

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS - UFMG  
ESCOLA DE BELAS ARTES

**A INTERMIDIALIDADE NO CINEMA  
DE PETER GREENAWAY**

**Uma análise intermediática do filme Prospero's Books**

Júlio César Alessi de Carvalho Lafetá

Belo Horizonte

2011

Júlio César Alessi de Carvalho Lafetá

**A INTERMIDIALIDADE NO CINEMA**

**DE PETER GREENAWAY**

**Uma análise intermidiática do filme Prospero's Books**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado da Faculdade de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Artes Visuais.

Área de concentração: Cinema

Orientador: Prof. Dr. Jalver Bethônico

Belo Horizonte

Faculdade de Belas Artes da UFMG

2011

Alessi, Júlio, 1976-

A intermidialidade no cinema de Peter Greenaway : uma análise intermediária do filme Prospero's books / Júlio César Alessi de Carvalho Lafetá. – 2011.

144 f. : il. + 2 DVDs

Orientador: Jalver Bethônico

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2010.

1. Greenaway, Peter, 1942- – Crítica e interpretação – Teses.  
2. Prospero's books (Filme) – Crítica e interpretação – Teses. 3. Linguagem cinematográfica – Teses. 4. Intermidialidade – Teses.  
5. Cinema e literatura – Teses. I. Bethônico, Jalver, 1963- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDD: 791.43015

Carlinda Ferreira Dias (*in memoriam*) e  
Maria de Lima Alessi (*in memoriam*),  
pela dedicação, e por acreditarem no  
meu trabalho, meu eterno obrigado.  
E a minha esposa Akemi e minhas filhas  
Ana e Sofia.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que de alguma forma contribuíram para a realização desse trabalho, em especial a Akemi, minha esposa querida, que me apoiou em tempo integral, sem seu apoio esse trabalho não seria possível.

As minhas filhas queridas Ana Mei e Sofia Aimi, que tiveram que suportar a minha ausência em vários momentos.

Ao meu orientador Jalver que teve a paciência de me ensinar a ser um pesquisador, e pela convivência muito agradável nesses anos de mestrado.

A Chantal pelas consultorias sobre intermedialidade e a ajuda de sempre.

Ao Professor Claus Clüver pela atenção e pelas dicas sobre o meu projeto.

Ao Professor André Borges, pelas orientações e pela revisão final da dissertação.

As coordenadoras Ludmila e Cynthia do UNIBH e Fernanda Mota da Faculdade Promove de Sete Lagoas.

Ao professor Marcos Silva, Cristiane Cândido e meu irmão Mauro Alessi, que foram vitais no final dessa trajetória.

Aos meus pais Mauro e Lúcia pela torcida e apoio, e aos meus irmãos: Carla, Christine, Mauro, Ana Paula e Izabela, que entenderam a minha ausência nas festas familiares.

Aos meus avós Láudio (*in memoriam*), Maria (*in memoriam*), Madrinha Clarita e Edson.

A Luci por todo apoio nestes anos, principalmente no mestrado, ao meu sogro Mituo, Kioshi e a Kaori.

Ao Waldeci e o D'angelo pelas substituições no Promove, e o pessoal da Cacto filmes.

A Zina da Belas Artes, Professor Heitor Capuzzo, Professor Marcelo Kraiser, Professor Chico Marinho, Professor Carlos Falci, Fernando Sete, Paulo Barbosa e o pessoal da Escola de Belas Artes.

## RESUMO

Esse trabalho propõe a uma análise do filme *Prospero's Books* (1991) do cineasta inglês Peter Greenaway com base na teoria da intermedialidade, proposta por Claus Clüver, destacando a tradução da peça de teatro original *A tempestade* de William Shakespeare, para o filme, bem como as referências intermidiáticas encontradas na obra. Será traçado ainda um paralelo entre o filme em questão e outras obras do cineasta, com ênfase na escritura fílmica proposta por Greenaway.

