

O PINTOR, O MONTADOR, O CINEASTA E SEU AMANTE

Felipe Muanis*

Resumo

O raciocínio e a metodologia da montagem não estão restritos ao cinema. Ainda antes estiveram muito presentes na pintura, na música e é nos filmes de Peter Greenaway que se evidencia a potencialidade de tais cruzamentos e o vigor do que seria o cinema. A partir de conceitos de montagem propostos por Eisenstein e Modesto Carone, da pintura de El Greco e Rauschenberg, e do cinema de Peter Greenaway, pretende-se mostrar como o pensamento de montagem permeia as artes.

Palavras-chave

Pintura - Montagem - Cinema

Abstract

Both logical thought and methodology are not restricted to film. They have played a part in painting, in music, and it was on Peter Greenaway's cinema that it evidences the potentiality of such crossings and the vigor of that it would be the cinema. Considering the editing concepts proposed by Eisenstein and Modesto Carone, El Greco's and Rauschenberg's painting and Peter Greenaway's cinema, this article intends to show how editing thinking permeates the arts.

Key Words

Painting - Editing - Cinema

“... on doit presenter le mariage de deux amants par celui de deux couleurs complémentaires...”

Van Gogh¹

As imagens têm uma participação tão grande na contemporaneidade, e na vida social, que passam a ser determinantes nas relações e nas maneiras das pessoas perceberem o espaço em que vivem. Ao habitarem em um mundo repleto delas - que se multiplicam e se sobrepõem em velocidades cada vez maiores - as pessoas ampliam seu acesso aos diferentes meios visuais e ficam aptas a se transformar em produtoras de imagens. O senso comum costuma atribuir apenas a fatores externos o ritmo cada vez maior na qual as imagens se sucedem nas mídias atuais. No entanto, talvez seja importante pensar se não há nada intrínseco à própria imagem, à forma como interagem entre si e à maneira de o homem tradicionalmente lidar com elas e “manipulá-las”, que ajude a entender tais imbricações.

O primeiro passo talvez seja partir de uma premissa essencial, talvez polêmica por ser difícil de digeri-la em um tempo no qual o homem vive

atrelado e dependente da linguagem escrita para se relacionar com o mundo: o homem pensa em imagens pois antes do verbo existia a imagem e, antes do verbo, as representações imagéticas passaram a constituir linguagens e escrita. Das representações nas cavernas de Lascaux aos hieróglifos egípcios e ideogramas, a imagem está na base da comunicação e da linguagem. Esse caminho da imagem à linguagem se dá pela necessidade de se expressar e de dar sentido a elas. Dessa maneira se chega à linguagem, pela necessidade do homem em criar narrativas e discursos, para criar relações sociais.

Uma vez tendo se transformado em palavra, a imagem não perde seu fascínio e o homem continua a ter necessidade de se expressar através dela, seja através de *imagens unitárias* que se concretizam através da pintura, ilustração e fotografia; ou de *imagens seqüenciais* que constroem uma narrativa, a saber, as histórias em quadrinhos e o cinema - base para o audiovisual. Tanto as imagens unitárias quanto as seqüenciais são fruto da necessidade de expressão de um homem que não poderia se afastar das representações visuais. Se as imagens seqüenciais

se tornaram narrativas pela sucessão e inter-relação entre imagens unitárias, talvez seja importante voltar ao grande pensador, artista e teórico da montagem, para entender melhor até que ponto o processo de montagem já não existia ainda antes das imagens ganharem seqüencialidade. No texto *Cinematisme: peinture et cinéma*, Eisenstein faz um profundo exame das obras do pintor El Greco para concluir que a essência dos processos de montagem já existiam na maneira do pintor elaborar a composição de suas pinturas. El Greco, segundo a minuciosa análise do cineasta russo, representa a cidade de Toledo não como ela é, mas criando uma composição. A realidade de Toledo² é decupada pelo seu olhar, reinterpretada, e a colagem desses elementos transformados geram uma nova paisagem, uma nova visão da realidade. Objetiva e evidencia que sua obra é uma representação do real:

Essa vista de Toledo não é possível de nenhum ponto de vista real no espaço. Essa vista é um complexo montado, uma representação composta pela montagem onde intervêm. “Fotografados” isoladamente, dos objetos que, na natureza, se escondem um no outro onde viram as costas ao espectador de seu lugar de “ponto de vista (...)

O quadro é composto de motivos e de elementos tomados independentemente e reunidos em uma única “construção” arbitrária inexistente de um ponto de vista único, mas respondendo plenamente às necessidades internas de composição que guiam a pintura. (...)

Quer dizer que se funda não sobre um olhar, mas sobre um saber. Não sobre um ponto de vista único, mas sobre a reunião de motivos (de elementos) isolados, como um tipo de uma volta – significa uma mudança de pontos de vista – em uma vila e seus arredores (...)

...O quadro não é um retrato objetivo. Não podemos dizer, contudo, que é subjetivo. Nós podemos quem sabe dizer que ele “reconta” a cidade.³ (EISENSTEIN, 1980: 21, 25).

