



**Por um Cyber_Cinema:
A estética tecnológica de Peter Greenaway
em *The Tulse Luper Suitcases*¹**

Ricardo Pinto Monteiro²

Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, SP

Resumo

A proposta deste estudo é analisar como o cineasta e artista multimídia inglês Peter Greenaway cria uma estética tecnológica para seu projeto *Tulse Luper Suitcases* (2003), como uma prática cinematográfica que reconfigura-se paralela às novas tecnologias ou novas mídias digitais.

Palavras-chave: cinema; mídias digitais; cibercultura; Peter Greenaway

Peter Greenaway é diretor, pintor, artista plástico e VJ. Nascido no País de Gales em 1942 e formado em artes plásticas, Greenaway se envolveu com o cinema nos “excitantes anos 60”, influenciado por *The Seventh Seal*³ (1957), de Ingmar Bergman, pelos filmes de Serguei Eisenstein e *Man with a Movie Camera* (1929), de Dziga Vertov. Seus primeiros filmes foram curtas-metragens experimentais nos quais o diretor começa a esboçar seu gosto pela forma enciclopédica, realizando, por exemplo, filmes que contém listas de casos de defenestração (*Windows*, 1975) e de objetos verticais que representam o mundo (*Vertical Features Remake*, 1978). Os longas-metragens de Greenaway são marcados por forte influência das artes plásticas, principalmente do período Barroco e da pintura holandesa. A partir de 1989, com o acesso a tecnologias digitais, Greenaway começa uma nova fase em sua filmografia, realizando filmes com uma composição estética ousada e de destaque na história do

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 3 Comunicação e Consumo: Periodizações e Perspectivas Históricas, do 2º Encontro de GTs de Graduação - Comunicon, realizado dia 14 de outubro de 2016.

² Designer e vídeomaker, recém-graduado em Comunicação Social (Publicidade e Propaganda) pela ESPM/SP, em dezembro de 2014.

³ Optamos por utilizar o nome original dos filmes, visto que algumas obras citadas não possuem tradução no Brasil.



cinema, como pode ser visto em *Prospero's Book* (1991) e *The Pillow Book* (1996). No século XXI, Greenaway radicaliza na interação de seus filmes com as novas tecnologias digitais.

Em sua palestra “O Cinema está morto, vida longa ao cinema”, o polêmico cineasta britânico (GREENAWAY, 2004) afirma que o cinema deve ser reinventado. Para ele, tudo o que vimos em mais de cem anos de história do cinema fora apenas o prólogo, e que a maioria dos filmes não passam de textos ilustrados, que não aproveitam o real potencial da arte cinematográfica. Greenaway entende que o cinema é um meio de transmitir ideias e conceitos melhor do que para contar histórias, executado com muito mais qualidade pela literatura: “Leia ‘ele entrou na sala’ e imagine mil encenações. Veja ‘ele entrou na sala’ no cinema-como-o-conhecemos e você ficará limitado a uma única encenação” (2004). Ainda assim, ele entende que a maneira de contar histórias do cinema é datada do século XIX, não se aproximando da literatura moderna de Joyce, Borges, Cortázar e Calvino. Greenaway afirma ainda sentir um desejo profundo de contar histórias, mas acredita que deva fazê-lo de maneira visual, livre da tirania do texto. Greenaway milita por uma reinvenção do cinema, a fim de estabelecê-lo de acordo com a realidade sociocultural contemporânea, de maneira que dialogue mais com o que ele chama de “geração laptop”.

Na atualidade, presenciamos o surgimento de todo um novo ambiente virtual e conectado, que reestabelece a forma de nos comunicarmos uns com os outros e de conhecer o mundo. Esta mudança não é abrupta, mas vai sendo aos poucos disputada e reutilizada, permitindo novas possibilidades e criando pontes, como sugere Pierre Lévy (1997). Para compreender como a obra de Peter Greenaway se insere no contexto sociocultural contemporâneo, este trabalho pretende investigar como o surgimento de novos meios de comunicação reconfigura as utilizações dos meios anteriores (MCLUHAN, 2006). A linguagem cinematográfica, em específico, passou por diversas mudanças de acordo com os novos suportes que surgiram ao longo do século



XX, e novas possibilidades estéticas, de produção, distribuição e exibição estão agora disponíveis.