**Palavras-chave:** Peter Greenaway, intermedialidade, e cinema.

**ABSTRACT**

*This paper proposes an analysis of the film Prospero's Books (1991) of British filmmaker Peter Greenaway on the theory of intermediality proposed by Claus Cluver, highlighting the translation the original piece of theater Storm William Shakespeare, for the film, as well as references intermediates found in the work. It will also trace a parallel between the movie in question and other works by the filmmaker, with an emphasis on writing film proposed by Greenaway.*

**Keywords:** *Peter Greenaway, intermediality, cine and hipermedia.*

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Escrita cuneiforme. ....	20
Figura 2: A última ceia de Leonardo Da Vinci (1495 a 1497). Dimensões: 460 × 880 cm. Refeitório de <i>Santa Maria delle Grazie</i> (Milão). ....	23
Figura 3: Mapa geral das relações da intermedialidade. ....	26
Figura 4: Mapa mental das relações de combinação de mídias. ....	31
Figura 5: Frame do filme <i>O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante</i> (Peter Greenaway, 1989), com a referência do quadro <i>O Banquete dos oficiais da Guarda Civil de Saint George</i> , (Frans Hals), como representação alegórica do poder masculino. ....	33
Figura 6: quadro <i>O Banquete dos oficiais da Guarda Civil de Saint George</i> , (Frans Hals, 1627)	33
Figura 7: Marca da Coca Cola, exemplo de texto intermídia. ....	36
Figura 8: exemplo de grafite – Juliana Louro. ....	36
Figura 9: Frames do filme <i>Pillow Book</i> (Peter Greenaway, 1996), onde a tipografia aplicada sobre os corpos são textos intermídia. ....	37
Figura 10: Frame do filme <i>Prospero's Books</i> (1991), de Peter Greenaway. ....	38
Figura 11: Frames do filme <i>Prospero's Books</i> (Peter Greenaway, 1991) ....	39
Figura 12: Imagem do quadro do Messina e frames do filme <i>Prospero's Books</i> (1991).....	42
Figura 13: quadro comparativo da intermedialidade. Sua estrutura foi baseada no quadro proposto por CLÜVER, 2006, p.32. ....	44
Figura 14: Frames do filme <i>Intervals</i> ( Peter Greenaway, 1969). ....	48
Figura 15: Frames do filme <i>Windows</i> (Peter Greenaway, 1975). ....	49
Figura 16: Frames do filme <i>M Is for Man, Music, Mozart</i> (Peter Greenaway, 1991).....	52
Figura 17: Imagem da Ópera <i>100 objetos para representar o mundo</i> , Peter Greenaway, 1997...	54
Figura 18: Imagem da Ópera <i>100 objetos para representar o mundo</i> , Peter Greenaway, 1997...	54
Figura 19: Frame do filme <i>Rembrandt's J'Acusse</i> , (Peter Greenaway, 2008).....	58
Figura 20: Frames do filme <i>Rembrandt's J'Acusse</i> , (Peter Greenaway, 2008) .....	58
Figura 21: Imagem da apresentação <i>The Marriage</i> (Peter Greenaway, 2009) . ....	59

