" (MACHADO, 2008, p. 8).

> Havia ainda mais um motivo que me impulsionava nas duas direções ao mesmo tempo*:* quanto mais fundo eu mergulhava no intricado de formas e procedimentos das atuais mídias eletrônicas e digitais , mais claramente podia verificar que grande parte desses recursos retomava, recuperava ou fazia ecoar atitudes retóricas e tecnológicas já antes experimentadas nas formas pré –cinematográficas e no cinema dos primeiros tempos,ou seja, no cinema anterior à hegemonia do modelo narrativo que se impôs a partir de Griffith. E de fato, logo pude ver esse ponto de vista defendido por outros autores – Bart Testa (1992), Miriam Hansen (19933, PP. 1972 – 210) e Flávia Cesarino (1995) -, que vislumbram também traços de continuidade ou de coincidência, malgrado a diversidade dos contextos históricos, entre as formas pré e pós-cinematográficas (MACHADO, 2008, p. 9).

Pensando nessas formas que perpassam pelas origens da construção da linguagem cinematográfica e que ecoam numa hibridização das novas tecnologias digitais ditas por Machado, como vídeo, por exemplo, é de nosso interesse discorrer sobre as técnicas que antecedem e se misturam ao fenômeno do vídeo no cinema.

Percebendo uma grande heterogeneidade entre as formas pré e pós-cinematográficas, Arlindo Machado escreve um livro em 2008 e coloca como título *Pré-Cinemas & Pós-Cinemas*. Se apropria deste nome, que já havia sido usado por Amir Labaki e Lucas Bambozzi[5], para, didaticamente, discorrer sobre essas formas que atravessaram a linha do tempo. A título organizacional, utilizaremos os mesmos termos utilizados por Arlindo Machado para dar continuidade a nossa pesquisa que visa a questão da utilização das técnicas da inserção do vídeo na película fílmica.

## 2.1 PRÉ-CINEMAS

A história de construção do que hoje chamamos de cinema é uma mescla que atravessa várias áreas de conhecimento e interesse. Tal arte começou a despertar a curiosidade de estudiosos e pessoas que, de alguma forma, poderiam tirar algum proveito comercial. Para Arlindo Machado (2008, p. 15), a "história *técnica* do cinema, ou seja, a história de sua produtividade industrial, pouco tem a oferecer a uma compreensão ampla do nascimento e do desenvolvimento do cinema. Segundo Machado (2008), Etienne–Jules Marey, Fisiologista

[5] Respectivamente diretor e responsável pelo setor de vídeo do Museu de Imagem e de Som de São Paulo que tinham planos de fazer uma exposição em comemoração aos cem anos oficiais do cinema em 1995. Os dois pretendiam realizar uma grande exposição no museu sobre as formas que antecederam Lumière e o cinema atual. Por razões políticas a exposição não aconteceu.

francês que estudava os movimentos dos animais, inventor do cronofotógrafo e do fuzil fotográfico[6], foi um dos estudiosos que nunca chegou a entender que importância teria a "síntese do movimento por meio do aparelho projetor" (2008, p.15). Para entender os movimentos dos animais, Marey decompunha estes movimentos e congelava-os numa sequência de registros para que fossem estudados mais detalhadamente. O fato de depois ter que recompor estes movimentos através de uma tela de projeção parecia-lhe uma ideia boba, pois para ele era muito mais fácil observar estes movimentos olhando diretamente para os animais. Mais tarde, o estudioso acrescenta um dispositivo de projeção ao seu fuzil fotográfico para apenas perceber e comparar o movimento contínuo com a sua análise congelada. Apesar de Marey não entender o que as imagens em movimento numa tela teriam a dizer, o método utilizado em seus estudos recaíram nos conceitos modernos em relação à computação gráfica:

> O método de Marley para abstrair o movimento do seu suporte material e convertê-lo numa pura trama de relações revela-se hoje absolutamente moderno e é largamente utilizado em computação gráfica para emitir, por exemplo, analisar os movimentos mais finos de um bailarino e revelar qualquer desvio, por menor que seja, da coreografia dos gestos (MACHADO, 2008, p.17).

Assim como Marey, Albert Londe, afirmou também que de nada servia o cinematógrafo[7]. Para ele, este não tinha valor científico "Porque a representação cinematográfica coloca o observador na mesma situação que diante do modelo', mas ressalva que, se fosse utilizado numa perspectiva não naturalista, como acontece na *câmera lenta* ou *acelerada*, a coisa se tornava diferente" (2008, p. 17).

Estudiosos como estes só se preocuparam em apenas uma parte do processo cinematográfico. Para eles, só interessava a análise ou decomposição dos movimentos congelados. Marey e Londe não despertaram para uma análise científica do que estava "dentro da tela" e da sala escura. Muito menos atentaram para a *impressão de realidade* que atingia o espectador. Os reais contribuintes para as ideias do que foi batizado de cinematógrafo, foram, na verdade, pessoas curiosas, ilusionistas, fotógrafos profissionais e pessoas que tinham interesse pela pintura.

Percorrendo a obra de Machado (2008), percebemos que, ao tratamos das formas pré-cinematográficas, é imprescindível discorrer sobre a obra de Méliès e sua contribuição no que

---

[6] Aparelhos que tinham como função única analisar o movimento, decompô-lo a um diagrama estrutural (Machado, 2008, p. 16).

[7] Nome dado ao aparelho inventado pelos irmãos Lumière. 2. Segundo Bresson, concepção de cinema, definida a partir da sua oposição ao teatro (AUMONT, 2011, p. 77 -78).

diz respeito à construção da linguagem cinematográfica e ao seu desaguamento nas novas técnicas do cinema digital.

A versatilidade de Méliès foi percebida desde que ele trabalhava nas fábricas de sua família. Sua habilidade em trabalhar com a parte mecânica das máquinas e sua capacidade de desenvolver designs modernos para os sapatos que eram fabricados por ele chamavam a atenção. As habilidades de Méliès não pararam por aí, ele se interessou pela poesia e pela pintura, o que fez com que ele pensasse em ser artista plástico. Mas, ao deparar-se com o universo da fotografia e suas técnicas, Méliès deixou de lado a ideia.

Não se contentando apenas com o universo da fotografia, Méliès enveredou por outros campos artísticos como o teatro e o teatro de mágica, no qual desenvolveu suas técnicas de ilusionismo para chamar a atenção dos espectadores. Depois desse caminho de curiosidade e de paixão por essas diferentes áreas, Méliès encontrou um porto seguro para desenvolver todas as suas habilidades. Logo após assistir ao filme *A chegada do trem na estação de Ciotat* em 1895, Méliès percebeu que seria no cinema que ele conseguiria desenvolver suas habilidades já citadas e passear pelas diferentes áreas de seu interesse.

Em *Um Homme de Têtes* (1898), um curta de menos de um minuto dirigido e escrito por Georges Méliès, que também atua no filme, podemos perceber que o cinema já anunciava o seu encontro com técnicas que seriam rodas motoras para as novas linguagens que estão inseridas no cinema atual.

Observemos a imagem 1:

**Imagem 1**

Esta uma imagem é captada do filme *Um Homme de Têtes*. Observamos Méliès no centro da tela sem sua cabeça e suas cabeças duplicadas na mesa do lado esquerdo da imagem. Segundo Machado (2008, p.10), neste curta, Méliès mistura seu conhecimento de ilusionismo com técnicas de fotografia, efeitos de som e "inserções de imagens no quadro, a permanente metamorfose de figuras e toda iconografia híbrida e múltipla" para impressionar o espectador. As técnicas de fotografia ditas por Machado darão início à técnica que chamamos de *stop motion*. A técnica consiste em fotografar objetos de maneira isolada, quadro a quadro, ou seja, fotograma por fotograma. Feito isso e graças à persistência retiniana temos a impressão de que os objetos filmados estão em movimento. Ao observarmos a imagem 1, imaginamos como seria para um público da época lidar com essas "imagens ilusórias". A sensação de fuga do real tomava conta do espectador. Essa técnica inaugurada por Méliès foi usada e aprimorada por vários diretores consagrados do cinema. Segundo Siriaco (2009, p. 3):

> Esta técnica foi utilizada na saga *Star Wars*, do diretor estadunidense George Lucas e revolucionou o cinema com suas habilidades de efeitos especiais usando o Stop Motion. Outro que chamou (e ainda chama) atenção para o uso desta técnica é o também estadunidense Tim Burton. Em 1982, Burton criou *Vincent*, um curta-metragem de terror para crianças todo em Stop Motion. Em 2005 o diretor repete a dose, agora em um longa, com *A Noiva Cadáver*. O aclamado filme *A Fuga das Galinhas* (Grã Bretanha, 2000), dirigido por Nick Park e Peter Lord e *O Estranho Mundo de Jack* (EUA, 1993) de Henry Selick também são bons exemplos de sucesso desta técnica.

A técnica de *Stop Motion* é apenas uma das grandes contribuições de Méliès para o cinema atual. Em *O mundo mágico de Méliès* (1997), documentário dirigido por Jacques Many, observamos que em 1897, Méliès constrói um estúdio que é uma mescla de um grande laboratório de fotografia e um palco de teatro. É a partir da construção deste estúdio que o diretor desenvolverá mais ainda suas técnicas, aprimorando suas filmagens e a produção de efeitos especiais fazendo com que, a partir daí, as cenas em seus filmes tivessem mais dinamismo.

Segundo Valente (2005), um dos recursos teatrais mais usados por Méliès em seus filmes era as diversas técnicas de maquiagem. Devido ao fato do ator participava de todos os seus filmes em diferentes papéis ao mesmo tempo, ele precisava ficar irreconhecível. Em *Le Roi du Maquillage* **(**1904), essa prática é vista pelo público, que assiste os momentos de transformações de Méliès no próprio filme.

Sobre a inclusão de elementos do teatro no cinema, Furtado discorre:

> A incorporação da matriz teatral desconcerta o comprometimento do cinema com a imitação do real, na medida em que introduz no filme a ostentação, o simulacro e o artifício da representação dramática. Seja no registro documentário do fugidio e do transitório, seja através da mostragem das ferramentas e das estratégias da ilusão cênica, o filme primitivo transtorna o projeto naturalista pela exposição pública dos paradoxos da representação. Quando "a fantasmagoria foi extraída da natureza"[8], definha o gosto pelo Verdadeiro e podemos habitar os "paraísos artificiais". Quando o cálculo do artifício e das monstruosidades enseja a negação do efeito de realidade, podemos exercitar a rainha das faculdades - a imaginação - contra o credo realista-naturalista. Quando o cinema se afirma como arte, não o faz sem incorporar os paradoxos da modernidade (1999, p.2).

A partir das palavras de Furtado, dizemos que a inserção de elementos do teatro no cinema desde suas origens com Méliès reitera a visão das novas tecnologias observadas por Machado (2008). Se o teatro tem como uma de suas características o caráter da representação, ou seja, o desprendimento do real, o cinema se alimentará disso para que o real não seja uma recorrência obrigatória na sua composição.

Se por um lado Marey buscava através do seu cronofotógrafo resultados que confirmassem em detalhes como se processavam os movimentos dos animais, Méliès alcançou, desprendo-se do real, elementos, que hoje compõem a própria linguagem cinematográfica. O próprio Méliès afirma: “Mesclando todo tipo de técnica eu podia tornar visível o sobrenatural, o imaginário e compor quadros que desnorteassem o espectador mais perspicaz” (MÉLIÈS apud VALENTE, 2005, p. 2).

A linguagem cinematográfica foi sendo construída, também, a partir desse conceito de desprendimento da realidade. Discorrendo sobre arte e cinema, Anatol Rosenfeld (2002) explica que o fenômeno da arte se apresenta em três momentos característicos:

> 1. a arte faculta ao artista a possibilidade de exprimir-se através dela; cristalizada em determinada obra de arte, ela obedece ou corresponde a certas regras, embora muito gerais e de difícil definição; 3. a obra de arte se comunica, isto é, apela aos sentimentos, ao intelecto e à imaginação de um círculo maior ou menor de contemporâneos ou pósteros, ou seja, é capaz de produzir um efeito especificamente estético. A essas três características corresponde o exame da criação artística, da obra de arte como coisa dada, e do efeito estético sobre o consumidor (p. 201).

[8] BAUDELAIRE (1995) apud FURTADO (2009).

Dialogando com Rosenfeld, dizemos que esses três momentos artísticos aparecem no cinema desde o que Machado apontou como *pré-cinemas*. A expressão do artista, a difícil definição que a palavra carrega e o efeito estético que a arte produz serão sinônimos da "incompreensão" que o conceito de cinema carrega. Mais que isso, essa "incompreensão" que foi apontada por Jean-Claude Bernardet (2004) será também elemento que vai compor todo o hibridismo que percorre o cinema desde as produções de Méliès até as inovadoras produções do cinema atual.

Se "a arte faculta ao artista a possibilidade de exprimir-se através dela", relembremos as primeiras tentativas de expressão de arte relativas ao cinema. Como já citamos em nosso estudo, Platão, em *Alegoria da Caverna*, narra o diálogo entre Glauco e Socrátes que discutem sobre a condição da humanidade. Neste diálogo, os filósofos refletem sobre o mundo, senso comum e os caminhos que devem ser seguidos pelo homem para que este desfrute do conhecimento. Segundo Machado (2008) e Martin (2003), esse mito da caverna é, na verdade, um vislumbre, uma antecipação do que seria a sala de projeção cinematográfica hoje. A caverna escura seria um lugar onde nossos ancestrais faziam e "assistiam" cinema. Sócrates pede para que Glauco imagine uma caverna subterrânea, onde alguns seres humanos estão aprisionados de uma maneira que não possam se mexer e que apenas possam olhar apenas para frente. A partir daí, Platão nos descreve como a caverna é iluminada e o que acontece em seu interior[9]. Se fizermos uma ponte entre esta descrição da caverna e o cinema, perceberemos que estes homens imóveis fazem referência a nós espectadores. A fogueira que ilumina a caverna antecipa a iluminação do projetor da sala de cinema. A mureta, ou o palco de marionetes dita por Platão, é uma referência de onde a tela de projeção de localiza. As

[9] Imaginemos uma caverna subterrânea onde, desde a infância, geração após geração, seres humanos estão aprisionados. Suas pernas e seus pescoços estão algemados de tal modo que são forçados a permanecer sempre no mesmo lugar e a olhar apenas para a frente, não podendo girar a cabeça nem para trás nem para os lados. A entrada da caverna permite que alguma luz exterior ali penetre, de modo que se possa, na semi-obscuridade, enxergar o que se passa no interior. A luz que ali entra provém de uma imensa e alta fogueira externa. Entre ela e os prisioneiros - no exterior, portanto - há um caminho ascendente ao longo do qual foi erguida uma mureta, como se fosse a parte fronteira de um palco de marionetes. Ao longo dessa mureta-palco, homens transportam estatuetas de todo tipo, com figuras de seres humanos, animais e todas as coisas. Por causa da luz da fogueira e da posição ocupada por ela, os prisioneiros enxergam na parede do fundo da caverna as sombras das estatuetas transportadas, mas sem poderem ver as próprias estatuetas, nem os homens que as transportam. Como jamais viram outra coisa, os prisioneiros imaginam que as sombras vistas são as próprias coisas. Ou seja, não podem saber que são sombras, nem podem saber que são imagens (estatuetas de coisas), nem que há outros seres humanos reais fora da caverna. Também não podem saber que enxergam porque há a fogueira e a luz no exterior e imaginam que toda a luminosidade possível é a que reina na caverna (PLATÃO, 1956, p. 287- 288).

sombras das estatuetas que reproduzem as sombras reais vistas pelos homens acorrentados dizem respeito à imagem que temos acesso e é reproduzida na tela. Sobre isso, Machado (2008) discorre: "A caverna de Platão, basicamente uma sala de projeção, situa-se nesse lugar fronteiriço, nessa zona limítrofe que separa a aparência da essência, o sensível do inteligível, a imagem da ideia, o simulacro do modelo" (pag. 30).

Essa visão da caverna descrita por Machado busca reiterar o próprio diálogo entre Glauco e Sócrates sobre a condição humana, sobre a questão *razão versus emoção*. Na caverna, rodeados de sombras que causam estranhezas, é estar sob risco de perder a noção de realidade e deixar-se levar pelo impalpável e ilusório.

Toda essa ilusão sentida pelo espectador é também remetida à sensação que temos quando estamos sonhando. Para o diretor sueco Ingmar Bergman "filmes são como sonhos, filmes são como música. Nenhuma arte passa pela nossa consciência da maneira como um filme passa, vai diretamente para os nossos sentimentos, para o fundo escuro das salas de nossas almas[10]". Quando percebemos um filme, dizemos que estamos entrando num campo de alucinação de sonho e este é para Freud é uma "psicose alucinatória do desejo" (FREUD 1972ª, p. 137 apud MACHADO, 2008, p. 46).

Mesmo que comparemos a sensação de assistirmos a um filme a estarmos sonhando, Christian Metz (1977) afirma que a situação onírica é diferente da fílmica. "o espectador permanece sempre consciente de que está numa sala de projeção, ao passo que o sonhador em geral só percebe que estava sonhando quando acorda" (MACHADO, 2008, p.51).

Ao mesmo tempo em que temos a sensação de estarmos sonhando ao assistir à película fílmica, temos também a sensação de estarmos vivendo algo real. Quando em sua *alegoria da caverna,* Platão (1956) afirmou que "como jamais viram outra coisa, os prisioneiros imaginam que as sombras vistas são as próprias coisas", remetemo-nos à vivência particular que o espectador tem diante da tela e à ilusão de realidade.

A partir do momento que alguns teóricos tentaram definir e delimitar os elementos que constroem a linguagem cinematográfica, percebeu-se que os espectadores tinham sensações diversas ao assistirem a um filme.

Por muitas vezes, não entendemos o porquê de um filme nos perturbar, de nos fazer rir ou chorar, ou até mesmo de nos incomodar tanto a ponto de deixarmos uma sala de cinema.

[10] Film as dream, film as music. No art passes our conscience in the way film does, and goes directly to our feelings, deep down into the dark rooms of our souls. Disponível em: http://www.imdb.com/name/nm0000005/bio [Tradução nossa].

Isso nos acontece devido à impressão que temos de estar diante de uma realidade que se mostra durante o período de projeção de um filme.

Vernet (2009) afirma que essas impressões de realidade, que se destacavam no momento em que os filmes eram assistidos, caracterizavam o cinema entre os seus modos de representação. O teórico destaca o pavor sentido pela plateia durante a exibição do filme *A chegada do trem na estação de Ciotat*, dos irmãos Lumière, em 1895. Essa sensação de pavor tornou-se tema de debate para tentar definir o que seria o cinema em oposição a outras artes, como também para definir e esclarecer os fundamentos técnicos e psicológicos do que seriam essas impressões causadas no espectador diante de um filme.

Vernet (2009, p. 148-149) nos explica como se dá essa impressão de realidade no espectador:

> A impressão de realidade sentida pelo espectador quando da visão de um filme deve-se, em primeiro lugar, à *riqueza perceptiva* dos materiais fílmicos, da imagem e do som. No que se refere à imagem cinematográfica, essa "riqueza" deve-se ao mesmo tempo à grande definição da imagem, fotográfica (sabe-se que uma foto é mais "sutil", mais rica em informações que uma imagem de televisão), que apresenta ao espectador efígies de objetos com um luxo de detalhes e a restituição do movimento, que proporciona a essas efígies uma densidade, um volume que elas não têm na foto fixa: todos já tiveram a experiência desse achatamento da imagem, desse esmagamento da profundidade, quando se congela a imagem durante a projeção de um filme.

A impressão de realidade chega através das imagens em movimento despertando diferentes sensações no espectador. O movimento que ocorre diante das telas tem, portanto, importância na impressão de realidade sentida por quem assiste. Esse movimento, segundo Vernet (2009, p. 149), acontece através de uma regulagem tecnológica do aparelho cinematográfico, que permite que certo número de fotogramas[11] desfile diante de nosso olhos em um segundo (18, no tempo do cinema mudo, 24 no cinema sonoro), permitindo o desencadeamentos de certos fenômenos psicológicos, propiciam a sensação de movimento contínuo.

[11]Imagem unitária do filme, tal como foi registrada na película; de uma forma geral e desde a standardização do cinema sonoro, existem 24 fotogramas por cada segundo de filme. Cada fotograma é uma fotografia, tirada a uma velocidade relativamente lenta, corresponde ao tempo de exposição da película a cada paragem do seu avanço pela câmera (cerca 1/50 segundo); assim, os movimentos rápidos traduzem-se por fundidos. (AUMONT, 2011, p. 176)

A imagem cinematográfica apresenta-se como a forma de representação que mais se aproxima da nossa realidade, pois, segundo Vernet, a movimentação dos fotogramas imita o mesmo movimento que vemos no mundo, através do efeito *fi*[12]:

> O efeito *fi* está na primeira categoria desses fenômenos: quando *spots* luminosos, espaçados, uns em relação aos outros, são ligados sucessiva, mas alternadamente, "*vê-se"* um trajeto luminoso contínuo e não uma sucessão de pontos espaçados – é "o *fenômeno do movimento aparente"*. O espectador estabeleceu mentalmente uma continuidade e um movimento onde só havia de fato descontinuidade e fixidez: é o que acontece no cinema entre dois fotogramas fixos, onde o espectador preenche a distância existente entre as duas atitudes de um personagem fixadas pelas duas imagens sucessivas (VERNET, 2009, p.149).

Imagens em movimento através do efeito *fi* é a primeira coisa que Vernet, nos chama em relação à impressão da realidade no cinema. Mas as razões não param por aí, o autor chama atenção para vários pontos que são oportunos pontuarmos aqui:

- Presença simultânea da imagem e do som: tão quanto a imagem, o som desenpenhará um papel importantíssimo para percepção típica do espectador, pois a "impressão sonora é muito mais forte quando a reprodução sonora tem a mesma "fidelidade fenomenal" que o movimento" (VERNET, 2009, p.150);
- Coerência do universo diegético[13] construído pela ficção: Refere-se ao mundo "real" que é criado pela narrativa e discorre aos olhos do espectador. Vernet afirma que o "O universo diegético adquire consistência de um mundo possível, em que a construção, o artifício e o arbitrário são apagados em benefício de uma naturalidade aparente". Dizemos que os fatos ficcionais, por mais irreais que sejam na lógica humana, são mostrados de maneira espontânea a ponto de se tornarem reais aos olhos do espectador;

[12] Não se deve confundir o efeito *fi* com a persistência retiniana. O primeiro deve-se ao preenchimento mental de uma distância real, enquanto a segunda deve-se à inércia relativa das células da retina que conservam, durante curto espaço de tempo, vestígios de uma impressão luminosa (como é o caso quando se fecha os olhos depois de ter olhado fixamente para um objeto fortemente iluminado ou quando se agita com vivacidade no escuro um cigarro acesso e se "vê" um arabesco luminoso). A persistência retiniana praticamente não desempenha qualquer papel na percepção cinematográfica, contrariamente ao que muitas vezes se afirmou (VERNET, 2009, p.149).

[13] Refere-se à palavra diegese. Esta diz respeito à dimensão ficcional de uma narrativa, a sua realidade narratológica. Diz respeito ao universo de ficção que o filme nos apresenta.

- O sistema de representação icônica (imagética) e o dispositivo cênico próprio do cinema: a impressão de realidade é ligada a como as imagens são dispostas da tela diante do espectador;
- Fenômenos de identificação primária e secundária: A identificação primária diz respeito à identificação do espectador com o seu próprio olhar e a secundária diz respeito à impressão primordial com o fato narrativo em si, "independentemente da forma e do material de expressão que uma narrativa pode adquirir", segundo Vernet (2009). Estes tipos de identificações causam no leitor a sensação de que ele pertence àquele espaço fílmico.

Notamos que há vários fatores ligados à impressão da realidade no cinema. São várias as razões que levam o espectador a se deparar, perceber e sentir que aquela realidade que está diante dos seus olhos é, na verdade, uma projeção próxima da sua própria realidade.

Metz (2010) afirma que, antes de qualquer coisa, o cinema é um *fato,* e por isso causa discussões problemáticas para a psicologia da percepção e do conhecimento, para a estética teórica, para a sociologia dos públicos e para a semiologia geral:

> Vemos a todo momento o fato fílmico ser considerado, na sua realidade mais geral, como coisa natural e óbvia: e no entanto ainda há muita coisa por dizer a respeito...; é do e*spanto diante do cinema, como diz Edgar* Morin, que nasceram algumas obras das mais ricas dentre as consagradas à sétima arte (pag.16).

O autor ainda acrescenta que "de todos esses problemas de teoria do filme, um dos mais importantes é o da impressão da realidade vivida pelo espectador diante do filme", como pudemos perceber durante a nossa discussão.

A busca de entendimento acerca dessas sensações de realidade causadas no espectador foi apenas a ponta do *iceberg* para se começar a pensar no cinema como uma arte que envolvia diferentes técnicas e que com o tempo iam se desenvolvendo a partir da curiosidade humana.

## 2.2 IMAGEM

Notamos que a partir da experiência de alguns estudiosos e admiradores da arte cinematográfica, o cinema veio passando por modificações através do tempo e do hibridismo que o envolve até hoje. Assim podemos dizer que a imagem, elemento essencial dessa arte, também foi se modificando.

Antes de discorrermos sobre como a imagem veio sendo modificada com o tempo, é oportuno, para este momento da nossa discussão, entendermos o conceito de imagem e como ele se apresenta em sua relação com o cinema.

Imagem, palavra que a princípio parece simples de ser definida. Poderíamos apenas dizer, como leigos, que imagem é apenas aquilo que se vê e nada mais. Quando vamos além desse pensamento, tentamos entender o que determinada imagem significa ou o que ela representa.

"Toda imagem é um mundo, um retrato cujo modelo apareceu em uma visão sublime, banhada de luz, facultada por uma voz interior, posta a nu por um dedo celestial que o aponta, no passado de uma vida inteira, para as próprias fontes de expressão." É através das palavras de Honoré de Balzac (apud MANGUEL, 2001, pág. 29) que começamos a tratar aqui do conceito de *imagem*. Percebemos através das palavras do escritor francês que esta palavra carrega em si um conceito relativo às inúmeras possibilidades de expressão, a um "mundo" de significações o qual perpassa pelas imagens (ou poderíamos dizer que seriam as imagens que perpassam pelo mundo?). A *imagem* é "posta a nu", é o olhar de quem a observa que a faculta, que lhe entrega significações, buscando sentido no que é sentido.

Para Neiva (2006) a imagem é "basicamente uma síntese que oferece traços, cores e outros elementos visuais em simultaneidade", e é a partir dessa síntese que começamos a explorá-la com o intuito de alcançar um nível de compreensão através desta síntese.

Para Manguel (2001) as imagens têm a capacidade de nos informar. Ele nos afirma, através do pensamento aristotélico[14], que todo processo de pensamento requer imagens e que a nossa existência acontece através de um rolo destas:

> [...] para aqueles que podem ver, a existência se passa num rolo de imagens que se desdobra continuamente, imagens capturadas pela visão e realçadas

[14] "Ora, no que concerne à alma pensante, as imagens tomam o lugar das percepções diretas; e, quando a alma afirma ou nega que essas imagens são boas ou más, ela igualmente as evita ou as persegue. Portanto a alma nunca pensa sem uma imagem mental" (Aristóteles apud Manguel 2001, p.21).

> ou moderadas pelos outros sentidos, imagens cujo significado (ou suposição de significado) varia constantemente, configurando uma linguagem feita de imagens traduzidas em palavras e de palavras traduzidas em imagens, por meio das quais tentamos abarcar e compreender nossa existência. As imagens que formam nosso mundo são símbolos, sinais, mensagens e alegorias. Ou talvez sejam apenas presenças vazias que completamos com o nosso desejo, experiência, questionamento e remorso. Qualquer que seja o caso, as imagens , assim como as palavras, são a matéria de que somos feitos (MANGUEL, 2001, p.21).

Através do pensamento de Alberto Manguel dizemos que, a partir da capacidade que temos de perceber uma imagem somada à interferência de outros sentidos, adentramo-nos no perceptível e formulamos pontos de vista que irão denunciar nossa visão e percepção de mundo.

Sabemos que a imagem é uma porta aberta para um mundo de impressões que nos rodeia, mas se faz necessário aqui entender como essas impressões de mundo nos chegam, trazendo-nos sensações capazes de alterar a nossa percepção.

Pensando nestas capacidades que a imagem possui, Lúcia Santaella e Winfried *Nöth* nos explicam que o mundo das imagens é dividido em dois domínios:

> O primeiro é o domínio das imagens como representações visuais: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo, infográficas pertencem a esse domínio. Imagens, nesse sentido, são objetos materiais, signos que representam o nosso ambiente visual O segundo é o domínio imaterial das imagens na nossa mente. Neste domínio as imagens aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como representações mentais (SANTAELLA & NÖTH, 2009, p.15).

Em relação a este primeiro domínio, notamos que a imagem é aquilo que de imediato nos chega a partir da capacidade que nós temos da visão. São imagens materiais que através de signos fazem parte do nosso campo visual, ou seja, fotografias, pinturas, a cor da parede da nossa casa, etc.

Para entendermos este segundo domínio descrito por Santaella e Nöth, basta lembrar da sensação que temos ao ouvir uma simples história contada por alguém. Se alguém nos conta uma história sobre uma pessoa a qual se perdeu numa floresta e foi perseguida por um animal selvagem, à medida que essa pessoa nos conta o fato e começa descrever a floresta (se era dia ou noite, se chovia ou não) ou o animal (se era de porte grande ou pequeno), de imediato e simultaneamente, a nossa mente começa a construir, através de signos, imagens as

quais nos proporcionam entender o que aconteceu com a pessoa que estava perdida na floresta. Manguel diz ainda que "a imagem dá origem a história, que, por vez dá origem a uma imagem (MANGUEL, 2001, p. 24)". Ou seja, as imagens são representadas na nossa mente de um modo que a nossa imaginação as concretize de maneira imaterial.

É importante dizer que estes domínios da imagem não existem separadamente. Decerto, não há como produzir uma imagem material que não tenha origem em uma imagem imaterial, "ambos os domínios da imagem não existem separados, pois então inextricavelmente ligados na sua gênese" (SANTAELLA & NÖTH, 2009, p.15). Apesar de o cinema trabalhar intrinsecamente com o primeiro domínio da imagem, percebemos que o segundo domínio não escapa das relações que o espectador tem com as [suas] imagens mentais e as diferentes sensações que ele sente.

