

LEITURAS MÚLTIPLAS DE FILMES PLURAIS: INTERPRETANDO O CINEMA DE PETER GREENAWAY

Roberto Tietzmann*

Resumo

Neste artigo debatemos diferentes abordagens a respeito do cinema de Peter Greenaway através de uma comparação das afirmações do cineasta a respeito de sua obra, dos estudos de Lev Manovich (1999) através de sua analogia entre os filmes do autor como expressão de um banco de dados de imagens e referências e das interpretações de Maria Esther Maciel (2006), que identifica traços enciclopedistas na obra do cineasta inglês.

Palavras-chave

Peter Greenaway - Cinema - Narrativa

Abstract

This text we will debate different approaches to the films made by the british filmmaker Peter Greenaway, comparing what the director says about his work with the studies of Lev Manovich (1999) through his comparison of Greenaway's films as expressions of databases of images and cultural references and the writings of Maciel (2006), identifying encyclopaedic traces in the filmmaker's opus.

Key Words

Peter Greenaway - Cinema - Narrative

Greenaway é freqüentemente apresentado como um cineasta que tem suas raízes na pintura, e esta seria a *explicação* mais imediata do detalhismo dos planos de seus filmes e de sua aversão por narrativas tradicionais que privilegiam a linearidade no contar de suas histórias. Esta explicação se revela simplificadora e parcial, mas tem um fundo de verdade, conforme o cineasta:

Eu comecei minha carreira como pintor. E ainda acredito que a pintura é, para mim, a suprema forma de comunicação visual. Suas liberdades, suas atitudes, sua história, seu potencial. E, se você olhar para a pintura do século XX, vem sendo 10000 vezes mais radical que o cinema (GREENAWAY in RODMAN, p.35)

Ao posicionar sua referência sobre a pintura do século XX, Greenaway deixa claro o impulso criativo em que se espelha. Não vem da longa tradição de representações de cenas mitológicas ou sagradas que remontam centenas de anos na história da arte, mas da atitude de uma arte visual que é capaz de subverter seus próprios paradigmas mais elementares, de questionar todos os valores que simplesmente assumimos como *verdadeiros*

e indiscutíveis. A curiosidade do cineasta se assenta em descobrir quais valores são estes para então questioná-los.

A maioria dos filmes apresenta uma história, e estrutura suas narrativas de acordo com um princípio de causalidade temporal, de ações e conseqüências. Tal princípio remonta à *Ars Poetica* de Aristóteles, se tornando dominante desde os primeiros registros de narrativas até o presente. Giannetti (2001) afirma que tal estrutura corresponde à tradição classicista-formalista, dominante no cinema americano. McKee (2002) a chama de *arquitraba* (*archplot*, no original):

O design clássico [de uma narrativa] significa uma história construída em torno de um protagonista ativo que luta contra forças primariamente externas de antagonismo para perseguir seu desejo, através do tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e conectada causalmente, até uma final fechado de mudança absoluta e irreversível. (MCKEE, 2002, p.45)

Ao defini-la como a base de uma história com um protagonista que enfrenta forças externas

em relações de causa e consequência, o autor nos aponta não apenas os tópicos relevantes, mas principalmente algo semelhante à ordem alfabética da lista telefônica: uma estrutura que sugere prioridades e facilita a interpretação do leitor, desde que tais regras de organização sejam apresentadas com consistência. É, portanto, uma super-estrutura que sugere uma forma a todas as mensagens do filme. É também uma espécie de *regra do jogo*, onde o autor troca a imprevisibilidade máxima da criação por um porto seguro, negociando entre o que é esperado e o que é inesperado.

Para Greenaway os realizadores teriam se acomodado ao basearem seus filmes em arquitramas textuais vindos de outros suportes, ao invés de experimentarem jogos experimentais de imagem e conteúdo que permanecem – segundo ele – amplamente inexplorados no cinema. Portanto o diretor afirma que “provavelmente ainda não vimos nenhum cinema ainda, vimos um prólogo de 100 anos” (Degli Spositi, 1998, p. 6), sendo que o que teríamos visto agora é apenas “texto ilustrado” (Badt, 2004/2005, p.56).