Figura 22: Pintura <i>The Wedding at Cana</i> (1562-1563). Paolo Veronese, óleo sobre tela 660 x 990 cm, Museo do Louvre, Paris.....	60
Figura 23: Relações da intermedialidade analisadas na obra.....	69
Figura 24: Aspectos analisados no filme <i>Prospero's Books</i> . ....	69
Figura 25: Caravaggio. <i>A Vocação de São Mateus</i> (1596-98). Óleo sobre tela, 3,38m x 3,48m..	74
Figura 26: Frame do filme <i>Prospero's Books</i> – (1991) Peter Greenaway, que representa a fotografia baseada na estética do <i>chiaroscuro</i> .....	74
Figura 27: Frame do filme <i>Prospero's Books</i> (1991) Peter Greenaway, que representa a fotografia baseada na estética do <i>chiaroscuro</i> . ....	75
Figura 28: Frame do filme <i>Prospero's Books</i> (1991). Nesta cena a imagem inserida na moldura são cenas do passado de Prospero, quando ainda era o Duque de Milão. ....	76
Figura 29: Frame do filme <i>Prospero's Books</i> (1991). Os espíritos a ilha seguram a moldura de um quadro onde mostra cenas do passado de Ariel. ....	77
Figura 30: SANDRO BOTTICELLI. <i>O nascimento da Vênus</i> , c. 1480. 1,75 x 2,79 m. ....	79
Figura 31: A mudança de cor do manto de Prospero. ....	79
Figura 32: Frames da cena com referência ao quadro de Botticelli. Esta cena possui referências intermediárias do quadro de Botticelli e os espíritos representam as etnias da humanidade. ....	80
Figura 33: Quadro do Messina e frame do filme <i>Prospero's Books</i> . ....	81
Figura 34: Frame do filme <i>Prospero's Books</i> , com referência intermediária aos estudos de Leonardo Da Vinci. ....	82
Figura 35: Frame do filme <i>Prospero's Books</i> e parte da pintura do teto da Capela <i>Sistina A criação</i> . (Michelangelo, 1508-1512).....	83
Figura 36: Mapa mental de outros pintores que possuem referências intermediárias no filme <i>Prospero's Books</i> . ....	84
Figura 37: <i>A lição de anatomia do Dr. Tulp</i> (Rembrandt, 1632) .....	85
Figura 38: Quadro <i>Lição de Anatomia do Dr. Deyman</i> (fragmento). ....	85
Figura 39: Frame do filme <i>Prospero's Books</i> .....	86
Figura 40: Imagens da Biblioteca Laurentina – Michelangelo (1558-1559).....	87
Figura 41: Frames do filme <i>Prospero's Books</i> da referência à Biblioteca Laurentina. ....	87
Figura 42: Frame do filme <i>Prospero's books</i> – referência a obra de Muybridge. ....	88
Figura 43: Frame do filme <i>Prospero's Books</i> , com representações da presença da música. ....	89

Figura 44: Frames do filme Prospero's Books, com representações da presença da música.....	90
Figura 45: Frame do filme Prospero's Books, nesta cena acontecem duas ações em paralelo em um mesmo cenário, o presente através da conversa de Prospero com sua filha e o passado que é lembrado pelo personagem da morte de sua esposa.....	91
Figura 46: Frame do filme Prospero's Books, O livro da água.....	94
Figura 47: Frame do filme Prospero's Books, O livro da água.....	95
Figura 48: Frames do filme Prospero's Books, O livro de espelhos.....	96
Figura 49: Frame do filme Prospero's Books, O livro de mitologias.....	96
Figura 50: Frame do filme Prospero's Books, Uma cartilha das pequenas estrelas.....	97
Figura 51: Frame do filme Prospero's Books, Um atlas pertencendo a Orfeu.....	97
Figura 52: Frame do filme Prospero's Books, Um livro duro de Geometria.....	98
Figura 53: Frame do filme Prospero's Books, Um livro duro de Geometria.....	98
Figura 54: Frame do filme Prospero's Books, O livro das cores.....	99
Figura 55: Frames do filme Prospero's Books, A anatomia do nascimento, Versallius.....	100
Figura 56: Frame do filme Prospero's Books, Um inventário alfabético dos mortos.....	101
Figura 57: Frame do filme Prospero's Books, O livro dos relatos dos viajantes.....	101
Figura 58: Frame do filme Prospero's Books, O livro dos relatos dos viajantes.....	102
Figura 59: Frame do filme Prospero's Books, O livro da terra.....	102
Figura 60: Frame do filme Prospero's Books, Um livro de arquitetura e outras músicas.....	103
Figura 61: Frame do filme Prospero's Books, Um livro de arquitetura e outras músicas.....	103
Figura 62: Frame do filme Prospero's Books, As noventa e duas concepções do Minotauro....	104
Figura 63: Frame do filme Prospero's Books, Livro das plantas plenas.....	104
Figura 64: Frame do filme Prospero's Books, Um livro do amor.....	105
Figura 65: Frames do filme Prospero's Books, Livro um bestário de animais.....	106
Figura 66: Desenho de John White (1540 – 1593).....	107
Figura 67: Frame do filme Prospero's Books, O livro das utopias.....	107
Figura 68: Frames do filme Prospero's Books, O livro da cosmografia universal.....	108
Figura 69: Frame do filme Prospero's Books, livro Amor das ruínas.....	108
Figura 70: Frame do filme Prospero's Books, livro As autobiografias de Pasífae e Semíramis.....	109
Figura 71: Frame do filme Prospero's Books, Um livro de movimento.....	109
Figura 72 - Frame do filme Prospero's Books, livro dos jogos.....	110