O enfoque desse trabalho será a obra *The Tulse Luper Suitcases* (2003), projeto multimidiático de Peter Greenaway, a partir das maletas de seu álter ego, Tulse Luper, sua vida é reconstituída em três filmes com uma proposta estética ainda mais radical que os precedentes, um site interativo, um jogo on-line, livros, CD-ROMS e apresentações ao vivo de VJ, nas quais o diretor monta o filme ao vivo, acompanhado pelo DJ Radar, a fim de criar uma apresentação única a cada sessão. A obra parece ser o ápice da crítica do diretor ao cinema convencional, relativizando todas as convenções da sétima arte.

A estética tecnológica

“O projeto *The Tulse Luper Suitcases* é uma síntese da obra do cineasta, ou até, podemos dizer que o formato do projeto é uma espécie de enciclopédia de sua própria obra. Não somente pelas metáforas que as maletas operam, pelos personagens reincidentes (Tulse Luper e Cissie Colpits) ou mesmo pelas indicações de outras obras do cineasta cuja autoria é creditada ao protagonista, mas principalmente pelo fato da obra extravasar os elementos construtivos e formais (estéticos) utilizados por Peter Greenaway ao longo de sua carreira” (BONINI, 2010, p.67).

O projeto *The Tulse Luper Suitcases* (2003) é composto por 92 maletas, quatro longas-metragens (realizados com tecnologia digital), livros, sites, performances de VJ ao vivo, instalações, DVDs, um videogame online, peças de teatro e uma série para TV. Como uma versão de Greenaway do século XX, o subtítulo do projeto é “Uma história pessoal do urânio”, cujo número na tabela periódica, 92, constrói a base modular da obra: são 92 maletas, personagens, jogos, livros, etc., ou seja, em cada meio o projeto pode ser multiplicado por 92, formando uma intrincada rede.

Através das 92 maletas que arquivou, a vida de Tulse Henry Purcell Luper (álter ego de Greenaway) é reconstituída por “pesquisadores”. Tulse Luper foi um “prisioneiro profissional”, passando por 16 prisões desde seu nascimento em 1911



(descoberta do urânio) até seu desaparecimento em 1989 (queda do muro de Berlim)⁴. Como o próprio Greenaway coloca, podemos ser prisioneiros de amor, medos e desejos e, portanto, nem todas as prisões de Luper são cárceres.

“Cada maleta foi encontrada em pontos diferentes do mundo e em tempos diversos, supondo uma cronologia. Os três filmes que compõem o projeto foram organizados de acordo com esta cronologia de descoberta das malas, pelos historiadores do instituto que pesquisam a vida da personagem. As últimas maletas são abertas apenas no final do terceiro filme e este feito é registrado pelo instituto, realçando a veracidade da confecção do filme, em formato documental” (BONINI, 2010, p. 29).

As maletas também servem como metáforas (ou “hyperlinks”) aos assuntos da “enciclopédia Greenaway”, como acontecimentos históricos, sua própria vida e conceitos e trabalhos de sua obra. Utilizando os exemplos de conexões feitas pelas maletas (citados por Bonini em *As tramas do cinema de Peter Greenaway: processos de criação em The Tulse Luper Suitcases*), encontramos na primeira maleta carvão, principal atividade econômica do País de Gales no começo do século, terra de Luper e Greenaway; na décima primeira, fotos por Luper de Moab (Utah, EUA), sua primeira prisão e onde o urânio foi descoberto; na quadragésima sexta maleta encontram-se 92 barras de ouro de judeus, roubadas pela SS no holocausto (o livro *Gold* conta a história de cada uma das famílias – sem relação direta com o personagem de Luper); a sétima maleta refere-se a uma lenda urbana, e contém fotos pornô do Vaticano; e a septuagésima oitava maleta apresenta cartões postais de Roma, por onde Luper passou, mas que também remetem aos cartões postais que Cracklite, personagem de Greenaway em *Belly of an Architect* (1987), roubou em sua visita pela cidade.