A partir das discussões feitas, percebemos que a imagem é uma porta para um mundo de impressões que nos cercam. Seja ela mental ou material, percebemos que tê-la como objeto de estudo é também codificar e entender o que está além do nosso sentido da visão.

Para entender esse mundo que vai além do que o nosso campo visual pode alcançar, faz-se necessário entender primeiramente como recebemos e expressamos primeiramente o que está a nossa vista.

Sobre este assunto, Donis A. Dondis, em seu estudo *Anatomia da mensagem visual*, afirma que:

> Expressamos e recebemos mensagens visuais em três níveis: o *representacional* – aquilo que vemos e identificamos com base no meio ambiente e na experiência; o *abstrato* – a qualidade cinestésica de um fato visual reduzido a seus componentes visuais básicos e elementares, enfatizando os meios mais diretos, emocionais e mesmo primitivos da criação de mensagens, e o *simbólico* – o vasto universo de sistemas de símbolos codificados que o homem criou arbitrariamente e ao qual atribuiu significados (DONDIS, 2003, p. 85).

Ou seja, diante desses três níveis, os quais expressamos e recebemos as mensagens visuais, afirmamos que essas mensagens contidas nas imagens podem nos causar impressões ou até mesmo trazer perturbações. Isto acontece porque é a partir do que vemos, percebemos e conhecemos através da nossa experiência de vida e da visão de mundo que nos é dada, formamos as nossas representações baseadas nessas sensações que a imagem nos traz.

Após apresentarmos o conceito de *imagem*, é pertinente lembrarmo-nos das palavras de Parente (2001) sobre imagem e a "linguagem" que a rodeia.

> É a linguagem que faz da imagem um objeto, e do olho um sujeito – geometrização abstrata, espaços de interioridade, clichês. É a linguagem (o inteligível) que faz da imagem, de Platão a Hegel, um geometral, objeto ideal, templo protegido de toda impureza, de toda multiplicidade, de toda indicernibilidade. [...] Se a imagem se torna um objeto, é para melhor falar a linguagem que lhe impõe (p. 29).

Temos uma tendência a querer julgar e analisar o que vemos. Assim, ocorre com a imagem, tratamo-la como um objeto, como "um espaço exterior a ser descrito" para que a linguagem possa traduzir o que é "real".

## 2.3 VÍDEO E [PÓS]-CINEMA[S]

Retomando o termo usado por Arlindo Machado (2008), *pós-cinemas*, é de nosso interesse discorremos sobre como o *vídeo* se encaixa neste "momento [a]temporal estabelecido" e como podemos estabelecer um diálogo entre ele e o cinema. Segundo Ivana Bentes:

> O diálogo com o vídeo foi um momento decisivo, de embate, "crise", reação e deriva no campo do cinema. Transformações, virtualização e desterritorialização das imagens que culminaram na constituição de um novo campo: o do audiovisual. De um lado, o cinema sonhou o vídeo e "antecipou" alguns de seus procedimentos, "informando" a nova linguagem (as vanguardas históricas, o cinema experimental, a história do documentário), de outro, a potência do vídeo trouxe novas técnicas e procedimentos, desconfigurando o cinema e sendo incorporado por ele, trazendo fôlego à grande indústria cinematográfica e ao cinema contemporâneo (2003, p.113).

Percebemos que essa mistura entre esses dois elementos culminará em algo que caracterizará não só um "novo" cinema, mas também abrirá portas para o desenvolver de um novo campo a ser explorado, o novo estar audiovisual. É a partir deste momento que começaremos a questionar como o cinema está se apresentando e como se dá essa "desconfiguração". O cinema, com a inserção do vídeo, abarcará novas técnicas como também atender as necessidades da indústria cinematográfica. O diálogo que temos então entre o vídeo e cinema perpassa pelas potencialidades estéticas que cada um apresenta e como estas se fundem diante de uma necessidade. Esta passará por um campo que ultrapassará as

formas estéticas, atingindo então o meio socioeconômico e cultural. Ivana Bentes (2003) afirma que "hoje, a percepção da hibridação entre os meios é dominante, assim como sua dupla potencialização. É essa linha de continuidade que nos interessa. O vídeo aparecendo como potencializador do cinema e vice-versa" (p. 115).

Para discorrer sobre o vídeo, imagem eletrônica, faz-se necessário adentrar em dois conceitos explicados por Machado (2008). O primeiro é o conceito de *anamorfose* dado por Baltrusaitis. O conceito foi aparentemente introduzido no século XVII, mas já havia sendo usado desde o século anterior. O conceito estava ligado ao fato de relativizar, modificar de maneira "radical", as canonizadas perspectivas geométricas que foram introduzidas na época do Renascentismo:

> Basicamente, as técnicas clássicas de anamorfose consistem num deslocamento do ponto de vista a partir do qual uma imagem é visualizada, sem eliminar, entretanto, a posição anterior, decorrendo daí um desarranjo das relações perspectivas originais [...] Com a generalização do termo, o conceito passa a abranger também toda e qualquer distorção do modelo "realista" (leia-se "renascentista") de representação figurativa, tais como as deformações resultantes da reflexão de uma imagem numa superfície distinta (por exemplo: a reflexão de uma imagem plana num espelho convexo) (MACHADO, 2008, p. 58).

Para tratar das imagens eletrônicas, Machado utiliza-se de um tipo de anamorfose que não foi considerada por Baltrusaitis, a *cronotópica*[15], e este será o segundo conceito para o qual chamamos a atenção. Esse tipo de anamorfose tem essa denominação por dizer respeito às "deformações" causadas pelo *tempo* numa imagem e nos interessa por contemplar uma abordagem estética da imagem. O tempo será o agente transformador/deformador de um ponto de vista previamente estabelecido em relação a uma imagem, causando assim um "novo" ponto de vista sem que haja um desligamento da imagem original.

Para tratarmos das inscrições do tempo na imagem e chegarmos às imagens eletrônica/digitais na película cinematográfica, é preciso compreender que o conceito adotado em nosso trabalho é o mesmo escolhido por Arlindo Machado (2008). Percebemos o *tempo* como um conceito não encarado como um efeito de percepção [efeito *fi*], mas sim, como uma *dimensão* da imagem; como um tipo específico de "distorção" a qual pode ser abordada teoricamente. Para engendrar nesse campo é preciso nos desprender, neste momento, das

[15] "O termo *cronotopo* deriva da teoria de Mikhail Bakhtin (1981, p. 84ss), no contexto da análise literária, e foi por sua vez inspirado na ideia expressa pelo físico Albert Einstein de uma indissolubilidade das categorias do tempo e do espaço" (MACHADO, 2008, p. 59).

experiências relativas ao cinema que vimos até então. Para Machado (2008), há um paradoxo nessa ideia de desprendimento pelo fato de tratarmos das imagens dos movimentos e do tempo, o que nos faz necessariamente recair sobre a *representação cinematográfica* em si.

Encarando o cinema como um sistema técnico relacionado com o tempo, ou seja, com a velocidade dos fatos, não percebemos que há outros recursos que podem dar conta dessas relações. Pensando por essa vertente, se consideramos a imagem como um elemento que ocupa um espaço, que varia em sua dimensionalidade, através de formas e cores, teremos aí o tempo como uma força geradora de anamorfose "liquefazendo os corpos pra derramá-los num outro *topos*, num *crono-topos*, portanto num espaço-tempo (MACHADO, 2008, p. 60). A partir do momento que o tempo é materializado no espaço, ele se apresenta então como algo que é resultado de uma *superposição*, "onde os momentos sucessivos se tornam co-presentes em uma única percepção, que faz desses momentos sucessivos uma paisagem de acontecimentos (VIRÍLIO apud MACHADO, 2008, p. 60).

A partir desta ideia de tempo e observando a imagem através da anamorfose cronotópica, encararemos a imagem como sendo esse elemento de ocupação de espaço, e o tempo como um produtor de incansáveis *anamorfias* "disformes" que mergulham num poço de significações. Analisando a imagem dessa forma, teremos um conceito de imagem que é pertinente para o decorrer da nossa pesquisa.

Um dos estudiosos que se detém às pesquisas acerca da imagem e do cinema de maneira geral é o filósofo Gilles Deleuze. Este classifica as imagens de duas maneiras: *imagem-movimento* e *imagem-tempo*. Deleuze (2005) acredita que estes dois tipos de imagens tenham uma relação intrínseca - embora diferenciada - com o tempo. Segundo Machado (2009):

> O que distingue, portanto, fundamentalmente os dois tipos de imagem é sua relação com o tempo: enquanto a imagem movimento dá uma representação indireta do tempo, isto é, mostra o tempo através do movimento, representa o curso empírico do tempo, a imagem-tempo apresenta o tempo diretamente, dá uma apresentação direta do tempo, uma apresentação do tempo puro, livre do movimento (p. 248).

Além da separação que Deleuze faz sobre esses dois tipos de imagens, entenderemos com o decorrer das leituras do filósofo que a imagem- movimento e a imagem tempo dizem respeito respectivamente aos tipos de imagens que estão presentes nas narrativas cinematográficas clássicas e nas narrativas modernas. Discorreremos de maneira mais profunda sobre as "imagens deleuzeanas" no segundo momento de nossa pesquisa, visto que a

visão de Deleuze acerca das imagens é primordial para chegarmos ao terceiro momento da pesquisa que diz respeito à análise.

Depois dos conceitos de *anamorfia* e *cronotopia*, daremos início às discussões sobre vídeo, sua linguagem e sua relação com o cinema. Há décadas que existe uma busca de uma estética do vídeo e de uma organização para a sua linguagem.

Durante muito tempo, o termo *vídeo* esteve ligado a outros tipos de tecnologias ou era visto como apenas um veículo do cinema. Trazendo da televisão a sua tecnologia, o vídeo acabou sendo pouco observado teoricamente, tornando-se um objeto complementar, um canal entre outros processos de significação ligados à tecnologia. Segundo Machado (2008), a necessidade de se estabelecer uma linguagem videográfica demonstra uma maturidade dos videastas, mas afirma que, apesar disso, deve-se entender da maneira correta o termo *linguagem* no universo das formas audiovisuais:

> Na verdade, o nome não é muito adequado para dar conta dos processos de articulação de sentido que ocorrem no vídeo. O termo "linguagem", de inspiração linguística, pode dar ideia de um parentesco enganoso com as chamadas línguas naturais, de extração verbal, e isso pode dar origem a uma compreensão equivocada do vídeo como sistema significante ou como processo de significação. Muitas vezes fala-se em "linguagem" nos meios audiovisuais num sentido puramente normativo (p. 189).

Comparar a linguagem videográfica com as de extração verbal é de certa forma limitá-las. O vídeo não é algo normativo, cheio de regras como percebemos as outras linguagens. Na verdade, perceberemos, quando observarmos mais de perto as imagens videográficas, que estas não atendem necessariamente às regras pré-estabelecidas. Não há uma gramática e nem muito menos uma matemática que indique como uma imagem videográfica desse ser utilizada ou representada. A representação do vídeo deve estar ligada à ideia que o videasta quer desenvolver. Dizer que "uma imagem videográfica deve ter um recorte fechado, deve tender sempre ao primeiro plano, essa afirmação tem apenas um valor indicativo, não é uma regra absoluta" (MACHADO, 2008, p. 190) Pensar também em um plano excessivamente aberto não é garantia de uma boa imagem de um vídeo. Abrir demais um plano é abrir caminho para que as figuras que queiram ser representadas fiquem desmaterializadas. Ainda assim, há a possibilidade de que o videasta tenha exatamente esta intenção.

Percebemos então que a tentativa de se construir uma "gramática" videográfica é algo falível, e isso não se dá apenas pela dificuldade que um recorte aberto ou fechado de um plano

tenha, mas também é decorrente do hibridismo o qual envolve o vídeo. Machado (2008, p.190) nos lembra que se passearmos pela história do vídeo, perceberemos que seu sistema opera de maneira distinta, seus significantes se diferem. A maneira que ele opera é resultante dos elementos que ele traz do cinema, do teatro, da literatura, do rádio e também, mais modernamente, da computação gráfica. Cada parte que o forma tem seus recursos particulares, contudo, esses recursos não são suficientes para assim formar uma obra puramente definida. O discurso que o vídeo carrega é naturalmente impuro, ele lida com as diferentes maneiras de expressão citadas. Sendo assim, é hibrido por natureza e o que realmente importa para os estudiosos ou para os espectadores é o resultado desse hibridismo. A soma dos recursos particulares que o compõe irão desaguar numa significação, dando-lhe um novo valor. Este, então, será analisado, vislumbrado, não só pelo olhar do videasta, mas também pelo olhar do espectador.

Dizemos também que a maneira a qual o vídeo e os meios audiovisuais, de uma maneira geral, serão abstraídos dependerá de alguns fatores. O tempo e as manifestações culturais são também responsáveis pelas tendências estéticas. Estas estarão ligadas a um lugar ou a um tempo na história (MACHADO, 2008, p. 191). Já Fredric Jameson (1996) afirma que, apesar de sabermos da recorrência da afirmação que toda era é dominada por um gênero naturalmente ali estabelecido para exprimir suas verdades secretas, ou como chamaria Sartre, "neurose objetiva", hoje em dia, não buscaríamos mais essas razões para explicar os fenômenos audiovisuais, não tentaríamos buscar nessas formas, que são desencadeadas através de um gênero ou numa linguagem, uma explicação para o "fenômeno" videográfico ou audiovisual.

Jameson (1996) discorre sobre a necessidade de uma explicação "material" para as manifestações videográficas se dá pelo advento do capitalismo, da era moderna, e de como as manifestações culturais estão ligadas a ele. A partir deste advento, temos então uma palavra que vem para substituir a "linguagem mais antiga dos gêneros e das formas", *medium* e especialmente o seu plural *media* [mídia]. De acordo com o teórico (idem, p. 191, grifos nossos), esta palavra evoca três signos distintos:

> [...] o de uma modalidade artística ou forma específica de produção estética, o da tecnologia, geralmente organizada em torno de um aparato central ou de uma máquina, e, finalmente, o de uma instituição social. Esses três campos semânticos não definem um *medium*, ou *media*, mas designam as dimensões distintas que devem ser levadas em conta a fim de que tal definição possa ser completada ou destruída.

Percebemos que mídia está ligada às questões culturais e os aspectos culturais às mídias. Essas associações não vêm de agora. Desde que discorremos sobre as manifestações culturais percebemos que estas são um reflexo também de um meio socioeconômico. As questões culturais desaguam de acordo com o processo histórico que atravessamos e seguem a linha do tempo. Esta passou por adequações, transmutações e encarou as novas tecnologias:

> A intervenção da máquina, a mecanização da cultura e a mediação da cultura pela Indústria da Consciência estão em toda parte, e talvez possa ser interessante explorar a possibilidade de ter sempre sido assim ao longo de toda a história humana, e mesmo durante os modos de produção pré-capitalistas mais antigos, radicalmente diferentes (JAMESON, 1996, p.92).

Essa mecanização da cultura se estendeu por várias áreas artísticas. Fim do século XX, período que começa a se acrescentar no cinema os recursos das novas tecnologias eletrônicas digitais. Começava-se a falar de cinema referindo-se necessariamente aos novos recursos e aos suportes videográficos e infográficos. O cinema torna-se mais atrativo devido às inúmeras possibilidades de manipulação das imagens. O vídeo torna-se então elemento que vai compor essa mudança no cinema. O cinema como registro de uma realidade que tínhamos no início do século dá lugar a outro tipo de concepção artística. Os modos tradicionais de representações imagéticas são substituídos pelas diversas possibilidades de imbricação do real assim como afirma Furtado:

> Mais do que um simples canal de difusão do cinema, o vídeo coloca em questão o próprio caráter mimético-figurativo da imagem técnica. Através das múltiplas possibilidades de manipulação das imagens eletrônicas entram em colapso a ilusão especular, o efeito de duplicação do real, o modo de representação fotográfica tradicional. Tanto as imagens granulosas e saturadas do vídeo quanto o aspecto híbrido, imbricado e metamórfico das figuras numéricas desafiam a linearidade e a natureza essencialmente realista que se atribuiu ao cinema (1999, p. 3).

Observamos o vídeo como algo multifacetado, que se relaciona com diversas formas artísticas de expressão e percebemos o quão difícil é estabelecer uma linguagem para o que chamamos de vídeo. A tentativa de conceituar vídeo não é algo fácil para vários teóricos. Philippe Dubois (2004), Arlindo Machado (2008), Fredric Jameson (1996) e Fargier (2001) foram alguns dos teóricos que se dedicaram à arte videográfica e a tentativa de uma construção de sua linguagem.

Usando o termo "surrealismo sem inconsciente", Fredric Jameson, americano conhecido como o teórico marxista da pós-modernidade, tentou conceituar o que seria o vídeo

e descobrir com seria construída uma linguagem do audiovisual. Percebeu que trilhava um caminho que era escorregadio, aberto demais: "uma poética audiovisual constituída mais de ruídos, de vazios e silêncios do que propriamente de sinais" (REIS FILHO, 2011, p. 103). As impressões sensoriais, a "distorção" causada por uma imagem videográfica e o ato de trabalhar de maneira mais livre com a imagem eram os pontos que mais chamavam à atenção do teórico. Para ele, o vídeo "é especial" de maneira sintomática e histórica:

> [...] porque é a única forma de arte, ou *médium*, na qual a junção do tempo do espaço é o *lócus* exato da forma única, e também porque sua aparelhagem domina e despersonaliza de forma única tanto o sujeito quanto o objeto, transformando o primeiro em um aparato quase material de registro de tempo mecânico do segundo, e da imagem, ou "fluxo" total do vídeo (JAMESON, 1996, p. 99).

Para o crítico Jean-Paul Fargier (2001), a escrita do vídeo, ao contrário da escrita do cinema que tem como objetivo "levar o real a se assinalar", tem a intenção de deixar a imagem cheia de ruídos: "Nada de grafia sem arranhão. É preciso que isto quebre para que isto passe. Arranhar, rasurar, obliterar, flicar, rasgar, grafitar. Tudo é bom para dilacerar. Nenhuma imagem deve sair inteira daí" (FARGIER, 2001, p. 232). O crítico nos dá indicações de que essa é a função do vídeo, subverter o que é estabelecido, o desprendimento do real cinematográfico. Quando encaramos uma imagem videográfica sobreposta numa película de cinema, temos uma explosão de significações que deságuam aos nossos olhos.

Um dos cineastas mais conhecidos por usar inserções de vídeo na película cinematográfica é Peter Greenaway. Suas produções são notáveis pela ousadia de subversão com a imagem. O próprio diretor afirma, em entrevista[16] dada ao jornalista Márcio Ferrari, quando esteve no Brasil, que "o cinema morreu" e o que chamamos de cinema hoje é uma produção em massa de histórias previsíveis, pois o cinema tido como realmente importante para o público deixou de existir pois para o diretor, "os filmes narrativos já não despertam interesse". Observemos a imagem a seguir:

[16] http://cinema.uol.com.br/ultnot/2007/07/09/ult4332u274.jhtm

**Imagem 2**

A imagem 2 refere-se a uma imagem retirada de *Death of a composer: Rosa, a Horse Drama* (1999), um curta-metragem dirigido por Peter Greenaway. O curta em questão é uma adaptação feita para televisão de uma ópera[17] de Louis Andriessen e libreto do próprio Greenaway. O curta aborda a morte de vários compositores famosos e ao observarmos a imagem, percebemos como o vídeo se apresenta. A primeira imagem projetada na tela nos mostra apenas o compositor morto no chão. Em seguida, temos a segunda imagem que aparece por trás do corpo e por final as palavras em vermelho que perpassam pelo corpo e logo após frases que "cortam" a tela. Sem pensarmos em uma análise profunda da imagem e apenas e apenas capturarmos com o olhar a imagem em si, já sentiremos uma estranheza, é quando a sensação de real nos escapa. Percebemos também que, com o exemplo da imagem acima, as palavras de Jameson (1996) e Fargier (2001) são endossadas. O que observamos, a principio, não é uma imagem pronta, delineada e dentro dos padrões. Ela subverte a lógica, passeia por um encadeamento de técnicas que, como disse Furtado (1999), "coloca em questão o próprio caráter mimético-figurativo da imagem técnica". Ela é "dilacerada", nos

[17] Libreto de Peter Greenaway e pontuação por Louis Andriessen. A ópera trata da morte de vários compositores famosos, algumas reais (Anton Webern, Jean-Baptiste Lully, John Lennon), outros fictícios."Rosa" cai na última categoria, que conta a história de Juan Manuel de Rosa, uma brasileira que foi estudar música na América, mas passou a maior parte de seu tempo no cinema. (http://filmes.zura.com.br/the-death-of-a-composer-rosa-a-horse-drama--peter-greenaway.html)

vem como um recorte ilógico do real. Vemos essa recorrência videográfica "subversiva" não só nos vídeos para TV feitos Greenaway, mas também na grande maioria de seus filmes.

Em *A Última Tempestade*, Peter Greenaway consegue subverter o que comumente, ao assistirmos ao seu filme, chamaríamos de cinema. Ao levarmos em conta o título original em língua inglesa, *Prospero's Books*, notaremos de maneira mais clara, que o diretor durante o filme e a divisão que faz em vinte quatro livros dos livros de Prospero, utiliza-se constantemente de imagens sobrepostas, marcadas pelo encontro das imagens videográficas com a película de cinema. Dando ênfase ao processo da escrita através da personagem Próspero, Greenaway leva ao espectador um mundo que perpassa pela imagem como elemento sígnico que vai transpor a tempestade shakespeariana para tela do cinema.

Philippe Dubois (2004) e Arlindo Machado (2008) propõem um conceito de vídeo centrado na ideia de estágio, um vídeo não possui um ser, mas um estar, no qual o movimento de cinetismo é definidor. O diálogo do cinema com o vídeo digital desencadeia diversas problematizações que envolvem a estrutura narrativa e visual do cinema. Para Dubois, "vídeo é o ato mesmo do olhar. Portanto, podemos dizer que o vídeo está presente em todas as outras artes da imagem. Seja qual for seu suporte e seu modo de constituição, todas elas estão fundadas no princípio infraestrutural de eu "vejo"'(2004, p.71 -72), que é direcionado ao olhar do espectador.

Machado (2008) afirma que, apesar de Dubois acreditar que não há, por razões teóricas e epistemológicas, uma definição para o que seja v*ídeo*, percebe-se nos seus estudos que, para ele, essa palavra se define como sendo um "estado"[18]. Dubois nos diz que "o vídeo pensa (ou permite pensar) o que as imagens são (ou fazem)". E é a partir desta ideia que o teórico observará as imagens cinematográficas.

Buscando mais uma definição para a palavra *vídeo*, Dubois nos afirma que "video, assim sem acento, é também, de um ponto de vista etimológico, um verbo (video, do latim videre, eu vejo)" (DUBOIS, 2004, p. 72). Sobre isso, lembremo-nos das palavras de Aumont em seu estudo *o olho interminável*, o qual faz um estudo sobre a relação entre a pintura e o cinema:

[18] "o vídeo não é um objeto (algo em si, com corpo próprio), mas um estado. Um estado da imagem (em geral). Um estado-imagem, uma forma que pensa. O vídeo pensa (ou permite pensar) o que as imagens são (ou fazem). Todas as imagens" (DUBOIS, 2004. p.23).

> Se a visada é uma reprodução escrupulosa do mundo natural como teatro de fenômenos efêmeros, precisa-se aí de uma acuidade do olhar, mas também de um desejo de investigação e de descoberta. Olhar a natureza tal como ela é, isso se aprende. [...] Mas, nesse esforço para apreender, a um só tempo, o momento que foge e compreendê-lo como momento fugidio e qualquer para se livrar do instante pregnante , o que se constitui é o ver: uma confiança nova dada à visão como instrumento de conhecimento, e por que não de ciência (AUMONT, 2004, p. 51).

A partir das discussões aqui feitas, acreditamos que a função de um estudioso da arte videográfica, não é exatamente buscar incansavelmente uma razão lógica para o que se vê, mas sim, é estar pronto para o que se vê. O susto do olhar deve ser respeitado e deleitado em relação às imagens videográficas. Se o vídeo é um estado e nos permite pensar, deixemos então que as imagens que o compões se façam (e nos façam). Que elas se desmanchem, quebrem-se, cortem-se, mas que ainda assim deságuem num poço de significações que é o que realmente irá nos interessar.

# 3 Cinema e Narração

> Até hoje não se viu nenhum cinema. O que vimos foram 105 anos de texto ilustrado.
>
> Peter Greenaway
>
> O geral está no cerne do singular, e portanto — contrariamente ao preconceito comum — o conhecível no cerne do mistério.
>
> Gérard Genette

Ao ouvirmos alguém dizer que irá assistir a um filme, uma das perguntas que geralmente fazemos de imediato ao espectador é "qual a história" deste ou a "qual gênero" ele pertence, para assim, decidirmos se queremos assisti-lo ou não. É comum, como leigos espectadores, pensarmos em cinema como algo que esteja ligado propriamente a algum processo narrativo. Muitas vezes, sentimo-nos incomodados, quando terminamos de assistir a um filme e não entendemos a história ou a amarração de alguns fatos ali presentes. Dizemos que determinada cena faz ou não sentido, a partir de um modelo de narração que temos como referência.

Como espectadores, buscamos nos filmes uma verossimilhança, e esta baseia-se no senso comum, na ideia pré-estabelecida que temos sobre o que venha a ser cinema e o seu processo narrativo. Assim, presos a alguns conceitos do que é narração, deixamos de observar os possíveis desencadeamentos de significados ao nos depararmos com o texto fílmico.

Como vimos no primeiro capítulo, o cinema vem sendo atravessado por mudanças, por um processo de hibridização, através das formas pré e pós-cinematográficas descritas por Arlindo Machado (2010), e, neste caminho de mudanças, o cinema foi se estruturando, buscando uma linguagem própria e tornando-se objeto de estudo.

Dentre os elementos que são característicos do cinema está a imagem. No capítulo anterior, discorremos sobre seu conceito e como ela está atrelada ao cinema. Ao vermos um filme, é a imagem que, a princípio, nos conta a história. É ela, atrelada, na maioria das vezes à palavra, que nos apresenta os elementos principais para que acompanhemos a narrativa proposta pelo cineasta. A partir dela sabemos como são as personagens, conhecemos o local onde se passa a história e como os fatos se encaixam para que se chegue a um resultado final, o próprio filme.

Ao pensarmos em como um filme é feito, imaginamos logo em seguida que as imagens que nos são apresentadas surgiram baseadas em algo anterior, em um texto pré-concebido. Na maioria das vezes, é a partir de um roteiro que o diretor escolhe as imagens que serão usadas no filme. A imagem torna-se, baseada nesse pressuposto, um artifício para que a palavra seja entendida na tela. Ou seja, pensando dessa maneira, a imagem assim teria a mera função de representar o texto.

Baseados nas discussões feitas anteriormente, é de nosso interesse neste momento da nossa pesquisa tratar do processo de narração no cinema e como ela se apresenta através do tempo nas produções cinematográficas. Trataremos também de um cinema não-narrativo para assim, num terceiro momento, tratar do trabalho diferenciado que o diretor inglês Peter Greenaway vem desenvolvendo em seus filmes, e em específico, n*A Útima Tempestade*.

## 3.1 CINEMA NARRATIVO

Cinema e narração, duas palavras que a princípio estão intimamente ligadas. Poderíamos afirmar, como leigos e apaixonados por cinema, que sem narração não há como fazer cinema. Mas como se dá de fato essa ligação? Como pensar em cinema sem pensar numa história? Para continuarmos a tratar dessas questões e entendermos mais sobre essa relação, antes de tudo, faz-se necessário conceituar o que seria *narração*. Para Vernet (2009, p. 92),

> Narrar consiste em relatar um evento, real ou imaginário. Isso implica, pelo menos, duas coisas: em primeiro lugar, que o desenvolvimento da história esteja à disposição daquele que a conta e que, assim, possa usar um certo número de recursos para organizar seus efeitos; em segundo lugar, que a história siga um desenvolvimento organizado, ao mesmo tempo, pelo narrador e pelos modelos os quais se adapta.

Se ao pensarmos em cinema a partir da definição dada por Vernet, entendemos a inquietação que sentimos ao assistirmos a filmes que nos confundem por apresentarem narrativas de difícil compreensão ou desordenadas temporalmente. Como exemplo, citamos o filme *Amnésia*[19] (2000), de roteiro e direção de Christopher Nolan, o qual apresenta uma narrativa fílmica que desconstrói o sentido regular do tempo e é contada de trás para frente confundindo o espectador.

[19] Informações tiradas do site IMDB: http://www.imdb.com/find?q=memento&s=all

Depois de introduzirmos a definição de narração, faz-se necessário neste momento elucidar a diferença entre alguns termos que comumente são confundidos nos estudos fílmicos. Chamamos a atenção para os termos *narrativa* e *narratividade*. A narrativa, segundo Gardies (2011), é algo de ordem virtual e deve ser estabelecida, tal como a gramática para a língua, por um analista. Para Vernet (2009) a narrativa ou texto narrativo é o elemento que se encarregar de contar a história proposta. Lembremo-nos também que, enquanto num romance a narrativa será formada apenas pela língua, no cinema teremos imagens, palavras, trilha sonora, etc., o que deixa a narrativa fílmica mais complexa. Perceberemos, mais a frente, que a narrativa está amarrada a uma estrutura e por isso será objeto de análise dos teóricos ditos estruturalistas. Sobre a narratividade, Gardies (2011) afirma: "chamaremos de narratividade a estes conjuntos de códigos, processos e operações, independentes do meio em que se atualizem, mas cuja presença num texto permite reconhecê-lo como uma narrativa" (p. 94).

O conceito de narratividade dado por Gardies está ligado ao pensamento do crítico literário francês Gérard Genette, que se dedicou a estudar a narração. Para ele, era necessário desenvolver uma narratologia[20] restrita, que tinha por objetivo a narrativa na sua atualização linguística, pois só assim era possível compreender a especificidade da narração em cada tipo de linguagem. Cada diferente aspecto que uma narrativa venha apresentar está mais ou menos ligado à especificidade de uma determinada linguagem (GARDIES, 2011, p. 96).

Para compreender a narração dentro de uma linguagem específica é necessário que o analista adentre no universo diegético, ou seja, é necessário que esse se aproxime da diegese. O termo *diegese*, introduzido por Genette e reintroduzido por Étienne Souriau[21] nos estudos fílmicos, está ligado à própria história que será contada. Para título organizacional, usaremos durante nosso trabalho, os termos que foram conceituados por Genette em sua obra *Discurso da Narrativa*. Ele afirma que esses termos, se não delimitados teoricamente, podem causar um embaraço de linguagem, por isso, começa definindo um dos termos que mais nos interessa em nossa discussão:

> Denominar-se ***história*** o significado ou conteúdo narrativo, *narrativa* propriamente dita o significante, enunciado, discurso ou texto narrativo em si, e ***narração*** o ato narrativo produtor e, por extensão, o conjunto da situação real ou fictícia na qual toma lugar. [...] invocarei o uso corrente

[20] "Disciplina que estuda as leis gerais da narração, visando compreender o que significa e implica o fato de contar" (AUMONT, 2011, p.210).