Figura 73: Frame do filme Prospero's Books, O livro das trinta e seis peças.....	111
Figura 74: Frame do filme Prospero's Books, A peça <i>A Tempestade</i> .....	111
Figura 75: Imagem da encenação da peça The Tempest no teatro.....	113
Figura 76: Frames da adaptação da peça The Tempest, para a TV BBC, 1980, dirigida por Jonh Gorrie.....	114
Figura 77: Mapa mental do conteúdo do DVD 1 (anexo).....	127
Figura 78: Mapa mental do conteúdo do DVD 2 (anexo).....	128

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
CAPÍTULO 1 INTERMIDIALIDADE.....	19
<b>1.1. Relação transmidiática ou Transposições intermidiáticas</b> .....	27
<b>1.2. Combinações midiáticas</b> .....	30
<b>1.3. Referências intermidiáticas e intramidiáticas</b> .....	39
<b>1.4. Teoria da intermedialidade x Peter Greenaway</b> .....	43
CAPÍTULO 2 PETER GREENAWAY .....	46
<b>2.1. Histórico</b> .....	46
<b>2.2. O estilo do cinema proposto por Greenaway</b> .....	61
CAPÍTULO 3 ANÁLISE DO FILME PROSPERO’S BOOKS .....	67
<b>3.1. Relações entre mídias – referências intermidiáticas</b> .....	71
<b>3.2. Referências intermidiáticas com a pintura, a arquitetura e artes gráficas</b> .....	78
3.2.1. Arquitetura .....	86
3.2.2. Referências intermidiáticas a outras artes .....	88
3.2.3. Referências à música.....	89
3.2.4. Referências ao teatro .....	90
<b>3.3. Os 24 livros de Prospero ou os 24 intertextos</b> .....	93
<b>3.4. A tradução intermidiática da peça <i>A Tempestade</i> para o filme <i>Prospero’s Books</i>.</b> ...	112
CAPÍTULO 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	116
REFERÊNCIAS .....	120
ANEXO A – FLUXOGRAMA DO CONTEÚDO DO DVD EM ANEXO.....	127
ANEXO B - FILMOGRAFIA DE PETER GREENAWAY.....	129
ANEXO C - TRECHO DA PEÇA A TEMPESTADE DE SHAKESPEARE.....	132
ANEXO D - DESCRIÇÃO DOS 24 LIVROS DE PROSPERO .....	134

## INTRODUÇÃO

Vivenciamos uma disseminação dos meios audiovisuais, decorrente de um contexto tecnológico em expansão. O cinema, nascido no final do século XIX, foi o invento que possibilitou a ampla popularização da projeção de imagens em movimento, mas, obviamente, foi criado sem uma preocupação com uma forma narrativa. A linguagem cinematográfica evoluiu quase que às cegas, com bases metodológicas empíricas de tentativas, acertos e erros. O cinema se desenvolveu tecnicamente ao longo do tempo e, principalmente, adquiriu seus paradigmas gramaticais através de vários pioneiros, que em diversos países, contribuíram para o enriquecimento das possibilidades da linguagem cinematográfica.

Um exemplo foi Méliès (1861–1938), na França, um ilusionista que percebeu a potencialidade do cinematógrafo como meio para se contar histórias, além da tradicional captura de imagens cotidianas, de forma documental, como faziam os operadores Lumière. Méliès, através do cinema e de seus conhecimentos de ilusionismo, começou a criar pequenas histórias fantásticas, sonhos e adaptações da literatura.