Ao todo são quatro longas-metragens; três deles contam a vida de Luper, respeitando uma “cronologia” básica: *Part 1: The Moab Story* (2003), *Part 2: From Vaux to the Sea* (2004) e *Part 3: From Sark to Finish* (2004). O quarto filme, *A Life in Suitcases* (2005), reúne as cenas-chave desses três filmes e cenas adicionais com a

4 Em 2003, ano de lançamento do projeto, Luper teria 92 anos.



intenção de passar nos cinemas comerciais. Através de uma interface *touchscreen*, Greenaway acessa todos os fragmentos dos três filmes e realiza novas montagens, (ao vivo e acompanhado pelo DJ Radar), ressignificando os planos em contextos diferentes de seus originais: “a performance de *VJing* quebra, então, com a imutabilidade e objetividade da imagem cinematográfica tradicional” (BONINI, 2010, p.35). A ideia é “libertar não apenas o olhar do espectador para que ele acompanhe as telas da maneira que quiser, mas também a movimentação corporal de todos pelo espaço imersivo visual e sonoro. Mais pista de dança do que sala de cinema” (SALIS apud *ibidem*).

No site oficial *Tulse Luper Network* encontram-se informações diversas - como fotografias do projeto, cronologia dos personagens e suas biografias, descrições das prisões de Luper com o contexto histórico do respectivo ano, entre outras -, funcionando como um arquivo (ou *database*) do projeto. No jogo on-line *Tulse Luper Journey*, o usuário é um pesquisador cuja missão é reconstruir a vida de Luper vencendo os desafios de cada uma das 92 maletas, independente da ordem, a fim de coletar todos os fragmentos que montarão um filme. No jogo é possível entrar em contato com outros jogadores por meio da comunidade on-line, e também acompanhar o blog do “pesquisador líder” (personagem fictício), que refaz o caminho de Tulse Luper.

Os livros *The Tulse Luper in Turin* e *Tulse Luper in Venice*, aprofundam-se no universo de Tulse Luper, relatando sua passagem pelas cidades. Houve, inclusive, uma exposição em Turim com as pinturas e o material do primeiro livro. E da mesma maneira expansiva funciona o média-metragem *Bolzano Café*, que conta o trabalho de Luper neste estabelecimento, na Itália. Além do já citado livro *Gold*, que em 2001 já havia sido encenado como ópera (anterior ao livro e ao projeto). Também foram organizadas exposições das 92 maletas ao redor do mundo (algumas maletas foram utilizadas em uma ópera para a televisão e outras em exposições que não do projeto de Greenaway), e uma instalação multimídia *Children of Uranium*, baseada nos 92 elementos da tabela periódica. Vale lembrar o “caráter de potência” do projeto, como é



o caso da série televisiva. Ou seja, diversas manifestações do projeto existem apenas virtualmente, a serem realizadas.

Além disso, o projeto estrutura-se como uma obra aberta, que incorpora colaborações de diferentes lugares, como sites realizados por fãs e uma performance sobre a maleta 40 (“a adormecida”) realizada por Thais Almeida Prado, quando Greenaway visitou o Brasil para o 16º Festival SESC-VideoBrasil, que por si gerou novas manifestações como um diário, um blog, vídeos e fotografias da performer.

Meios de comunicação: juntos e misturados

Eduardo Cunha Bonini construiu uma vasta pesquisa sobre o projeto *Tulse Luper Suitcases* (2010) e abre a questão que, diante de tanto material e possibilidades de expansão, ocorre uma “introdução de alguns elementos de incerteza na obra, ressaltando a sua indeterminação e inacabamento. A obra é, de fato, complexa, e com ela experimentamos uma sensação de desorientação” (2010, p.41). Essa complexidade nos desorienta por conta de nossa educação cartesiana, linear e lógica, na qual devemos separar e isolar as coisas em diferentes compartimentos e disciplinas, “mas, como a realidade é feita de laços e interações, nosso conhecimento é incapaz de perceber o *complexus* – o tecido que junta o todo” (MORIN apud ibidem). Conforme o próprio Greenaway coloca:

“Estamos agora na era do pensamento lateral, não linear. Temos jornais que você certamente não começa a ler na primeira página e lê tudo até o final. Não é para isso que os jornais servem. Temos enciclopédias que começam no A e acabam no Z, mas creio que ninguém lê uma enciclopédia como uma novela. Então as noções de folhear ou do que eu chamaria de cinema invasivo ambulatorio, no qual você pode entrar e sair, se tornaram parte do nosso ambiente. Não precisamos mais de teatros, salas de concerto, festivais de cinema ou salas de cinema, porque estamos agora nos movendo para uma era de atividade ambiental” (apud ABRANCHES, 2009, p.44).

A evolução dos próprios meios de comunicação não é linear, trata-se de uma “rede evolutiva” na qual diferentes tecnologias interagem, gerando hibridizações. No



período do renascimento, as câmaras obscuras eram utilizadas para os artistas observarem e estudarem as leis da perspectiva, a fim de uma reprodução mais realista da natureza. Com a introdução da lente objetiva, distorções nos cantos das imagens foram corrigidos e, com o advento da emulsão fotográfica, tornou-se possível uma imagem supostamente direta da natureza, isto é, sem manipulação do homem/artista. Não é possível pensar na imagem cinematográfica sem ter este contexto em mente. E, da mesma maneira, o cinema precede a TV, o vídeo e a multimídia digital. Capaz de reproduzir todas as demais tecnologias, o computador e as tecnologias digitais realizam a convergência de música, fotografia, audiovisual, texto e etc.

O projeto de Greenaway não é centrado em nenhuma mídia específica, está além do próprio cinema, atravessando todos os meios de expressão artística, presente nas ruas, em exposições, na internet, em um patamar *cross-media*. Como colocado por Bonini, ao contrário do filme *Matrix* (1999) ou do seriado *Lost* (2004-2010), que também realizaram ações *transmediáticas*, centradas no produto principal, Greenaway realiza uma descentralização das convergências, pois a “sustentação da obra é de base conceitual, não material” (MACHADO, 2010, p.76).

“Seguindo McLuhan, se cada meio de comunicação aciona estruturas cognitivas diferenciadas, acrescentando novos significados à mensagem original, então teríamos, como resultado do trabalho de Greenaway, uma mesma história entrando dentro de nós de diferentes maneiras por meio de sentidos diferenciados: você vê, escuta, toca o objeto, acessa, presencia a criação da obra” (TORAL, 2007).

A linguagem digital

Considerada como um dos valores do novo milênio por Ítalo Calvino, a multiplicidade é por ele definida como uma “rede de conexões entre os fatos, entre as pessoas, entre as coisas do mundo” (apud BONINI, p.78). Mas enquanto escritores do século XX, como Calvino e Mallarmé, esbarravam nas limitações tecnológicas da época ao trabalhar com o conceito de multiplicidade, hoje Greenaway tem em suas mãos as ferramentas que lhes faltavam.



Hoje, a maneira como gravamos e expressamos o conhecimento se dá através do hipertexto, que permite a operação de conexões em rede de qualquer tipo de mídia; a definição de Calvino para a multiplicidade também pode ser atribuída ao hipertexto, contando, devemos acrescentar que as ligações entre os nós se dá de maneira reticular, e não linear, ou seja, navegar em um hipertexto significa percorrer uma rede tão complicada quanto possível. A quase instantaneidade da passagem de um nó a outro permite generalizar e utilizar em toda sua extensão o princípio da não linearidade. Isto se torna a norma, um novo sistema de escrita, uma metamorfose da leitura, batizada de navegação, a maneira como deve ser “vívida” a interação com o projeto *Tulse Luper Suitcases*:

“É como se explorássemos um grande mapa sem nunca podermos desdobrá-lo, sempre através de pedaços minúsculos. Seria preciso então que cada pequena fração de superfície trouxesse consigo suas coordenadas, bem como um mapa em miniatura com uma zona acinzentada indicando a localização desta fração (‘você está aqui?’) (LÉVY, 1997, p.33).