Em outras pinturas de El Greco, a forma como repete personagens, elementos e cores de seus outros quadros, mudando os cenários, por vezes alguns detalhes, reforça a impressão de que

ele re-elabora as composições através de elementos intercambiáveis. Tais elementos podem ser tomados como o conceito de *atração* no cinema, definido pelo próprio Eisenstein: características, elementos contidos dentro do plano que estimulavam o espectador a criar seu sentido, para chocá-lo com outro plano e assim conceber a narrativa através da montagem. Se o cinema começa na montagem e esta começa ainda dentro do plano na maneira como se combinam as atrações, o que Eisenstein defende é que em determinadas pintura, e particularmente em El Greco, a lógica, o raciocínio de uma operação de montagem já se fazia perceber. Eisenstein reforça a idéia de montagem no quadro através também da pincelada aparente de Van Gogh, elementos isolados que se combinam, que se montam e passam a constituir um todo pois “a situação local sugere uma concepção, o contexto total prescreve outra.” (ARNHEIM, 2005: 68). Porém Arnheim complementa:

É necessário portanto distinguir entre “partes genuínas” – isto é, secções que revelam um subtotal segregado dentro de um contexto total - e meras porções ou pedaços – isto é, secções segregadas apenas em relação a um contexto local limitado ou a nenhuma divisão inerente à figura. (ARNHEIM, 2005: 69).

O que pode parecer diferente, uma imagem e uma pincelada na essência da formação do quadro, é similar aos olhos de Eisenstein. Para ele, as imagens de Toledo montadas à vontade de El Greco, constituindo sua interpretação da cidade espanhola, são partes genuínas que transformam o caráter da imagem composta, como a atração do plano. Talvez seja o momento de recorrer a epígrafe deste texto: as cores da pincelada, tal como as atrações e os elementos das composições de El Greco, são como dois amantes que se unem, que se complementam. Mas se é possível enxergar similaridade entre pintura e plano e encontrar a essência do cinema na pintura, pode-se também observar o contrário, estratégias da pintura influenciarem o cinema.

É importante frisar, contudo, que as relações estabelecidas aqui com a pintura partem da idéia comparativa que Eisenstein faz da montagem com os quadros de El Greco e, portanto, não devem ser entendidas como totalizantes. Como ressalta Jacques Aumont, “só há equivalências eventuais

na parte mais implícita da arte, que a relação entre cinema e pintura não é nem a “correspondência” nem a filiação caras às estéticas clássicas.” (AUMONT, 2004: 243). É justamente nas equivalências eventuais que se pretende estabelecer as relações de proximidade da montagem com outras duas formas de arte – pintura e cinema.

Para começar as digressões acerca das relações entre pintura, montagem e cinema, talvez seja oportuno voltar às definições de Eisenstein, do plano (ou do que seria a imagem unitária) no filme, para perceber a funcionalidade das analogias defendidas pelo próprio cineasta:

Uma tomada. Um pedaço isolado de celulóide. Uma pequenina moldura retangular dentro da qual existe, organizado de certo modo, um fragmento de acontecimento.

Argamassadas, essas tomadas (ou planos) formam a montagem. *Evidentemente*, quando isso é feito num ritmo adequado! (...) ‘A tomada (o plano) é um elemento de montagem. A montagem é a reunião desses elementos.’”Esta é uma pseudo-análise extremamente perniciososa.

A compreensão do processo em conjunto (conexão, montagem de planos) decorre aí apenas das indicações externas de sua seqüência (um pedaço argamassado a outro pedaço).

(...) A tomada não é, de maneira alguma, um *elemento* de montagem.

A tomada é uma *célula* da montagem.

Assim como, ao se dividirem, as células formam um fenômeno de outra natureza – o organismo ou embrião – assim também, no outro extremo do salto dialético a partir da tomada, temos a montagem.

O que, então, caracteriza a montagem e, conseqüentemente, a sua célula – a tomada (o plano)?

A colisão. O conflito entre dois pedaços, um em oposição ao outro. O conflito. A colisão. (EISENSTEIN, 2000: 157, 158)

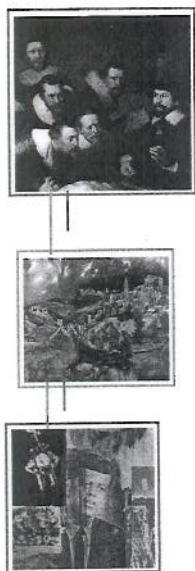
PINTURA, CINEMA E MONTAGEM

Antes de começar as digressões a respeito do cinema é importante ressaltar que nele a montagem é essência e indissociável. Ainda assim outros aspectos periféricos porém importantes

devem ser tratados.

Embevecidos pelas possibilidades artísticas propiciadas pela máquina da câmera cinematográfica, no sentido de Epstein, e pelas possibilidades de montagem, por que deveriam então os cineastas se ater aos limites impostos pela literatura, pela linguagem e pela narrativa? Por que não romper com toda a forma, toda a prosa, e fazer poesia com imagens resgatando a experiência dos sonhos e alçando o espectador à novos vãos, à novas experiências de percepção? O cineasta vanguardista dos anos 20 é como o pintor modernista que monta a sua realidade, objetivando seu ponto de vista, opondo-se ao pintor realista, figurativo, que buscava apenas reproduzir o real. Os modernistas evidenciavam que sua obra é uma representação do real – a sua – seja o que eles entendessem ou traduzissem como “realidade”. A montagem, o tempo, sua manipulação e controle passam a ser as grandes armas para a construção desse novo espaço de percepção.