Outro destaque foi o diretor americano Griffith (1875–1948), que contribuiu com novas técnicas de produção cinematográfica no início do século XX, desenvolvendo assim a linguagem que estava em formação, elaborando esses novos recursos importantes para a base da narrativa clássica.

Não se pode também deixar de citar o cinema Soviético dos anos de 1920, outro importante momento do desenvolvimento da linguagem cinematográfica: Eisenstein (1898–1948) propôs princípios para a montagem cinematográfica, baseada na articulação metafórica do ideograma chinês e dando diversos sentidos às imagens através da justaposição de planos.

Assim, durante a história do cinema, vários pioneiros contribuíram para criar ou desenvolver formas narrativas, influenciando os novos diretores a continuar em um processo de desenvolvimento da linguagem do cinema, transformando o cinema como é conhecido hoje.

Muitos nomes são destaque nesta trajetória: Edwin Porter, Charlie Chaplin, Robert Wiene, Frederich Murnau, Dziga Vertov, Vsevolod Pudovkin, Abel Gance, Luis Buñuel, Jean Renoir, Alfred Hitchcock, Wall Disney, Billy Wilder, Orson Welles, Ingmar Bergman, Akira Kurosawa, Pier Paolo Pasolini, Luchino Visconti, Federico Fellini, Vittorio De Sica, Jean-Luc Godard, François Truffaut, Alain Resnais, Stanley Kubrick, Roman Polanski, Andrei Tarkosvski, Wood Allen, entre outros.

Nesses mais de cem anos de história, o cinema recebeu contribuições de diversos cineastas, cada um com seu modo próprio de utilizar expressivamente a tecnologia audiovisual. A narrativa cinematográfica, em muitas obras, atingiu densidade e complexidade distantes do grande público. Diferente dos recursos coloquiais da tradição gramatical da indústria cinematográfica, tais obras solicitam uma leitura sofisticada, crítica, de segundo nível, como classificou Eco (1989), e até mesmo, em alguns casos, sem deixar de agradar um leitor superficial. E ainda hoje temos vários cineastas que exploram as alternativas da linguagem e surpreendem o público: Tim Burton, Pedro Almodóvar, Lars Von Trier, David Lynch, e Peter Greenaway, entre outros.

Como o cinema é plurimidiático por natureza, por conter textos de mídias básicas de linguagem de igual importância e significação (a linguagem visual, a linguagem verbal e a linguagem sonora) os filmes são ricos objetos de análise intermediática. O cineasta Peter Greenaway, em especial, propõe um tipo particular de cinema, que utiliza vários recursos: várias mídias, múltiplas telas, intertextos constantes, metalinguagens, textos verbais através da escrita, performances, pintura, literatura, teatro, arquitetura, entre outros.

Seus filmes são um conjunto de imagens, sons, tipografias, performances, cenários, pinturas, escritas, figurinos, cores, fazendo surgir um universo de signos em relações intertextuais. Peter Greenaway conseguiu articular esse universo multissêmico aplicando tecnologias do cinema digital, com interferências gráficas em multi telas e experimentando, de diversas formas, a linguagem cinematográfica, com os elementos audiovisuais, em sintonia, extrapolando os códigos verbais.

[...] Como exemplo, a condição expressiva da escrita nos filmes de Greenaway convoca uma multiplicidade de circunstâncias, expondo-se para além do código verbal. [...] Na tela podem surgir fragmentos de frações cênicas de um filme dentro de outro filme, passagens de uma história dentro de outra, trechos de um livro citando outro livro. Assim, o desdobramento metalingüístico sobrepõe-se nessa turbulência de associações descritivas: escrita, pintura, música, fotografia e outros recursos. Uma interação alucinante compõe essa plástica, ao transformar-se em uma narrativa fílmica. (GARCIA, 2003, p. 129)

A presente dissertação visa ampliar os conhecimentos sobre a obra de Peter Greenaway sob uma visão da intermedialidade. Para isso, foi escolhido o filme *Prospero's Books* (1991), que será analisado com base na teoria da Intermidialidade de Clüver, identificando-se as principais referências intermidiáticas e intramidiáticas, e as combinações midiáticas. Para decodificar as relações entre as mídias propostas pelo cineasta, com conseqüente aumento do entendimento dos seus filmes, torna-se necessária uma abordagem através da intermedialidade.