O hipertexto possui seis características, definidas por Lévy, e todas podem ser observadas no objeto deste estudo.

1. O princípio de metamorfose diz respeito ao caráter construtivo da rede hipertextual, em “constante construção e renegociação” de sua extensão, de seu desenho e sua composição, assim, ao projeto são adicionadas novas manifestações, tanto do próprio Greenaway como de terceiros, fãs e artistas;
2. O segundo princípio é de heterogeneidade: seus nós podem ser filmes, sites, vídeos, objetos, exposições, livros, fatos históricos e etc., enquanto suas conexões podem se dar de maneira lógica, afetiva, temporal, espacial e etc.;
3. O princípio de multiplicidade e de encaixe de escalas diz respeito ao modo “fractal” que se organiza a rede, pois um único nó pode conter uma outra rede inteira, então umas das 92 maletas é a que contém papéis de parede manchados de sangue, que remetem a momentos da vida de Luper; outra maleta contém as barras de ouro, que



abre possibilidade para 92 biografias de judeus no holocausto, que por si só já abrem mais possibilidades de manifestações;

4. Em quarto lugar, o princípio de exterioridade – a rede não é orgânica nem possui um motor, sua composição e sua recomposição permanente dependem de um exterior indeterminado: adição de novos elementos, conexões com outras redes, contribuições de Greenaway e outros e etc.;
5. O princípio de topologia quer dizer que a rede não está no espaço, ela é o espaço; para seus elementos se conectarem eles devem estar “próximos” ou então alterar a própria estrutura da rede. Ou seja, não há uma estrutura prévia que limite as possibilidades de ligações e manifestações do projeto, este é o que fizerem dele, e se Greenaway, eventualmente, decida fazer uma série infantil com as aventuras do pequeno Luper, por exemplo, não haveria necessidade de maiores explicações dentro das outras obras preexistentes;
6. E assim, o sexto princípio se dedica à mobilidade dos centros da rede, todos móveis e temporários. Em *Matrix* ou *Lost*, a convergência de todas as ações em diferentes mídias se dava nos filmes e no seriado, respectivamente, enquanto em *Tulse Luper*, o centro é móvel, ora é o conjunto de malas, os filmes, uma mala específica; depende da manifestação com a qual o espectador esteja interagindo no momento;

As malas de Tulse Luper são os módulos que, arranjados pelos “pesquisadores”, constituíram os três filmes, e que são novamente rearranjados a cada apresentação de VJ por Greenaway, criando novas sequências a partir dos fragmentos das micronarrativas do filme. Esta estrutura modular (um dos cinco princípios das novas mídias, por Lev Manovich) está presente no cinema desde seu início, materialmente composto por fotogramas, cuja unidade seria o plano. Desde o controle remoto da TV, passando pelo videocassete e o DVD e à audiência pelo computador, assistir filmes aproximou-se à atividade de ler livros, individualizou-se, pois as pessoas podem, assim que desejarem, pausar, repetir, voltar ou acessar o filme a partir de qualquer ponto. E isto vale para toda a obra, pois o acesso e a navegação pelos filmes, livros, exposições, performances e etc. podem ser completamente “personalizados”.



O caráter múltiplo também é reproduzido dentro do plano nos filmes. As composições com planos dentro dos planos, imagens e caligrafia, dialogam com a interface do computador. Por exemplo, neste momento em que estou escrevendo tenho duas janelas de editores de texto abertas, um programa de músicas, janelas com vídeos dos filmes de referência do Greenaway na internet e outra aba do navegador na rede social para conversar com meu orientador – tudo quase ao mesmo tempo, no qual existem pequenas linearidades de cada tarefa. Nos filmes de Tulse Luper, o espectador torna-se montador: acontecem eventos simultâneos dividindo a tela com fotografias, desenhos, textos, vozes, efeitos sonoros e musicais que convocam o espectador a realizar “uma ‘leitura’ sinestésica do que vê (sente)” e, frente à “instabilidade dos quadros”, é impelido a deslocar o olhar e dividir sua atenção pelos diversos pontos de interesse da imagem, sem perder a consciência do plano. “Sua imaginação e sua memória são constantemente estimuladas e são, verdadeiramente, o lugar de síntese da imagem” (FECHINE, 2004, p.136).