[21] Filósofo francês.

> (diz-se "contar uma história"), e um uso técnico, decerto mais restrito, as bastante bem admitido depois que Tzveten Todorov propôs distinguir a "narrativa como discurso" (sentido 1) e a "narrativa como história" (sentido 2). Empregarei ainda no mesmo sentido o termo ***diegese*****,** que nos vem dos teorizadores da narrativa cinematográfica (GENETTE, 1980, p. 25, grifos nossos).

Como pudemos observar, o termo *diegese* não é próprio apenas do cinema. Toda narrativa, qualquer que seja a sua linguagem, desenvolve um universo diegético. O que o diferencia em relação aos estudos fílmicos é como esse universo diegético tocará o espectador através dos recursos que o cinema apresenta. Gardies nos explica o termo e o direciona aos estudos fílmicos:

> Ainda que seja sinônimo de "história", "narrativa", "ficção" ou "fábula", não se pode confundir com esses termos. O caráter específico da diegese é constituir-se num mundo singular, com as suas próprias leis e povoado de objetos (humanos, animais e objetos propriamente ditos), na maioria dos casos à imagem do mundo real, mas não necessariamente. Trata-se de um mundo que o espectador constrói imaginariamente a partir das sugestões do filme (2011, p.79).

Se a "preocupação" da literatura é o leitor, no cinema, temos o espectador como o sujeito que se ocupará em acompanhar o filme. Ele é quem abstrairá os vários elementos presentes em um texto fílmico. Até mesmo a *impressão da realidade*[22] que o espectador sente ao assistir a um filme está também ligada ao universo diegético que esse apresenta. A presença simultânea da imagem e do som, o sistema de representação icônica, o dispositivo cênico próprio do cinema, a identificação do espectador com o seu próprio olhar e com os fatos narrados ─ pontos que fazem com que o espectador tenha a impressão de que ele esteja diante de uma projeção de sua realidade ─ estão intrinsicamente ligados à força organizacional que qualquer narrativa cinematográfica tenha e ao discurso proferido por ela.

Outros dois termos que são confundidos nos estudos fílmicos são *narração* e *ficção*. Esta confusão é proveniente também dessa noção de *impressão de realidade* que chega ao espectador. Ali, diante de um filme e dos elementos que o compõe, o espectador "se confunde" entre o mundo real e o ficcional, no momento que o filme está sendo projetado. A partir disso, fez-se necessário essa distinção. Gardies (2011) afirma que:

[22] Ver capítulo 1, página 25.

> Quer seja totalmente inventado, ou tenha realmente ocorrido, seja qual for sua natureza, um acontecimento pode ser objeto de uma narrativa. Um filme documentário pode muito bem contar, enquanto um filme de ficção pode desenvolver longas extensões descritivas ou explicativas. A narração não se pode confundir, portanto, com a natureza real do mundo que propõe (p.98-99).

Agora, familiarizados com os termos os quais são importantes para a discussão do que propomos neste capítulo, é de nosso interesse tratar do entrelaçamento que há entre cinema e narração e dos elementos que contribuem para esse encontro. Vernet (2009) afirma que nos primórdios, o cinema não tinha como objetivo principal contar uma história. Ele apenas funcionava, muitas vezes, como um objeto a ser investigado cientificamente, um elemento usado em reportagens ou documentários, ou apenas algo que seria um prolongamento da pintura: "Fora concebido como um meio de registro, que não tinha a vocação de contar histórias por procedimentos específicos" (p. 89). Mas não é por acaso que o cinema e a narração estejam ligados. Essa relação se deu através do tempo e por diferentes motivos. Vernet (2009) nos aponta três razões para que o cinema esteja ligado à narração, sendo as duas primeiras consequências e matérias da expressão cinematográficas:

1. "A imagem figurativa em movimento - Meio de registro, o cinema oferece uma imagem figurativa onde, graças a um certo número de convenções, os objetos fotografados são reconhecíveis" (p. 90).

Nesse sentido, a imagem seria, a princípio, um elemento apenas descritivo e informativo, mas Vernet (2009) acrescenta que "apenas o fato de representar, de mostrar um objeto de forma que ele seja reconhecido, é um fato de ostentação que implica dizer algo a propósito desse objeto". Ou seja, a partir daí, da imagem e das junções dos fotogramas, o processo natural de "dizer algo" sobre o objeto representado começa a existir, tornando-se uma narrativa.

Se tomarmos como exemplo uma das cenas do filme *Beleza Americana*[23] (1999), dirigindo pelo inglês Sam Mendes, o qual temos a personagem Ricky Feets[24], observando

[23] http://www.imdb.com/title/tt0169547/

[24] Interpretado pelo ator Wes Bentley.

uma sacola de plástico voando, durante um plano[25] que dura três minutos, e que a câmera focaliza apenas a sacola, sabemos que o objeto em questão não aparece na cena apenas para definir o que é sacola, mas sim, para que signifique algo que vai além de sua mera representação. Naquela cena, a sacola torna-se um elemento que chamará a atenção da personagem, e ao observá-la, percebemos que ali a sacola deixa de representar apenas o significado do objeto para representar o que a personagem está sentindo em relação aos últimos acontecimentos de sua vida, a repressão do pai, a desestruturação da família e uma possibilidade de amor.

Segunda questão levantada por Vernet (2009):

> 2. "A imagem em movimento – Se, muitas vezes, institui-se na restituição cinematográfica do movimento para sublinhar seu realismo, em geral, demora-se menos no fato de que a imagem em movimento é uma imagem em perpétua transformação, que mostra a passagem de um estado da coisa representada para um outro estado, o movimento exige o tempo. O representado no cinema é um representado em devir" (p. 90).

Por mais que tenhamos uma tendência em pensar na imagem como algo meramente estático, devido o movimento dado através da filmagem dos fotogramas, temos um desaguamento de significados que, transformados, nos contarão alguma história. O que é a princípio estático e descritivo torna-se narrativo com a ajuda do cinema.

A terceira questão levantada por Vernet (2009):

> 3. "A busca da legitimidade - A terceira razão a ser exposta deve-se a um fato mais histórico: o estatuto do cinema em seus primeiros tempos. A "invenção sem futuro", como declarava Lumière, era nos primeiros tempos um espetáculo um tanto vil, uma atração de feira que se justificava essencialmente – mas não apenas – pela novidade técnica" (p. 91).

[25] "O plano, no filme concluído, é aquilo que fica de uma filmagem durante a rodagem. Tal como filmagem, caracteriza-se antes de tudo pela continuidade, e apesar do seu caráter tautológico, a sua definição só pode ser esta: 'um plano é qualquer pedaço de filme existente entre duas mudanças de plano'" (AUMONT, 2011. p, 302).

Em determinado momento histórico, o cinema teve que se equiparar ao teatro e ao romance, que, segundo Vernet (2009) eram considerados artes nobres no fim do século XIX e início do século XX. Enquanto estas duas formas de arte tinham uma estrutura definida em sua maneira de narrar, o cinema ainda engatinhava com os espetáculos feitos por Méliès, que apesar de serem significativos para a época, ainda não apresentavam uma organização narrativa. Dizemos assim que, a necessidade do cinema ser reconhecido como manifestação artística também fez com que este começasse a desempenhar um papel narrativo.

Vernet (2009) então nos apresenta estas três razões para que o cinema esteja ligado primordialmente à narração e por isso, segue um modelo baseado em elementos que constituem uma lógica estrutural narrativa; e o que foge a isso seria o cinema não-narrativo.

Para entendermos melhor como o cinema veio se amarrando à narração, é oportuno aqui tecermos considerações feitas por Cristian Metz (2010) acerca da narração e do cinema na década de sessenta. Esse afirmou que a narração naquela época era objeto de estudo de alguns estruturalistas, como dos semiólogos A. Julien Greimas e Roland Barthes. Para Metz, a narração é um tipo de texto predisposto à análise estrutural "primeiramente por ser, de algum modo, um objeto real: o usuário ingênuo o identifica de imediato, nunca se confunde com nenhum outro" (p.30). A partir disso, a semiologia greimasiana afirma que a significação acontece a partir de dois termos (sujeito e objeto) e da relação que os une e que se se dá através dos actantes, elementos que se entrelaçarão na narrativa.

Segundo Greimas, a significação na narrativa pode ser representada através do esquema do esquema actancial mostrado abaixo:

Ou seja, mandado pelo destinador, o sujeito procura o objeto por conta do destinatário. Durante esta procura, pode receber a ajuda do adjuvante e enfrentar a oposição do oponente (Gardies, 2011, p, 95). Assim, o objetivo de Greimas era observar e definir, na estrutura narrativa de um texto, esse processo significativo:

> Na mesma perspectiva, pode-se supor que o principal interesse da análise estrutural é o de só poder encontrar o que já estava presente, de dar conta com mais rigor daquilo que a consciência ingênua já "identificara" sem

> analisá-lo. [...] Podemos então admitir (sem excessivos escrúpulos de rigor científico) que a análise estrutural pressupõe sempre, como estágio anterior (explícito ou implícito), uma espécie de fenomenologia de seu objeto; ou ainda, que a *significação* (construída e descontínua) explicita sempre o que, anteriormente, só podia ser vivido como um *sentido* (percebido e global) (METZ, 2010, p. 30).

A partir dessa afirmação, Metz continua sua discussão com um questionamento: "como se identifica uma narração, antes de qualquer análise? (p. 30)" Ora, estruturalmente temos o processo narrativo como algo que tem início e um fim, fazendo com que esse fato fixe "os limites entre ela e o resto do mundo "real"". É um estar limitado, preso dentro de uma estrutura que veta os processos de análise. E mesmo que haja, entre o início e o fim da narração, artifícios que confundam os fatos narrados, deixando muitas vezes a narrativa mais complexa, estes são apenas elaborações secundárias que acontecem no desenvolver na narrativa e que não farão com que ela escape do seu objetivo, da exigência principal da narração: o fechamento do fato narrado.

Muitas vezes ao lermos um romance, por exemplo, percebemos, durante a leitura, que são os acontecimentos que deixarão a narrativa mais interessante ou não. E esses podem, muitas vezes, ser elementos que irão contribuir para que o fim da história seja truncando ou que pareça não ter sentido diante da história proposta a ser contada ou diante dos olhos do leitor. Independente do que se conta, como se conte ou de quem está lendo a história, há ainda o fechamento da mesma, pois, segundo Metz (2010):

> [...] o que estes finais truncados projetam no infinito é a informação imaginativa do leitor, não a materialidade da sequencia narrativa: numa narração linear, que acaba com reticências (reais ou implícitas), o efeito de suspensão não se aplica ao objeto-narração – este é finalizado claramente pelas próprias reticências (p. 31).

Devido a gama de elementos da semiologia presentes na estrutura da narrativa, o cinema que temos em sua maioria hoje em dia, especialmente aqueles de cunho comercial, seguem este modelo estrutural semiológico que foi "imposto" a partir de um modelo que estruturaram a língua como dupla articulação.

Observamos também que a narração está ligada à questão do tempo. Metz afirma que se ela possui um início e um final é uma *sequência temporal:*

> Sequência duas vezes temporal, devemos acrescentar logo: há um tempo do narrado e o da narração (tempo do significado e do significante). Essa dualidade não é apenas o que torna possíveis todas as distorções temporais verificadas frequentemente nas narrações [...] mais essencialmente, ela nos leva a constatar que uma das funções da narração é transpor um tempo para outro e é isso que diferencia a narração da *descrição* (que traspõe um espaço para um tempo), bem como a *imagem* (que transpõe um espaço para outro espaço) (2010, p. 31).

Percebemos então que toda narração possui, ou pelo menos, espera-se que ela possua uma organização logicamente cronológica. Seus acontecimentos devem estar arrumados de uma maneira que o fato narrado seja compreendido dentro de uma totalidade. Quem (ou o que) narra, seja em qualquer instância, arruma sua narrativa de maneira que haja uma sequência de significantes norteados pelo tempo. Isso não quer dizer que quem esteja a mercê do que está sendo narrado consiga de imediato absorver esses significantes. Na literatura, por exemplo, temos o tempo da leitura; um tempo que o próprio leitor constrói para entrar no emaranhado dos fatos narrados. E no cinema, há não somente o tempo da projeção de um filme, mas também há o tempo que o espectador possui para perceber, mesmo que inconscientemente, todos os elementos de que o cinema dispõe para que a sua narrativa aconteça.

Há ainda três pontos, que devem ser levados em consideração quando falamos nessa relação narração/cinema. O primeiro ponto diz respeito à narração e ao discurso. Se a narração é uma estrutura fechada e temporal, logo, segundo Metz (2010, p. 33), toda narração é um discurso, ou seja, necessariamente proferido por alguém (ou algo) e requer um enunciado ou uma sequência deles. Assim, em termos *jakobsonianos,* Metz afirma que há um sujeito da enunciação e, que devido à cultura ocidental e moderna, está ligado à noção de autor. Mas mesmo que nessas culturas, em narrações elaboradas, o sujeito da enunciação seja muitas vezes o autor, houve ao lado desse fato, tipos de narrativas (como contos e mitos) e programas de rádio ou de TV que dependiam de várias pessoas para serem realizados. Ou seja, a narração não se limitava apenas ao autor, mas a uma equipe. Sendo assim, Metz prefere usar o termo "instância narradora" para tratar não só desses tipos de narrativa citadas acima, mas também para tratar dos textos cinematográficos, de produção industrial ou caseira que existiam na época. Então, dizemos que há narrativas sem autor, mas não sem sujeito-narrador. Diante de uma narrativa, quem fala não está preso, propriamente dito, à existência de um narrador "mas à percepção imediata, pelo consumidor da narração, da natureza linguística do objeto que está consumindo: já que se fala, deve haver quem esteja falando"

(2010, p.34). No cinema, há também essa instância narradora, a qual Metz (2010) explica se utilizando do pensamento de Albert Laffay (1964) em sua obra *Logique du cinéma*:

> O espectador percebe imagens que foram visivelmente escolhidas (poderiam ter sido outras), que foram visivelmente ordenadas (sua ordem poderia ter sido outra): ele folheia de certo modo um álbum de imagens impostas, e não é ele quem vira as páginas, mas forçosamente algum "mestre de cerimônia", algum "grão- mestre das imagens" que (antes de ser identificado como autor, caso se tratar de filme de autor) é sempre em primeiro lugar o próprio filme enquanto objeto linguístico (já que o espectador sabe sempre que é um filme que está vendo), ou, melhor, uma espécie de "foco linguístico virtual" situado em algum lugar atrás do filme e que representa o que torna o filme possível. Esta é a forma cinematográfica da instância-narradora, necessariamente presente e necessariamente percebida, em qualquer narração (METZ, 2010, p.34-35).

Como exemplo, em um conto, o autor se preocupa em ordenar os fatos da narrativa, arrumando as personagens, local onde a história ocorre, entrelaçando os fatos de uma maneira que a narrativa seja interessante para o leitor. No cinema, também teremos uma equipe que torna o filme passível de acontecimento. Desde o momento que temos um roteiro (e há, necessariamente, o roteirista), um diretor, um figurinista, um diretor de arte, dentre outros elementos, temos então um conjunto de coisas que vêm compor a instância narradora no cinema. Dito isto, percebemos que esse pensamento de Laffay (1964) e Metz (2010) está ligado ao pensamento de Vernet (2009), quando afirma que o cinema considerado narrativo está ligado a uma estrutura "pré-concebida". Se, na passagem do século XIX para o século XX, tínhamos o teatro e o romance como exemplos de estruturas narrativas bem acabadas, percebemos que com o decorrer do tempo, o cinema, em busca de uma organização, começa a construir sua linguagem própria e uma própria estrutura narrativa.

O segundo ponto para qual chamamos atenção em Metz (2010) diz respeito ao fato de que, se a narração é fechada, possui uma sequência temporal e um discurso, isso quer dizer que "a percepção da narração como real – isto é, como sendo realmente uma narração – tem como consequência imediata a *de irrealizar a coisa-narrada*" (p. 35). Por mais que tenhamos uma narrativa baseada em histórias[26] reais ou não, o que está sendo narrado será sempre

[26] Não vem ao caso narrações deliberadamente imaginarias (contos fantásticos, lendas, etc.): longe de constituir um exemplo convincente do processo de irrealização inerente a qualquer ato narrativo, elas desviariam a nossa atenção para um irrealização secundária, completamente desnecessária, e muito diferente da primeira (METZ, 2010, p.35).

irrealizado porque está ligado a algo anterior. O que é visto concretamente como narrativa foi concebido em um *antes*, "no momento mesmo em que foi percebido como narrado" (p. 35).

É importante também lembrar que, muitas vezes, nem sempre o que é realista é real. Os fatos narrados ou as personagens de um romance dito realista, por exemplo, não fazem parte de uma história real contada no nosso cotidiano. O realismo, segundo Metz, não é o real, mas sim algo que diga respeito "à *organização do conteúdo*, não à *narratividade como estatuto*". Ou seja, o realismo pode está ligado a um fato, seja ele verdadeiro ou não, que está sendo contado na narrativa. Independente desta separação, de uma história ser real ou não, o que é importante salientar é que ambas possuem narrações *irrealizadas*. O leitor de um romance sabe que os fatos ali narrados não acontecem no momento que ele está lendo, um espectador, quando fica sabendo de um assassinato através de jornal televisivo, sabe que o assassinato não ocorreu no momento o qual a notícia vai ao ar. Para Metz,

> [...] a realidade pressupõe *presença*, a qual é uma posição privilegiada em relação a dois parâmetros, o espaço e o tempo; só é plenamente real *o hic et nunc*. Ora, a narração provoca sempre a defecção do *nunc* (narrações da vida cotidiana), ou a do *hic* (reportagem ao vivo pela televisão) e, mais frequentemente, dos dois ao mesmo tempo (atualidades cinematográficas, narrações históricas, etc.) Uma narração só continua a ser percebida como tal se afastada, por pouco que seja, da plenitude do *hic et nunc* (2010, p. 36).

Sendo a narração irrealizada, ela, para se *irrealizar,* precisa de algo anterior. É assim também no cinema; antes que o espectador assista ao filme, houve o momento o qual ele foi irrealizado. Por exemplo, os vinte e quatro fotogramas que aparecem por segundo na tela do cinema, e que fazem o espectador continue a perceber a narrativa, antes foram um. Houve o momento o qual tínhamos algo estático. A imagem estática foi um dos momentos de irrealização da narrativa. Houve um momento também que o roteiro foi escrito e que os atores trabalhados, por exemplo. Percebe-se, tanto no cinema quanto em outros tipos de narrativas, como vimos através de Metz, que é no *antes* que a narração irrealiza a *coisa-narrada* e o real nunca contará histórias, pois "um acontecimento deve estar de algum modo encerrado para que - antes de que – sua narração possa ser iniciada" (2010, p. 37).

Vimos até então que a narração é construída através de formas sequenciais, ela tem uma sequência fechada e segue também uma sequência temporal; tem um discurso e uma instância irrealizante. Dito isso, Metz (2010) afirma que ainda falta um elemento para que ela se caracterize como sequência e como algo irrealizável, *os acontecimentos*. Para ele, narrar é

estar diante de um conjunto de acontecimentos[27] que serão ordenados em sequência e que serão irrealizados pelo ato de narrar, que só existe a partir do momento dessa irrealização (p. 37). São os acontecimentos que dão condição ao sujeito de narrar. Ele só é narrador porque os acontecimentos narrados são narrados por ele; "é sempre o acontecimento que constitui a unidade fundamental da narração" (p. 38).

No cinema, essa sequência de acontecimentos será narrada través da imagem, é ela quem servirá de veículo para que a narrativa aconteça. Podemos dizer então que a organização dos fotogramas é o *antes*, é o irrealizável até que o todo da imagem desague diante do olhar do espectador, pois para Metz (2010, p. 39-40), cada imagem possui um enunciado completo e apresenta cinco características fundamentais. Vejamos:

1. "As imagens fílmicas são em quantidade infinita, como os enunciados e contrariamente às palavras" (p. 39);
2. "São em princípio invenções daquele que "fala" (no caso o cineasta) como os enunciados e contrariamente às palavras" (p. 39-40);
3. "Fornecem ao receptor uma quantidade de informação indefinida, como os enunciados e contrariamente às palavras" (p. 40);
4. "São unidades atualizadas, como os enunciados e contrariamente às palavras que são unidades meramente virtuais (unidades de léxico)" (p. 40);
5. "Só em fraca medida adquirem sua significação por oposição paradigmática com as outras imagens que poderiam ter aparecido no mesmo momento da cadeia, já que estas últimas são em quantidade infinita; ainda que elas se diferenciam menos dos enunciados que das palavras, já que as palavras estão sempre mais ou menos envolvidas em redes paradigmáticas de significações (p. 40).

[27] Mas inversamente: não é este conjunto de acontecimentos que está fechado, e sim o discurso de que é o objeto: vimos que a narração não é uma sequência de acontecimentos fechados, é uma sequência fechada de acontecimentos. As narrações tradicionais e "quadradas" são sequências fechadas de acontecimentos fechados; as narrações com final "trucado", tão ao gosto da modernidade cultural, são sequências fechadas de acontecimentos não fechados. O fechamento do narrado é uma variável, o fechamento da narração é uma constante, de modo que a relação de coocorrência sintagmática destes dois traços nos diversos *corpus* narrativos é uma *determinação* no sentido hjemsleviano: quando há uma sequência de acontecimentos fechados, há sempre sequência fechada; mas quando há sequência fechada, nem sempre há sequência de acontecimentos fechados (METZ, 2010, p.38).

Vimos o que é a narração e os elementos os quais estão ligados a ela para que a mesma aconteça através de uma instância narrativa. Metz (2010) termina seu estudo descritivo sobre a narração afirmando que esta é uma grande forma do imaginário humano e pode ser teoricamente definida resumidamente da seguinte forma: "discurso fechado que irrealiza uma sequência temporal de acontecimentos" (p. 42).

Laffay (1964), Metz (2010) e Vernet (2009) nos mostram em suas discussões não só uma gama teórica que nos ajudam a definir e entender o que vem a ser narração, mas também nos proporcionam embasamento para relacioná-la com o que fora dito por Vernet (2009) no início de nossa discussão. A relação cinema-narração não tinha a princípio a intenção de acontecer, mas historicamente, a partir da semiologia, foi se construindo através de uma estrutura fechada passível de análise. E mesmo que os diferentes tipos de narrativas expostas aqui se diferenciem da narrativa cinematográfica pelas suas especificidades, o entrelaçamento dado entre a narração e o cinema é quase impossível de se desfazer. Mas veremos mais a frente que o cinema não-narrativo se desgrudará desse conjunto de elementos que constroem essa relação.

### 3.1.1 Ordem, Duração e Modo na Estrutura da Narração

Como vimos no início da discussão deste capítulo, a diegese não é algo inerente só à narração fílmica, faz parte do processo narrativo de qualquer linguagem. Mas é verdade que a mesma apresenta elementos específicos que irão caracterizá-la em sua natureza quando observada sob um diferente aspecto.

Genette (1980) afirma que "história e narração só existem para nós, pois, por intermédio da narrativa" (p. 27) e, segundo ele, há nessa relação de existência três pontos que devem ser observados para que a análise do discurso narrativo (sendo esta, essencialmente, o estudo das relações entre narrativa e narração e entre história e narração) aconteça: ordem, duração e modo. Organizaremos aqui esses três pontos segundo Vernet (2009), que segue a linha de pensamento adotada por Genette (1980):

1. **Ordem**: "Compreende as diferenças entre o desenvolvimento da narrativa e o da história: acontece com frequência, que a ordem de apresentação dos acontecimentos dentro da narrativa não seja, por motivos de enigma, suspense ou interesse dramático, aquela na qual

> eles supostamente deveriam se desenvolver. Trata-se, portanto, de procedimentos de anacronia entre as duas séries" (p.116).

No cinema, é comum, por exemplo, uma narrativa que se utilize de *flashbacks*[28], ou seja, em algum momento, a ordem dos acontecimentos da história não seguirá uma linearidade dentro na narrativa. Há também, em alguns filmes e seriados de TV atuais, a utilização de *flashforwards*[29], ou seja, quando a narrativa nos antecipa os acontecimentos da história. Temos acesso a eles, antes que os próprios aconteçam. É o caso do seriado de TV *Lost* (2004 -2010) de J.J Abrams. O seriado foi um dos difusores da utilização de *flashforwards*. Muitas vezes, ao assistir a um episódio, o espectador ficava confuso diante da ordem dos fatos apresentados. A narrativa da série era marcada por alternâncias entre *flashbacks* e *flashforwards*, deixando assim a história confusa. Aumont (2011) afirma que Metz acredita que se o espectador chegar à sala de cinema ─ ou podemos dizer também em qualquer exibição de um filme ou de um seriado na TV ─ e a narrativa estiver num momento de *flashback* ou de *flashforwards*, ele não terá como percebê-la diante do todo da história.

O segundo ponto que traremos agora diz respeito ao tempo na narrativa:

> 2. **Duração**: "Refere-se às relações entre a suposta duração da ação diegética e a do momento da narrativa que lhe é consagrado. É raro que a duração da narrativa se harmonize com a história" (VERNET, 2009, p.118).

Assim, temos aqui um "desencontro" entre o tempo da narrativa e o da história. Muitas vezes nos romances, por exemplo, vamos observar que os acontecimentos de uma determinada história serão, muitas vezes, contados pelo narrador numa duração de tempo diferente do que o fato propriamente dito. Lembremo-nos de *Mrs. Dalloway* (1925) da escritora inglesa Virginia Woolf. A história do romance é simples, temos uma personagem, Clarissa Dalloway, que acorda para organizar uma festa em sua casa. A história se passa em apenas um dia da vida da personagem, mas durante a narrativa teremos conhecimentos de outros acontecimentos que não pertencem àquele dia. Através dos fluxos de consciência de

---

[28] "*Essa figura narrativa* (a *palavra inglesa flashback* conota a repentinidade dessa "volta" no tempo) é a mais banal e consiste em apresentar a narrativa em uma ordem que não é a da história" (AUMONT, 2011, p.131).

[29] "Inserção, em um ponto da narrativa, de uma sequência relatando acontecimentos posteriores àqueles das duas sequências que cercam [...] um salto brusco pra frente" (AUMONT, 2011, p.131).

Clarissa, perceberemos que a personagem terá acesso a acontecimentos passados, sendo assim, o tempo da narrativa bem maior do que o tempo da história.

No cinema, temos também temos esse "desencontro" temporal. Quantas vezes não assistimos a cenas que tinham uma duração maior do que o próprio acontecimento que esta estava sendo mostrado? É recorrente em filmes encontramos algumas cenas que acontecem em câmera lenta para que o plano se torne mais interessante aos olhos do espectador. É o caso do filme *Melancolia* (2011), o mais novo filme do diretor dinamarquês Lars Von Trier. Sobre a cena introdutória do filme, o crítico de cinema Pablo Villaça discorre[30]:

> É vista através de uma extensa sequência em câmera lentíssima com atmosfera de pesadelo, o filme abre sua narrativa nos apresentando a recortes dos momentos finais dos personagens – mas também a imagens simbólicas que representam seus tumultos internos (como ao vermos, por exemplo, Justine com seu vestido de noiva flutuando passiva e tristemente em um riacho). Durando cerca de dez minutos, este prólogo surge belo e poético (VILLAÇA, 2011).

Percebemos, através da análise de Villaça, que a narrativa fílmica pode apresentar essa distorção temporal entre história e narrativa.

Terceiro ponto para o qual chamamos atenção diz respeito ao *modo*.

3. **Modo:** "É relativo ao ponto de vista que guia a relação dos acontecimentos, que regula a quantidade de informação dadas sobre a história da narrativa" (VERNET, 2009, p.119).

Genette define o modo como "o tipo de discurso utilizado pelo narrador" (1980, p.27). Segundo Aumont (2011), o *modo* é o que será mais interessante aos estudo fílmicos: "Uma narrativa pode fornecer mais ou menos informação sobre a história que conta, pode dá-la sob um certo ponto de vista, filtrá-la, por exemplo, através do saber de uma personagem" (p, 138). Esta ideia de *modo* que Genette coloca não é algo novo, mas será de suma importância para os estudos fílmicos quando ela se formaliza junto à ideia de *focalização*[31]. Esta, segundo Vernet (2009), difere quando temos uma focalização *por* uma personagem ou

[30] Crítica disponível no site http://www.cinemaemcena.com.br/plus/modulos/filme/ver.php?cdfilme=9898

[31] "Esse termo óptico que significa "concentração em um ponto" foi proposto por Genette para traduzir a expressão americana *focus of narration* – que designa "foco narrativo", ou seja, o ponto de onde a narrativa é feita a cada instante: pelo narrador, por uma personagem, etc." (AUMONT, 2011, p. 133).

*sobre* uma personagem. A focalização se diferenciará no decorrer da narrativa ou a partir do ponto vista que é dado à personagem e é a partir desta focalização que nos é apresentado como leitor ou espectador, que teremos um entendimento do universo diegético em questão.