Além das referências, outro aspecto importante a ser analisado é a tradução intermidiática da peça *A Tempestade (The Tempest)* de William Shakespeare para o filme *Prospero's Books* (1991), em um processo comparativo entre obra original e o filme, e a recriação da peça em uma mídia cinematográfica que contém os principais elementos da linguagem fílmica de Greenaway, sendo uma obra muito representativa. O aspecto multimidiático, de toda a obra do cineasta com ampla utilização de efeitos visuais, teve início nesse filme, em que o diretor utiliza seu repertório cinematográfico em conjunto com um grande mix de referências a várias artes. Dessa forma, houve a criação de um filme com várias sobreposições em transparência, em múltiplas telas, em várias camadas visuais e sonoras.

Nesse estilo, que ele desenvolveu posteriormente também em obras multimídia, o diretor utiliza várias mídias para adaptar o texto original para a linguagem cinematográfica, interagindo com a fotografia, a música, as artes plásticas, a dança, a pintura e principalmente a literatura. Ao focar as relações intermidiáticas, no trabalho do diretor, identificamos uma escritura fílmica, e, para analisá-la, nos valem do embasamento teórico sobre o assunto, utilizando a obra pós-estruturalista de Roland Barthes e o trabalho sobre escrita e escritura da pesquisadora brasileira Leyla Perrone Moisés.

Da obra de Roland Barthes, utilizamos principalmente os textos: *Aula* (1977), *O prazer do texto* (1987) e o artigo *teoria do texto* (2004). Utilizamos o livro sobre escritura da pesquisadora Leyla Perrone-Moisés, *Texto, crítica e escritura* (1993). Constatamos que a teoria da escritura tem fortes relações com as produções audiovisuais propostas por Peter Greenaway.

Após uma pesquisa exploratória sobre Peter Greenaway foram levantados alguns artigos científicos, geralmente com ênfase na intertextualidade, filosofia ou lingüística. Tais textos se encontram fragmentados, escritos em épocas muito distintas. Foram também encontradas algumas dissertações<sup>1</sup>.

Foi realizada uma revisão bibliográfica incluindo vários textos de análises da obra do diretor, buscando ampliar as informações, detalhando melhor as referências indicadas, ou buscando novas relações mais aprofundadas.

Além disso, foi feito um levantamento da trajetória artística de Greenaway, enfocando o desenvolvimento de suas produções, experiências nos meios interativos, instalações, performances e projetos desenvolvidos para diversas mídias. Isto propiciou possibilidade de um mapeamento de suas obras e possíveis relações entre elas.

Para o desenvolvimento da análise da obra de Greenaway foram criados vários mapas mentais<sup>2</sup>, traçando-se assim, as relações midiáticas. Os mapas mentais representam uma importante ferramenta para articulação de teorias e pensamentos, com o objetivo de uma visualização geral dos conceitos propostos.

---

<sup>1</sup> Introdução ao cinema intertextual de Peter Greenaway/ Wilton Garcia 2001, Transferência e sublimação em O livro de cabeceira de Peter Greenaway / Márcia Alves de Andrade da Rocha, e Peter Greenaway's Encyclopaedism. Theory, Culture & Society, Vol. 23 (4) 2006, além de alguns artigos como À flor da pele (escrita e memória nos filmes Amnésia e o Livro de Cabeceira) Leila Cristina Barros 2004; Dossiê Peter Greenaway, Humberto Pereira da Silva 2008; Escritura fílmica de O livro de cabeceira, Wilton Garcia 2003; As raízes modernistas de Peter Greenaway, Rafael Gerbase 2007, entre outros.

<sup>2</sup> BUZAN, 2005.