Este excesso, ou “estética da saturação”, remete também à colagem. Diferente da pintura, a colagem se caracteriza pelo acúmulo e organização, ou seja, pela recontextualização de elementos externos a obra para “criar um conteúdo diferente da soma de seus componentes”, para gerar um “significado de comunhão ou conflito (como propunha Eisenstein)” (GUARALDO apud BONINI, 2010, p.84). Nas diferentes janelas Greenaway refere-se ao presente e passado, antecipa ações e realiza leituras paralelas, repete planos com sentidos diferentes em cada momento do filme; “o desenvolvimento da montagem no interior de um mesmo plano não somente traz consequências para a narração, mas também consegue acentuar o caráter pictórico da imagem” (ARRIOLA, p. 57). Em entrevista à Pilard, Greenaway afirma “O que me entusiasma no meu trabalho como cineasta é tentar imaginar o que seria o início de um cubismo cinematográfico. Romper com o ponto de vista e a composição tradicional, brincar com o tempo, como fizeram Braque e Picasso” (apud ibidem).

Database cinema



Representando o mundo através de narrativas a humanidade procurou dar sentido à realidade, primeiramente com os mitos, posteriormente pela literatura e mais recentemente pelo cinema, cujas inovações técnicas deram cada vez mais poder à narrativa, como vimos no capítulo 2. Entretanto, outra maneira de lidar com o conhecimento se deu através do desejo de convergir todo o conhecimento do mundo na enciclopédia. Ao afirmar que a obra de Greenaway é enciclopédica, Maria Esther Maciel (2004, p.5) a considera como uma “obra que abrange todos os domínios do conhecimento humano ou apenas um deles e os expõe de maneira ordenada, metódica, seguindo um critério de apresentação alfabético ou temático”. A enciclopédia pode ser navegada como um “labirinto em forma de rede”, numa “semiose ilimitada” (ECO apud ibidem). Na obra de Greenaway é possível observar o caráter enciclopédico através da coleção particular do diretor sobre história, arte, biologia (como em *ZOO: A Zed & Two Noughts*, 1985), arquitetura, fantasias sexuais (*8 1/2 Woman*, 1999) assim como uma enciclopédia sobre a sua própria obra, realizados de maneira arbitrária e deliberada por Greenaway para explicar o seu mundo.

Atualmente presenciamos a digitalização do acervo de museus e bibliotecas, permitindo a qualquer um acessá-los de seu computador pessoal, o que leva a crer que a era da informação seja a era do banco de dados, a forma contemporânea da enciclopédia. De acordo com Manovich (2001), o banco de dados é a nova forma simbólica com a qual lidamos com a informação, o conhecimento e a realidade. Entretanto, todo banco de dados necessita de um algoritmo para que se torne dinâmico, pois, em seu estado puro, são apenas elementos distribuídos no espaço.

No caso do cinema, todo filme possui um banco de dados (eixo paradigmático), constituído por todas as tomadas/planos, que são posteriormente organizados em uma única combinação, a narrativa do filme final (eixo sintagmático), destruindo assim todas as outras possibilidades (MANOVICH, 2001). Entretanto, pode haver mais de uma interface para a mesma coleção; numa coleção de filmes, por exemplo, pode-se organizá-los por gênero, país, ano, ordem alfabética, nome do diretor, número de



prêmios, quantidade de cortes, classificação indicativa e etc. (para ficar apenas nos parâmetros menos criativos), fazendo com que a coleção se apresente de uma maneira diferente de acordo com o desejo de quem acessá-la. Greenaway equilibra a tensão entre “estrutura e dinâmica”, banco de dados e narrativa, e este é um ponto de destaque. Conforme discorre Bonini (2010), a arte digital realiza a inversão do eixo paradigmático e sintático; enquanto Greenaway, trabalhando no limite da tensão entre cinema e arte digital, supera essa dicotomia, pois os elementos estão organizados, mesmo que não em forma de uma narrativa convencional e, acima de tudo, insere a(s) própria(s) narrativa(s) como elementos dentro de seu banco de dados. Além das próprias narrativas, estão englobadas todas as narrativas potenciais, que podem ser geradas a partir de novos percursos na rede de elementos:

“Os objetos de um banco de dados ou enciclopédia, claro, se referem a algo que estão além deles, porém as relações possíveis são apenas internas, entre os elementos que constituem a coleção e não com os elementos a que se referem. O salto se dá de um elemento a outro e o limite de saltos é determinado pelo tamanho da coleção. Ao conectar o banco de dados da vida de Tulse Luper com a rede de fenômenos existentes no mundo (históricos, econômicos, sociais, geográficos, etc.), Greenaway expandiu o seu panorama, diluindo mais uma vez os limites, mas agora da coleção como um todo, permitindo que o tamanho do mapa se confunda com o tamanho do território a que se refere” (BONINI, 2010, p.96).

Considerações finais

A proposta deste estudo foi investigar como pode se configurar uma nova estética para o cinema que esteja de acordo com as novas mídias digitais. Peter Greenaway, como um cineasta de destaque mundial e controverso, nos parece ser um dos mais preocupados com esta questão, em parte, devido à sua formação como pintor.

Em um primeiro momento, consideramos necessário analisar como se dá a relação entre a técnica e a percepção. Se há a necessidade de produções que estejam em maior consonância com a “geração laptop”, conforme Greenaway colocou, torna-se imperativo descobrir o que há de diferente na relação com o mundo das diferentes



gerações da humanidade, de acordo com seus meios de comunicação disponíveis. Enquanto, para McLuhan, os meios determinavam a maneira de percepção das comunidades, compreendemos com Lévy que o que estes fazem é alterar as possibilidades de armazenamento de informação e transmissão de conhecimento, reconfigurando as possibilidades de representação. Direta ou indiretamente, os meios alteram a *ecologia cognitiva*, ou seja, conjunto de grupos de pessoas, técnicas e instituições, estas que moldam e são moldadas pelas percepções das coletividades humanas, em sua maneira de se relacionar no, e com, o mundo.

Desta forma, diferentes culturas puderam emergir de acordo com sua forma de escrita, fonética ou pictórica, cujo impacto pudemos sentir em suas produções cinematográficas do século XX, representadas na obra de Griffith e Eisenstein, respectivamente. Na evolução da linguagem cinematográfica, tornou-se evidente a dicotomia entre um cinema que mimetiza a realidade e outro que se mostra enquanto discurso, através de um “regime falsificante”. Dicotomia está presente desde seus primórdios, “pré-cinemas”, como em sua utilização em espetáculos de lanterna mágica ou na decupagem do movimento de animais, por exemplo; até os dias de hoje, quando mídias digitais e cinema começam a convergir: seu uso pode ser tanto “realístico” (mesmo quando cria um mundo fantástico), a fim de contar uma história e arrecadar nas bilheterias, como no filme *Avatar* (2009), de James Cameron; ou na obra de Peter Greenaway, conforme vimos.

O mundo “encolheu” na era da eletricidade, por conta da velocidade das conexões entre todo o mundo, o que se torna mais tangível com a expansão da internet, e podemos, como conclusão de nosso estudo, observar suas consequências, conforme enumeração abaixo:

1. Emissores e receptores das mensagens são reaproximados e voltam a compartilhar os mesmos hipertextos, o que incorre numa intensificação do declínio da verdade objetiva, universal, como acontecia na “era de Gutenberg”. Ou seja, discursos são sempre revistos e comparados com outros discursos, fato este que possa permitir um



aflorescimento de maiores “regimes falsificantes” no campo das artes, isto é, filmes que se assumam enquanto filmes;