A instância narradora no cinema será "responsável" por uma série desencadeamentos de significação que atingirão o espectador. Quando pensamos nesta instância narradora, ou no que chamaríamos de *narrador cinematográfico*, percebemos que, diferentemente da literatura, onde temos um narrador que torna-se objeto de observação através da palavra, no cinema, teremos um tipo de narrador que está envolto numa série complexa formadora de sentido. Sobre essa noção de narrador no cinema, Chatman afirma:

> By ITS NATURE, cinema resists traditional language-centered notions of the narrator. Clearly, most films do not "tell" their stories in any usual sense of the word. The counter-intuitiveness of a film's "telling" calls into a question "enunciation" theories of cinematic narration (1993, p. 124). [32]

A questão de o cinema resistir à noção de narrador que nos foi entregue pela literatura no decorrer dos anos está ligada à maneira pela qual a história é contada e aos artifícios dos quais a literatura se dispõe para esta se realizar. Como Chatman nos explica, um filme não conta sua história através da palavra no seu senso comum, mas sim através de elementos que estão ligados à enunciação; e como vimos em Metz (2010), o *sujeito da enunciação* está ligado à uma série de elementos próprios da linguagem cinematográfica. Ainda sobre a questão do narrador no cinema, Chatman afirma:

> The fact that most novels and short stories come to us through the voice of a narrator gives authors a greater range and flexibility than filmmakers. For one thing, the visual point of view in a film is always *there*; it is fixed and determined precisely because the camera always need to be placed *somewhere*. But in verbal fiction, the narrator may or may not give us a visual bearing. He may let us peer over a character´s shoulder, or he may

[32] Em sua natureza, o cinema resiste à linguagem tradicional centrado na noção do narrador. Claramente, a maioria dos filmes não "contam" suas histórias, em qualquer sentido usual da palavra. O contra-intuitivo de um filme em "dizer", põe em questão uma "enunciação" das teorias da narrativa cinematográfica" (CHATMAN, 1993, p.124). [Tradução Nossa]

> represent something from a generalized perspective, commenting indifferently on the front, sides, and back of the object, disregarding how it is possible to see all these parts in the same glance. He doesn´t have to account for his physical position at all. Further, he can enter solid bodies and tell what things are like inside, and so on (1992, p. 411-412).[33]

A partir do pensamento de Chatman, podemos dizer que a questão da focalização na literatura perpassa por um narrador que, além de ser percebido amplamente no texto literário, nos apresentará, muitas vezes, uma narrativa tomada pelo seu próprio olhar. Ele pode "manipular" o leitor a partir do que nos conta. Conhecemos as personagens, suas emoções e a própria história sob sua visão. Já no cinema, temos um ponto de vista fixo.

Genette (1980) se preocupou em organizar a visão do narrador em relação às personagens. Segundo Gardies (2011), ele introduziu uma distinção essencial entre "quem fala" e "quem vê". Os tipos de focalizações observadas por Genette (externa, interna e zero) são as que mais operam com a narrativa literária, mas em relação à narrativa no cinema Gardies (2011) afirma:

> No cinema, sobretudo por influência de François Jost, afirma-se claramente uma terceira instância: a do saber, dissociado do "ver". Trata-se de uma relação complexa, porque, como audiovisual (e o visual, mais particularmente), acedo ao saber sobre o mundo diegético pelo "ver", mas o meu saber não se reduz ao que vejo. Daqui resultam operações muito férteis cuja análise implica a consideração de três "atores": o narrador, a personagem e o espectador (p. 107).

A imagem é, sem dúvida, o elemento mais importante na narrativa cinematográfica, mas não é o único dispositivo formador do universo diegético o qual o espectador irá de encontro. Temos, por exemplo, a trilha sonora, a construção das personagens, dentre outros elementos. Essa relação mostrada por Gardies é complexa porque envolve elementos que são importantes na narrativa fílmica e que se interligam dependendo da focalização dada pelo narrador. Enquanto na literatura temos a percepção do leitor que, tomado pela voz do

[33] O fato de que a maioria dos romances e contos nos chegam através da voz do narrador, isso dá ao autor um limite e flexibilidade maiores do que ao cineasta. Uma coisa é correta, o ponto de vista visual está sempre *lá*; ele é fixo e determinado precisamente porque a câmera sempre necessita estar posicionada em algum lugar. Mas na ficção verbal, o narrador pode ou não nos oferecer um suporte visual. Ele pode nos permitir observar por sobre o ombro de uma personagem, ou ele pode representar algo de uma perspectiva generalizada, comentando indiferentemente, pela frente, pelos lados ou por trás do objeto, sem considerar como é possível ver todas essas partes de uma mesma *olhada***.** Ele não precisa levar em conta sua posição física. Além do mais, ele pode *entrar* em corpos sólidos e dizer como essas coisas são por dentro, e muito mais. [Tradução nossa]

narrador, entrega-se à percepção da diegese através das imagens mentais[34] que são criadas a partir da leitura, no cinema teremos o espectador que, a princípio, parte do domínio da imagem visual para "saber" sobre um universo diegético. Mas sabemos que essa relação não se desassocia, pois os domínios da imagem mental e da imagem visual não existem separadamente apesar de poderem ser observados de maneiras distintas (SANTAELLA & NÖTH, 2009, p.15) e as operações muito férteis ditas por Gardies serão geradas a partir da percepção do espectador diante do que ele assiste.

A partir das discussões feitas, pudemos observar que o cinema ainda tido como narrativo por estar atrelado a uma série de elementos estruturais que se ligam a um modelo de narração literária e que veio sendo construído historicamente. É de nosso interesse agora discorrer sobre um tipo de cinema que quebra (e veremos que não totalmente) esse modelo que nos foi apresentado durante muito tempo.

## 3.2 CINEMA NÃO-NARRATIVO

No tópico anterior da nossa discussão, vimos o quanto o cinema é tido como narrativo devido a uma série de questões, que passam por um âmbito, histórico, semiológico e estrutural. O cinema atual, regado de produções comerciais, é predominantemente narrativo. A indústria cinematográfica vem usando novos recursos, mas ainda assim continua preso a uma estrutura narrativa que conhecemos desde o fim do século XIX e início do século XX. Mesmo com o advento da imagem digital e uma série de mudanças estéticas, como o aparecimento do Cinema 3D[35], por exemplo, as grandes produções cinematográficas são permeadas por um modelo de narração proveniente da narrativa literária.

Para a indústria cinematográfica, é interessante produzir filmes que possuam narrativas simples e lineares para que consequentemente este atinja um maior número de espectadores. Segundo Vernet (2009, p.92), nos dias atuais, o cinema narrativo ainda é predominante. O autor afirma que não podemos ligar o cinema narrativo à essência do cinema, afinal, não se pode esquecer o percurso que o cinema de "vanguarda"

[34] Ver capítulo 1, página 30.

[35] "Numa simplificação, o 3D (ou RealD, como é chamado tecnicamente) alterna as projeções do olho direito para o olho esquerdo numa frequência de 144 quadros por segundo, quando o normal são 24 quadros por segundo. Quem estiver na plateia com os infames óculos bicolores tem a sensação de imersão no filme, mas só mesmo as salas projetadas para exibir em 3D dão um efeito de qualidade da tecnologia." http://migre.me/awvdl (Acesso em Agosto de 2012)

"*underground*[36]" ou experimental, que se pretende não-narrativo, assumiu e assume ainda na história do cinema. Mesmo que haja diferenças entre a prática de produção dos filmes que são tidos como do cinema *narrativo-representativo-industrial* (NRI) e o cinema *experimental*[37], não se pode opor frontalmente estes dois tipos de cinema por dois motivos. Segundo Vernet (2009):

1. "Nem tudo no cinema narrativo é forçosamente narrativo. O cinema narrativo dispõe, de fato, de todo um material visual que não é representativo: os escurecimentos, as aberturas, a panorâmica corrida, os jogos "estéticos" de cor e de composição" (p. 92).

Dispondo-nos da fala de Vernet, dizemos que é possível, mesmo que haja uma recorrência de um material visual que seja representativo e perceptivo através das imagens, há filmes que apresentarão imagens não representativas, ou seja, o espectador pode se deparar como uma imagem a qual não se possa identificar nada em meio a uma narrativa que tenha elementos típicos de um filme narrativo. Como exemplo, Vernet traz filmes como os do diretor Fritz Lang, *Quando Desceram as Trevas* (1943) e *Almas Perversas* (1945), que apresentam finais que jogam com oposição de imagens muito brancas ou muito escuras.

O segundo ponto levantado por Vernet (2009) diz respeito à "sistematização" da narrativa. Por mais que o filme não possua uma intriga clara, ou algumas vezes, não possuam nem personagens, nem uma história organizada, irá, de uma forma ou de outra, manter uma linearidade:

2. Ao contrário, o cinema que se proclama não-narrativo, porque evita recorrer a um ou a alguns traços do filme narrativo, sempre os conserva em certo número. Por outro lado, dele só difere, às vezes, pela sistematização de um procedimento que só era empregado episodicamente pelos diretores "clássicos" (p. 93).

[36] "Literalmente, "subterrâneo", o termo designou, nos anos 60, um conjunto de filmes produzidos "fora do sistema" por cineastas como Keneth Anger, Jonas Mekas, Gregory Markopulos, Andy Warhol e Stam Brakhage" (VERNET, 2009, p. 92).

[37] Os termos em itálico foram usados por Vernet (2009).

Baseado no exemplo dado por Vernet (2009), selecionamos aqui imagens de um filme dirigido pelo escocês Norman McLaren e pelo canadense Claude Jutra, *Chairy Tale* (1957). Conhecido por suas animações feitas, entre a década de quarenta e sessenta, McLaren, utilizando-se de elementos da pintura (e por não possuir uma câmera de vídeo no início da sua carreira), desenhava diretamente na película fílmica. Ele ficou também conhecido como pioneiro na área de animação. Como afirma Katchiannya, "o grande diferencial de McLaren para a grande maioria dos animadores é a forma como ele percebia seu ofício. Ele concebia os animadores como artesãos, não muito diferentes de pintores ou escultores em seus ateliês" (2007, p.1). Observemos a imagem abaixo:

**Imagem 3**

Essa é a imagem[38] introdutória de *A Chary Tale*. Percebemos que, apesar do filme ser caracterizado como não-narrativo por não apresentar elementos suficientes que reitere a definição de narração que vimos anteriormente dada por Metz (2010): "discurso fechado que irrealiza uma sequência temporal de acontecimentos" (p.42), o filme se inicia como uma frase clássica de como uma história começa a ser contada: *Once upon a time*, em português, "era uma vez". O filme mostra ao espectador apenas uma personagem[39] que durante os nove minutos e cinquenta e cinco segundos de projeção tentará ler seu livro em uma cadeira que insiste em fugir dele. Observemos as seguintes imagens:

[38] Todas as imagens relacionadas ao filme *A Chairy Tale* foram capturadas por nós no vídeo disponível em http://www.youtube.com/watch?v=5XIiWOuDuxc. Acesso em primeiro de agosto de 2012.

[39] O jovem é representado por Claude Jutra, ator e também diretor do filme.

**Imagem 4**

**Imagem 5**

**Imagem 6**

**Imagem 7**

**Imagem 8**

**Imagem 9**

**Imagem 10**

**Imagem 11**

Na imagem 4 observamos a personagem lendo seu livro, antes mesmo de perceber a cadeira que estava a sua disposição. Esta imagem é uma sequência do primeiro plano que vemos no filme, que é continuado com o desaparecimento das palavras que introduzem o mesmo. Já na imagem 5, temos a personagem percebendo e observando a cadeira; e nas imagens subsequentes, notamos a tentativa exaustiva da personagem tentando sentar na cadeira. Nas imagens 8 e 9, percebemos os efeitos de movimento usados pelo diretor McLaren. A cadeira e a personagem aparecem de maneira muito rápida na tela; o espectador tem a impressão que eles somem em alguns momentos. A correria do jovem atrás da cadeira é representada através de movimentos muito rápidos, mas impossíveis de acontecer na realidade. Segundo Cataldi (2012), escritora do Blog especializado em animação *Anima Mundi*[40], esses efeitos são provenientes de uma técnica que já fora usada por Mèlies chamada *pixilation. "*Esta consiste em tirar fotos de pessoas reais, como um *stop motion*, mas dando a impressão de movimentos impossíveis" (p. 3). Percebemos que na imagem 10 essa impressão de rapidez persiste a partir do momento que a personagem, já irritada, tenta segurar a cadeira e a balança insistentemente. Na imagem 11, temos mais uma amostra de um movimento que é fisicamente impossível: a cadeira faz um movimento rápido e brusco e flutua acima da personagem.

Todas as observações feitas baseadas nas imagens (da 5 até a 11) do filme *A Chairy Tale*, representam, segundo Vernet (2011), filmes que fogem da típica estrutura de um filme narrativo, mas que ao mesmo tempo retomam um princípio básico da narração: "proporcionar um desenvolvimento lógico que deve necessariamente desembocar em um fim, em uma solução" (p.93). Essa afirmação de Vernet pode ser constatada através do último plano que temo no filme. Observemos a imagem a seguir:

[40] http://blog.animamundi.com.br/o-espirito-aventureiro-de-mclaren/

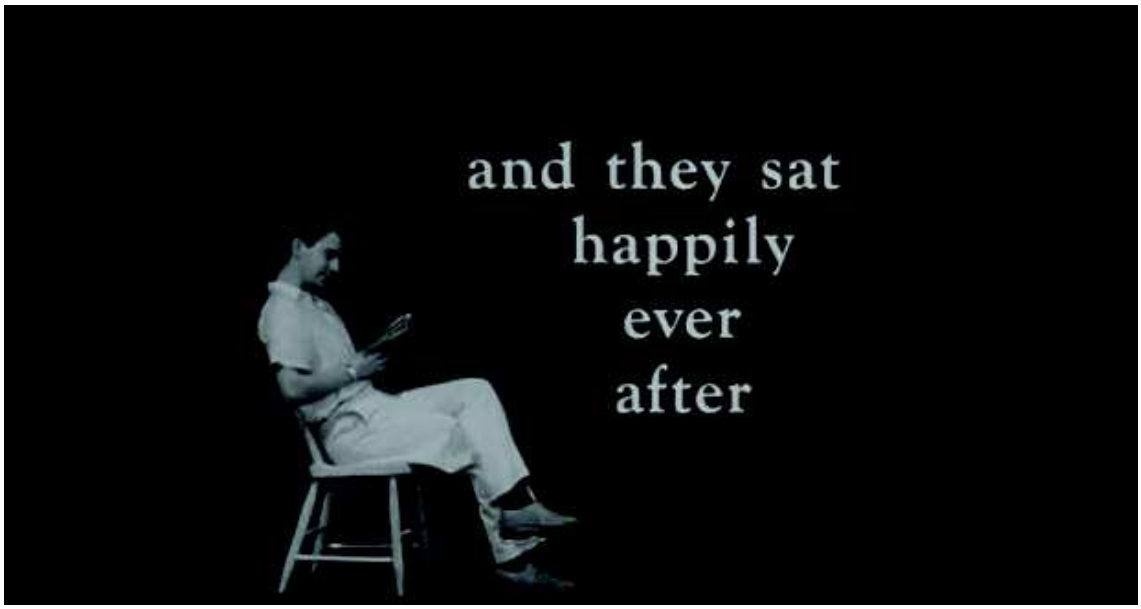



**Imagem 12**

A imagem 12 diz respeito ao fim do filme. Finalmente, depois de muitas tentativas, a personagem consegue sentar na cadeira e ler seu livro. O texto final, "and they sat happily ever after", que em português pode ser traduzido como "e eles sentaram felizes para sempre", faz parte das poucas palavras que o filme apresenta. Tanto as palavras mostradas na imagem 3 como na imagem 12 representam o que há de mais clássico em termos de narrativas. Estas imagens que dão início e também fecham a narrativa fazem uma referência aos contos de fadas, que comumente terminam suas narrativas com soluções e finais felizes. O filme é uma produção canadense e tem como título original *Il était une chaise*, que pode ser traduzido em português como "havia uma cadeira". Em inglês, esse título se aproxima muito mais de uma narrativa linear e tradicional. A palavra *Tale* em inglês significa "conto", "história" ou "fábula". Em sua exibição em Portugal, o título do filme foi traduzido como "A história de uma cadeira", o que o aproxima mais ainda de uma narrativa estruturalista.

A partir do estudo das imagens dispostas nas páginas 61, 62 e 64, dizemos que o filme de McLaren e Jutra representa um filme não-narrativo por jogar com elementos que fogem, a princípio a uma narrativa estruturalmente como descreveu Genett (1980) e Metz (2010). Não temos em *A Chairy Tale* planos que nos mostrem uma narrativa recheada de uma sequência de acontecimentos, várias personagens ou intrigas profundas que sejam características próprias de uma estrutura narrativa clássica e consequentemente de um filme tido como narrativo. Apesar destes fatores, não podemos deixar de considerar um elemento típico característico de qualquer narrativa, o início e o fim de uma história. Se alguém nos pedisse

para contar de que se trata o filme em questão, poderíamos, sem dificuldade, contar: "*A Chairy Tale* conta a história de um rapaz que tenta sentar numa cadeira para ler um livro e que depois de muitas tentativas atrapalhadas consegue o feito e fica feliz por conseguir atingir seu objetivo".

Percebemos que a dificuldade de tentar separar o que seria um filme narrativo de um não-narrativo é notória, perceber a linha que separa esses dois tipos de cinema e estruturá-la teoricamente não é uma tarefa fácil. Historicamente, as concepções sobre uma teoria do cinema foi questionada e consequentemente, a ideia de um cinema ligado a uma estrutura clássica narrativa também. É de nosso interesse nesse momento, discorremos sobre os estudos teóricos dos filósofos Gilles Deleuze e Charles Sanders Peirce, para assim eleger uma linha teórica que norteará a nossa análise.

### 3.2.1 A Tríade Semiótica: Deleuze, Peirce e o Cinema

Em oposição à concepção de cinema mostrada por Metz em *A Significação no Cinema* (2010), que ao tratar da narração cinematográfica começa suas discussões levantando uma questão que está atrelada a uma concepção de cinema como um tipo de linguagem, Gilles Deleuze (2005), em sua obra *A imagem-tempo*, afirma que o questionamento de Metz é equivocado. O filósofo francês acredita que Metz deveria ter questionado de que modo o cinema é uma língua e não como ele deve ser concebido como um tipo de linguagem. A partir daí, Deleuze (2005) propõe uma recapitulação das imagens e dos signos no cinema, pois, para ele, a assertiva de Metz em relação à constituição do cinema como narrativo, não só coloca o cinema como um tipo de linguagem, mas posiciona o mesmo teoricamente como uma extensão dela, aproximando as imagens a enunciados:

> O fato é que o cinema se constituiu como tal tornando-se narrativo, apresentando uma história, e rechaçando as outras direções possíveis. A aproximação que se segue é que, a partir de então, as sucessões de imagens e até mesmo cada imagem, em um único plano, são assimiladas a proposições, ou melhor, a enunciados orais: o plano considerado como menor enunciado narrativo. Metz insiste no caráter hipotético dessa assimilação (DELEUZE, 2005. p. 37).

O filósofo afirma que para Metz, a narração remete a um ou a vários códigos determinantes da linguagem a qual ela deriva. Já para Deleuze, a narração é uma consequência "das próprias imagens aparentes, das imagens sensíveis enquanto tais, como

primeiro se definem por si mesmas" (2005, p. 39), ou seja, a palavra seria uma resultante da imagem e não o contrário como pressupôs Metz, embasado na ideia de que pensar em uma narrativa cinematográfica seria pensar em um tipo de narração que estaria condicionada a traços estruturais de uma língua de dupla articulação.

O pensamento deleuzeano afirma que mesmo que haja no cinema características ligadas à linguagem, não há motivos para buscar nele elementos que digam respeito apenas à articulação dupla. Partido dessa premissa, Deleuze coloca que uma das grandes problemáticas nos estudos de teoria do cinema é que a imagem cinematográfica é assimilada a um enunciado (p. 38-39). Ou seja, a semiologia que se aplica ao cinema sempre conferiu às imagens um modelo, sobretudo sintagmático, de linguagem, criando um círculo vicioso (tipicamente kantiano, segundo Deleuze): "a sintagmática se aplica porque a imagem é um enunciado, mas esta é um enunciado porque se submete à sintagmática" (p. 38).

Criticando esse modelo semiológico que foi aferido às imagens, reduzindo seus reais valores, Deleuze acredita que a semiologia precisa passar por uma dupla transformação: "por um lado, a redução da imagem a um signo analógico que pertença a um enunciado; por outro, a codificação desses signos para descobrir a estrutura da linguagem (não analógica) subjacente ao enunciado" (p. 39), pois a partir do momento que a imagem foi substituída por um enunciado, caracterizou-se a imagem cinematográfica como algo falso, ou que seja apenas uma impressão do real, privando-a da sua característica mais singular, o movimento.

Vimos em Vernet (2009, p. 148-149) que devido à riqueza perceptiva dos materiais fílmicos, das imagens em alta definição e do som, o espectador tem a impressão de estar diante de algo real. Gardies (2011, p. 98-99) não só reitera o pensamento de Vernet, como também o complementa afirmando que os fatos narrados em um filme e a maneira como estes estão organizados também contribui para a impressão de realidade sentida pelo espectador. Deleuze afirma que há dois tipos de narração, a orgânica e a cristalina. Na narração orgânica as personagens estão a dispor das situações que ocorrem durante a narrativa, é uma "narração verídica, no sentido em que aspira o verdadeiro" (DELEUZE, 2005, p. 157). Ademais, nesse tipo de narração teremos um esquema imagético que se firma em cadeias e que o tempo da narrativa dependerá da ação, do movimento.

Independentemente de ser real ou ficcional, a narrativa orgânica se apresentará de uma forma que as personagens estão organizadas em volta de um esquema sensório-motor. Neste tipo de narração há ainda algo que se aproxima mais ainda do real: as inserções de sonhos, as lembranças das personagens e a "necessidade" que algo seja revelado, ou ainda que haja uma

solução para trama. Além disso, a narrativa orgânica pede o uso da palavra para que ela tenha movimento. Já a narrativa cristalina opera de maneira diferente, desprendida do esquema sensório-motor. Há o desmoronamento das conexões sensórios-motoras, e a partir disso, a narração deixa de ser o que convencionalmente conhecemos. A organização que havia e que girava em torno de tensões, objetivos a serem cumpridos e a uma necessidade de fechamento da história são substituídos por um tipo de narração composta através de um regime imagético cristalino: "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" (DELEUZE, 2005, p. 158). Aqui, as personagens não serão actantes, não estarão reagindo às situações propostas pela ação da narrativa, mas sim querendo perceber, enxergar as situações óticas e sonoras que as envolvem. As concepções de Deleuze sobre a narração clássica, que tem como alicerce a visão de *movimento* das imagens desenvolvida pelo também filósofo francês Bergson, indicarão que o processo narrativo no cinema descrito por Metz (2010) não se aplicarão às narrativas modernas:

> A narração dita clássica resulta diretamente da composição orgânica das imagens-movimento[41] (montagem), ou da especificação delas em imagens-percepção, imagens-afecção, imagens-ação[42], conforme as leis de um esquema sensório-motor. Veremos que as formas modernas da narração resultam das composições e dos tipos da imagem-tempo[43], até mesmo a "legibilidade". A narração nunca é dado aparente das imagens, ou o efeito de uma estrutura que as sustenta; é consequência das próprias imagens aparentes, das imagens sensíveis enquanto tais, como primeiro se definem por si mesmas (DELEUZE, 2005, p. 39, grifo nosso).

[41] A imagem-movimento seria um tipo de imagem organizada segundo a lógica do esquema sensório-motor, uma imagem concebida como elemento de um encadeamento natural com outras imagens dentro de uma lógica de montagem análoga àquela do encadeamento finalizado das percepções e das ações (RANCIÈRE, 2008, p.2).

[42] Deleuze deduz os tipos de imagem-movimento – percepção, afecção, ação – a partir do conceito bergsoniano de imagem tal como é definido no primeiro capítulo de *Matéria e memória*. A esses três tipos de imagem correspondem três tipos de plano cinematográfico. À imagem-percepção, que pode ser objetiva ou subjetiva, corresponde o plano geral. À imagem-afecção corresponde o close, o primeiro plano. A imagem-afecção é o close, e o close, embora nem sempre, é basicamente o rosto, que pode ser reflexivo, quando pensa alguma coisa, ou intensivo, quando sente alguma coisa. À imagem-ação corresponde o plano médio. E como um filme nunca é feito com um único tipo de imagem, a composição, o agenciamento, a conexão dos diversos tipos de imagem é essencial (MACHADO, 2010, p. 202).

[43] A imagem-tempo seria caracterizada por uma ruptura dessa lógica, pela aparição – exemplar em Rossellini – de situações óticas e sonoras puras que não mais se transformam em ações (RANCIÈRE, 2008, p.2).

Deleuze acreditava que o cinema estava marcado por cineastas que faziam filmes estando “preocupados” com a narratividade das imagens. Assim, em sua obra *imagem-movimento* (1993), Deleuze traça uma discussão sobre a imagem e sobre a relação que há entre elas, subdividindo a *imagem-movimento* de três maneiras: *imagem-percepção*, *imagem-afecção* e *imagem-ação*, uma subdivisão que não exclui a relação de ligação entre os três tipos.

Dizemos que a concepção de *imagem-movimento* coloca as imagens como elementos que são dependentes dentro do processo de montagem de um filme, ou melhor, a própria montagem está subordinada à organização das imagens. A narrativa, neste caso, se organiza em torno de um encadeamento de imagens variáveis que se interligam criando a sensação de movimento. Baseado na assertiva de Bergson, Deleuze afirma que na imagem-movimento "cada imagem age sobre outras e reage a outras em “todas as suas faces” e através de “todas as suas partes elementares"” (DELEUZE, 1985, p.187). Já a *imagem-tempo* caracteriza-se pela perda dessa interdependência imagética, tornado a narração uma consequência das imagens aparentes. Estas vão existir e irão se definir através de si mesmas, “sensíveis” e não atreladas a uma estrutura.

Estas concepções imagéticas de Deleuze estão ligadas à forma como o próprio Deleuze (2005, p.155) diferencia e opõe dois regimes de imagem. No capítulo do seu livro *Imagem-Tempo*, *As Potências do Falso*, Deleuze acredita que a imagem segue um regime orgânico (cinético) ou cristalino (crônico), sendo o primeiro ligado às descrições (imagens) que supõe a independência de seu objeto: “O que conta é que, cenários ou exteriores, o meio descrito seja posto como independente da descrição que a câmara dele faz, e valha por uma realidade supostamente preexistente” (p. 155) e o segundo, a uma descrição “que vale por seu objeto, que o substitui, cria-o e apaga-o a um só tempo, como diz Robbe-Grillet, e sempre está dando lugar a outras descrições que contradizem, deslocam ou modificam as precedentes” (p. 155).

No regime imagético cristalino, o esquema sensório-motor nas quais as imagens se organizam serão substituídas por outros tipos de experiências que estão ligadas às questões óticas e de sonoridade. Segundo Deleuze, a imagem cristalina faz com que tenhamos um cinema de vidente e não mais de actante. Então, em um regime orgânico, a imagem, ou um conjunto delas, perpassa por uma actância que pressupõe sempre um estágio anterior, sendo uma espécie de fenomenologia de seu objeto, ou ainda, como explicou Metz (2010), compõe um processo de *significação* (construída e descontínua) que tem como consequência “só

poder encontrar o que já estava presente, dar conta com mais rigor daquilo que a consciência ingênua já "identificara" sem analisá-lo" (p.30). Já o regime cristalino tem a imagem como um prolongamento de si mesma, sendo algo que se multiplica. Assim, os signos que compõem a imagem não são aqueles que se limitam a uma relação binária, mas sim aqueles que se multiplicam a partir de uma relação triádica, onde acontece um fluxo temporal regido por um movimento semiótico constante não fixado a uma estrutura.

É importante ressaltar, neste momento da discussão, que os estudos de Deleuze acerca da imagem e da teoria cinematográfica eram desenvolvidos e pensados em paralelo às categorias fenomenológicas desenvolvidas pelo filósofo norte-americano Charles Sanders Peirce, que pensava o signo diferentemente dos semiólogos estruturalistas.

Vimos que foi Bergson quem forneceu a Deleuze conceitos que o permitiu desenvolver uma teoria classificativa sobre as imagens cinematográficas, mas para amarrar suas teorias às de Bergson, segundo Sales (2004), precisou também de um apoio de uma teoria semiótica, assim, optou pela de Peirce.

Peirce nos apresenta o *signo* como sendo a resultante de um sistema triádico o qual podemos observar na imagem[44] a seguir:

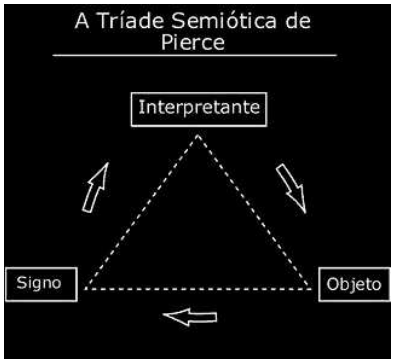



**Imagem 13**

A partir da imagem apresentada, podemos então elucidá-la com o conceito de *signo* dado pelo próprio Peirce:

> Um signo, ou *representamen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa

[44] Imagem disponível em http://s3m10t1c4.blogspot.com/2009/12/triade-semiotica-de-pierce.html (Acesso em 6 de setembro de 2010)

> pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objeto.* Representa esse objeto não em todos os aspectos, mas com referência a um tipo de ideia (PEIRCE, 2008, p. 46).

Este sistema de interpretação do signo acontece na mente do intérprete em três diferentes instâncias, o que Peirce divide em três categorias chamadas de *primeiridade, secundidade* e *terceiridade*:

> *Primeiridade* é o modo de ser daquilo que é tal como é, positivamente e sem referência a qualquer outra coisa [...] As típicas ideias de Primeiridade são qualidades de feeling ou mera aparência [...] O tipo de ideia de *Secundidade* é a ideia de esforço, prescindido da ideia de um propósito [...] *Terceiridade*, no sentido da categoria, é o mesmo que mediação (PEIRCE, 2008, p. 48).

Segundo Winfried Nöth (2008), Peirce, tentando combinar essas três categorias, desenvolveu uma tipologia que está baseada na classificação interna de cada parte do signo, criando assim novas tricotomias. A primeira tricotomia diz respeito ao *representamen* e suas singularidades, dividisse em *quali-signo*, *sin-signo* e *legi-signo*. Estaremos explorando-a num outro momento pertinente a discussão.

Chamamos a atenção para o conceito de *secundidade*, quando teremos a segunda tricotomia. Esta considerada pelo próprio Peirce como a mais importante no que diz respeito ao *signo* (NÖTH, 2008, p. 78). É na instância da *secundidade* que vamos nos deter às relações existentes entre o *representamen* e o seu *objeto*. Em relação à segunda tricotomia, podemos dizer que "os três elementos que a compõe são determinados conforme as três categorias fundamentais. São eles o ícone, ó índice e o símbolo" (NÖTH, 2008, p. 78). Segundo Peirce podemos dizer que:

> um signo é um ícone, um índice ou um símbolo. Um ícone é um signo que possuiria o caráter que o torna significante, mesmo que seu objeto não existisse [...] Um índice é um signo que de repente perderia seu caráter que o torna um signo se seu objeto fosse removido, mas que não perderia esse caráter se não houvesse interpretante. [...] Um símbolo é um signo que perderia o caráter que o torna um signo se não houvesse um interpretante (PEIRCE, 2008, p. 74, grifos nossos).