Para uma melhor compreensão da complexidade de informações encontradas no filme *Prospero's Books* (1991), foram capturados digitalmente frames dos planos visuais do filme. O critério para a escolha dos planos foi o movimento de mudança desses planos, e em casos de movimento de câmera, eram capturados os frames do início do movimento do meio e do fim. Esses setessentos e vinte e dois planos foram impressos em um padrão A4 contendo nove imagens em cada folha. Desta forma esse material foi importante no processo de análise facilitando a visualização dos detalhes da imagens que eram difíceis de serem percebidos com o filme em movimento.

A presente dissertação foi dividida em três capítulos: Intermidialidade, Peter Greenaway, Análise do filme *Prospero's Books*, além das considerações finais.

No primeiro capítulo sobre a Intermidialidade, a fundamentação teórica é apresentada de forma a contextualizar a intermidialidade diante de um quadro geral das linguagens humanas. Além disso, o capítulo propõe uma breve descrição da trajetória histórica da intermidialidade, suas principais características, bem como um paralelo entre a teoria e as obras de Peter Greenaway.

A intermidialidade é uma ferramenta eficaz para analisar a obra fílmica do diretor Peter Greenaway, por buscar o entendimento das relações midiáticas nas referências, nas fusões ou nas transposições. Uma das principais características da obra do diretor é a utilização de várias mídias artísticas (teatro, dança, performance, pintura, tipografia, literatura, entre outras) com acentuado número de referências intermidiáticas e intramidiáticas. Exemplos são os filmes *Prospero's Books* e *Pillow Book*, em que se encontram elementos de uma tradução intermidiática da literatura para o cinema.

Desta forma, a teoria da intermidialidade proposta por Clüver nos servirá como base da análise fílmica do trabalho de Greenaway, permitindo nos compreender as camadas de signos e sua rede de significação.

No segundo capítulo é apresentado um histórico das obras produzidas pelo cineasta, o desenvolvimento do seu estilo fílmico, e a construção de sua escritura cinematográfica, com destaque para as relações intermediáticas encontradas em seus filmes.

No terceiro capítulo encontra-se a análise do filme *Prosperos`s Books* (1991), sob os aspectos da intermedialidade. Além disso, o capítulo analisa as referências encontradas no filme e as particularidades da tradução da peça de Shakespeare para o filme. Na fase de coleta de dados sobre o filme, foi realizado um levantamento de artigos na tentativa de organizar os elementos dessas análises anteriores, ampliando, sob alguns aspectos as informações encontradas, visando melhor detalhamento das informações, já que os estudos pesquisados estavam fragmentados e, em alguns casos, de difícil acesso.

Após o término do levantamento bibliográfico, percebemos que foi possível um bom levantamento sobre as obras do diretor britânico em diversas fontes de pesquisa (internet, livros, catálogos de exposição e entrevistas (em vídeo e texto), o que possibilitou reunir esses materiais produzidos em diversas épocas em um único texto. Esses materiais estão sintetizados no capítulo sobre Peter Greenaway e na análise do filme.

Sistematizar tais informações foi um trabalho árduo e complexo, principalmente para filtrar as informações que seriam adicionadas na dissertação, mas que foram muito úteis para entendimento mais aprofundado da carreira de um diretor marcante, principalmente por questionar o processo evolutivo da linguagem cinematográfica.

## CAPÍTULO 1 INTERMIDIALIDADE

Santaella (2005) dividiu as principais linguagens em três bases ou matrizes do pensamento: a linguagem sonora; a visual; e a verbal, sendo as demais, submatrizes ou combinações inseridas dentro das matrizes básicas.

Observamos no processo evolutivo da comunicação humana uma variedade dessas linguagens, em cada período de nossa civilização<sup>3</sup>. A primeira comunicação entre os seres humanos foi oral, com as informações culturais repassadas de geração em geração, com o inconveniente da efemeridade, o que, em alguns casos, gerava a distorção das informações. Algumas características particulares dessa linguagem sonora alteram a interpretação das mensagens, através da entonação e da forma como as mensagens são transmitidas.