Na prática, o cinema de Griffith e seus sucessores, baseado na estrutura da literatura de Dickens, amarrava a liberdade necessária ao cinema para que este acontecesse como arte autônoma. As imagens seqüenciais deveriam, portanto, obedecer à novas prerrogativas que não a constituição narrativa, para criar critérios de montagem. Fusões, acelerações, câmeras-lentas, quebras de continuidade temporal e espacial, todos os cânones das narrativas eram quebrados para que se evidenciasse a supremacia da imagem, da percepção de formas e imagens em movimento. Nunca se ousou nem experimentou tanto. Nunca o cinema foi tão subversivo e criativo. As fusões de Abel Gance em *Napoléon* (1929) impunham uma forma de leitura impressionista do filme, na qual a montagem propiciava, fisicamente, uma grande sobreposição de imagens que se tornavam abstratas ao mesmo tempo que ganhavam um sentido sensorial muito concreto, por estarem dispostas num tempo e espaço narrativo. Tal recurso atinge o ápice quando desdobra a tela em três, multiplicando e potencializando a experiência sensorial. Diferentemente de Gance, que ainda tinha influências de Griffith e do narrar, o pintor Fernand Léger e tantos outros faziam fusões e sobreposições apenas por buscarem uma harmonia entre formas, movimento e música. O fascínio pela câmera residia em potencializar, através da possibilidade de movimento, a experiência sensorial das formas que a pintura de Kandinski tão bem



representava em uma imagem unitária. O fundamento dessa experiência do cinema de vanguarda residia na liberdade que a montagem propiciava. Finalmente o cinema se voltava para o sonho, para o inconsciente, para as formas primitiva de representação através de imagens, restaurando a elas sua importância primeira.

Apesar de não ter vida longa em decorrência da chegada do som e da conseqüente hegemonia do cinema narrativo, as conquistas experimentais e formais das vanguardas francesas, alemãs e soviéticas tornaram-se essenciais, continuando a ser inovadoras e referentes na construção dos discursos audiovisuais. Com o paulatino desenvolvimento da técnica, o capitalismo faz uso das experimentações dos movimentos vanguardistas, não sem antes despi-los de seus caracteres utópicos e ideológicos, apropriando algumas de suas soluções para a indústria do cinema americano que ajudou a construir a sociedade de imagens na qual o breve século XX se fundou.



O cinema americano vai trabalhar com outras características da pintura mas por outro viés e com outra finalidade: reforçar a narrativa e os laços diegéticos com o espectador – o oposto dos anseios da vanguarda. A iluminação de seus filmes, meticulosamente trabalhada, muitas vezes remetendo às concepções de iluminação das pinturas barrocas, também se assemelham às estratégias de montagem para Eisenstein:

(...) O ponto de vista não pode ser motivado em consideração do que, de uma cena ou

de um objeto dado, deve precisamente penetrar na consciência e na percepção: mesmo que nós “suprimamos” o lado do quadro que não deve penetrar na consciência e na percepção, a escolha de um encurtamento é ditado pelo que convém precisamente de propor, com uma força de convicção máxima, à contemplação. Tal é absolutamente o sentido da luz no cinema. Um de seus objetivos é sempre a mesma tarefa de montagem, embora sobre um novo aspecto: a iluminação é chamada, por meio de superfícies luminosas, a por os detalhes necessários em relevo sobre ângulos necessários e da combinação desses detalhes postos em relevo pela luz, para dar a aparência desejada para um rosto, a um personagem, a uma cena (através das condições dadas pelo quadro). É o sistema original de cortes, das decupagens luminosas da imagem e de sua justaposição pela montagem em uma nova imagem. Isso não é de modo algum indispensável que sinaliza uma regularidade sem falhas, pelo que o “modo” de “iluminação rembrandtiana” seja popular entre os operadores. (EISENSTEIN, 1980: 58).

A *iluminação rembrandtiana* vira uma fórmula para o *cinema industrial*, e o contraste, o relevo, a profundidade, passam a ser o mantra dos fotógrafos que em busca do objetivo de simular o tridimensional no bidimensional, ou transformar a tela em janela dotada de profundidade, acabam por construir uma estética hiper-real, de perfeição e beleza plástica ou, melhor definido por Guy Debord, “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediadas por imagens” (DEBORD, 2005: 14). São essas imagens que fazem parte dos pilares de sustentação da sociedade do espetáculo, ao criar no espectador uma nova base referencial de perceber a realidade que o cerca.

A pintura abstrata, portanto, influencia o cinema de poesia e a pintura realista influencia o cinema de prosa – e em ambos os caminhos propostos, de formas diferentes, encontram-se os traços de montagem.

Os dois caminhos influenciam o surgimento de um terceiro que, na década de 60, unem características transformando-se, de certa forma, em outro movimento vanguardista que se constrói justamente sobre a sociedade do

espetáculo, que é a pop-art. A pintura sai do cavalete, e torna-se uma visão planar, de cima, substituindo o horizonte natural pelo bidimensional. O *dipping* de Jackson Pollock (é importante ressaltar que no *all-over* de Pollock não há o fragmento) muda a relação com a tela, é a primeira imersão total na tela planar que curto-circuita a composição, ou seja, tudo se equivale a tudo. A tela da *pop art* é opaca, o olhar não a atravessa virtualmente, não entra dentro do quadro. Legatária do expressionismo abstrato, não remete a nenhum fundo, é superficial. Essa opacidade aponta para uma exterioridade. Para onde a imagem deveria se lançar se ela já havia freqüentado tanto o fundo como a superfície da tela? Ali se opera a saturação do pictórico quando alguns começam a colar objetos na tela, na impossibilidade de reativar sua profundidade. Para Ronaldo Brito⁴ era um “*all-over* com objetos em cima”. Nesses trabalhos, a imagem aflora através de uma estrutura de composição por montagem nas *assemblages*. A imagem agora saltava para fora e a colagem era orgânica: objetos variados, papéis, botões, madeiras, utensílios colados no quadro, literalmente saltavam da tela. Na obra de Robert Rauschenberg, a proximidade com a montagem de elementos, que Eisenstein observou nos quadros de El Greco, torna-se, guardadas as devidas proporções, mais evidente:

(...) Eles não podem mais realmente ser chamados de pintores, desde que as antigas distinções entre pintura e escultura se quebraram pela extensão de artistas como Rauschenberg que legaram novos termos para descrever os objetos que fizeram; no seu caso ele chamou suas combinações de pinturas, colagem e “ligas” de construção. Além disso, esses artistas também reservaram valores estéticos tradicionais com respeito à matéria do assunto, e eles voltaram duplamente para uma escala inteiramente nova de repreensão prévia ou ainda imagens e assuntos desprezíveis, que antes foram encontradas apenas na arte comercial e outras fontes vulgares. (...) Os objetos os quais Rauschenberg fixa em suas telas são fragmentos de papel, roupas, madeira ou metal, normalmente retangulares e lisos, então eles se referem à superfície, ou à miscelânea de objetos tridimensionais, positivamente articulados, e freqüentemente colocados extrapolando

o quadro na tela. Particularmente nos primeiros trabalhos, eram usualmente objetos “fortes” com um alto grau de valor agregado, como pássaros empalhados, travesseiros, ou garrafas de Coca-Cola. Mais uma vez, o precedente desses objetos não se volta para o Dada, mas para as construções feitas por Picasso a partir de 1912, e, subseqüentemente, dos *objets trouvés* de Duchamp (...).

Exceto quando ele usa tais objetos completos como pássaros e fotografias, Rauschenberg, como Picasso, cuidadosamente seleciona fragmentos que tendem a suprimir a verdadeira identidade dos objetos, então ele só permite fragmentos de palavras, por exemplo, de aparecer, como o resultado que aquelas letras se transformam elementos de design, afirmando suas fortes formas e vindo para a superfície. Em outras palavras, *elas funcionam como componentes de um vocabulário visual enriquecido que alarga a escala das oportunidades pictóricas abertas para o artista no nível significante. Os objetos usados por Rauschenberg tem um altíssimo potencial associativo, porque eles são visualmente muito poderosos, porque são tão manifestadamente decadentes, ou talvez porque são intensificados pelo artista de um modo que começam a ser banais ou repulsivos e conseqüentemente provocativos. (...)*⁵ (SOLOMON, 1997: 19, 21).

É importante ressaltar que, conforme Ronaldo Brito⁶, “uma realidade pop não permite mais uma distância entre sujeito e objeto” e que seria essa a essência da pop art. Tal distanciamento existe no cinema bem como nos quadros de El Greco. O que interessa aqui é perceber como as características de montagem e composição também são utilizadas por Rauschenberg chegando a uma sensação próxima ao conceito de atração (associado aos objetos “decadentes”) e gerando o choque (tornando-se provocativos). Sua metodologia, portanto, se caracteriza por um conceito de montagem e influencia outras formas de se expressar, como por exemplo, no design.

Quando Alan Solomon explica que “ele só permite fragmentos de palavras, por exemplo, de aparecer, como o resultado que aquelas letras se transformam elementos de design, afirmando suas

formas forte e vindo para a superfície.” (SOLOMON, 1997: 19, 21), ele faz pensar, nos dias de hoje, em uma associação clara com os trabalhos de design que se utilizam muito da tipografia como um elemento da composição, por vezes apenas pela sua forma ou aspecto gráfico, como é realizado por Neville Brody e David Carson. Este último radicalizando mais essas possibilidades, influenciando mesmo a estética de interferências, sujeiras e ruídos gráficos e tipográficos presentes na MTV. Alguns dos trabalhos de Carson, inclusive, têm o mesmo caráter, ilusório contudo, de saltar fora da tela presente em Rauschenberg: também estabelece colagens colocando elementos orgânicos que saltam do papel. Seu trabalho final que figura as páginas das revistas e livros, por vezes, passa a ser a fotografia de um design feito por colagens, como numa *assemblage*. É do mesmo modo também que por vezes trabalha o ilustrador e artista gráfico Dave McKean, especialmente nas capas orgânicas da série de histórias em quadrinhos *Sandman*.

O sistema de colagem, de um raciocínio de elementos que compõem uma montagem, contudo, não se aplica apenas às imagens, mas também ao som. E mais uma vez encontramos em Rauschenberg a ligação entre pintura, som e montagem:

Rauschenberg foi, provavelmente o primeiro artista a explorar as possibilidades de acrescentar som à pintura; os três rádios em *Broadcast*, quando sintonizados, produzem uma colagem de sons paralela às condições visuais operando na própria pintura, então esses fragmentos de som “real” (comerciais, notícias, rock and roll) tocadas contra sons abstratos (ignição de caminhão e estática de néon, ruídos de rádios). Essas idéias influenciaram largamente a nova geração de artistas, tanto quanto alguns contemporâneos de Rauschenberg, como as construções com rádios de Tiguely, os chuveiros com spray de tinta de Dine e os interiores de Wesselman com espaços de televisão reais que se tornam quase comuns.⁷ (SOLOMON, 1997: 24).

Ao avaliar sua experiência com o som, na qual o artista propõe um choque, mais uma vez, entre colagens de sons reconhecíveis e abstratos, criando uma terceira sonoridade, percebe-se a

montagem no patamar sonoro. O que é a remixagem e posteriormente o *sampler*, que não formas de montagem?

Como também é artista plástico, seus filmes (Greenaway), em certo sentido, resgatam as estratégias das vanguardas que, ao seu ver, eram o verdadeiro cinema por se descolar da narrativa.

O choque proposto pelas dissonâncias de Schönberg, pelas experiências sonoras de John Cage ou pela música atonal, passando pelo progressivo do Pink Floyd em seus trabalhos mais experimentais na década de 70, expressam que o raciocínio de montagem parece ser inerente se não a toda, mas pelo menos à boa parte das expressões artísticas:

(...) Se for válida essa expansão, então todos os artistas usam a montagem e ela deve ser considerada como algo anterior ao cinema. É o que refere Jean Domarchi: “Todos os artistas fazem montagem. Um escritor, um pintor montam um poema ou um quadro como um cineasta monta um filme. Sendo o princípio anterior ao cinema, fica fácil analisar uma obra artística em função desse princípio e, nesse lance, o cinema torna-se um caso particular de uma teoria da montagem universalmente válida, qualquer que seja o domínio estético considerado. A montagem (este ‘Abre-te, Sésamo da estética) resume e define todos os esforços realizados durante séculos pelos artistas para dominar a realidade, para apropriar-se dela na totalidade de suas manifestações”.