Dizemos que o signo que está na *secundidade* se divide numa tricotomia composta por elementos determinados pelas categorias fundamentais peirceanas e que nos ajudarão no processo de tradução intersemiótica que desenvolveremos no decorrer de nossa análise e

sendo assim, no momento, chamamos a atenção para o *ícone*, um signo que tem semelhança com o seu *objeto* e que será representado por ele. Se o *ícone* para Peirce é um signo que possui um caráter que o torna significante a partir de uma representação simbólica do seu objeto, podemos dizer que seu conceito está atrelado ao de *representamen*. Se é na secundidade que se estabelecem as relações entre *representamen* e seu objeto e sendo o *ícone* um signo que representa quase exatamente seu objeto, chegamos à incomodação sentida por Deleuze em relação ao conceito de signo e como ele se aplica às imagens cristalinas.

Segundo Sales (2004), as categorias de primeiridade, secundidade e terceiridade desenvolvidas por Peirce estariam entrelaçadas à maneira como Deleuze classificou a imagem-movimento. Contudo, Deleuze contribuiu com os estudos fílmicos propondo a "zeridade[45], que abrigaria um caos imagético e material, responsável pela possibilidade de existência das demais categorias e do rol de imagens correspondentes (p.3)". A partir do momento que propõe uma *zeridade,* Deleuze percebe algo que precede uma significação que ainda não existe e à própria qualidade do signo que se encontra na primeiridade. Segundo Sales (2004):

> A *zeridade* fará referência àquilo que vem antes da primeiridade, e dirá respeito ao puro caos, labirinto todo confuso e enredado em que as imagens agem e reagem incessantemente umas sobre as outras, espécie de grau zero das imagens (p.11-12).

Entendemos que a ideia da existência de uma zeridade corrobora com o a afirmação do próprio Deluze, quando diz que entende o termo *signo* diferente de Peirce. Pois, se para Peirce o signo "representa alguma coisa, seu *objeto*" (2008, p. 143) e que tem o caráter de signo porque possui o poder de representar algo diferente dele mesmo, para Deleuze o signo "é uma imagem particular que remete a um tipo de imagem, seja do ponto de vista de sua composição bipolar, seja do ponto de vista de sua gênese" (2005, p. 46). O caos imagético material que se encontra abrigado na *zeriade* seria então responsável pela existência das demais categorias apresentadas por Peirce, ou seja, a partir do momento que tomamos uma imagem como *representamen* e relacioná-la a um *objeto*, há antes algo que precede o *primeiro* feeling, algo que está desprendido das amarras sensório-motoras e que só conseguimos perceber a partir da sensação provocada pelo desaguamento do caos imagético.

Deleuze, assim como Peirce, acredita na significação como resultante de um processo semiótico múltiplo e infinito. Acreditamos que o fato de Deleuze ter elegido Peirce para

[45] O termo "zeridade" é usado por Sales (2004) em consonância com as terminologias usada por Peirce. Deleuze cria o termo "zeroidade", mas contemplamos aqui neste trabalho a terminologia usada por Sales.

compor suas teorias sobre os estudos fílmicos se dá por duas razões que são indissociáveis. Primeiramente, o fato de Peirce ter elencado um terceiro elemento para compor o signo, que será o responsável por uma multiplicidade do processo de significação, o interpretante. Enquanto a semiologia linguística se restringe a uma relação dupla, verbal e presa entre significado e significante, Peirce nos traz um signo que dá uma ideia de movimento no processo da significação. É essa "movimentação sígnica" que chama a atenção de Deleuze em suas pesquisas. E a segunda razão diz respeito ao fato de Deleuze ter conseguido atrelar algo que fosse elemento essencial à ideia de movimento que ele acredita que é inerente às imagens e consequentemente a um cinema não actante, a *zeridade*.

Após as discussões aqui feitas sobre o que seria um cinema narrativo e um não narrativo, percebemos que a linha que os separa diz respeito à diferença entre a narrativa clássica e a moderna no cinema. Enquanto a primeira está atrelada a um modelo estrutural semiológico que tinha como base a dupla articulação da linguagem – tendo uma relação imagética interdependente e atrelada à palavra – para que a narração ocorresse, a segunda se apresenta como um tipo de narração que será permeada por imagens aparentes.

A narrativa clássica e a moderna estão ligadas aos conceitos desenvolvidos por Deleuze sobre *tempo* e *movimento*. Segundo Machado:

> O cinema é constituído, primeiro, por imagens-movimento, imagens em que o movimento subordina o tempo. Depois, quando deixa de subordinar o tempo ao movimento e faz o movimento dependente do tempo, a imagem cinematográfica se torna imagem-tempo. Portanto, o que distingue os dois tipos de imagem cinematográfica – clássica e moderna – é sua relação com o tempo: enquanto a imagem-movimento dá uma representação indireta do tempo, isto é, apresenta o tempo por meio do movimento, representa o tempo, o curso empírico, cronológico do tempo, a imagem-tempo dá uma apresentação direta do tempo uma apresentação do tempo puro, emancipado do movimento (2010, p. 201, grifo nosso).

Seguindo as ideias de Peirce, sobre o signo, e as de Deleuze sobre o cinema, tempo e movimento, acreditamos que estas nortearão nossa análise no próximo momento da pesquisa, pois se pretendemos adentrar e analisar as aparições videográficas do filme de Peter Greenaway, *Prospero's Books*, acreditamos que as ideias deleuzeanas sobre cinema e imagem estão em consonância com o conceito discutido anteriormente de vídeo apresentado por Dubois (2004). Se para Dubois (2004, p.23),"o vídeo não é um objeto (algo em si, com corpo próprio), mas um estado, um estado-imagem, uma forma que pensa" para Deleuze a imagem "seria antes um estado de coisas que não pararia de mudar, uma matéria fluente onde nenhum

ponto de ancoragem ou centro de referência seriam imputáveis" (Deleuze apud Salles, 2004, p.12).

Partiremos agora para o terceiro momento da nossa pesquisa. Neste, trataremos primeiramente do cinema produzido pelo direto Peter Greenaway e logo em seguida discutiremos a peça a peça de Shakespeare, *A Tempestade*, e suas traduções para o cinema. Finalizaremos com a análise de algumas imagens videográficas que perpassam pelo filme que é nosso objeto de estudo.

# 4 ENTRE TEMPESTADES

> O cinema não é o melhor veículo para se contar histórias.
>
> [Peter Greenaway]

Vimos no decorrer de nossas discussões que o cinema vem passando por transformações e inovações desde suas primeiras manifestações. A linguagem cinematográfica vem se modificando desde a ideia da sala de projeção observada através da descrição feita por Platão em a *Alegoria da Caverna* no século IV A.C até a explosão dos filmes em 3D nos dias autuais.

Entre o intervalo de tempo que existe desde o início do cinema até então, observamos que vários aspectos da linguagem cinematográfica foram observados. Dentre eles, o hibridismo que o cerca, a mistura de vários elementos que contribuíram para sua formação. O cinema é híbrido desde filmes como *Um Homme de Têtes* (1898) produzido e dirigido por Méliès até os filmes contemporâneos dos polêmicos diretores Lars Von Trier e Peter Greenaway.

Elementos do teatro, da literatura e da pintura, da fotografia, por exemplo, contribuíram consideravelmente para a produção de filmes e para a constituição do que chamamos hoje de linguagem cinematográfica. Além desses elementos citados, chamamos atenção para um outro elemento que vem contribuindo para as relações híbridas que cercam o cinema, o vídeo. Vimos que, segundo Arlindo Machado (2008), a relação cinema/vídeo contribuiu consideravelmente para "transformações, virtualização e desterritorialização das imagens que culminaram na constituição de um novo campo: o do audiovisual" (p. 113). Um dos grandes cineastas que tem transformado e virtualizado a imagem dentro de suas produções cinematográficas é o diretor inglês Peter Greenaway. Fascinado pelas mudanças estéticas e pelas novas tecnologias digitais difundidas nos espaços midiáticos, Greenaway se interessou pelo vídeo como objeto de estudo e como um elemento que contribuirá para a produção de seus filmes. Assim, partiremos agora para o momento da pesquisa que tratará do cinema híbrido e não-narrativo do diretor, como também da análise de algumas inserções do vídeo digital no filme *Prospero's Books* (1991), mostrando assim a alteração da percepção de cinema a qual conhecemos e que transforma *A Tempestade* (1611) de Shakespeare em um texto videográfico eletrônico.

## 4.1 AS [NOVAS] TEMPESTADES DE SHAKESPEARE

Como vimos no decorrer de nossas discussões, Shakespeare é lido e relido de diferentes formas. Uma das maneiras que temos acesso à obra do dramaturgo e poeta é através dos textos midiáticos. Muitas de suas peças foram traduzidas para o cinema e para TV. Dentre as inúmeras peças do autor está *A Tempestade*. A peça foi escrita em 1611 e é considerada a última escrita pelo dramaturgo e poeta. Desde então, muitos diretores, cartunistas, *video-makers* em seus trabalhos, dedicaram-se a dar uma nova roupagem a este texto clássico.

A história de amor, vingança, conspirações e um tanto de comédia é dividida em cinco atos e um epílogo e conta a história de Próspero, o legítimo duque de Milão que teve seu ducado roubado através de uma conspiração entre seu irmão Antônio, Alonso e Sebastião. Próspero e sua filha Miranda foram enviados ao mar e graças a Alonso, que colocou alguns mantimentos e todos os livros de Próspero no barco o qual o tirou da Itália, pai e filha chegaram a uma ilha a qual ele se tornou dono. Chegando à ilha, Próspero liberta Ariel, espírito assexuado que estava preso a um tronco por mais de 12 anos e depois de libertá-lo, o faz seu servo. Próspero também tem em sua ilha, Calibã, um ser selvagem e disforme que se tornou escravo de Próspero por ter tentado desonrar sua filha Miranda.

Próspero continuou sua vida na ilha e durante muitos anos aprendeu, através de seus livros, a fazer mágicas. Depois de um certo tempo de isolamento, Próspero ordena a Ariel que provoque uma tempestade para que assim seus inimigos, que estavam em um barco, naufragassem e chegassem à sua ilha. Chegando a seu propósito, Próspero consegue ter seu plano de vingança concretizado e por fim, retoma com toda a tripulação para Itália, com exceção de Calibã.

A peça de Shakespeare tomou diferentes dimensões no que diz respeito às mídias. Diretores como John Gorrie (1983), John Hirsch(1980), Herb Roland (1980), Peter Greenaway (1991) e Julie Taymor (2010) buscaram n*A Tempestade* elementos que serviram de inspiração para produzirem seus filmes, tanto para o cinema quanto para a TV.

A última tradução da peça para o cinema foi realizada em 2010. *A Tempestade*[46] é dirigida por Julie Taymor e se diferencia por representar a personagem Próspero como uma mulher, a atriz Dame Helen Mirren. Antes do filme de Julie Taymor, o último filme que havia sido produzido como tradução d*A Tempestade* foi *Prospero's Books*[47], realizado pelo diretor

[46] Trailer oficial do filme disponível em http://www.youtube.com/watch?v=DDyGl2uIQ-Q.

[47] Ver anexo A na página 111. O anexo mostra a capa e contracapa da versão brasileira do filme.

Peter Greenaway. Como fora dito, este é o nosso objeto de estudo e acreditamos se diferenciar por levar às telas um filme que se mostra como uma experiência de cinema, o qual foge aos padrões do cinema narrativo e que proporciona ao espectador muito mais que o contato com a história de Shakespeare. O diretor leva às telas uma experiência única, na qual a peça de Shakespeare é transformada em um Barroco digital, como veremos mais a frente em nossas discussões. Peter Greenaway foca seu filme nos livros que a personagem Próspero possui e que foram levados consigo para a ilha a qual chegou com sua filha Miranda. O filme em questão traz uma grande discussão entre o poder da palavra e da imagem. Veremos que esta relação se estenderá durante o todo do filme e será acompanhada do hibridismo notório do diretor. Greenaway, no mesmo ano que lança seu filme, publica um livro como se fosse um roteiro do filme e nele descreve também todos os livros de Próspero. No Brasil, o livro de Greenaway foi traduzido pela professora Maria Esther Maciel[48] em 2003. Segundo ela,

> O livro que se apresenta com roteiro do filme *Prospero´s Books* (A última tempestade) é um compósito de diferentes modalidades textuais. Além de um ensaio do cineasta sobre o processo de criação do filme, pequenas narrativas ficcionais construídas a partir de alguns motivos shakespearianos extraídos da peça A Tempestade, na qual o filme é baseado, vêm compor o conjunto, ao lado de reproduções do próprio texto de Shakespeare e da presença de várias imagens extraídas do repertório canônico da história da arte ocidental.

A afirmativa de Maciel é apenas um dos motivos que nos faz escolher este filme de Greenaway como objeto de nossa pesquisa, pois acreditamos neste como um exemplo do pós-cinema que vimos através das palavras de Machado (2008) e que trará concepções diferentes acerca das teorias cinematográficas.

O olhar sobre *A Tempestade* não para por aí, de acordo com o site[49] IMDB, em 1992, os diretores Stanislav Sokolov e Dave Edwards fizeram uma animação da peça de Shakespeare para o canal inglês BBC. A animação[50] fez parte do que foi chamado de

---

[48] Ver Anexo B na página 112. Texto disponível em http://www.revistazunai.com/materias_especiais/peter_greenaway/fantasticos_livros_do_prospero.htm. É importante lembrar que a tradução da Professora Maciel (2003) na revista ZUNAI são fragmentos do roteiro de *Prospero's books*, publicado no livro: GREENAWAY, Peter. Prospero's books - a film of Shakespeare's The Tempest. London: Chatto & Windus, 1991.

[49] http://www.imdb.com/title/tt0105557/combined

[50] Ver Anexo C na página 118. O anexo mostra algumas imagens da animação feita.

*Shakespeare: The Animated Tales,* uma reunião de animações baseadas nas diferentes peças shakespearianas.

*A Tempestade* não ficou restrita à TV ou ao cinema; em 1998, Neil Gaiman criou a revista em quadrinhos chamada Sandman[51]. A revista[52] teve 75 edições e a última dela foi chamada de *A tempestade*. O quadrinho se dedica não só a mostrar a história de Shakespeare, mas também apresenta uma atmosfera híbrida por mostrar o próprio escritor escrevendo a peça.

No decorrer de nossas pesquisas, percebemos o quanto o escritor renascentista é explorado e modificado através da linha do tempo e das relações intertextuais e intersemióticas. Segundo Garcia (2000, p. 37):

> Os códigos intertextuais, pela própria composição da palavra, já indicam, em primeiro instante, tudo aquilo que varia na sua instância de uma leitura sígnica entre o objeto e suas mais diversas significações, isto é, trabalhamos num espaço de interfaces de um dado objeto qualquer, auxiliando as correlações dos códigos visuais, verbais e sonoros. Ampliam, por assim dizer, a natureza de análise desse determinado signo, tendo em vista a sua multidimensionalidade em diagnosticá-lo por diferentes segmentos.

Baseados na assertiva de Garcia (2000), acreditamos que a peça de Shakespeare esteja se tornando cada vez mais lida e explorada, as interfaces são muitas e as relações que estabelecemos são variadas, ao mesmo tempo tornam-se material de investigação. Greenaway, ao realizar a tradução de Shakespeare torna-se um dos exemplos de produtor de códigos intertextuais, e mais, além disso, o diretor estabelece relações entre várias formas de manifestações artísticas; música, teatro, literatura, pintura e uma grande aproximação de determinados momentos artísticos da história. A partir daí, conheceremos o hibridismo do diretor através de um jogo imagético e cinematográfico em *Prospero's Books.* É de nosso interesse, neste momento da pesquisa, mostrar como o cinema de Peter Greenaway apresenta-se como híbrido e como essa hibridez influenciará na leitura e na análise das inserções de vídeo no filme.

---

[51] http://ebooksgratis.com.br/quadrinhos/quadrinhos-sandman-neil-gaiman-completo-em-75-edicoes/

[52] Ver Anexo D na página 119.

## 4.2 O CINEMA HÍBRIDO DE PETER GREENAWAY

Quem conhece um pouco da trajetória do diretor Peter Greenaway no cinema, certamente ouviu as frases polêmicas ditas por ele. “O cinema está morto” ou “até hoje não se viu cinema” são apenas pequenas amostras da insatisfação do diretor para com as produções cinematográficas feitas até hoje.

No ano de 2001, num ensaio para uma revista americana dedicada à narrativa no cinema, Greenaway polemiza afirmando que seu filme *O Livro de Cabeceira* (1996) foi feito para livrá-lo da sensação desconfortável de que o que fora produzido até hoje não foi cinema, mas sim 105 anos de textos ilustrados. Essa afirmação do diretor perdura até os dias atuais e com uma visão crítica e contrária em relação ao uso da palavra no cinema, Greenaway tenta em suas produções fazer um tipo de cinema o qual acredita, permeado por filmes que deem ao espectador a chance de uma experiência que envolva ambiência, *performance*, atitudes emocionais, fatos isolados e experiências audiovisuais únicas (GREENAWAY, 2001, p.12). Todas essas experiências não têm a ver com as histórias que estão sendo contadas, pois para ele, a experiência cinemática não acontece assim; se assim fosse, estaríamos lidando com a literatura e não com o cinema. Um dos grandes diferenciais de Greenaway em relação ao seu olhar para o cinema diz respeito à questão da narração nos filmes. Para ele, “o cinema não é o melhor veículo para se contar histórias” (2004, p. 12), por ser limitado demais em relação à possibilidade da imaginação do leitor. Ele acredita que isso é papel da literatura, que é superior como forma de narração. Partindo dessa ideia, dizemos que o diretor faz filmes os quais estão desprendidos da obrigação de narrar e que, assim, quebram com o modelo de cinema visto por Deluze (2005) como actante, o qual é predominante ainda na história do cinema. Segundo Ivana Bentes: “Greenaway cultiva o artifício, busca “filmes que se parecem com filmes”, antinarrativos e anti-realistas, mesmo que para isso utilize o figurativismo, a estética renascentista e cultive o gosto pela simetria e pelo classicismo” (2004, p.17).

A afirmativa de Bentes (2004) nos leva a um dos pontos que merecem atenção em relação à obra de Greenaway, a sua própria formação. Formado em artes plásticas pela *Walthamstow School of Art* de Londres, Peter Greenaway sempre teve contato com a pintura e produziu suas próprias obras. Além de diretor e artista plástico, ele está construindo uma obra de muitos matizes; segundo Maciel (2004, p. 8), ele escreveu óperas, ensaios, poemas, romances e roteiros. Publicou também vários livros nos quais era perceptível a mistura de ficção, ensaio e roteiro cinematográfico. Além dessas atividades, Greenaway trabalha como

curador, realizando inúmeras exposições e instalações nos principais museus e galerias do mundo.

Como pudemos observar, a obra de Greenaway não é limitada, percebe-se que o diretor desenvolve atividades múltiplas e estas serão marcantes e visíveis na sua obra cinematográfica. Construindo relações intermidiáticas, o diretor incorporpora elementos de diferentes aéreas em sua obra, dentre eles, a pintura. Segundo Bentes (2004),

> [...] no cinema de Greenaway temos ainda uma forte presença da arte contemporânea. Toda revolução cubista na pintura com Braque e Picasso, a ideia de um quadro que mostrasse simultaneamente diferentes pontos de vistas e a simultaneidade de passado, presente e futuro, marca filmes como a *A Última Tempestade* e o *Livro de Cabeceira* (p.19). O diretor valoriza a colagem[53] em detrimento da montagem. Desta forma, pode mostrar um plano[54] geral, um plano médio e um primeiro plano num único quadro, como faz a pintura cubista (p. 19).

Segundo a autora, influenciado pela sua relação com a pintura, Greenaway busca uma poética pós-televisual, um cinema novo que seria um resultado das mais diferentes estéticas. É assim que percebemos esse cinema em a *A Última Tempestade*: uma hibridização entre pintura, literatura, vídeo, dança, teatro e música, resultando muitas vezes numa colagem cubista, em um labirinto imagético, o qual uma imagem se sobrepõe à outra, sendo muitas e ao mesmo tempo uma. *A Última Tempestade* torna-se um ícone que representará uma fusão de diferentes épocas artísticas. Greenaway, numa dança imagética, passeará pelo grotesco do Maneirismo[55] e transformará a Arte Renascentista e a Arte Barroca num Cubismo

[53] Ivana Bentes, em sua citação sobre o cinema de Greenaway, refere-se à colagem como sendo um processo utilizado em uma fase do cubismo, que aconteceu entre 1910 e 1913. Segundo o website *art criative* (2011): "Caracterizado pela fragmentação da obra, o artista decompõe a obra em partes, registrando todos os seus elementos em planos sucessivos e superpostos, procurando a visão total da figura em todos os ângulos no mesmo instante [...] O objetivo do Cubismo Analítico era o de produzir uma imagem conceptual de um objeto, em vez da sua imagem perceptiva ou visual. Em seu ponto mais alto, atingiu níveis de expressão que ameaçaram ultrapassar a compreensão do observador. Disponível em http://professorafab.blogspot.com.br/2011/04/cubismo-analitico-e-sintetico.html. (Acesso em agosto de 2012.)

[54] Plano Geral: Plano visto na sua totalidade na tela, permitindo ao espectador uma leitura ampla da imagem. Plano Médio : Mostra apenas um trecho da imagem, um recorte do que poderíamos ou não ver no plano geral. Primeiro Plano: Também conhecido como close-up. Aproxima elementos que podem ou não estar no plano geral da cena na tela.

[55] Segundo a Enciclopédia Itaú Cultural de Artes Visuais (2010), "o maneirismo é empregado pela crítica moderna para designar a produção artística, especialmente a italiana, que tem lugar entre 1520 e 1600, isto é, entre o fim do Alto Renascentismo e o início do Barroco [...] aparece como imitação superficial e distorcida dos grandes mestres do período anterior, como abandono do equilíbrio, da proporção e racionalidade cultivados pelo classicismo". Disponível em http://migre.me/aCO95. (Acesso em setembro de 2012)

Eletrônico, no qual cinema e vídeo fundem-se para dar uma nova forma a um cinema disforme.

É de nosso interesse, neste momento, elencar algumas imagens do filme de Greenaway que evidenciam a relação do diretor com o Renascentismo, período que tinha como interesse a retomada de alguns valores clássicos e possuidora de uma grande efervescência no que diz respeito às inovações técnicas sociais e culturais. A pintura não ficou fora dessas inovações; Segundo Carvalho (2012):

> A pintura renascentista caracteriza-se pela aplicação de leis matemáticas e princípios geométricos na composição; [..] o realismo visual e pelo reaparecimento da representação do espaço e do volume, através da perspectiva científica e o claro-escuro, ignorados desde a antiguidade. Embora representando temas religiosos a pintura renascentista não é mística, simbólica nem deformadora, mas realista e de inspiração realista e profana. As teorias artísticas renascentistas fundaram-se no conhecimento e estudo das obras da antiguidade clássica greco-romana que na época começaram a ser descobertas e admiradas pela iniciativa de príncipes e papas protetores das artes.

Os pontos discutidos por Carvalho (20012) em relação à pintura renascentista aparecem dispostos várias vezes nas imagens videográficas digitais. As figuras geométricas, por exemplo, se destacam na hora que a personagem Próspero está apresentando dois de seus livros, *um livro duro de geometria* e *o livro do movimento*. A referência à geometria não só aparece apenas nas imagens, mas também através das palavras da personagem Próspero:

> É um livro volumoso, de cor marrom, encapado em couro e gravado com números dourados. Quando aberto, complexos diagramas geométricos em três dimensões saltam das páginas, como em um livro ***pop-up*.** As páginas piscam com figuras e números logarítmicos. Os ângulos são medidos por finíssimos pêndulos de metal que balançam livremente, ativados por ímãs ocultos no papel espesso (GREENAWAY, 1991, grifo nosso).

Percebemos que as palavras de Próspero fazem referência ao Renascentismo, mas também fazem referência à atualidade. As páginas de internet, muitas vezes, trazem *pop-ups*, termo muito comum no ambiente virtual e que diz respeito às pequenas janelas que se abrem inesperadamente, geralmente com propagandas, quando o internauta acessa uma página da *web*. Ou seja, os diagramas renascentistas em terceira dimensão aparecem como *pop-ups*, transformando a matemática cartesiana da época em algo desordenado e confuso. Enquanto Descartes (2002) afirmava em seu *Discurso do Método* (1637) que não deveria tomar como

verdadeira nenhuma coisa que evidentemente não fosse reconhecida como tal (p. 31) e que o homem deveria ser racional e antropocêntrico, Greenaway nos mostra essa visão desorganizando-a. Vejamos as imagens a seguir:

**Imagem 14**

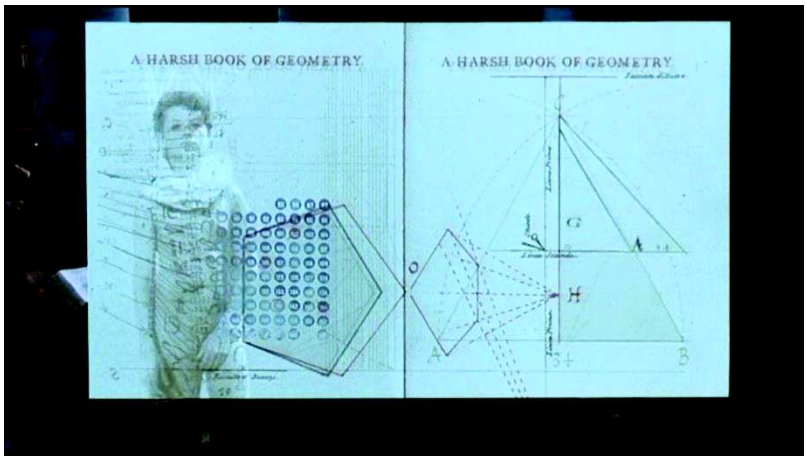



**Imagem 15**

A imagem 14 e a imagem 15 nos mostram precisamente a referência às ideias de Descartes, que estavam se desenvolvendo durante o Renascentismo. A imagem 14 é apenas uma imagem fílmica que mostra homens estudando, vestidos com roupas típicas renascentistas, e aparece no momento em que Próspero está relembrando como confiou seu governo ao irmão, que tomou seu ducado através de estudos científicos secretos. De imediato, a imagem sofre uma interferência videográfica (como observamos na imagem 15), que mostra várias figuras geométricas e a imagem de um homem que está envolvido por símbolos geométricos, parecendo um próprio resultado de um cálculo matemático. Outro exemplo do

cientificismo proposto por Descartes pode ser observado na imagem 16. Nela, vemos em destaque uma imagem de vídeo que evidencia o homem antropocêntrico, que aparece literalmente no centro da imagem entre algarismos e figuras geométricas curvas, as quais foram também objeto de estudo de Descartes.

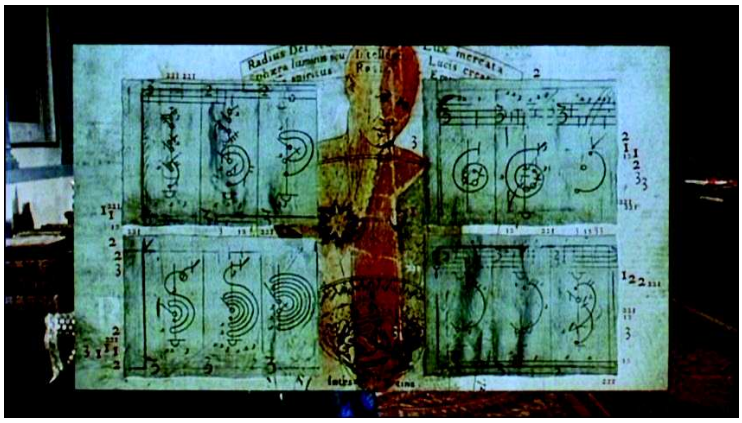


**Imagem 16**

As imagens de linhas curvas mostradas na imagem videográfica aparecem no filme, no momento que Próspero está escrevendo sobre *o Livro do Movimento*, um livro inquieto, de temperamento explosivo, que ressoa contra as estantes das bibliotecas e que "descreve como os olhos mudam de forma ao observar grandes distâncias e como o riso modifica o rosto" (GREENAWAY, 1991). Dizemos que no momento o qual as palavras estão sendo proferidas por Próspero, e que dialogam com a referência a Descartes, e consequentemente a toda a uma lógica estruturalista, Greenaway coloca em cheque a própria questão do cinema o qual é feito ainda hoje. Pensemos no próprio movimento que as imagens cinematográficas apresentam e como elas mudam os olhos do espectador, a partir do momento que contempladas à distância. Greenaway, neste momento, não apenas referencia o Renascentismo e Descartes, mas também evidencia que as imagens cinematográficas são dispostas de uma maneira a qual ficam isentas de uma organização estrutural cartesiana e que devem ser contempladas a partir de seus movimentos e como dialogam entre sim. É importante ressaltar que a presença da imagem videográfica na película fílmica contribuiu para um movimento diferente. *O livro do movimento* é inquieto e explosivo assim como as imagens cinematográficas são na concepção de Greenaway. O diretor usa de ironia, pois ao mesmo tempo em que faz referência à estrutura cartesiana, a quebra, mostrando conexões imagéticas "desestruturadas".

Outro ponto significativo em *A Última Tempestade* é a questão da tridimensionalidade renascentista. Nesta época, a arquitetura tinha como inspiração os modelos do período da

Antiguidade Clássica; era comum ver grandes construções de palácios e igrejas e que ao mesmo tempo pareciam os palcos teatrais, como havia na Grécia e Roma antigas. Conhecedor da arquitetura da época, Greenaway trabalha com a questão da tridimensionalidade nas imagens d*A Última Tempestade*. Observemos as imagens abaixo:

**Imagem 17**

**Imagem 18**

**Imagem 19**

Nas imagens 17, 18 19, notamos a referência às construções renascentistas e à tridimensionalidade. A imagem da construção aparece na película fílmica girando por várias vezes como vemos nas imagens dispostas. A imagem é mostrada de três ângulos diferentes, o que é relativo à visão que temos do mundo. A realidade é tridimensional e quando temos uma visão uni ou bidimensional de algo, estamos olhando para algo ilusório. Sob essa perspectiva, dizemos que Greenaway faz referência à questão da realidade no cinema, pois para ele, as imagens cinematográficas não devem passar para o espectador a impressão de realidade, mas sim, apresentarem-se como própria realidade no momento que são concebidas. Greenaway cria, através desse movimento imagético, vários *links* que dialogam entre si. Através de uma imagem fílmica que é mostrada em segunda dimensão, o diretor faz referência à imagem tridimensional, ao Renascentismo e a própria linguagem cinematográfica. A relação entre o

passado e o presente é evidenciada no que diz respeito à História e a evolução do processo imagético no cinema.