As críticas do cineasta abrangem também outros aspectos da técnica cinematográfica praticamente *invisíveis* e assumidos como inerentes ao meio. Ele se questiona sobre ‘porque usar apenas 24 quadros por segundo no cinema?’, ‘por que usar um quadro de tamanho fixo?’, ‘porque apresentar o filme em *alguma ordem predeterminada?*’, ‘porque *existe* algo que separa a tela do que não é tela?’ (Williams, 2000) sendo sua principal nêtese a imanência de contar histórias no cinema. Se há uma convenção a respeito disto, Greenaway dedica seus filmes a confundi-la e subvertê-la.

Uma de minhas grandes ansiedades é que sinto que deveríamos ter um cinema baseado em imagens, e basicamente temos um cinema baseado em texto. Temos visto um cinema que exige um baixo denominador comum da experiência entre a platéia e a tela. (BADT, 2004/2005, p.53)

A busca por um filme mais exigente com seus espectadores, postura expressa em suas obras, é captada pelos críticos de seus filmes. As críticas em jornais e imprensa especializada em geral reconhecem a sofisticação de seus enquadramentos, mas oscilam entre a rejeição - “O Cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante

[1989] não é um filme muito bom.” (Blake, 1990, p.609) – o elogio parcial – “[...]Greenaway é um criador de imagens intrigantes e um contador de histórias preguiçoso.” (Alleva, 1990, p.351) – e até leituras políticas vinculadas ao momento histórico de cada filme.

De uma maneira geral, o cineasta tem reconhecidas nas críticas alguns de seus traços autorais definidores, ainda que as cobranças que recebe normalmente estejam impregnadas do ponto-de-vista de uma apreciação de um olhar acostumado com um cinema tradicional, narrativo e linear. Janet Maslin (1991), do New York Times, expressa tal duplicidade de crítica e admiração ao comentar *Afogando em Números* (1988):

O amor do Sr. Greenaway pelos quebra-cabeças, charadas, referências obscuras e esquematização obsessiva é verdadeiramente estonteante, mas é raramente igualado por um interesse equivalente em qualquer coisa que tenha colocado estas manobras em ação. Ele seria perfeitamente capaz, parece freqüentemente, de encenar um mistério de assassinato elaborado sem se preocupar com determinar quem era o culpado. (MASLIN, 1991, p.C8)

Maslin (1991) revela algo importante: para Greenaway mais importa o jogo das imagens e dos elementos em do que a construção de um resultado conclusivo. O cineasta, afinal, não tem o menor interesse na construção de uma *arquitrama*. Greenaway afirma que as verdadeiras razões que o interessaram no audiovisual “são as extraordinárias oportunidades para jogar com imagens, para jogar com palavras e para jogar com suas interações.” (Rodman, 1991, p.34). Mesmo com a tradução em português da citação perdendo a polissemia intraduzível da palavra *play*¹ em inglês, as intenções do cineasta ficam claras.

As raízes para tal apreciação de uma organização metódica e criativa residem nas referências que Greenaway apreciou em seu anos de formação. Peter Wollen (em Pascoe, 1997, p.42) afirma que Greenaway buscou “deliberadamente buscou basear seus projetos em pintores contemporâneos e não em autores cinematográficos”², sendo a principal inspiração o pintor americano radicado em Londres Ronald B.Kitaj, com quem possui vários paralelos:

“Como Greenaway, Kitaj mantém uma



relação impenetrável e enigmática em relação às suas fontes. Como Greenaway também, ele é atraído pela arcana de velhas gravuras, livros medievais, emblemas ou mapas. [...] no seu coração, Greenaway, como Kitaj, é um artista de colagem [...] com convicções passionais sobre temas específicos e uma síntese irreverente de elementos separados filtrados pela sensibilidade do artista e relacionados com um assunto coerente” (WOLLEN in PASCOE, p.43)

Já Greenaway aponta o encontro com as obras de Kitaj na década de 1960 como um momento de insight inspirador quando pouco de novo acontecia em sua carreira:

Eu vi esse trabalho que legitimava tudo o que eu tinha a esperança de realizar um dia. Kitaj legitimava o texto, ele legitimava informação arcaica e elitista, ele pintava e desenhava de dez maneiras diferentes na mesma tela, ele jogava idéias por aí como confete, idéias que eram [...] havia paixão política desavergonhada e imagens sexuais ousadas e extravagantes. (GREENAWAY in PASCOE p.44)

Uma leitura imediata de Greenaway o classificaria como “um autor pós-moderno”, o que se afasta de uma definição reducionista e abraça outra. Assim como *jogo e interação* são palavras com significado aberto, *pós-moderno* não deve servir de adjetivo, mas sim como um ponto de partida para a interpretação das obras do cineasta. Sua descrença ativa com o cinema narrativo tradicional o aproxima da “crise dos meta-relatos”, ponto central da obra de Lyotard (1979), definidora do conceito de condição pós-moderna.

Ao refutar a arquitraba e a conseqüente base textual dos filmes, o cineasta se opõe frontalmente à metodologia de produção dominante do audiovisual, onde a base para a viabilização dos projetos passa pela elaboração de um roteiro, conforme apresentado em manuais de organização da produção como Clevé (1999), Rodrigues (2002) e Honthamer (2001) entre outros. A metodologia de produção tradicional, tendo por objetivo final o diálogo com o público, ancorada na redução de riscos financeiros e narrativos é uma espécie de meta-relato onipresente na produção profissional de produtos audiovisuais. Olhar para além dele é ousado e arriscado.

Degli-Espositi (1998, p.6) situa Greenaway como um autor vinculado a uma condição pós-

moderna de cinema em paralelo com Wim Wenders. Para ela, ambos encontram um modo de representação pós-moderno “através de numerosas citações e autorrefências que recuperam os filmes feitos anteriormente por cada diretor.” (p.6). Wenders e Greenaway, contudo, fazem filmes absolutamente diferentes entre si. A semelhança está em um nível mais profundo do que apenas a imagem, reside na maneira como as informações a serem apresentadas são organizadas:

Se um sistema numérico, alfabético ou de codificação por cores é empregado, isto é feito deliberadamente como um dispositivo, um construto, para afrontar, diluir, complementar o interesse invasivo e obsessivo do cinema na trama, na narrativa, no ‘Eu agora vou te contar uma história’ como escola de cinema, que nove em cada dez vezes começa a vida na literatura, uma origem com diferentes preocupações, ambições e características do que aqueles do cinema. (GREENAWAY in PASCOE, p.10)

De tanto buscar uma base textual e repetir fórmulas seguras, Greenaway afirma que o cinema *morreu* há cerca de vinte (Gaydos, 2003, p.8). Tal morte tampouco o comove. A morte significa, para ele, a interrupção da inovação. A estagnação da criatividade. O cinema de Greenaway, por sua vez, oferece um diálogo trabalhoso para seu espectador. Mesmo em seus filmes anteriores a *A última tempestade* (1991), marcados pela construção de imagens sem ferramentas digitais, ele nos oferece planos de imagem ricos em detalhes e com um refinado equilíbrio.

Tais planos são estruturados em seqüências onde outras prioridades são perceptíveis que não apenas avançar uma narrativa. O caso mais acessível está no filme *Afogando em Números* (1988) onde ao longo da história pontuada por assassinatos cometidos por três esposas da mesma família com o mesmo nome – Cissie Colpits – se conta de um a cem. Os números em algumas vezes são citados verbalmente, mas na maioria das vezes estão embutidos de alguma maneira no cenário. Ao chegar ao cem, chega o final do filme.

A narrativa em arquitraba que é possível decodificar em *Afogando em Números* está envolvida em uma estrutura criativa repleta de referências, classificações, sobreposições e múltiplos pontos de vista. McKee (2002) define

filmes que *subjugam* a arquitrama como dotados de uma *minitrama*. Se a subverterem completamente, McKee os identifica como *antitramas*. Tais classificações obviamente não são suficientes para detalhar a riqueza de filigranas com que Greenaway compõe seus filmes.

Duas das principais interpretações a respeito das estruturas das obras do cineasta são encabeçadas por Lev Manovich e Maria Esther Maciel. Manovich (1999), defende que um elemento definidor da cultura contemporânea é a noção de *banco de dados* e que tal noção seria oposta à noção de narrativa como um elemento dominante.