A inferência que se pode tirar dessas afirmações é que Eisenstein teria percebido, pelo ângulo específico do cinema, um aspecto essencial da arte (pelo menos da arte moderna), na medida em que não cessa de enfatizar o papel desempenhado pelo fragmento nas formas de sua constituição. Através do apelo ao fragmento e de sua

atualização estética – a montagem – é que nasce o produto contemporâneo. (CARONE, 1974: 106, 107).

○ CINEMA MORTO DE PETER GREENAWAY

No cinema, além da característica de montagem que é indissociável a todo filme, há um autor que desenvolve as mesmas preocupações e características de colagem no fotograma, fazendo montagem na própria imagem unitária, que passa pela lógica eisensteiniana da composição de El Greco, das vanguardas nas artes plásticas, das *assemblages* e do design. Experiente montador de documentários antes de se tornar cineasta, o inglês Peter Greenaway possui várias marcas bastante peculiares que lhe conferem o caráter de autor. A obsessão com o sexo, com a morte, com listas, catalogações e simetrias, com o barroco, as cores e a alegoria, resultam em um cinema mais que original. Greenaway tem uma visão contrária dos que acham que o cinema hollywoodiano é cinema. Como também é artista plástico, seus filmes, em certo sentido, resgatam as estratégias das vanguardas que, ao seu ver, eram o verdadeiro cinema por se descolar da narrativa. Ao mesmo tempo, também tem grande influência da pintura barroca na composição e iluminação de sua cena. Não é a toa que para ele o cinema está *morto*, morreu após a arte de Pasolini e Godard terem desaparecido ou perdido espaço⁸. Seus filmes buscam o que ele conceitualiza como cinema, uma atividade tributária das demandas, experimentações e visceralidade formal e de conteúdo do movimento dos anos 20.

Eu não sou de forma alguma um neo-realista. Neo-realismo e naturalismo no cinema é uma quimera. Você não pode ser real no cinema; você decide sobre forma e artifício para cada um dos vinte e quatro quadros por segundo do filme. Todos esses teóricos que se comprometem com o realismo no cinema parecem estar pregando uma crença inteiramente equivocada. Eu acho que os filmes mais satisfatórios são aqueles que admitem sua artificialidade. Eu procuro formas de estruturar filmes que coexistam com meu material temático mas isso também deve ter suas próprias identidades e interesse. De certa forma meus filmes são explicados mais satisfatoriamente pela estética que traz da pintura que dos

filmes. O senso de distância e contemplação que eles requerem tem muito mais a ver com a pintura. Quando você entra em uma galeria de arte você não se emociona como as pessoas fazem nos filmes. Eu sei que meu trabalho é acusado de ser *cool* e intelectualmente exibicionista. Mas eu sou determinado a me afastar daquela resposta emocional e manipulada que você supõe que tenha o cinema de Hollywood. As relações humanas são consideravelmente mais duras e mais cruéis, e muito mais por causa do contrato do que por quaisquer idéias brilhantes que andam por aí nos pacotes de mídia. Muito do cinema *mainstream* tende a glamorizar, asseptizar, romantizar, e sentimentalizar. Eu estou muito afiado para não fazer essas coisas.⁹ (PALLY, 2000: 110, 111).

Quando Greenaway constitui a imagem por meia fusões, sejam quantas forem, ele constitui uma imagem translúcida, impressionista, que nos remete as experiências de Gance e das vanguardas.

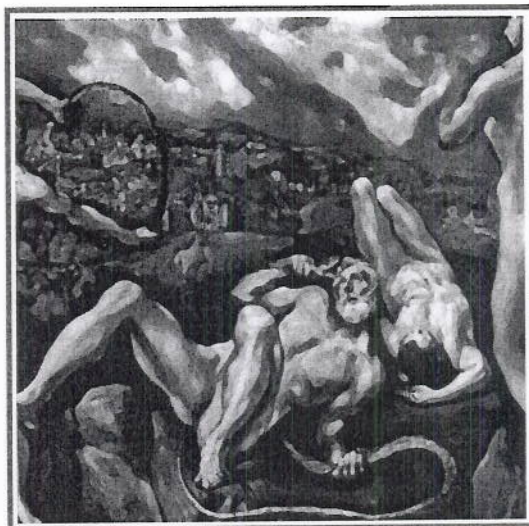
Tal percepção do cinema comprova-se pela sua obra artística, cinema, pintura e instalações, que sempre quebra cânones e tabus, a procura de novas formas e chocar não apenas através de imagens, mas por encurrular o espectador, forçando-o a enfrentar suas próprias idiosincrasias. Para a análise que ora se desenvolve, dois de seus filmes, em particular, demonstram sua convergência com as estratégias do pensamento de montagem: *A última tempestade* (*Prospero's Books*, 1991) e *O livro de cabeceira* (*The Pillow book*, 1995).