Como vimos, Greenaway também se refere ao Maneirismo e quando o faz, leva-nos a um século de grande efervescência, no qual a pintura procurava se libertar da harmonia clássica dominante. Segundo Arriola (2004, p. 52), "ao parafrasear o ecletismo e a boa multiplicação das alegorias e dos símbolos iconográficos, Greenaway estabelece uma comparação com os tempos atuais", pois para ele, o Maneirismo se resumia a achar novos caminhos:

> Aproveito as épocas de insegurança cultural como os períodos ulteriores a Michelangelo, Rafael e Da Vinci..., e talvez agora à época posterior a Picasso, a Stravnsky e a Le Corbusier...Visto que o conceito do maneirismo pode simplesmente significar uma mudança transitória de um conjunto de valores por outro (GREENAWAY apud ARRIOLA 2004, p. 52).

Perceberemos em *A Última Tempestade* a maneira como o diretor passeia entre a transitoriedade de épocas. Da mesma forma que o Maneirismo representa um desprendimento do clássico e uma passagem entre Renascentismo e Barroco, Greenaway trabalha com suas imagens de um modo que as diferentes épocas sejam marcadas, muitas vezes, por imagens transitórias e duplamente híbridas. Ou seja, suas colagens fazem referências às diferentes épocas e às diferentes formas artísticas, como também, muitas vezes são compostas por dois tipos de imagens diferentes, a cinematográfica e a videográfica.

Dada a decadência Renascentista e o momento Maneirista, o Barroco (1600 – 1670) inicia uma época que será marcada por uma busca a um sentido teatral e espetacular na vida; permeado de sinestesias, cores marcantes e envolta num momento o qual representava-se o sagrado e o profano. Observemos a imagem a seguir:

**Imagem 20**

A imagem 20 nos mostra o casamento entre Miranda e Ferdinando em *A Última Tempestade*. Greenaway utiliza-se de uma imagem repleta de ornamentos, na qual podemos observar uma cerimônia que simbolicamente deveria apresentar-se com elementos do sagrado, mas, que ao contrário, é marcada pela presença de mulheres seminuas. Observamos também a presença do vermelho no vestido de Miranda e nos ornamentos. Outro ponto diferencial na cena é que o casamento é feito por Ceres, personagem de Shakespeare que é um espírito e que Greenaway a transforma em uma cantora de ópera. Segundo Guimarães (2008, p. 61),

> Os filmes de Greenaway atualizam as festas barrocas, numa composição rebuscada, repleta de ornamentos. Tanto o cenário (com seus "quadros", objetos, cores, espelhos), quanto os figurinos (adereços nas mãos e nas cabeças) são alegorias que funcionam como parte ornamental das cenas. Percebo aí o chamado "procedimento de obstáculo": grande quantidade de objetos em cena, condensações e deslocamentos de imagens, numa armação pluridimensional e híbrida por excelência.

Acreditamos que a assertiva de Guimarães (2008) será recorrente não apenas na imagem 20, mas também em diversos outros momentos os quais as colagens de Greenaway representarão um período artístico ao mesmo tempo em que o destrói "através de uma série de inovações, que são a base de uma nova estética eletrônica. Trata-se de nova ideia de montagem e de profundidade de campo" (BENTES, 2004, p. 21). Como exemplo, trazemos mais duas imagens que elucidarão as afirmativas de Bentes (2004) e Guimarães (2012):

**Imagem 21**

**Imagem 22**

Ao observamos as duas imagens acima, dizemos que estamos diante do Barroco criado por Greenway. A imagem 21 aparece em uma das primeiras cenas do filme e nela notamos imagens sobrepostas. A imagem cinematográfica nos mostra a mão de Próspero escrevendo a palavra Boatswain (contramestre em Português), essa sofre a interferência de uma imagem videográfica que nos mostra a mesma personagem chamando o contramestre e apontando para Ariel, um espírito que serve a Próspero e provoca a tempestade. Ariel é caracterizado por Greenaway como um anjo barroco, como podemos observar nas imagens. Ainda sobre a imagem 21, dizemos que nela podemos observar como se dá o processo da escrita[56] no filme em questão. Próspero torna-se personagem da própria história que escreve. Em *A Última Tempestade*, o texto shakespeariano é escrito ao mesmo tempo em que a história acontece; imagem, história e escrita funde-se e acontecem em um só momento. Segundo Garcia (2000, p.22),

> A linguagem contemporânea manifesta-se enxertada de aspectos multifacetados das representações do tempo e do espaço. O tempo simultâneo incorpora a razão epistemológica das concretizações artísticas e tecnológicas, sendo que o espaço incorpora a propriedade da localização, a geografização do objeto sígnico.

A partir da afirmação de Garcia, estudioso da obra de Greenaway, podemos dizer que o diretor utiliza-se de uma linguagem contemporânea para realizar seus filmes, circunscrevendo o tempo e o espaço em suas imagens.

A imagem 22, fusão entre a imagem cinematográfica e a fílmica, mostra-nos a personagem Ariel dentro d'água e ao mesmo tempo parecendo pousar para uma pintura. Neste momento, a imagem videográfica torna-se a moldura desta pintura. Traçando esse olhar sobre

[56] Mais imagens que exemplificam esta questão estão disponíveis no ANEXO E na página 120.

as imagens, podemos dizer que estas são resultados de um hibridismo que perpassa pela história, pintura e literatura; construindo não só um barroco *cinevideográfico*, mas que também compõem um novo Shakespeare, o que deixa de ser somente Renascentista e torna-se atual por ser parte da *cinevideosfera* que Greenaway constrói.

Um dos pontos para o qual chamamos a atenção e acreditamos ter uma relação intrínseca com a questão do vídeo em *Prospero's Books* é a recorrência de elementos os quais fazem referência ao cubismo. Relembrando Bentes (2004, p. 19), que já nos disse que toda a revolução cubista encontrada nas obras de Picasso e de Braque pode ser relembrada na obra de Greenaway, acreditamos que a sobreposição de imagens utilizada pelo diretor, interligando cinema e vídeo, leva o espectador a contemplar a imagem sob um aspecto o qual proporciona diferentes visões ao mesmo tempo, valorizando a colagem em detrimento da montagem. Como exemplo, trazemos uma pintura[57] de George Braque, pintor o qual Greenaway parece sempre dialogar:

**Imagem 23**

Ao observamos a pintura de Braque percebemos o quanto o pintor utiliza-se da colagem, o que proporciona à imagem uma maior profundidade, recurso que Greenaway utilizará para que o espectador tenha sensações óticas únicas. Assim, percebemos que a intensão do diretor não é apenas recorrer ao cubismo como uma referência à época artística,

[57] "Woman with a guitar" (1913) - imagem disponível em http://www.georgesbraque.org/.

mas também proporcionar ao espectador a visão de diferentes planos em um único quadro. Observemos as imagens a seguir:

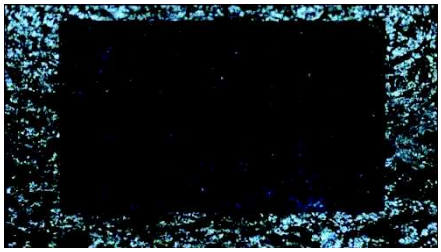


**Imagem 24**

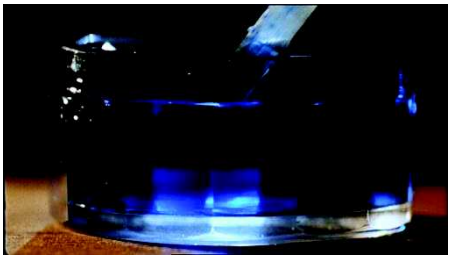


**Imagem 25**

**Imagem 26**

Ao observamos as imagens 24, 25 e 26, percebemos de imediato a predominância da cor azul, cor que foi muito recorrente durante uma fase do cubismo (1901-1904), tendo o nome de Pablo Picasso como o mais importante desta fase. A imagem 24, além de referenciar esta fase cubista, faz menção à televisão. O espectador, neste momento, tem na tela duas imagens coladas: uma, a cinematográfica, que nos remete ao som que a TV faz quando está fora do ar, um chuvisco – é exatamente este barulho que ouvimos e que ao mesmo tempo dialoga com o barulho da chuva da tempestade – e a segunda, uma imagem videográfica muito azul, que mostra estrelas que se foram no céu. Já a imagem 25 e 26 evidenciam a fase cubista em questão, o *blue period.* A cor da tinta a qual Próspero usa durante todo o tempo para escrever sua história de vingança, amor, comédia e tragédia, tão quanto a cor de seu manto, torna-se ícones e/ou índices que referenciarão o momento histórico em questão, como também diferentes objetos no decorrer do filme.

O período o qual serviu de inspiração para Greenaway se deu se deu a partir da morte do pintor Casagemas, amigo de Picasso. Entristecido com o suicídio do amigo, Picasso começa a pintar quadros que apresentavam tons melancólicos evidenciados pela cor azul, que apresenta como uma de suas simbologias a tristeza, como podemos observar nas imagens a seguir:

**Imagem 27**

**Imagem 28**

A imagem[58] 27 é o quadro *Femme aux Bras Croisés* pintado em 1901 e a imagem 28 se refere ao quadro *La vida* (1903). Segundo o site[59] da Faculdade de Belas Artes de Lisboa (2010), este período do cubismo foi marcado por "um monocromatismo frio em tons de azul que dominam uma atmosfera melancólica e sóbria, de tom pessimista, com temas de pobreza, velhice e solidão". Além disso, o azul, segundo Chevalier e Gheerbrant, é "a mais profunda das cores: nele o olhar mergulha, sem encontrar qualquer obstáculo [...] aplicada a um objeto, suaviza as formas" (2007, p. 107). Ao observamos as imagens de Picasso percebemos que o azul leva ao contemplador da imagem a sensação de imersão no quadro. O azul abriga quem o olha e assim é o que acontece também nas imagens utilizadas por Greenaway em *A Última Tempestade*.

As imagens que disponibilizamos neste tópico são apenas exemplos que referenciam as diferentes fases artísticas as quais Greenaway buscou como inspiração para criar a sua própria tempestade e compor os livros de Próspero. Acreditamos na assertiva de Bentes (2004, p. 17) ao dizer que Greenaway, em seus filmes, virtualiza todas as artes e especialmente a pintura, que se torna um lugar onde o diretor busca retomar 2.500 anos de imagens pintadas, desenhadas fotografadas, esgrafiadas e decalcadas através das novas tecnologias.

Como vimos, o filme de Greenaway está sempre mantendo um diálogo intermidiático com as diferentes manifestações artísticas. Pintura, teatro, cinema, música e vídeo são elementos que tecem o texto fílmico e videográfico de Peter Greenaway, tornando-o um

---

[58] Imagem 27 está disponível em http://migre.me/aANh8 e imagem 28 está disponível em http://migre.me/aANma ( Acesso em 5 de setembro de 2012).

[59] Disponível em http://www.slideshare.net/FBAULartecontemporaneaII/4-cubismo (Acesso em Setembro de 2012).

diretor que se destaca pela criação de uma linguagem própria, cheia de nuances e colagens cubistas, apresentadas com uma mistura a qual parece furar a linha do tempo. Greenaway é o diretor que vai do clássico ao contemporâneo sem anular nenhuma dessas épocas, seu hibridismo contribuirá para novas discussões acerca do cinema e do vídeo sem perder a ligação com as diferentes manifestações artísticas as quais se utiliza.

## 4.3 PROSPERO'S BOOKS: A TEMPESTADE VIDEOGRÁFICA DE PETER GREENAWAY

No decorrer de nossas discussões percebemos o quanto o cinema feito por Greenaway tem características próprias, o hibridismo que encontramos em sua obra é reflexo de sua própria formação e de seus estudos relacionados ao cinema e às mídias em geral. O escritor, com sua ousadia em relação ao uso das novas tecnologias e a sua concepção própria sobre o que seja o cinema, coloca em xeque anos e anos de estudo e conceitos sobre a linguagem cinematográfica. Segundo Mourão, "as novas tecnologias permitem ao cinema retomar a discussão de conceitos que surgiram no seu início, quando o cinema ainda não era predominantemente ficção narrativa" (2004, p. 117). Greenaway, ao se utilizar das imagens digitais em seus filmes, contribui para esses estudos ao mesmo tempo em que quebra alguns conceitos já estabelecidos nas teorias cinematográficas.

Os filmes de Greenaway, e em especial *A Última Tempestade*, coloca o cinema ao lado da videosfera. O vídeo digital se se apresenta na obra do diretor como um elemento contribuinte e potencializador das questões imagéticas da sétima arte. É de nosso interesse elencar algumas questões que dizem respeito às inserções do vídeo nas imagens cinematográficas do filme em questão.

Levantamos aqui uma questão que diz respeito à relação leitor-espectador em conjunto com a relação cinema-vídeo-literatura. Observemos a imagem a seguir:

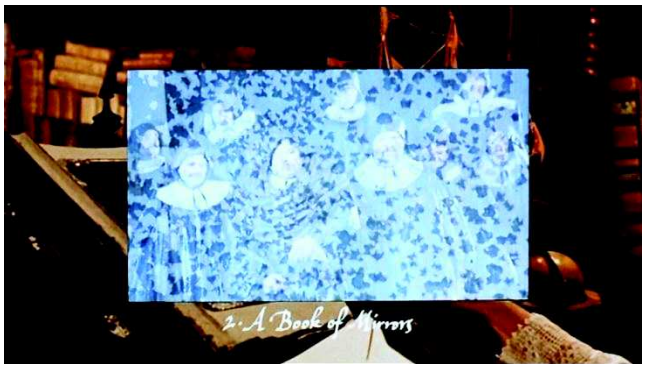



**Imagem 29**

A imagem 29 se apresenta com duas imagens sobrepostas, a primeira [abaixo], cinematográfica, mostra-nos Próspero começando a folhear seu segundo livro, *o livro dos espelhos*. Uma imagem videográfica a qual o azul predomina, localizada no centro, se sobrepõe a ela e é a primeira coisa que os olhos do espectador consegue absorver. A partir de relâmpagos e muita chuva, a imagem de homens vestidos com roupas renascentistas se forma ao mesmo tempo em que a personagem Próspero profere as seguintes palavras:

> Alguns espelhos simplesmente refletem o leitor, alguns refletem o leitor tal como ele era há três minutos, alguns refletem o leitor tal como ele será em um ano, como seria se fosse uma criança, uma mulher, um monstro, uma ideia, um texto ou um anjo. Um espelho mente constantemente (GREENAWAY, 1991).

Percebemos que Greenaway sempre traz elementos que o ajudarão a compor intermidiaticamente seu filme, pois a imagem [espelho] 29 não nos mostra apenas o vídeo funcionando como potencializador da película fílmica, mas ele aparece como um elemento que dialoga com um texto oral, evidenciando o leitor e consequentemente a escrita literária. Assim, *o Livro dos Espelhos,* neste momento, faz referência a como um texto literário modifica quem o lê, como ele se torna diferentes tipos de sujeito; monstros, anjos, crianças, mulheres podem ser exemplos de como o leitor pode se reconhecer dentro de um texto, e, ao mesmo tempo, ser um sujeito-texto, pronto para ser lido e descoberto a partir dos espelhos que o cercam. *O livro dos espelhos* indicia um sujeito que será refletido a partir do momento que é lido e, ao mesmo tempo, iconiza o sujeito refletido. O vídeo não apenas referencia o leitor, mas também modifica o espectador, pois este não apenas contempla uma perspectiva

ótica, mas sim, várias, o que causa nele uma mudança de comportamento a partir das sensações visuais que as imagens de Greenaway provocam.

Garcia (2000, p. 26) nos diz que Greenaway "contamina o público com códigos visuais através do acúmulo de informações na sua natureza de representação", como observamos na imagem 29, que está em diálogo constante com diferentes elementos do filme. Além de sua propriedade visual, ela, atrelada a elementos da oralidade, da escrita, da literatura e da pintura, provoca o aparecimento de um novo espectador. Sobre isso Garcia discorre:

> Parece que a composição do discurso fílmico de Peter Greenaway transpõe uma intercambialidade de dados, os quais interagem entre si através do deslocamento. Com isso, possivelmente, o observador da obra cinematográfica de Greenaway tem um papel fundamental devido à necessidade de uma compreensão intertextual que a todo momento solicita mergulhar no processo de percepção e cognição do espectador (2000, p. 23).

Acreditamos que esse novo espectador que se forma, através de *Prospero's Books*, mergulha em diferentes formas de arte. Greenaway, utilizando-se de objetos artísticos concreto-factuais – ao mesmo tempo em que se desprende da obrigação de representá-los –, causa tempestades de abstrações intermidiáticas e hipertextuais, que se formam a partir das sensações óticas e sonoras provocadas pelo tipo de imagem a qual Deleuze (2005) se referiu, a *imagem-caos* de grau zero. Observemos a imagem a seguir:

**Imagem 30**

Ao observamos a imagem 30, notamos que além do tom azul, típico cubista, encontramos elementos que endossam o hibridismo presente na obra de Greenaway. A imagem videográfica sobreposta à película de cinema (esta mostra o manto azul de Próspero

com inscrições douradas) apresenta elementos do teatro, da arquitetura e pintura renascentista, da música e da dança. Observamos que os atores estão localizados de uma maneira que parecem estar num palco de um teatro no qual o cenário é marcado pela presença de uma arquitetura típica renascentista caracterizada por arcos que formam os pilares. Observamos também a presença de mulheres e homens nus, uns que seguram a roupa a qual Próspero veste e outros segurando seu manto azul, dançando em volta da personagem.

Como podemos observar, o manto de azul de Próspero abre-se por duas vezes ao mesmo tempo na imagem em questão; a sobreposição de imagens e o uso da imagem videográfica incita uma instantaneidade em relação ao momento que o manto é aberto. Segundo Mourão (2004), isso acontece pelo fato do vídeo nos colocar diante de uma mudança evidente nas imagens e na temporalidade das mesmas:

> Não deixando de ser representação, o vídeo, diferente do cinema, é detentor de uma instantaneidade que nos aproxima do tempo real, aproximação essa permitida a partir da analogia, evidenciada pelo vídeo, entre o movimento e o tempo (p. 121).

A partir das palavras do teórico, percebemos que mais uma vez esbarramos na concepção deleuzeana sobre a imagem; a aproximação do tempo real dita por Mourão é uma consequência da imagem cristalina, pois esta se apresenta como um prolongamento de si mesma e como algo que se multiplica. A imagem 30 é um exemplo que nos mostra como a inserção da imagem videográfica sobreposta à cinematográfica no filme de Greenaway provoca no espectador ativo a plena sensação de estar vivendo uma realidade e não apenas de ter a impressão que ela existe, pois o tempo da imagem torna-se presente, instantâneo. Ainda recorrendo a Mourão, dizemos que isso acontece pelo fato da imagem-vídeo criar "uma nova linguagem, "uma forma nova de utopia" capaz de permitir, a partir da integração com outras formas de expressão (cinema, fotografia, pintura), sua organização num sistema próprio" (p. 121).

As questões levantadas acima nos remetem a Peter Greenaway como sendo construtor de um sistema imagético próprio, o qual não precisa de um texto anterior para narrar suas histórias. As imagens cristalinas usadas pelo diretor se prolongam e causam um processo de narração contrário ao que temos no cinema tido como narrativo. Em *Prospero's Books* as imagens contam as suas histórias e não o contrário, pois segundo o diretor há uma tendência

entre os diretores de cinema em seguir um texto prévio. Em entrevista[60] (2007) ao cineasta e curta-metragista paulistano Philippe Barcinski, Greenaway afirmou[61]:

> Every single film you see, you can see the director following the text, because all the stories, all the plots or the narratives come out of the bookshop. So, if you are Scorsese, Godard, Spielberg or Almodóvar, whoever you wanna be, all the films starts with text, they don't start with images […] So, for me, images primarily. I need to have my images to cinema. Cinema is about image, not about texts (GREENAWAY).

Acreditamos que a irritação do diretor em relação às narrativas fílmicas serem produzidas a partir de textos, leva o mesmo a produzir filmes que não tenham a obrigação de fazerem referência a um texto prévio. A utilização do vídeo digital em *Prospero's books* é primordial para que o processo de narração no cinema seja diferenciado. O vídeo contribui para que o filme de Greenaway torne-se antinarrativo, pois segundo Machado (1990, p. 70), "o "relato" videográfico ou televisual, se realizado em tempo real não pode nunca manter a mesma coerência narrativa que se costuma identificar nos filmes". Assim, a partir que o vídeo é sobreposto à película de cinema, o tempo da imagem muda e consequentemente a linearidade da narração, ou seja, a actância é quebrada.

Outra questão para a qual chamamos a atenção em nossa análise diz respeito ainda à questão do tempo em relação à imagem e as suas anamorfias. Observemos as imagens abaixo:

**Imagem 31**

**Imagem 32**

[60] A entrevista foi transcrita por nós e está disponível em http://www.youtube.com/watch?v=FXnMsiUw2Pw.

[61] Tradução: "Todo filme o qual você assiste, você pode perceber o diretor seguindo um texto, porque todas as histórias, todos os enredos ou narrativas surgem a partir da livraria. Então, se você quiser ser Scorsese, Godard, Spielberg ou Almodóvar, qualquer um que você queira ser, todos os filmes começam por um texto, não começam com imagens [...] Então, para mim, primeiramente as imagens. Eu preciso ter minhas imagens para o cinema. Cinema é sobre imagem e não sobre texto (GREENAWAY, 2007). [Tradução nossa]

Observamos na imagem 31 apenas a película fílmica, que evidencia a arquitetura renascentista acrescida da referência à música e a dança. Duas mulheres nuas dançam enquanto Próspero se prepara para receber o manto que vimos nas imagens 26 e 30. A imagem 32 sequencia a imagem 31 e nela há uma imagem digital superposta que permite o espectador contemplar uma perfeita *anamorfose*[62]. O barco aparece sendo acometido pela chuva no momento o qual Próspero está sendo rodeados de mulheres que dançam e o entregam seu manto, ícone que o evidencia como o verdadeiro Duque de Milão. Podemos ainda, na imagem 32, perceber que o barco se encontra na imagem videográfica, mas nem por isso se afasta da película de cinema, pois a água que ele navega está imagem cinematográfica. Como disse Arlindo Machado (2008, p. 58), a *anormofia* provoca desarranjo das relações perspectivas originais causando um deslocamento do ponto de vista a qual a imagem é visualizada, mas sem que a posição anterior, a película fílmica, seja desconsiderada. Portanto, dizemos que a anamorfia entre cinema e vídeo nos "permite visualizar toda e qualquer distorção do modelo "realista" (leia-se "renascentista") de representação figurativa" (MACHADO, 2008, p. 58).

Entendemos que o exercício de Greenaway em *Prospero's Books* é produzir anamorfoses do tipo *cronotópicas*, pois se entendemos o vídeo como um estado e não como um objeto (DUBOIS, 2004, p. 23), o que as imagens videográficas se tornam, quando sobrepostas às imagens cinematográficas, são elementos deformados pela interferência do *tempo*, o tempo resguardado num estado. O tempo é o agente transformador que consegue fazer uma ligação indissociável entre a imagem-passado e a imagem-presente, deformando de uma maneira que a imagem cinematográfica não desapareça em sua plenitude. As anamorfoses criadas pelo diretor inglês são consequentemente produtoras de uma forma de narrar diferenciada, pois a partir do momento que a imagem videográfica opera em tempo real e é anexada a uma imagem cinematográfica provoca, como vimos em Deleuze (2005, p. 158), um desmoronamento das conexões sensórios-motoras, ou seja, a necessidade que havia em torno dos objetivos a serem cumpridos na narração e a uma necessidade de um entendimento da história são substituídas por uma narração a qual é composta por um regime imagético cristalino, ou seja , esta deixa de se organizar "conforme tensões e resoluções de tensão" (p. 158) para dar espaço às sensações provocadas pela imagem. Acreditamos que as imagens as quais estamos mostrando até então em nossa análise contemplam não só a visão deleuziana de imagem cristalina, mas também comtemplam as visões de vários teóricos, como Dubois

[62] Ver capítulo II, página 33.

(2004) e Machado (1990), sobre o vídeo e a suas potencialidades específicas. Dizemos, a partir do desenvolvimento da nossa análise, que as inserções de vídeo vêm ajudando a dar uma nova roupagem ao texto de Shakespeare em questão e a repensar um novo tipo de cinema, experimental e cristalino.

Ao continuarmos nossa análise, atentamos para outras questões que podem ser observadas a partir da seguinte imagem:

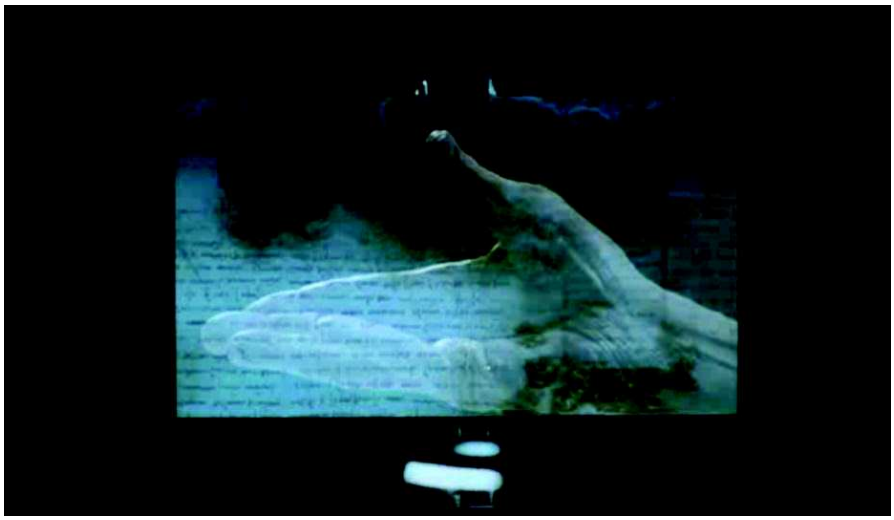


**Imagem 33**

A imagem[63] diz respeito à primeira cena do filme. Ela aparece enquanto a personagem Próspero está discorrendo sobre seu amor pelos livros e apresentando a história do primeiro deles, *o livro da água*. Ao observamos a imagem relembramos de imediato o processo de colagem dito por Bentes (2004, p.19), imagens que se sobrepõem às outras. Observada a partir de um plano geral, a imagem mostra um pingo d'água caindo por trás de uma outra imagem predominantemente azul. Esta apresenta a imagem das páginas de um livro e nuvens negras que se formam se sobrepondo (como também se misturando) às palavras e logo, vemos a mão de Próspero, que aparece quase transparente. Todos esses elementos que elencamos aqui e que foram percebidos na imagem parecem se misturar a vista do espectador, pois ao mesmo tempo em que a mão de Próspero espera que o pingo d'água caia, ela também se relaciona com as nuvens e com as palavras que aparecem na imagem.

[63] Todas as imagens relacionadas ao filme *Prospero's Books* foram capturadas por nós, através do DVD do filme produzido em 1991.

A imagem predominantemente azul que se sobrepõe ao pingo d'água caindo é uma imagem videográfica digital que aparece compondo o todo do plano, como também multiplicando o processo de significação imagético. A inserção da imagem videográfica sobreposta ao pingo d'água na imagem 33 faz referência à Cena I, Ato 1 da peça de Shakespeare.

Neste momento, uma das personagens anuncia a chegada de uma tempestade. O comandante do navio, no qual se encontram um contramestre, as personagens Alonso, Antônio, Sebastião e alguns marinheiros, percebe a força dos relâmpagos e trovões e pede que todos tenham forças para enfrentar o porvir. Segue abaixo o trecho[64] que faz referência à cena:

> ACT I SCENE I
>
> *(On a ship at sea: a tempestuous noise of thunder and lightning heard.)*
>
> *(Enter a Master and a Boatswain)*
>
> Master: Boatswain!
>
> Boatswain: Here, master: what cheer?
>
> Master: Good, speak to the mariners: fall to't, yarely, or we run ourselves aground: bestir, bestir.
>
> *(Exit)*
>
> *(Enter Mariners)*
>
> Boatswain: Heigh, my hearts! cheerly, cheerly, my hearts! yare, yare! Take in the topsail. Tend to the master's whistle. Blow, till thou burst thy wind, if room enough!
>
> (Shakespeare, 1989, p.1)

[64] Tradução: ATO I Cena I
(A bordo de um navio no mar. Tempestade, com relâmpagos e trovões. Entram, por lados diferentes, Um comandante de navio e um contramestre)
COMANDANTE - Contramestre!
CONTRAMESTRE - Aqui, comandante! Tudo bem?
COMANDANTE - Bem. Falai com os marinheiros. Pegai firme, se não, iremos dar à costa. Mãos à obra! Mãos à obra!
*(Saem)*
*(Entram marinheiros)*
CONTRAMESTRE - Vamos, corações! Coragem! Coragem, meus corações! Força! Coragem! Amainai a mezena! Prestai atenção ao apito do comandante! - Sopra, vento, até arrebentar, se houver espaço bastante! (Shakespeare, 2011, p.17).

Se estabelecermos uma relação intersemiótica entre a imagem 33, observada em um plano geral, e compará-la com o trecho citado acima, podemos afirmar que há vários elementos que fazem referência à peça de Shakespeare: as nuvens escuras que se formam prevendo a tempestade, o pingo d'água e a cor azul fazendo referência à água e mão de Próspero anunciando (ou reverenciando) a chegada da tempestade que trará de volta à ilha seus inimigos que lhe roubaram o ducado. Poderíamos assim então, elencar, a nível de tradução, vários *ícones* que podem se relacionar *objetivamente* ao trecho citado.

Ainda pensando na relação imagem-texto, chamamos a atenção para dois elementos imagéticos que aparecem na imagem 33: as nuvens negras e as palavras. Dizemos que a presença das nuvens negras *indiciam* a tempestade que se aproxima e as palavras *indiciam* algo que deve ser lido, algo que quer ser comunicado. No entanto, se observarmos as palavras como *ícones*, podemos dizer também que elas representam à própria escrita literária – comum nos filmes de Greenaway –, como também trechos d*o livro da água*. Durante o filme, veremos por diversas vezes, Greenaway fazendo referências à escrita, o escritor e à literatura.