Para Manovich, os bancos de dados são “uma coleção estruturada de dados” (p.81) e têm substituído as narrativas como elementos formadores de cultura na sociedade atual, incapaz de organizar narrativamente a quantidade cada vez maior de dados registrados e disponíveis.

Para Manovich (1999, p. 80) os objetos em novas mídias “não contam histórias; eles não têm um princípio ou um fim; de fato, eles não têm nenhum desenvolvimento temático, formal ou de qualquer espécie que organizaria seus elementos em uma seqüência”. Resta a essa coleção de informações uma organização segundo alguns parâmetros, sempre flexíveis e recombináveis.

Greenaway faria um cinema hibridizado com um banco de dados oriundo de sua vasta cultura visual e curiosidade infinita, ou seja, uma apresentação organizada de elementos colecionados e retrabalhados pela criatividade do autor, evitando soluções narrativas de organização. A forma adotada não se acaba em nenhum momento pela própria natureza polifacetada do banco de dados, conforme Manovich (1999):

Como uma forma cultural, o banco de dados representa o mundo como uma lista de itens que se recusa a ordenar. Em contraste, uma narrativa cria uma trajetória de causa-e-efeito a partir de itens aparentemente desordenados (os eventos [da história]). Assim, o banco de dados e a narrativa são inimigos ‘naturais’. Competindo pelo mesmo território da cultura humana, cada um deles clama por um direito exclusivo de fazer sentido do mundo. (MANOVICH, 1999, p.85)

A coleção de imagens e sons apresentada por Greenaway se apresenta em parataxe para seus espectadores. Uma vez que a estrutura não é predominantemente narrativa, é definida pela curiosidade do cineasta obra a obra. O enigma de

interpretação que se apresenta ao espectador exige que interprete algo de coerente a partir de signos completamente diversos colocados lado a lado, plano a plano do filme e, freqüentemente, sobrepostos e mesclados de diversas maneiras.

Maciel (2006, p.49), por sua vez, interpreta o cinema de Greenaway como uma expressão de uma vocação de enciclopedista. Sua definição daquilo que é constante na obra do cineasta é uma obra vinculada à tradição dos enciclopedistas franceses do século XVI e XVII, antes da consolidação do formato no século XVIII (p.50) onde a ambição de coletar todo o conhecimento do mundo não era alcançada não por uma organização metódica de elementos em ordem alfabética ou por outros critérios invariáveis, mas sim pela livre associação das idéias.

Eco (1989) , citado por Maciel (2006), afirma em sua obra que as duas competências básicas da organização de informação são as de *dicionário* e *enciclopédia*. A primeira parte de uma taxonomia regrada e constante das informações ali armazenadas. Algo que poderia ser definido visualmente como a multi-ramificação de uma árvore, por exemplo. De um tronco comum partem bifurcações, e cada uma delas conduz a uma especificidade maior e maior, com informações mais especializadas. Em oposição a ela, a competência de enciclopédia propõe uma organização rizomática da informação, em nós e ligações entre outros nós. Não há um único ponto de partida nem de chegada e todos os pontos, a princípio, podem ter uma ligação possível.

Maciel (2006) defende que Greenaway leva às últimas conseqüências o enciclopedismo no cinema. Obviamente, a utopia de uma conexão infinita entre os conteúdos somente pode ser alcançada em um suporte que não seja físico. Uma enciclopédia de papel pode listar quantas conexões possíveis desejar entre seus verbetes, mas nunca esgotará a capacidade de novas descobertas ou relações entre eles. A possibilidade da reconstrução de tais ligações em um sistema eletrônico de banco de dados aproxima as idéias de Maciel e Manovich de uma implementação real.

O próprio Greenaway também faz experiências com obras de *forma livre*, ou seja, obras que independam de um suporte em filme ou duração determinada, podendo ser lidas em qualquer ritmo ou ordem desejada. Projetos como o *Tulse Luper Suitcases, a personal history of uranium*(em andamento) ou o *100 Objetos para*

representar o mundo (2000) unem arte, tecnologia, cinema e internet de maneiras inusitadas e radicalmente não-lineares.