Em *A última tempestade*, Greenaway trabalha com as novas tecnologias do vídeo de alta definição associadas ao cinema. Tanto no som quanto na imagem, ele trabalha com a colagem. As vozes de todos os personagens do filme são a voz de Prospero, o protagonista interpretado pelo

falecido Sir John Gielgud. A voz de um personagem é sobreposta nela mesma, às vezes com uma modulação diferente, às vezes com outra voz por trás, o que lhes confere identidade e diferenciação de um personagem para outro, apesar de todas as vozes serem feitas por Gielgud. É como se Peter Greenaway fizesse com o som a mesma operação que Abel Gance fazia com as imagens em suas múltiplas fusões em *Napoleón*. O filme de Gance e sua linguagem de múltiplas fusões, telas múltiplas e temporalidades distintas é, inclusive, citado por Greenaway em entrevista a Maria Dora Mourão, como idéias que “não tiveram seguidores no momento” mas que agora “podem ser retomadas, (...) depois de um interlúdio de quarenta ou cinquenta anos”. (MOURÃO, 2004, 182), justamente pelas possibilidades que as novas tecnologias proporcionam. De fato é o que o cineasta desenvolve em seu filme: planos que se abrem dentro de planos, se relacionando entre eles pela ação ou pelo tempo. Os quadros se abrem e se fecham por cortes secos e/ou fusões, dando ritmo à montagem. Um exemplo: chove no quadro de fora, enquanto no quadro de dentro, menor, aparece sobre outro ângulo e luz um livro sendo molhado. Letreiros podem aparecer por cima de dos dois quadros, por vezes entre um e outro, entrando de forma inteiramente tipográfica. Até mesmo animais passam, organicamente, por cima dos planos sobrepostos. Quando Greenaway constitui a imagem por meia fusões, sejam quantas forem, ele constitui uma imagem translúcida, impressionista, que nos remete às experiências de Gance e das vanguardas. Quando trabalha com imagens opacas, sobrepostas, parece estar fazendo uso do mesmo Gance mas também das estratégias de *assemblage* da pop, sem contudo tornar-se abstrato. Desta forma a imagem do filme parece pulsar, querendo sair para fora do limite da tela. As sobreposições de imagem, portanto, são formalmente análogas à construção da imagem. Mais uma vez é importante lembrar que o processo de montagem ocorre nesse filme como em todos os outros; de forma horizontal ao longo do tempo físico pelo qual percorre, e ainda neste refinado processo vertical em que as imagens distintas se combinam e saltam para fora, muitas vezes ainda no fotograma, ou na imagem unitária, adquirindo um caráter similar à metodologia de El Greco definida por Eisenstein.

O filme consegue justamente o efeito de choque entre imagens, transformando-as em uma imagem distinta que arrebatava o espectador na

cadeira, pela plasticidade e pelo ritmo. Ao mesmo tempo, Greenaway chega a uma forma tão arrojada, só mesmo comparável aos experimentos audiovisuais conceituais; seja nas operações das vanguardas de 20, já citadas aqui; seja nas experimentações audiovisuais dos últimos trinta anos, como *Good Morning Mr. Orwell* (1984) de Nam June Paik ou o *Soft Cinema* de Lev Manovich e Andréas Kratky, entre outras.



Se para Greenaway o cinema está morto e o último grande cineasta que pensa o cinema é Godard, as possibilidades formais dadas pelas novas tecnologias podem fazê-lo ressurgir e voltar a ser um espaço de criação artística, como declara em entrevista:

Estamos interessados em uma pós-narrativa, em uma forma pós-cubista de organizar nosso artifício visual. O Cinema, novamente, é profundamente conservador. Ainda ilustra basicamente o romance do século XIX, nem mesmo o romance do século XIX, nem mesmo o romance do século XX, é certamente pré-Joyce, é certamente pré-cubista.

Uma das coisas que fascinam nas novas tecnologias é a capacidade que elas têm de ampliar as fronteiras, e de nos encorajar a superar a barreira de Joyce e a barreira cubista.

Multiplicidade de telas, nós já sugerimos. Nós tentamos e estes são só experimentos, é somente o começo, uma gota de água em um grande oceano de possibilidades. Filmes

como *Prospero's books* (A "última tempestade"), e mesmo *O livro de cabeceira*, introduzem este conceito de maneira medular. Eu não quero que essas experiências sejam marginais ou periféricas. A noção de multiplicidade de telas deveria estar no centro de nosso interesse cinematográfico. Penso que, se você é um pintor, você pode introduzir a noção do plano geral, do plano médio e do primeiro plano, tudo em um mesmo quadro. A equivalência na pintura seria uma multidão, uma natureza morta. Como pintor, você pode experimentar as mais variadas noções de tempo, e pode mostrar o passado, o presente e o futuro, tudo em um mesmo plano. Você pode simplesmente considerar a possibilidade de mostrar três ângulos de um único objeto, como em uma pintura de Bracque ou Picasso. Há tantos modos com os quais você pode brincar com esta noção de telas, dentro de telas! (MOURÃO, 2004: 183, 184).

A metodologia de *A Última Tempestade* é reutilizada em seu filme seguinte, *O filme de cabeceira*: uso de requadros e sobreposições de camadas de imagens, com outro elemento adicional, de enorme plasticidade, que é uma camada orgânica de projeção de texto sobre corpos nus, como se estivessem vestidos apenas por palavras. Ao criar uma história sobre escrita, ideogramas e livros, Greenaway parece realmente fazer uma analogia clara com o "escrever" cinema, com a montagem e com os filmes, aludindo às preposições de Eisenstein com relação à montagem e aos haicais. Essa relação é claramente explicada por Yvana Fechine:

Para Eisenstein, os haicais orientais pareciam ser a tradução mais fiel, na literatura, daquilo que para ele significava a verdadeira montagem cinematográfica: a passagem do "pensamento por imagens" ao "pensamento conceitual". Como nos haicais, a combinação de modo paratático de imagens no cinema estaria apta também, segundo Eisenstein, a produzir o "conflito-justaposição de sensações intelectuais associativas" no espectador. Convocado diretamente a colocar em ação esse processo relaxional entre as imagens, no qual se produz o sentido, o espectador passa a exercer, nesse tipo de montagem, ele

próprio o papel de um "montador" – um "montador intelectual" do filme. Era para esse "espectador-montador" que Eisenstein já se dirigia nos anos 20, quando a limitação dos recursos técnicos expressivos ainda o impedia de levar para a tela um tipo de "metáfora visual" que só seria plenamente viabilizada pelos recursos oferecidos hoje pela tecnologia digital. É nesse mesmo tipo de espectador que, tirando proveito dessa tecnologia, um cineasta como Peter Greenaway aposta quando realiza (seria mais apropriado dizer "escreve" ou "pinta"?). Um filme como *O livro de cabeceira*, que articula a maioria de suas seqüências nos moldes de um haicai:

De fato a ópera utiliza a linguagem cinematográfica de Greenaway, o equilíbrio e simetria, a combinação entre som e luz, a catalogação.

Listas de coisas esplêndidas
Um brocado chinês
Uma espada com bainha dourada
O veio de madeira numa estátua budista
Uma procissão liderada pela Imperatriz
Um amplo jardim coberto pela neve.
[Descrição atribuída a
Sei Shonagon em *O livro de cabeceira*]
(FECHINE, 2004: 131, 132).

Greenaway é um exemplo da afirmação de Modesto Carone sobre a montagem ser anterior ao cinema e, com isso, possibilitar a interpretação que ela é um raciocínio artístico natural. Se os filmes do cineasta inglês explicitam essa construção, seus outros trabalhos artísticos demonstram o mesmo rigor estético e metodológico.

Em agosto de 1998, Peter Greenaway apresentou no Rio de Janeiro a *Ópera-prop¹⁰ 100 objetos para representar o mundo*, que originalmente fora apresentada um ano antes em Salzburg no Zeitfluss Festival Tour and Europe e depois em Milão, Paris, Palermo, Munique,

Estocolmo e posteriormente em Copenhague. A ópera chamava atenção pelo conceito elaborado que a justifica: é o resultado da indignação de Greenaway pelo fato de, em 1977, duas naves Voyager levarem ao espaço um material composto de, entre outras coisas, 117 imagens que representassem a vida na Terra para o caso de um hipotético contato com vida extraterrestre. Considerando que foi um projeto de grande responsabilidade, eleger elementos que de alguma forma resumissem o que seria a civilização terrestre, a indignação de Greenaway vem da escolha arbitrária desse inventário pela comunidade científica norte-americana: “Como poderia nosso planeta ser representado sem a nossa permissão e sem que fossemos consultados?”, escreve o cineasta no programa do evento. A ópera é, então a escolha de Greenaway, um inventário, sua própria lista,¹¹ como gosta de fazer em seus filmes, de partes que dialogam entre si para representar um todo. Porém ele não realiza sua seleção de forma pura e simples, mas numa ópera, num discurso de sentido na qual a estética e a narrativa articulam os objetos:

E com a devida consideração pela linguagem cinematográfica e teatral, gostaria de mostrar esses 100 objetos com toda a apresentação possível em termos de **luz, voz e música** – na verdade, fazer uma ópera moderna, uma ópera que possa ser legitimamente chamada de **ópera-prop**. Uma ópera de objetos significativos que possam **representar o mundo**.¹²

De fato a ópera utiliza a linguagem cinematográfica de Greenaway, o equilíbrio e simetria, a combinação entre som e luz, a catalogação. Todas as características mais marcantes de seus filmes estavam presentes com um adicional importante: no lugar da boca de cena havia uma tela quase imperceptível, na verdade um tecido translúcido que ficava praticamente invisível para a platéia quando a iluminação barroca de Frank Kaster acontecia dentro do palco. A função da tela era de receber projeções de letreiros e imagens que, tal qual nos filmes citados anteriormente, se relacionavam com a ação que acontecia simultaneamente no palco. Na prática, pode-se dizer que Greenaway misturava a experiência do teatro (palco) com a experiência do cinema (tela), ao mesmo tempo que concretizava, em tempo real, a mesma lógica de

montagem vertical, para o fundo e para fora do plano, presente nos outros filmes. Era como se estivesse presenciando um filme. Mas um cinema reinventado, um cinema ao vivo. A tela translúcida parecia reafirmar aquela experiência como cinema de fato. E ao ver como essas camadas se misturavam, de forma poética e lírica, o choque se fazia no espectador através da estética e da idéia de estar vendo algo muito diferente.

O conceito de montagem com base nos ensinamentos de Eisenstein, a partir da pintura, é que de fato aciona alguns mecanismos lógicos da relação do espectador com o suporte e o conteúdo.

Outra experiência do cineasta inglês também foi relatada pelo próprio no MAM do Rio de Janeiro¹³. Perguntado pelo seu filme seguinte, Greenaway revelou que sua experiência cinematográfica em andamento acontecia ou iria acontecer em Zurich. O *filme* nada mais era do que diversas escadas espalhadas em várias partes da cidade. No topo de cada uma delas existia um quadro, que delimitava um enquadramento. A experiência cinematográfica proposta por Greenaway era das pessoas subirem aleatoriamente, em quais e quantas escadas quisessem, e detivessem seu olhar dentro do enquadramento pelo tempo que desejassem. O objetivo era que cada um elaborasse o seu filme mental, escolhendo os próprios planos, delimitando a temporalidade deles e, em suma, fazendo sua própria montagem.