Mostramos aqui algumas das possibilidades de tradução na relação entre a imagem 33 com o texto de Shakespeare; como analista, enveredamos nas possibilidades intersemióticas que nossas concepções sensório-pragmáticas conseguiram alcançar. Ao observamos o signo, utilizamo-nos dos *índices* e *ícones* para que a relação *representamen-objeto* acontecesse nos permitindo observar o processo semiótico sendo concebido. Buscamos nesse processo verdades que respaldassem a imagem que escolhemos para a análise. Essas verdades foram descobertas a partir da relação que se estabelece na *secundidade* peirceana, onde o objeto pode desvendar verdades a partir da observação direta do *ícone*. Segundo Peirce,

> uma importante propriedade peculiar ao ícone é a de que, através de sua observação direta, outras verdades relativas a seu objeto podem ser descobertas além das que bastam para determinar sua construção. (...) Dado um signo convencional ou um outro signo de um objeto, para deduzir-se qualquer outra verdade além da que ele explicitamente significa, é necessário, em todos os casos, substituir esse signo por um ícone (1990, p. 65, grifos nossos).

A partir dessa propriedade do *ícone*, ainda poderíamos insistentemente buscar outras verdade, como por exemplo, analisar as nuvens que se formam se sobrepondo às palavras que são apagadas como uma deixa radical do diretor sobre o cinema ser uma desculpa para ilustrar a literatura. As palavras indiciariam algo como "leia, preciso informar o que acontece" e iconicamente representaria algo como "apaguemos as palavras, pois não precisamos

previamente delas para mostrar o que queremos no cinema". Fazendo isso, estaríamos traduzindo a radicalização – o que não consideramos como algo ruim – do diretor, mas também estaríamos indo contra a sua própria concepção de *objeto*, quando percebido através das palavras:

> Um objeto concebido e percebido por meio de palavras vai permanecer assim. E se este for mesmo *de fato* o caso e ele funcionar com palavras, porque perder tempo e paciência e dinheiro fazendo a conversão? Agora, esse é o tipo de coisa traiçoeira para se dizer em uma revista dedicada à narrativa no cinema – dedicada na verdade exatamente àquela premissa tão desconfortável de que nos filmes é preciso ter um texto antes de ter imagens. O que é mal. Pois o cinema não é uma desculpa para ilustrar a literatura (GREENAWAY, 2004, p.11-12).

Detendo-nos a uma perspectiva tradutória, vimos possibilidades reais de um processo tradutório, mas não podemos dizer que a tradução satisfaz as intenções de Greenaway ao disponibilizar para o espectador seu jorro caótico imagético.

A assertiva do diretor nos remete a duas questões que não se desassociam: sendo a primeira relativa às tricotomias da *primeiridade* e *secundidade* de Peirce e a segunda à *zeridade* deleuzeana. Quando consideramos a imagem 33 – e estamos também levando em consideração todos os outros signos contidos na imagem – como um signo (*representamen*) que está na *primeiridade* e que a reflexão (na *secundidade*) sobre ele, fará com que o relacionemos a algo que o represente, seu *objeto*, adentraremos assim num processo de significação que chegará a uma terceira instância, a t*erceiridade*, quando assim o primeiro signo já está mais desenvolvido tornando-se o *interpretante*. Aqui, é quando o processo de significação se realiza, mas não termina, pois Peirce (2008) acredita que esse signo mais desenvolvido se torna de imediato um novo *representamen*, tornando assim o processo triádico de significação algo múltiplo e infinito. Se observarmos a imagem 33 apenas como um signo que representa determinadas passagens da peça de Shakespeare, estaremos sim reiterando o pensamento crítico de Greenaway (2004), que não concorda com o fato de ser "preciso ter um texto antes de ter imagens" (p.12), pois sendo assim, o *objeto* que é concebido através de palavras permanecerá sendo observado desta forma, da *forma-imagem-texto,* dizemos.

Relacionar a imagem 33 a um texto anterior é entendê-la, sem dúvida, como algo que está intrinsicamente ligado um objeto. Fazendo isso, estaremos abraçando a teoria peirceana – o que não nos é um problema –, mas em contrapartida estaremos deixando escapar a concepção de Deleuze (2005) sobre o há na imagem antes dela chegar à *primeiridade*, antes

mesmo dela apresentar a qualidade de signo. Segundo Deleuze, há de se observar – ou, preferencialmente, dizemos "sentir" – o grau zero da imagem, "o puro caos, labirinto todo confuso e enredado" (SALES, 2004, p.12). É o que acontece com a imagem 33 se observada dentro da perspectiva de *zeridade*. Assim, dizemos que estas imagens agem e reagem incansavelmente umas sobre as outras, fazendo com que o espectador tenha acesso a uma experiência que acontece a nível sonoro e ótico. Acreditamos que essa experiência seja ainda intensificada com a presença das imagens digitais que observamos acopladas à película fílmica de Greenaway. A partir do momento que essas imagens do diretor se apresentam em seu grau zero, estaremos colando em questionamento o processo de semiose e o valor de representatividade dos signos. Segundo Furtado,

> Urdido a partir da acoplagem entre os registros fotoquímicos do cinema e as imagens videográficas e sintéticas, *A última tempestade* opera sobre o contínuo deslocamento das funções e finalidades de personagens e sons, de cores e sinais gráficos, de figuras e palavras, comprometendo o caráter representativo convencional dos signos. Nos termos da Semiótica peirceana, os procedimentos adotados por Greenaway corresponderiam ao questionamento do caráter indicial-analógico da imagem cinematográfica, na medida em que privilegiam os quase-signos (ícones e quali- signos[65]), saturando o código fílmico com elementos das linguagens plástica e musical, literária e teatral. Trata-se de investir no abalo da indicialidade, na iconização do simbólico, de modo a abolir a regra que determina o signo interpretante e, por consequência, restringe a semiose. Assim, o filme ele mesmo se torna um ícone do cinema por vir, anunciando outras possibilidades de percepção e conhecimento do objeto (1999, p. 5).

A partir da afirmação do Professor Fernando Fiorese Furtado, observamos o quanto o exercício de operar as *imagens-caos* de Greenaway dentro o triângulo peirceano é escorregadio. Mesmo que Greenaway privilegie os *quali-signos* encontrados no *representamen* não há como garantir que estes se aproximem de um *objeto* e que a semiose esperada pelo espectador aconteça. A imagem 33 (p. 96) é um exemplo de como Greenaway é desprendido desse processo semiótico, apesar de não desconsiderá-lo. Ele está muito mais interessado no que pode ser visto e sentido antes. Por isso, acreditamos que a sobreposição de imagens propostas por Greenaway são contempladas a partir do que nomeamos como *ótica-zero-deleuzeana*. Percebemos na imagem 33 a desorganização imagética a qual Sales (2004)

[65] O quali-signo (qualidade), segundo Peirce (2000), refere-se aos aspetos qualitativos do signo. Cada estado material do signo ou cada fenômeno, que nele tem a função de apresentar um caráter, é um quali-signo. Quando mudamos a dimensão, a cor, o volume de um dado signo, o quali-signo nunca é o mesmo, o que podemos deduzir: com a mudança de um quali-signo, o signo sofre alterações e passa a ser um signo novo, ou seja, semelhante ao primeiro e não ele mesmo. [...] O quali-signo possui aspetos sensoriais, pois pode ser percebido gustativa, olfativa, tátil, auditiva e visualmente (SILVA, 2003, p. 13).

se referiu, pois os planos estão dispostos num nível que não apresenta uma organização. Greenaway decompõe a imagem num processo de sobreposição, mas mantém a visão total da mesma, isso porque o diretor enxerga a imagem da mesma forma que Deleuze encara o signo, que "é uma imagem particular que remete a um tipo de imagem" (2005, p. 46), daí, entendemos seu desprendimento do objeto.

Assim como no cubismo, Greenaway produz uma imagem conceptual e não uma imagem meramente visual representativa. Observemos a sequência de imagens a seguir:

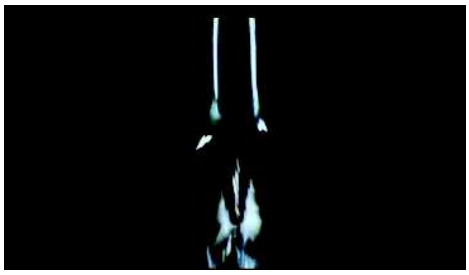


**Imagem 34**

**Imagem 35**

**Imagem 33**

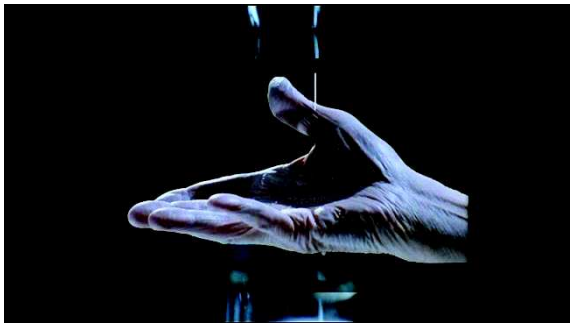


**Imagem 36**

Ao observamos as imagens 34, 35 e 36, que aparecem organizadas aqui na sequência que aparecem no filme, percebemos que elas constituem o resultado final, a imagem 33. Quando vistas separadamente, cada uma dá ao espectador uma maior compreensão visual. Ainda que as imagens 35 e 36 contenham imagens videográficas, estas não alcançam o entrelaçamento imagético que observamos na imagem 33. Na imagem 36, por exemplo, podemos ver duas imagens sobrepostas: a mão de Próspero límpida e esperando o pingo d'água que cai, mas que ao mesmo tempo está em outra imagem, não videográfica, mas sim cinematográfica, que podemos observar na imagem 34. Mostramos as imagens em questão pois acreditamos que elas mostram os passos usados por Greenaway para compor o resultado final de suas imagens.

Para finalizar a nossa análise, trazemos aqui uma questão que diz respeito ainda à visualização de planos[66] no cinema e como estes estão ligados à questão da narração. Como vimos nas discussões anteriores, Greenaway se diferencia do outros diretores pelo fato de dar ao espectador a possibilidade de observar diferentes planos ao mesmo tempo. Suas imagens sobrepostas então sempre dialogando entre si e o processo de colagem utilizado pelo diretor provoca uma desorganização imagética. Isso se dá pelo fato de Greenaway optar pelo tipo de imagem que Deleuze (2005) chamou de *imagem-tempo*. Como vimos, esse tipo de imagem tem como característica a perda da interdependência imagética, esta típica da *imagem-movimento.* Para elucidar a escolha de Greenaway, vejamos as imagens a seguir:

**Imagem 37**

**Imagem 38**

[66] Ver nota de rodapé 54 na página 79.

As imagens 37 e 38 são exemplos de *imagens-tempo* e não *de imagens-movimento*, pois o esquema sensório motor que agencia as imagens é quebrado. Sabemos que a maneira que Deleuze dividiu as imagens-movimento – *imagem-percepção, imagem-afecção* e *imagem-ação* – tem a ver como os planos estão organizados. Segundo Machado (2010):

> [...] esses três tipos de imagem correspondem três tipos de plano cinematográfico. À imagem-percepção, que pode ser objetiva ou subjetiva, corresponde o plano geral. À imagem-afecção corresponde o close, o primeiro plano. A imagem-afecção é o close, e o close, embora nem sempre, é basicamente o rosto, que pode ser reflexivo, quando pensa alguma coisa, ou intensivo, quando sente alguma coisa. À imagem-ação corresponde o plano médio. E como um filme nunca é feito com um único tipo de imagem, a composição, o agenciamento, a conexão dos diversos tipos de imagem é essencial (p. 202).

Na imagem 37, percebemos, ou melhor, não percebemos quantos planos podemos encontrar na imagem. A imagem é composta por várias colagens e uma acaba sendo uma extensão da outra. O vídeo aparece como uma própria moldura de uma pintura renascentista e anexada a ela, temos imagens de folhas de árvores que parecem se ramificar na própria moldura. A imagem de Greenaway joga com transparências e anamorfoses causando uma confusão para quem a contempla. A película de cinema parece sumir, mas ao mesmo tempo mantem-se presente dialogando com a imagem videográfica digital. Elementos como água, chuva e vento aparecem em uma só instância aos olhos do observador. Nesta imagem, o vídeo provoca o desmoronamento dos conceitos de planos os quais conhecemos no cinema, pois no momento que observamos a imagem, não sabemos qual é o plano médio, geral ou o primeiro, o plano parece ser um só, ao mesmo tempo em que as colagens pressupõem várias perspectivas e vários planos. Isso reitera o que foi dito por Furtado (2009): "Mais do que um simples canal de difusão do cinema, o vídeo coloca em questão o próprio caráter mimético-figurativo da imagem técnica" (p. 3). Isso acontece pelo fato das imagens videográficas entrarem em atrito com o modo de representação tradicional que encontramos no cinema. "Tanto as imagens granulosas e saturadas do vídeo quanto o aspecto híbrido, imbricado e metamórfico das figuras numéricas desafiam a linearidade e a natureza essencialmente realista que se atribuiu ao cinema" (FURTADO, 1999, p. 3).

A imagem 38 nos mostra o que escolhemos chamar de *chuva videográfica*. Nela, observamos a personagem Próspero sentado em uma cadeira que está dentro d'água proferindo as palavras que foram ditas pelo contramestre na peça de Shakespeare: "Quando o mar tiver paciência. Vamos, fora daqui! Que importa a estes berradores o nome do rei? Ide para os camarotes! Silêncio! Não nos prejudiques!" (Shakespeare, 2011, p. 18). Observamos também na imagem, Próspero olhando sua própria imagem em um espelho. Esta é a segunda imagem videográfica que temos e ela surge de repente na tela e está dentro da imagem videográfica maior. Estas duas imagens estão acompanhadas da imagem de cinema que nos apresenta a chuva relativa à tempestade. O diferencial nesta imagem se dá pelo fato da chuva aparecer como parte das duas imagens, da cinematográfica e da de vídeo. A chuva forte está na película cinematográfica, mas ao mesmo torna-se eletrônica ao dialogar com as próprias imagens de vídeos existentes no todo imagético. O processo de significação que acontece aqui é resultado do signo Deleuzeano; as imagens dão origem às outras imagens de uma maneira inorgânica e cristalina. Esse resultado nos remeterá ao processo de narração no cinema. É oportuno aqui, neste momento, retomar a assertiva de Deleuze sobre esta questão:

> A narração dita clássica resulta diretamente da composição orgânica das imagens-movimento (montagem), ou da especificação delas em imagens-percepção, imagens-afecção, imagens-ação , conforme as leis de um esquema sensório-motor. Veremos que as formas modernas da narração resultam das composições e dos tipos da imagem-tempo , até mesmo a "legibilidade". A narração nunca é dado aparente das imagens, ou o efeito de uma estrutura que as sustenta; é consequência das próprias imagens aparentes, das imagens sensíveis enquanto tais, como primeiro se definem por si mesmas (DELEUZE, 2005, p. 39).

A partir deste pensamento, acreditamos que as imagens 37 e 38, tão quanto outras que utilizamos aqui no decorrer das nossas discussões, são resultados de uma forma moderna de narrar típica no diretor Peter Greenaway. O processo narrativo é uma consequência das imagens aparentes. Estas vão existir e se definirão através de si mesmas, "sensíveis" e não atreladas a uma estrutura. As *imagens-tempo* de Peter Greenaway fazem menção ao clássico, mas o subverte, quebrando com o tipo de narração clássica, tornando *Prospero´s Books* um filme antinarrativo por excelência.

# 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após as discussões feitas aqui, pudemos percorrer diversos caminhos que nos levaram a observar as inserções de vídeo nas imagens do filme de Peter Greenaway. Demos inícios às discussões tratando da questão da era do vídeo no cinema, observamos como o cinema vem se apresentando e se estruturando através da linha do tempo, atentando para as formas pré e pós cinematográficas, dando ênfase ao estudo do vídeo e observando como este vem se inserindo no âmbito do cinema.

Para contemplar o nosso objeto de estudo, optamos também por tratar da questão da narrativa no cinema e conseguimos elencar alguns pontos que conseguem separar o cinema narrativo do não-narrativo. Acreditamos que a questão da narração foi primordial para a nossa discussão devido ao fato de termos observado a sobreposição imagética no que diz respeito à relação cinema, vídeo e literatura e às próprias imagens do filme *Prospero's Books*. Observar estas imagens nos ajudou a perceber como se dá o processo em dois tipos de regimes narrativos, o orgânico e o cristalino.

A partir da visão teórica que alcançamos, chegamos à análise propriamente dita e assim, pudemos não só analisar as inserções de vídeo nas imagens utilizadas por Greenaway, mas também observar como o hibridismo do próprio diretor influenciou em suas colagens, provocando um filme não-narrativo formado por imagens de grau zero e cristalinas. Durante o percurso que fizemos, notamos como o "diretor-pintor" trata da questão da escrita em seus filmes, pois ao mesmo tempo em que referencia o ato de escrever e a própria relação leitor-escritor, ele não precisa dos códigos verbais para fazer seus filmes. Segundo Garcia, (2003, p. 129):

> Como exemplo, a condição expressiva da escrita nos filmes de Greenaway convoca uma multiplicidade de circunstâncias, expondo-se para além do código verbal. [...] Na tela podem surgir fragmentos de frações cênicas de um filme dentro de outro filme, passagens de uma história dentro de outra, trechos de um livro citando outro livro. Assim, os desdobramentos metalinguísticos sobrepõem-se nessa turbulência de associações descritivas: escrita, pintura, música, fotografia e outros recursos. Uma interação alucinante compõe essa plástica, ao transformar-se em uma narrativa fílmica.

A assertiva de Garcia nos faz resumir o que viemos discutindo durante todo o nosso trabalho. Greenaway escolhe para seus filmes imagens que contam histórias e não imagens que dependam de uma história para existir. O texto de Shakespeare escolhido por Greenaway foi traduzido e relido sob uma perspectiva inovadora, tornando o dramaturgo inglês um novo

Shakespeare. *A Tempestade* do escritor renascentista torna-se, a partir da relação cinema e vídeo, uma tempestade híbrida, cubista, um próprio barroco eletrônico, que também nos levou a colocar em xeque alguns conceitos relativos ao cinema quando pensado atrelado ao vídeo digital.

Uma das coisas que consideramos importantes do decorrer de nossa pesquisa foi como observamos o caos imagético produzido por Peter Greenaway e como ele modifica o espectador em relação a sua perspectiva de realidade acerca de *Prospero's Books*. Consideramos aqui o vídeo como elemento chave para a produção das sensações óticas e sonoras causadas pelas suas sobreposições de imagens na película fílmica.

Após o término deste trabalho, não podemos afirmar que Greenaway reinventou o cinema, mas certamente contribuiu para as pesquisas teóricas acerca da linguagem cinematográfica e das hipermídias. O diretor, partindo da crítica quanto à verificação da imagem no cinema como sendo um produto de um texto pré-concebido, leva-nos a indagar sobre o conceito de imagem, signo e significação no cinema.

Ter o filme *Prospero's Books* como objeto de estudo nos proporcionou fazer uma análise acerca da relação vídeo e cinema, mas também nos ajudou a desenvolver uma nova percepção de cinema, pois segundo Peixoto:

> Quando o cinema contemporâneo incorpora fragmentos da literatura, do teatro, da fotografia, da pintura, da escultura, do rádio, da televisão, etc., verifica-se uma ampla apropriação de códigos que cria , segundo Nelson Brisac Peixoto, (...) múltiplas interpenetrações possíveis - processos de interferência, mistura e incorporação (...). Aquilo que se troca, que se desloca, num sentido e no outro. O cinema contemporâneo integra a tal ponto elementos de linguagem do vídeo que teria se convertido, globalmente, num "efeito-vídeo" (PEIXOTO apud PARENTE, 1993, p. 244).

Com a afirmação de Peixoto, acreditamos que o vídeo, como fragmento incorporado ao cinema contemporâneo, nos ajudou a verificar como ele criou novos códigos de significação no momento que manteve um diálogo com a película cinematográfica do filme de Greenaway. O vídeo funcionou como um potencializando do cinema, criando um novo espectador que pode contemplar não somente um diretor híbrido, mas também o "efeito-vídeo" e absorver as sensações puras, óticas e sonoras, tão quanto imergir num sistema cristalino permeado pelas *imagens-caos*.

## REFERÊNCIAS


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

ARTAUD, Antonin. **Œuvres complètes.** Paris, Gallimard, 1978. T. III, p. 19.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme.** 7. ed. São Paulo: Papirus, 2009.

_____. **O olho interminável [cinema e pintura].** Trad. de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BARROS, Eduardo Pontanova. Ao novo cinema de Greenaway. **Revista Famecos**, Porto Alegre: PUCPR, n. 17, jul. 2007. Disponível em <http://revistaseletronicas.pucrs.br/fo/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/2265/1763>. Acesso em Outubro de 2011.

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

_____. Vídeo e cinema: rupturas, reações e hibridismo. In: MACHADO, Arlindo (org). **Made in Brasil:** três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. p. 113-132.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema.** São Paulo: Brasiliense, 2004.

CARVALHO, Tais Luso. **Pintura renascentista.** Disponível em <http://taislc.blogspot.com.br/2008/09/pintura-renascentista.html>. Acesso em set. 2012.

CATALDI, Bruna. **O espírito aventureiro de McLaren.** Disponível em <http://blog.animamundi.com.br/o-espirito-aventureiro-de-mclaren/>. Acesso em ago. 2012.

CHAIRY tale (A). Direção: Norman McLaren; Claude Jutra. Música: Ravi Shankar; Chatur Lal. 1 vídeo (9min55s), son., p&b. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=5XIiWOuDuxc>. Acesso em Agosto. 2012.

CHATMAN, Seymour. **Coming to terms:** the rhetoric of narrative in fiction and films. Ithaca; London: Cornell University Press, 1993.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**. Trad. de Vera da Costa e Silva. Rio de Janeiro: J. Olympio, 2007.

CIRIACO, Douglas. O quê é stop motion? **Revista Eletrônica Tec Mundo**, 2009. Disponível em <http://www.tecmundo.com.br/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>. Acesso em 10 out. 2011.

COMOLLI, Jean-Louis. Técnica e ideologia: primeira parte. **M – Revista de Cinema**, n. 1, 1975. IN: MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Campinas; São Paulo: Editora Papiros, 2008.

CORDEIRO, Gil Marcel. **Aviso de tempestade:** breve análise intersemiótica da sequência de abertura de Prospero's Books. Disponível em <http://www.artigonal.com/cinema-e-tv-artigos/aviso-de-tempestade-breve-analise-intersemiotica-da-sequencia-de-abertura-de-prosperos-books-5342559.html>. Acesso em set. 2012.
_____. What novels can do that films can't (and vice-versa). In: MAST, Gerald et al. (ed.). **Film theory and criticism.** Oxford: Oxford University, 1992.

CUBISMO. Apresentação de Power Point. Disponível em <http://www.slideshare.net/FBAULartecontemporaneaII/4-cubismo>. Acesso em setembro. 2012.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1:** a imagem-movimento. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

_____. Recapitulação das imagens e dos signos. In: _____. **Cinema 2:** a imagem-tempo. Trad. de Eloísa de A. Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DESCARTES, René. **O discurso do método.** Trad. de Pietro Nasseti. São Paulo: Martin Claret, 2002.

DONDIS, Donis A. Anatomia da Mensagem Visual. In: DONDIS, Donis. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard.** São Paulo: CosacNaify, 2004.

FARGIER, Jean-Paul. Poeira nos Olhos. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina:** a era das tecnologias do virtual. São Paulo: Editora 34 Ltda., 2001.

FURTADO, Fernando Fábio Fiorese. Cinema-fim-de-século: o dom de iludir. **Lumina:** Revista da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora: Editora UFJF, v. 2, n. 2, jul./dez. 1999, p. 125-135. Disponível em <http://www.triplov.com/letras/fiorese/cinema.htm >. Acesso em 29 out. 2011.

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

GARDIES, René. **Compreender o cinema e as imagens.** São Paulo: Saraiva, 2011.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa.** Lisboa: Vega, 1980.

GREENAWAY, Peter. **Prospero's Books.** Inglaterra: For Walls Eight Windows, 1991.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. Inscrições renascentistas sob a pele barroca: uma leitura de Prospero's Books de Peter Greenaway. In: ARAUJO, Denize Correa; BARBOSA, Marialva (org.). **Imagíbrida:** comunicação, imagem e hibridação. Porto Alegre: Ed. Plus, 2008. Disponível em <http://acervo-digital.espm.br/e-books/249781.pdf>. Acesso em set. 2012.

JAKOBSON, Roman. Dois aspectos da linguagem e dois tipos de afasia. In: JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação.** São Paulo: Cultrix, 2007.

JAMESON, Fredric. Surrealismo sem inconsciente. In: JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio.** São Paulo, Ática, 1996. (Cultura e Sociedade, 41.)

KATCHIANNYA. **Norman McLaren: animação e humanismo.** Disponível em <http:// www.abacaxiatomico.com.br/?p=349>. Acesso em 07 ago. 2012.

LEÃO, Liana de Camargo. Shakespeare no cinema. In: LEÃO, Liana de Camargo; SANTOS, Marlene Soares dos (orgs.). **Shakespeare:** sua época e sua obra. Curitiba: Editora Beatrice, 2008.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

_____. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Campinas; São Paulo: Editora Papiros, 2008.

MACHADO, Roberto. **Deleuze, a arte e a filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

_____. Deleuze e o cinema clássico. In: Seminários Internacionais Museu Vale, 2010, Vila Velha (ES). **Do fundo abismo nasceu as altas montanhas ou: de como se supera uma crise. Vila Velha: Museu Vale, 2010. Disponível em <**http://www.seminariosmv .org.br/2010/textos/roberto_machado.pdf>. Acesso em ago. 2012.

MACIEL, Maria Ester Maciel. **O cinema enciclopédico de Peter Greenaway.** São Paulo: Unimarco Editora, 2004.

MANEIRISMO. Disponível em <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia _ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3189>. Acesso em setebro. 2012.

MANGUEL, Alberto. O espectador comum: a imagem como narrativa. In: MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens:** uma história de amor e ódio. Trad. de Rubens Figueiredo, Rosaura Eichemberg e Cláudia Strauch. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** Trad. de Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2003.

METZ, Christian. **A significação no cinema.** Trad. de Jean-Claude Bernardet. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

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.

NEIVA JR., Eduardo. **Imagem.** São Paulo: Ática, 2006.

NÖTH, Winfried. A semiótica universal de Peirce. In: _____. **Panorama da semiótica:** de Platão a Peirce. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2008. p. 93-114.

PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina:** a era das tecnologias do virtual. São Paulo: Editora 34 Ltda., 2001.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. Trad. de José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 1990.

_____. Semiótica. In: **Panorama da semiótica: de Platão a Peirce.** 3. ed. São Paulo: Annablume, 2008. p. 93-114.

PLATÃO. **A República**. 6. ed. Rio de Janeiro: Ed. Atena, 1956. p. 287-291.
PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da Imagem: Pintura, Fotografia, Cinema, Arquitetura. In: PARENTE, André. Org. **Imagem-máquina. A era das tecnologias do virtual.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996 .p. 237-252.

RANCIÈRE, Jacques. De uma imagem à outra? Deleuze e as eras do cinema. Trad. de Luiz Felipe G. Soares. **Revista Intermedias**, n. 8, 2008. Disponível em <http://www.intermidias.com/txt/ed8/De.pdf>. Acesso em ago. 2012.

REIS FILHO, Osmar Gonçalves dos. Potências do vazio: o vídeo entre o niilismo e a transfiguração. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 21, p. 102-111, jun. 2011. Disponível em <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/5402/4597>. Acesso em 12 nov. 2001.

ROSENFELD, Anatol. **Cinema: arte e indústria.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

SALES, Alessandro Carvalho. 3, 2, 1, 0. Deleuze com Peirce: Considerações sobre o signo e o cinema. **Unimontes Científica**, Montes Claros, v.6, n.1, jan./jun. 2004.

SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2009.

SHAKESAPEARE, Willian. **A Tempestade**. Tradução de Carlos Alberto Nunes. São Paulo: Martin Claret, 2005.

_____. The Tempest. In: _____. **The Complete Works of Shakespeare.** Oxford, 1989.

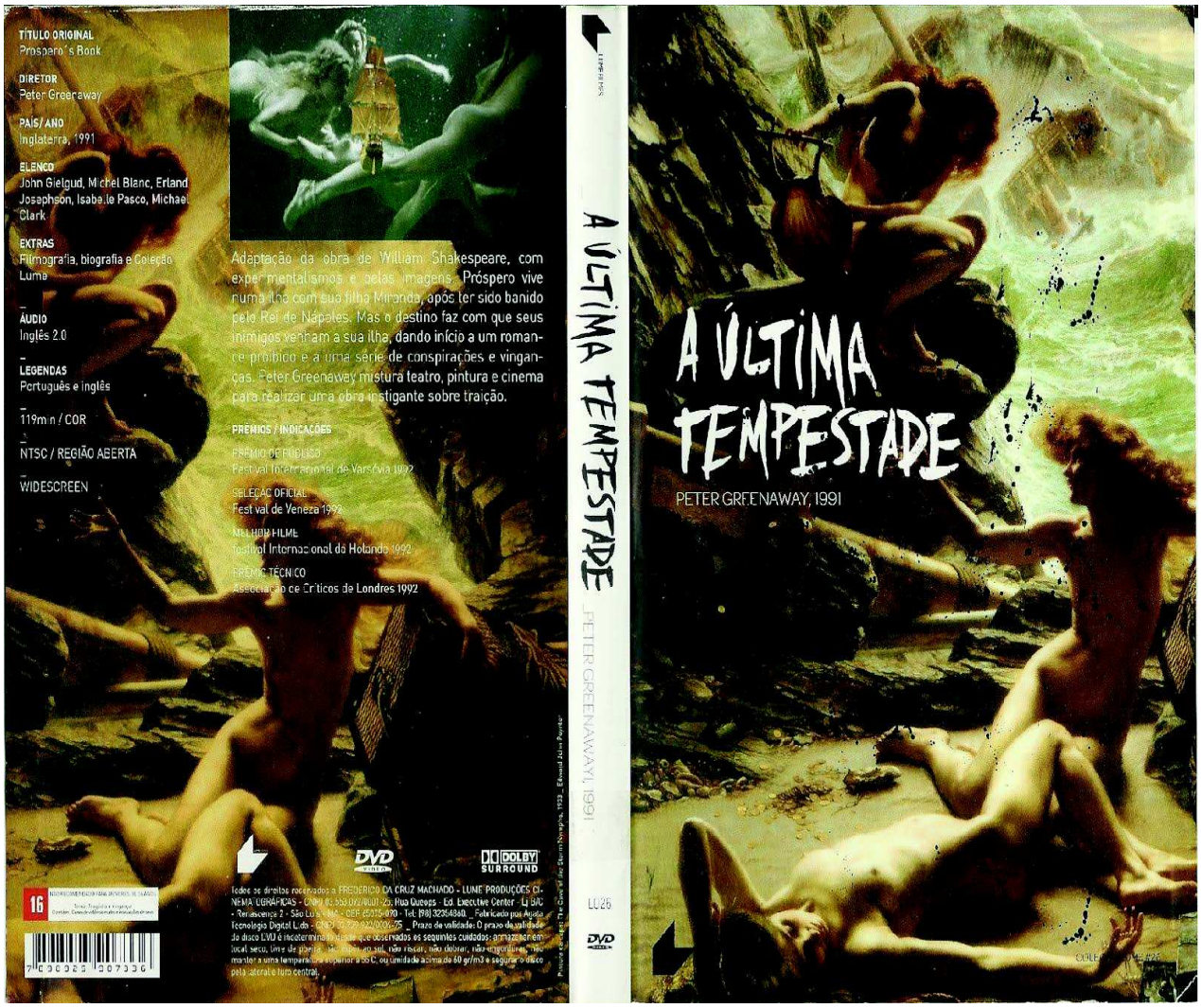
SILVA, Antonio Carlos. As Teorias do Signo e as Significações Linguísticas. **Revista P@rtes**, ano 3, n. 39, 2003. Disponível em: <http://www.partes.com.br/ed39/ teoriasignosreflexaoed39.htm#_ftn1>. Acesso em set. 2012.