A polissemia inerente às imagens, seja na pintura, gravura, fotografia, cinema, televisão ou novas tecnologias, permanece algo que pode ser descrito por palavras, mas cujos significados não podem ser reduzidos a uma correspondência direta com elas. As atitudes de Greenaway perante a arte, expressas em seus filmes, desafiam a todo momento qualquer tentativa de comparação e fechamento de leitura e interpretação.

Ainda assim, um filme é uma obra acabada até por necessidades de produção. Em algum momento a edição, a sobreposição de imagens, a colagem e a pesquisa de referências precisa ser acabada. A jornada pelas rizomas de conteúdos das enciclopédias precisa ser encerrada em algum ponto e o filme, apresentado a seu público.

Mesmo explicações como *semelhante a um banco de dados e enciclopédico* são insuficientes para dar conta da experiência de ver um filme de Peter Greenaway e percorrer os palimpsestos visuais que ele oferece ao espectador e as estruturas diferenciadas com que constrói suas obras. Os critérios de organização da informação, algo central na definição tanto de *arquitrama* quanto de um banco de dados ou uma enciclopédia, permanecem, no caso de Greenaway, encerrados dentro da sensibilidade do cineasta. Podendo, portanto, ser re combinado a cada momento, novo projeto ou revisão de uma obra anterior.

NOTAS

* PUCRS

¹ A mesma palavra significa (quando usada como verbo) interpretar um papel, tocar um instrumento, jogar, participar, etc. *Play* traz em si uma noção polissêmica intraduzível para o português.

² Uma exceção é “81/2 Mulheres” (1999), uma homenagem à obra de Federico Fellini.

REFERÊNCIAS

ALLEVA, Richard. **Screen: Something to Gag on—Greenaway’s ‘Cook’**. *Commonweal Magazine*; Vol. 117, Ed.11; 01/06/1990.

BADT, Karin. **Peter Greenaway Holds Court: An Interview at the Venice Film Festival**. *Film Criticism*;

Winter 2004/2005; Vol. 29, Ed. 2.

BLAKE, Richard. **A Metaphor**. *America magazine*; Vol.162, Ed. 23; 16/06/1990.

CANBY, Vincent. **Violence? In the Beholder’s Eye**. *New York Times*. (Late Edition (East Coast)). Nova Iorque, 13/05/1990.

CLEVÉ, Bastian. **Film Production Management**. Boston : Focal Press, 1999.

DEGLI-ESPOSTI, Cristina. **Postmodernism in the Cinema**. Oxford / Nova Iorque : Berghahn Books, 1998.

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

FUSCO, Coco. **Cinema: Requiem for an Architect**. *Art in America*; Vol. 76, Ed.2. Fevereiro 1988.

GAYDOS, Steven. **Brit maverick makes case for reinvention**. *Variety*; Vol. 392, Ed.8, 06/10/2003 a 12/10/2003.

GIANNETTI, Louis D. **Understanding Movies (9th Edition)**. Prentice Hall, 9th ed. 2001.

HONTHANER, Eve Light. **The Complete Film Production Handbook**. Boston : Focal Press, 2001.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

MACIEL, Maria Esther. **Peter Greenaway’s Encyclopaedism**. *Theory, Culture & Society*, Vol. 23(4), 2006.

MANOVICH, Lev. **Database as a Symbolic Form**. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol. 5, No. 2, 80-99 (1999)

MASLIN, Janet. **Counting to 100 With Peter Greenaway; [Review]**. *New York Times*. (Late Edition (East Coast)). New York, N.Y.: 26/04/1991.

McKEE, ROBERT. **STORY**. Harper Collins, 2002.

MOORE, Suzanne. **Filming by Numbers**. *New Statesman & Society*, 09/09/1988.

PASCOE, David. **Peter Greenaway: Museums and Moving Images**. Reaktion Books, 1997.

RODMAN, Howard. **Anatomy of a Wizard American Film**; Nov 1991; 16, 10; Academic Research Library.

RODRIGUES, Chris. **O CINEMA E A PRODUÇÃO**. DP&A, Rio de Janeiro, 2002.

WILLIAMS, Aldersey. **Peter Greenaway: Against the Tyranny of Cinema**. Março/ abril 2000, VOL 326.