O que é relevante na análise do trabalho do cineasta britânico, para a questão que ora se impõe, não é apenas sua proximidade com a pintura ou as artes plásticas, que é o ponto de partida deste artigo, mas como ele, ao repensar o cinema, corrobora e de certa forma comprova, as teorias de montagem de Eisenstein, bem como a teoria de Modesto Carone sobre haver uma preponderância da lógica de montagem nas artes. Ao fazer um cinema tributário dos movimentos de vanguarda, Greenaway resgata a arte no cinema

e o faz com todo o apoio de ferramentas das novas tecnologias do vídeo que facilitam e enriquecem as possibilidades do seu diálogo com a experimentação, com as novas formas e mesmo com as antigas, sub-aproveitadas.

O conceito de montagem com base nos ensinamentos de Eisenstein, a partir da pintura, é que de fato aciona alguns mecanismos lógicos da relação do espectador com o suporte e o conteúdo. É possível que as incursões e defesas da tecnologia feitas por Greenaway sejam, de fato, o caminho fundamental para que um cinema vigoroso, de choque, possa reaparecer, para que seu cinema ao mesmo tempo pop, barroco e vanguardista, como todo o cinema, não morra de vez.

NOTAS

* Felipe Muanis é professor de Audiovisual da Comunicação Social pela PUC-Rio.

¹ In EISENSTEIN 1980: 68.

² Eisenstein se refere a pintura *Plan de Tolède*, de El Greco. Tradução própria.

³ Tradução própria.

⁴ Em aula de pós-graduação ministrada em 2004, na PUC-Rio.

⁵ Grifos e tradução próprios.

⁶ Em aula de pós-graduação ministrada em 2004, na PUC-Rio.

⁷ Grifos e tradução próprios.

⁸ Em palestra no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, pelo lançamento do filme *O bebê santo de Macon*.

⁹ Tradução própria.

¹⁰ A definição é do próprio programa do evento dado ao caráter operístico somado e classificatório, habituais à estética e construção de Peter Greenaway.

¹¹ Os cem objetos escolhidos por Peter Greenaway: 1. O Sol, 2. Adão e Eva, 3. A serpente, 4. Um beijo, 5. A cama de casal, 6. O catálogo, 7. O vento, 8. A nuvem, 9. A água, 10. Guarda-chuva, 11. Deus, 12. O arco-íris, 13. A orquestra, 14. Cadeiras, 15. Uma cadeira de rodas, 16. O corpo, 17. A cabeça, 18. O falo, 19. A caveira de Mozart, 20. Mercúrio, 21. Um presente, 22. A alma, 23. Uma cartela de cores, 24. Um espelho de duas faces, 25. O cinema, 26. Fogo, 27. Vaca, 28. Porco, 29. Dentes, 30. Uma árvore de Natal, 31. Uma mesa de jantar, 32. A maçã, 33. Terra, 34. Capim, 35. Uma partitura de Mozart, 36. Uma obra de arte, 37. Um quadro negro, 38. Perspectiva, 39. A vênus de Willendorf,

40. Fumar, 41. Jogo injogável, 42. Álcool, 43. Sono, 44. Uma tatuagem, 45. Roupas íntimas femininas, 46. Sapatos, 47. Luvas, 48. O chapéu, o casaco e a pasta, 49. Fragmentos clássicos, 50. Lixo, 51. A serra, 52. Uma árvore tombada, 53. Uma coluna, 54. Uma escada, 55. Uma janela, 56. Um mapa, 57. O cavalo, 58. O alfabeto, 59. Moedas, 60. Escalas, 61. Petróleo, 62. A banheira, 63. Bagagem, 64. Um barco a remo, 65. Uma âncora, 66. Uma boneca, 67. A barriga, 68. Um bebê, 69. Jornais, 70. Teclado, 71. Livros sagrados, 72. Porteira, 73. Chaves, 74. Uma parede, 75. Prisão, 76. Um cadafalso, 77. Uma cabeça decepada, 78. Armadura natural, 79. Armadura, 80. O fuzil, 81. A mosca, 82. Uma mesa de conferência, 83. Tinta, 84. Livros vermelhos, 85. Óculos, 86. Luz artificial, 87. Os pássaros, 88. Microfones, 89. Alto-falantes, 90. Arqueóptex, 91. Penas, 92. Máquinas, 93. Um avião acidentado, 94. Faca, 95. Um caixão, 96. Um carro funerário, 97. Pó, 98. Sombras, 99. Neve, 100. Gelo.

¹² Programa do evento, grifos do autor.

¹³ No lançamento do filme *O Bebê Santo de Macon*.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM Rudolf. **Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora: nova versão**. São Paulo: Pioneira, 2005.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável (cinema e pintura)**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

CARONE, Modesto. **Metáfora e montagem**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

EISENSTEIN, Sergei. **Cinematisme: peinture et cinéma**. Bruxelles: Editions Complexe, 1980.

EISENSTEIN, Sergei. O princípio cinematográfico e o ideograma. In: CAMPOS, Haroldo (org.). **Ideograma: Lógica, Poesia, Linguagem**. São Paulo: Edusp, 2000.

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

GREENAWAY, Peter. **100 objetos para representar o mundo**. Programa do evento, 1998.

PALLY, Marcia. Cinema as the Total Art Form: An Interview with Peter Greenaway. In: GRAS, Vernon; GRAS, Marguerite. **Peter Greenaway Interviews**. Mississippi: University Press of Missipi, 2000.

MOURÃO, Maria Dora. Entrevista: cinema e novas tecnologias, conversa com Peter Greenaway. In: MACIEL, Maria Esther (org.). **O cinema enciclopédico de Peter Greenaway**. São Paulo: Unimarco, 2004.

NETTO, Modesto Carone. **Metáfora e montagem**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

SOLOMON, Alan R., From Robert Rauschenberg. In: MEADOFF, Steven Henry (ed.). **Pop art: a critical history**. Berkeley: University of California Press, 1997.