VALENTE, Telma Elita Juliano. Estudo comparado: cinema dos primórdios e cinema da contemporaneidade. **Revista Intermídias.com:** Fantasia, v. 1, 2005.

VERNET, Marc. Cinema e Narração. In: AUMONT, Jacques et al. **A Estética do Filme**. Trad. de Marina Appenzeller. São Paulo: Papirus, 2009. p. 89-156.

VIRÍLIO. Paul. L'inertie polare. In: MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas; São Paulo: Editora Papiros, 2008.

# ANEXO A - CAPA E CONTRACAPA DO FILME PROSPERO'S BOOKS



## ANEXO B - DESCRIÇÃO DOS LIVROS DE PROSPERO POR MARIA ESTHER MACIEL

### OS FANTÁSTICOS LIVROS DE PRÓSPERO*

É a descrição desses livros de Próspero/Greenaway que se segue, em tradução. Estes são os vinte e quatro livros que Gonzalo apressadamente lançou dentro da nau de Próspero, quando este foi arrastado ao mar para começar seu exílio. Tais livros possibilitaram que Próspero encontrasse seu caminho através dos oceanos, combatesse a perversidade de Sycorax, colonizasse a ilha, libertasse Ariel, educasse e distraísse Miranda, convocasse tempestades e domasse seus inimigos.

Maria Esther Maciel[67]

* Fragmento do roteiro de Prospero's books, publicado originalmente no livro: GREENAWAY, Peter. Prospero's books - a film of Shakespeare's The Tempest. London: Chatto & Windus, 1991.

### 1. O Livro da Água

Este é um livro de capa impermeável, que perdeu sua cor pelo demasiado contato com a água. É repleto de desenhos investigativos e textos exploratórios escritos em diferentes espessuras de papel. Há desenhos de todas as associações aquáticas concebíveis: mares, tempestades, chuvas, neve, nuvens, lagos, cachoeiras, córregos, canais, moinhos d'água, naufrágios, enchentes e lágrimas. À medida que as páginas são viradas, os elementos aquáticos se animam continuamente. Há ondas turbulentas e tempestades oblíquas. Rios e cataratas fluem e borbulham. Planos de maquinaria hidráulica e mapas meteorológicos tremulam com setas, símbolos e diagramas agitados. Os desenhos são todos feitos à mão. Talvez seja essa a coleção perdida de desenhos de Da Vinci, encadernada em livro pelo Rei da França em Amboise e comprada pelos duques milaneses para dar a Próspero como presente de casamento.

### 2. Um Livro de Espelhos

Encadernado em tecido de ouro e bastante pesado, este livro tem umas oitenta páginas espelhadas e brilhantes: algumas foscas, outras translúcidas, algumas manufaturadas com papéis prateados, outras revestidas de tinta ou cobertas por um filme de mercúrio que pode rolar para fora da página se não for tratado com cautela. Alguns espelhos simplesmente refletem o leitor, alguns refletem o leitor tal como ele era há três minutos, alguns refletem o leitor tal como ele será em um ano, como seria se fosse uma criança, uma mulher, um monstro, uma idéia, um texto ou um anjo. Um espelho mente constantemente; outro espelho vê o mundo de frente para trás; outro, de cima para baixo. Um espelho retém seus reflexos como se fossem momentos congelados infinitamente relembrados. Outro simplesmente reflete um outro espelho através da página. Há dez espelhos cujos propósitos Próspero ainda precisa definir.

---

[67] Disponível em http://www.revistazunai.com/materias_especiais/peter_greenaway/fantasticos_livros_do_prospero.htm

**3. Um Livro de Mitologias**

Este é um livro grande. Em algumas ocasiões, Próspero o descreveu como tendo quatro metros de largura e três metros de altura. É encadernado em um pano amarelo brilhante que, quando polido, reluz como latão. Trata-se de um compêndio, em texto e ilustração, de mitologias com todas suas variantes e versões alternativas; ciclo após ciclo de estórias entrecruzadas, que tratam de deuses e homens de todo o mundo conhecido - do Norte gelado aos desertos da África -, com leituras explicativas e interpretações simbólicas. De reconhecida autoridade, suas informações são as mais ricas que há no Leste Mediterrâneo, na Grécia e na Itália, em Israel, em Atenas e Roma, Belém e Jerusalém, onde são suplementadas com genealogias naturais e não-naturais. Para o olhar moderno, o livro é uma combinação das *Metamorfoses* de Ovídio, *O ramo de ouro* de Frazer e *O livro dos mártires* de Foxe. Cada estória ou anedota tem uma ilustração. Usando esse livro como um glossário, Próspero pode reunir, se assim desejar, todos os deuses e homens que alcançaram fama ou infâmia através da água ou através do fogo, através do engano, em associação com cavalos ou árvores ou porcos ou cisnes ou espelhos, orgulho, inveja ou gafanhotos.

**4. Uma Cartilha das Pequenas Estrelas**

Este é um guia de navegação pequeno, escuro e com capa de couro. É um livro repleto de mapas dos céus da noite, os quais, ao se desdobrarem, caem para fora da página, desmentindo o tamanho modesto do livro. Por retratar a imagem do céu refletida nos mares do mundo quando estes repousam, está cheio de manchas que indicam onde as massas de terra do globo interromperam o espelho oceânico. Isso, para Próspero, foi de grande utilidade, pois dirigindo sua nau avariada para uma dessas pequenas falhas no mar de estrelas, ele encontrou sua ilha. Quando abertas, as páginas da cartilha cintilam com planetas viajantes, meteoros lampejantes e cometas giratórios. Os céus negros pulsam com números vermelhos. Novas constelações se enfeixam repetidamente através de ágeis linhas pontilhadas.

**5. Um Atlas Pertencente a Orfeu**

Revestido de uma capa de lata verde-laqueada, com superfície gasta e queimada, este atlas é dividido em duas seções. A primeira é repleta de grandes mapas de viagem e manuais de música do mundo clássico. A segunda, de mapas do inferno. O livro foi usado quando Orfeu viajou ao mundo subterrâneo em busca de Eurídice. Daí que os mapas se encontrem chamuscados e tostados pelo fogo do inferno e marcados pelas mordidas de Cérbero. Quando o atlas é aberto, os mapas borbulham em piche. Avalanches de cascalhos frouxos e de areia fundida caem de suas páginas e crestam o chão da biblioteca.

**6. Um Livro Duro de Geometria**

É um livro volumoso, de cor marrom, encapado em couro e gravado com números dourados. Quando aberto, complexos diagramas geométricos em três dimensões saltam das páginas, como em um livro *pop-up*. As páginas piscam com figuras e números logarítmicos. Os ângulos são medidos por finíssimos pêndulos de metal que balançam livremente, ativados por ímãs ocultos no papel espesso.

**7. O Livro das Cores**

É um livro grande, encadernado em seda carmesim. É mais largo que alto e, quando aberto, as páginas duplas se estendem, formando um quadrado. Trezentas páginas cobrem o espectro de cores com matizadas sombras que se movem do negro de volta ao negro. Quando aberto em sua dupla extensão, a cor evoca tão fortemente um lugar, um objeto, uma posição ou uma situação, que a sensação sensorial correspondente é experimentada de forma direta. Assim, uma reluzente laranja amarela é a entrada

para um vulcão e um verde-azul escuro é a lembrança de um mar profundo onde peixes e enguias nadam e espirram água na face do leitor.

**8. A Anatomia do Nascimento, de Versalius**

Versalius produziu o primeiro livro autorizado de anatomia, que é surpreendente em seus detalhes e macabro em sua singularidade. Este *Anatomia do Nascimento* - um segundo volume, hoje desaparecido - é ainda mais perturbador e herético. Concentra-se nos mistérios do nascimento. É cheio de desenhos descritivos dos trabalhos do corpo humano, os quais se movimentam, pulsam e sangram quando as páginas se abrem. É um livro proibido, que questiona os processos desnecessários de envelhecimento, deplora os desgastes associados à procriação, condena as dores e os desconfortos do parto, além de questionar, em termos gerais, a eficiência de Deus.

**9. Um Inventário Alfabético dos Mortos**

É um volume funéreo, longo e delgado, encadernado em lâminas de prata. Contém todos os nomes dos mortos que viveram na terra. O primeiro nome é de Adão e o último de Susana, mulher de Próspero. Os nomes são escritos em diversas tintas e caligrafias, estando dispostos em longas colunas que ora refletem o alfabeto, ora a cronologia histórica. No entanto, as taxonomias utilizadas são, freqüentemente, de decifração tão complicada, que você poderá pesquisar anos e anos à procura de um nome que, com certeza, estará lá. As páginas do livro são muito antigas e trazem, em marcas d´água, uma série de desenhos de tumbas e columbários, lápides elaboradas, sepulturas, sarcófagos e outras loucuras arquiteturais para os mortos, sugerindo que o livro servia a outros propósitos, mesmo antes da morte de Adão.

**10. O Livro dos Relatos de Viajantes**

Este é um livro que está muito danificado, como se usado em demasia por crianças que o estimaram. A capa de couro carmesim, arranhada e corroída, que um dia fora incrustada com um desenho figurativo de ouro, está agora tão surrada que suas configurações tornaram-se ambíguas, provocando muita especulação. O livro contém aqueles prodígios inacreditáveis que os viajantes contam. "Homens cujas cabeças saem dos peitos", "mulheres barbadas, chuvas de sapos, cidades de gelo roxo, camelos que cantam, gêmeos siameses", "alpinistas gotejantes de orvalho, como touros". É cheio de ilustrações e tem pouco texto.

**11. O Livro da Terra**

Um livro volumoso coberto por uma membrana de cor cáqui. Suas páginas são impregnadas de minerais, ácidos, alcalinos, substâncias, gomas, venenos, bálsamos e afrodisíacos da terra. Risque uma grossa página escarlate com a unha de seu polegar para incitar fogo. Passe a língua no cinza de uma outra página para trazer a morte por envenenamento. Ponha a página seguinte de molho na água para curar o antraz. Mergulhe uma outra em leite para fazer sabão. Esfregue duas páginas ilustradas uma na outra para fazer ácido. Encoste sua cabeça em outra página para mudar a cor de seu cabelo. Com este livro, Próspero saboreou a geologia da ilha. Com sua ajuda, dela extraiu sal e carvão, água e mercúrio, e também ouro, não para sua bolsa, mas para sua artrite.

**12. Um Livro de Arquitetura e Outras Músicas**

Quando as páginas são abertas neste livro, planos e diagramas saltam completamente formados. Há modelos definitivos de prédios constantemente escurecidos por uma nuvem de sombras móveis. Praças de mercado se enchem e se esvaziam de multidões ruidosas, luzes piscam na paisagem noturna da cidade, ouve-se música nos salões e nas torres. Com este livro, Próspero reconstruiu a ilha,

convertendo-a em um palácio cheio de bibliotecas que recapitulam todas as idéias arquitetônicas da Renascença.

**13. As Noventa e Duas Concepções do Minotauro**

O livro reflete sobre a experiência do Minotauro, a mais célebre estirpe da bestialidade. Ele traz uma impecável mitologia clássica para explicar procedências e "pedigrees" que incluem Leda, Europa, Dédadus, Teseu e Ariadne. Caliban, que assim como os centauros, as sereias, as harpias, a esfinge, os vampiros e os lobisomens, é um filho da bestialidade, teria grande interesse nesse livro. Zombando d'*As Metamorfoses* de Ovídio, ele conta a estória de noventa e dois híbridos. Na verdade, deveriam ter sido contadas cem, mas o puritano Teseu, que já tinha ouvido o bastante, aniquilou o Minotauro antes que este tivesse terminado. Quando aberto, o livro exala um vapor amarelo e cobre os dedos do leitor com um óleo negro.

**14. O Livro das Línguas**

Este é um livro grande e alentado, com uma capa verde azulada que se turva como um arco-íris sob a luz. Mais uma caixa que um livro, abre-se de maneira não-ortodoxa, por ter uma porta na capa. Dentro, encontra-se uma coleção de oito livros menores, dispostos como garrafas em uma maleta médica. Por trás desses oito livros há outros oito, e assim por diante. Abrir os livros menores é liberar muitas línguas. Palavras e sentenças, parágrafos e capítulos se juntam como girinos de um lago em abril ou pássaros nos céus noturnos de novembro.

**15. Plantas Plenas**

Parecido com um tronco de madeira antiga e curada, este é um herbário que põe fim a todos os herbários, tratando das mais veneráveis plantas que governam a vida e a morte. É um tijolo de livro, com uma capa de madeira envernizada que já foi, e provavelmente ainda é, habitada por minúsculos insetos subterrâneos. As páginas são recheadas de plantas e flores prensadas, corais e algas marinhas, sendo que em torno do livro pairam borboletas exóticas, libélulas, mariposas esvoaçantes, besouros reluzentes e uma nuvem de pólen dourado. É, simultaneamente, um favo de mel, uma colméia, um jardim e uma arca de insetos. É uma enciclopédia de pólen, perfumes e feromônio.

**16. Um Livro do Amor**

Este é um volume pequeno, fino e aromático, encadernado em ouro e vermelho, com laços de fita escarlate para marcar as páginas. No livro vê-se a imagem de um homem e uma mulher nus, bem como a imagem de um par de mãos entrelaçadas. Essas coisas foram, certa vez, vislumbradas brevemente em um espelho, e esse espelho estava em um outro livro. O resto é conjetura.

**17. Um Bestiário de Animais do Passado, do Presente e do Futuro**

É um livro grande, um dicionário de animais reais, imaginários e apócrifos. Com esse livro, Próspero é capaz de reconhecer onças e sagüis, morcegos-das-frutas, manticoras e dromecélios, o cameleopardo, a quimera e o catoblepas.

**18. O Livro das Utopias**

Este é um livro das sociedades ideais. Encadernado em capa de couro dourado e contracapa de ardósia negra, contém quinhentas páginas, seiscentos e sessenta e seis verbetes indexados e um prefácio de Sir Thomas Moore. O primeiro verbete é uma descrição convencional do Céu, e o último, uma descrição do Inferno. Haverá sempre alguém na Terra cuja utopia ideal será o Inferno. Nas páginas restantes do livro, toda comunidade política e social conhecida e imaginada é descrita e avaliada, e vinte e cinco

páginas são dedicadas a tabelas nas quais as características de todas as sociedades podem ser discriminadas, permitindo ao leitor selecionar e combinar aquelas que formem sua utopia ideal.

**19. O Livro da Cosmografia Universal**

Repleto de diagramas impressos, de grande complexidade, este livro é uma tentativa de colocar todos os fenômenos universais em um mesmo sistema. Os diagramas são gravados nas páginas: figuras geométricas ordenadas, anéis concêntricos que rodam e contra-rodam, tabelas e listas organizadas em espirais, catálogos dispostos em um corpo humano simplificado que, ao se mover, coloca as listas em nova ordem, movimentando os diagramas do sistema solar. O livro oferece uma mistura do metafórico com o científico e é dominado por um grande diagrama que mostra a União do Homem e da Mulher - Adão e Eva - em um universo bem estruturado, no qual todas as coisas têm seu lugar demarcado e a obrigação de serem profícuas.

**20. Amor das Ruínas**

Um manual de antiquário, um inventário do mundo antigo para os humanistas da Renascença interessados em antigüidades. É repleto de mapas e planos dos lugares arqueológicos do mundo, como templos, cidades e portos, cemitérios e estradas antigas, contendo também as medidas de cem mil estátuas de Hermes, Vênus e Hércules, descrições de cada obelisco e pedestal do Mediterrâneo conhecido, planos das ruas de Tebas, Óstia e Atlântida, um diretório dos pertences de Sejanus, as lousas de Heráclito e as assinaturas de Pitágoras. É um volume essencial para o historiador melancólico que sabe que nada perdura. Suas proporções são como as de um bloco de pedra, quarenta por trinta e por vinte centímetros. A cor é de mármore azul estriado. Arenoso ao toque, tem páginas rijas e crespas, impressas em fontes clássicas que não possuem o W nem o J.

**21. As Autobiografias de Pasífae e Semíramis**

Uma pornografia. É um volume enegrecido e manuseado, cujas ilustrações são levemente ambíguas em relação ao conteúdo. O livro é encadernado em couro curtido de cor negra e tem capas de chumbo danificadas. As páginas são cinza-azuladas e salpicadas de um pó verde lodoso, fios de cabelo crespo, manchas de sangue e outras substâncias. Uma ligeira nesga de vapor ou fumaça levanta-se das páginas quando o livro é aberto, sendo que este se mantém aquecido - como se contivesse o exíguo calor que aparentemente envolve o gesso que seca ou as pedras lisas depois que o sol se põe. As páginas deixam manchas ácidas nos dedos de quem as manuseia e é aconselhável usar luvas para ler o volume.

**22. Um Livro do Movimento**

Este é um livro que, em um nível mais elementar, descreve como os pássaros voam, as ondas encrespam, as nuvens se formam e as maçãs caem das árvores. Descreve ainda como o olho muda de forma quando olha a longa distância, como os pêlos crescem em uma barba, como o riso transfigura um rosto e por que o coração bate e os pulmões inflam involuntariamente. Em um nível mais complexo, ele descreve como as idéias perseguem umas as outras na memória e para onde vai o pensamento depois que o pensamos. O livro é coberto por um resistente couro de cor azul e, por estar sempre se abrindo subitamente por sua própria vontade, encontra-se envolvido por duas tiras de couro, atadas com força na espinha dorsal. À noite, o livro se debate contra a estante e tem de ser contido por um peso de metal. Uma de suas seções se intitula "A Dança da Natureza", na qual podem ser encontradas todas as possibilidades de dança para o corpo humano, codificadas e explicadas em desenhos animados.

**23. O Livro dos Jogos**

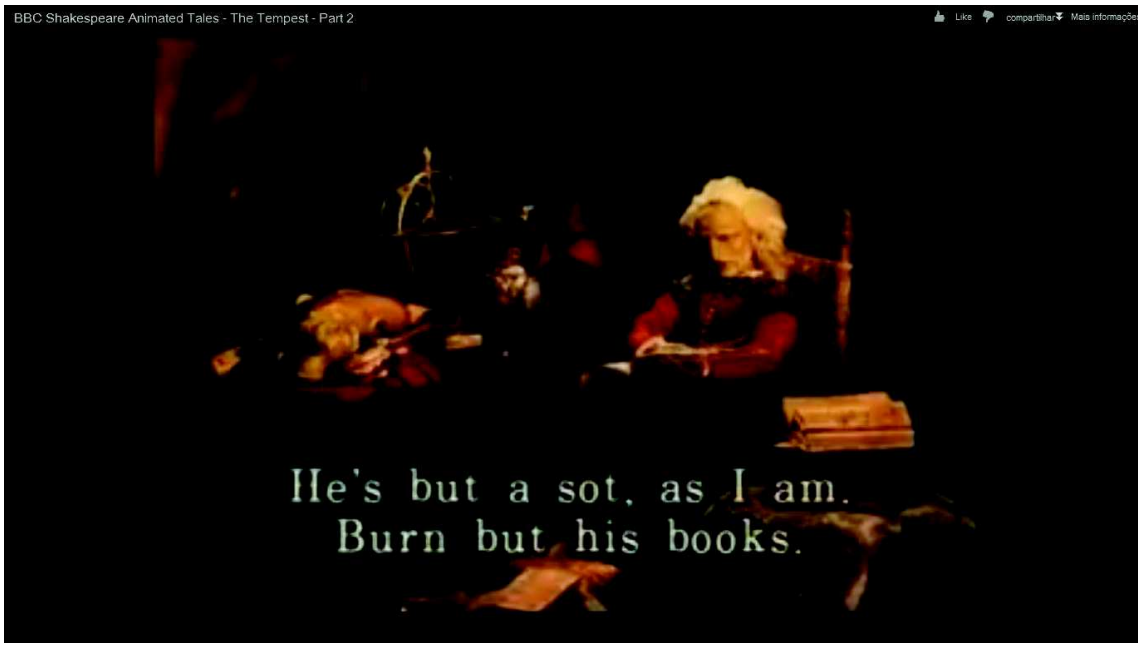
Este é um livro de tabuleiros de jogos com infinitas possibilidades de uso. O xadrez é um dentre os milhares de jogos do volume, ocupando apenas duas páginas, a 112 e a 113. O livro contém tabuleiros para serem jogados com fichas e dados, cartelas, bandeiras e pirâmides em miniatura, pequenas reproduções de deuses do Olimpo, ventos em vidros coloridos, profetas do Antigo Testamento feitos de osso, bustos romanos, os oceanos do mundo, animais exóticos, peças de coral, cupidos de ouro, moedas de prata e pedaços de fígado. Os tabuleiros de jogos representados no livro abarcam tantas situações quantas experiências houver. Há jogos de morte, de ressurreição, amor, paz, fome, crueldade sexual, astronomia, da cabala, de estratégias, das estrelas, de destruição, do futuro, de fenomenologia, mágica, retribuição, semântica, evolução. Há tabuleiros com triângulos vermelhos e negros, diamantes cinzas e azuis, páginas de texto, diagramas do cérebro, tapetes persas, tabuleiros em forma de constelações, animais, mapas, viagens ao Céu e viagens ao Inferno.

**24. Trinta e Seis Peças**

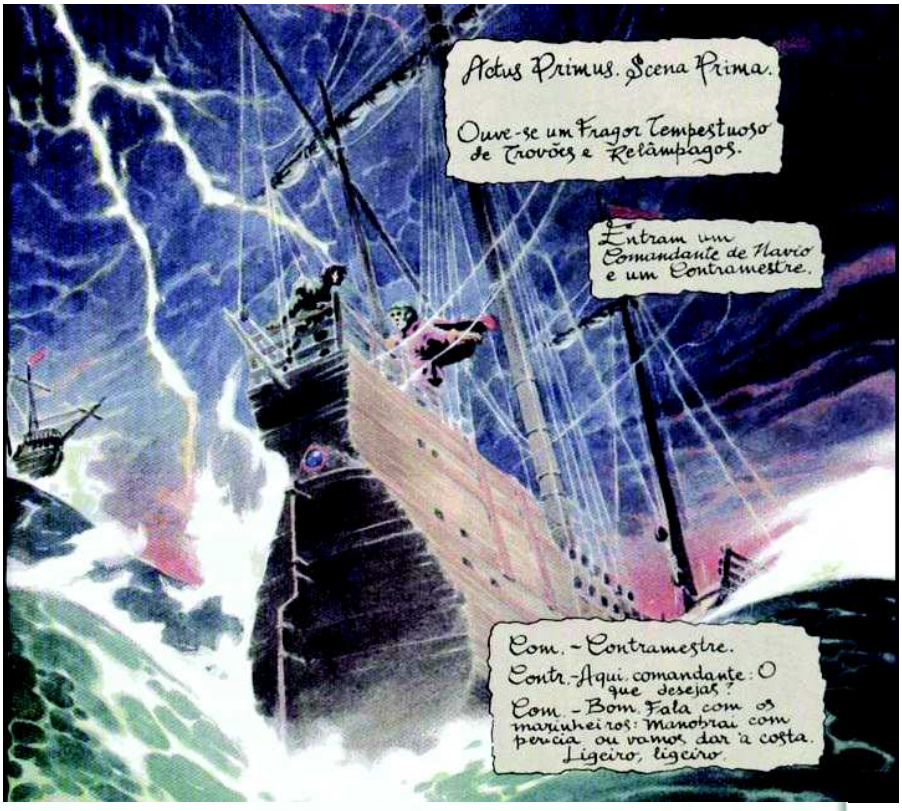
É um grosso volume impresso de peças teatrais datadas de 1623. Todas as trinta seis peças estão lá, menos uma: a primeira. Dezenove páginas foram deixadas em branco para a sua inclusão. Ela é chamada "A Tempestade". O fólio é modestamente encadernado em linho verde-escuro, com uma capa de papelão onde se destacam as iniciais do autor, gravadas em ouro: W.S.

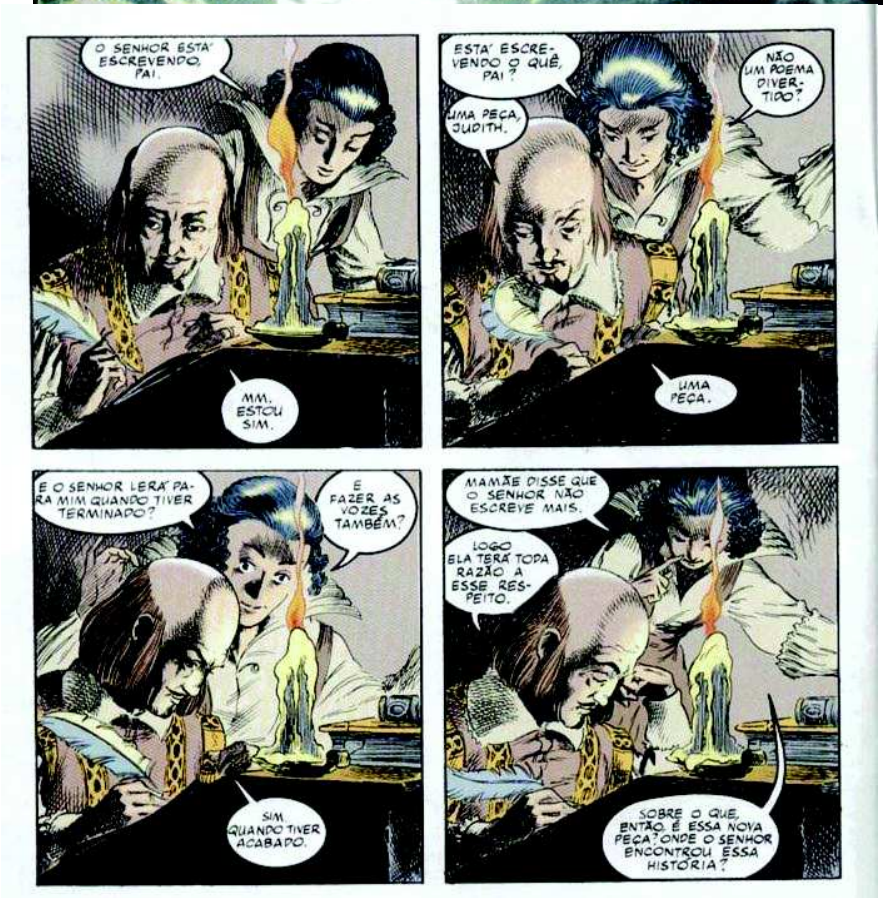
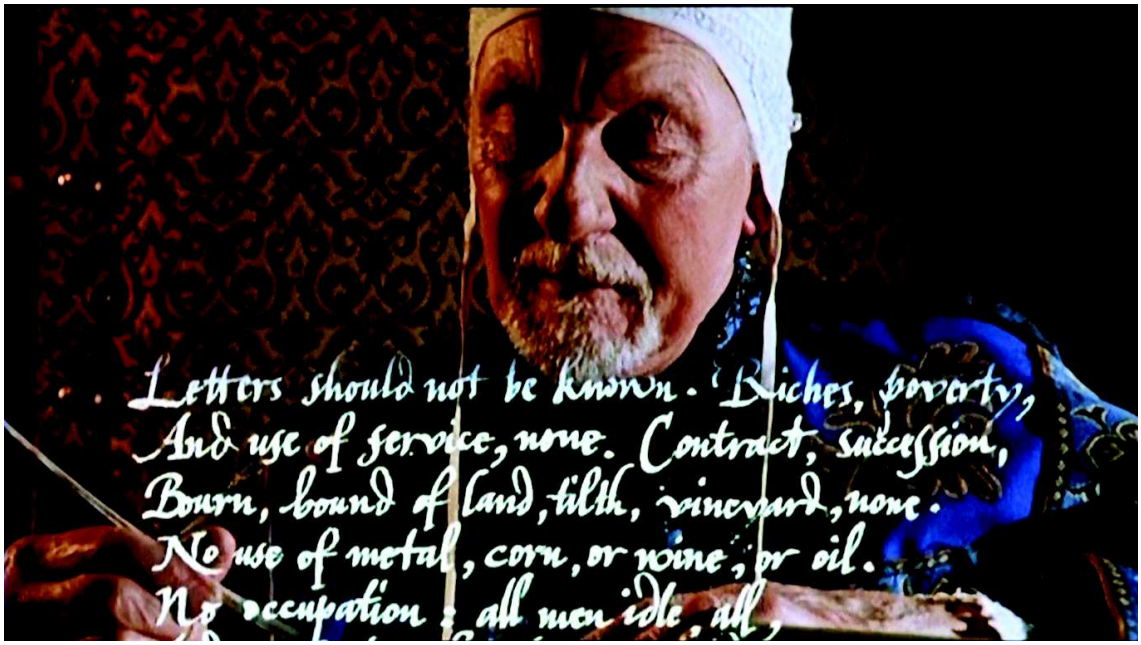
Tradução: Maria Esther Maciel

# ANEXO C – IMAGENS DA ANIMAÇÃO DE A TEMPESTADE PARA A BBC



## ANEXO D - IMAGENS DA REVISTA SANDMAN






**ANEXO E -** ***PROSPERO'S BOOKS*** **E A ESCRITA**