2. As trocas de mensagens se dão instantaneamente, e conforme pudemos observar nas telas saturadas e sobrepostas de Greenaway, numa verdadeira colagem que nos remete à interface dos computadores, esta noção de instantaneidade pode finalmente ser trazida à tela, enquanto na montagem temporal, de planos sucessivos, apenas traz a noção de “enquanto isso”;

3. O excesso de informações é comum na “era da informação”, assim como na construção pictórica de Greenaway, torna-se necessário navegar pelo “labirinto” a fim de decodificar o mundo/plano; dar um sentido a um banco de dados, inicialmente, bruto;

4. As novas mídias são ubíquas, ou seja, estão na sala de estar, no trabalho e em nosso bolso. O filme de Greenaway sai do cinema e nele não se encerra nem se origina. É um projeto *cross-media* que ganha um novo sentido a cada manifestação; expande-se como uma rede, que pode ser acessada de e para qualquer ponto, a ser “degustada” de acordo com a vontade do espectador;

5. O espectador é impelido a sair de sua posição passiva. De acordo com André Lemos e William Gibson a forma de linguagem da internet é o *remix*. Greenaway suspende a posição do artista “super-homem”, atravessa a relação dos intermediários (como gravadoras, distribuidoras e exibidores) e convoca o espectador a coproduzir a obra;

Referências

ABRANCHES, B. **Peter Greenaway**: Depoimento exclusivo concedido ao documentarista Beбето Abrantes. In: Zavareze, Batman (Org.). Multiplicidade. 1. ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2009.

ARRIOLA, M. **Cinema e pintura**: ubiquidade e artifícios. In: Maciel, M. O cinema enciclopédico de Peter Greenaway. 1. Ed. São Paulo: Unimarco Editora, 2004.

FECHINE, Y. **Eisenstein como Livro de Cabeceira**. In: Maciel, M. O cinema enciclopédico de Peter Greenaway. 1. Ed. São Paulo: Unimarco Editora, 2004.

LEVY, P.; COSTA, C. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro (RJ): Ed. 34, 1997.



- MACHADO, A. **Pré-cinemas & pós cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 1997.
- MACIEL, M. **O cinema enciclopédico de Peter Greenaway**. São Paulo, SP: Unimarco Editora, 2004.
- MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2002.
- MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (*understanding media*). 18. Ed. São Paulo: ed. Cultrix, 2006.
- MORIN, E.; VASCONCELOS, A. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.
- MOURÃO, M. **Entrevista com Peter Greenaway**. In: Maciel, M. *O cinema enciclopédico de Peter Greenaway*. 1. Ed. São Paulo: Unimarco Editora, 2004.
- _____. **Greenaway e as influências das novas tecnologias na linguagem cinematográfica**. In: Maciel, M. *O cinema enciclopédico de Peter Greenaway*. 1. Ed. São Paulo: Unimarco Editora, 2004.
- BONINI, E. **As tramas do cinema de Peter Greenaway: processos de criação em *The Tulse Luper Suitcases***. Mestrado—[s.l.] PUC-SP, 2010.
- BRANT CAMPOS, L. **Peter Greenaway e a crise da verdade – hibridizações na era digital**. Revista Universitária do Audiovisual, 2008.
- FREITAS, C. **Peter Greenaway: a estética do hipertexto**. Espcom, n. 3, [s.d.].
- LEMOS, A. **Cibercultura, cultura e identidade**. Em direção a uma “Cultura Copyleft?”. Contemporânea: Revista de comunicação e cultura, n. 2, 2004.
- _____. **Ciber-cultura-remix**. 1. Ed. São Paulo: Facom, 2005.
- DAWSON, N. **Peter Greenway, Rembrandt’s J’Accuse**. Disponível em: <<http://filmmakermagazine.com/1391-peter-greenaway-rembrandts-jaccuse/>>. Acesso em: 13 nov. 2014.
- TORAL, A. **Afinal, as malas de Tulse Luper são modernas ou contemporâneas?**. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/08.091/180>>. Acesso em: 13 nov. 2014.