Com a necessidade de registrar e comunicar o conhecimento gerado, o homem criou a escrita, possibilitando preservar fisicamente mensagens que antes somente eram passadas de forma oral. Com a escrita<sup>4</sup>, o homem, além de armazenar sua história, cultura e conhecimentos, passou a utilizar esse mecanismo como forma artística, com expressões orais, contando histórias fictícias ou reais, em narrativas poéticas e em prosa ou como imagem, em expressões caligráficas e depois tipográficas. Desta forma, as informações se manteriam, caso o suporte não sofresse avarias. A palavra alcançava não somente a comunicação temporal, mas também a espacial, desde que houvesse o compartilhamento do código.

---

<sup>3</sup> SANTAELLA, 2005, p.27-30.

<sup>4</sup> “Estima-se que a escrita, no sentido de uma verdadeira preservação do pensamento e da fala, começou a existir no momento em que desenhos ou sinais surgiram relacionados diretamente com as sílabas, palavras ou frases pronunciadas. Calcula-se que os primeiros ‘escribas’ da proto-história tenham vivido no quinto milênio antes de Cristo, na região do Oriente Médio.” FRUTIGER, 1928, p.90.

Assim, mesmo garantindo a fixação das informações através de um suporte físico, as mesmas ficaram restritas ao contexto muito específico daquelas pessoas que sabiam decodificar as informações escritas. Segue abaixo um exemplo de uma escrita cuneiforme, que foi uma das primeiras formas de escrita e que hoje possui poucos leitores.



**Figura 1: Escrita cuneiforme.**

A escrita evoluiu progressivamente de formas pictóricas para os alfabetos modernos, “há dois mil anos, saber ler e escrever era um privilégio de poucos. Hoje a educação é um direito da maioria dos povos. O progresso de difundir o conhecimento também envolve as formas em constantes alterações do nosso alfabeto” (FRUTIGER, 1928, p.90). Esse processo evolutivo da escrita possibilitou maior agilidade no processo de registrar as informações através da linguagem verbal.

No início da nossa história, o homem levava uma hora para riscar com força talvez três ou quatro sinais pictóricos na pedra. Atualmente, as máquinas eletrônicas são capazes de registrar milhões de caracteres por hora.

A partir dessa evolução, constatamos dois fatos: de um lado, o de que a crescente demanda por textos estimula os técnicos a inventar meios de reprodução e de composição cada vez mais rápidos; de outro, o de que a imensa difusão de material escrito leva à uniformidade dos caracteres. FRUTIGER (1928, p.90)

Dentro desta aceleração do processo da reprodução da informação, ocorreu a invenção da imprensa de Gutemberg (1439), tornando possível a multiplicação de textos impressos em escala industrial, que difundiam conteúdos em uma velocidade e quantidade enormes, em diversos idiomas, em um suporte físico que poderia facilmente ser transportado.

Após a revolução industrial e a era da imprensa, acompanhamos, no século XX, o desenvolvimento de várias tecnologias surgidas no final do século XIX, na era da reprodutibilidade<sup>5</sup>: a fotografia - um meio puramente visual que registrava, de forma muito precisa, a imagem real e que poderia ser reproduzida várias vezes, e o cinema - uma linguagem que se desenvolvia temporalmente e já nasceu com traços audiovisuais. Nesse contexto, outras artes também tiveram um processo de constantes transformações, como o teatro, a dança, a música e a pintura, que tiveram ampliadas suas possibilidades de articulação, alcançando até os limites da hibridação<sup>6</sup>. Novas linguagens em conjunto com novas invenções, como o rádio e a televisão, possibilitaram uma era de comunicação de massa, sendo possível a ampla proliferação das mensagens.

Nesse contexto, as expressões “meios de massa” e “cultura de massa” denotam os sistemas industriais de comunicação, sistemas de geração de produtos simbólicos, fortemente dominados pela proliferação de imagens. SANTAELLA (2005, p.6)

O cinema ampliou ainda mais a combinação das linguagens<sup>7</sup> visual e sonora, propiciando grande potencial para a hibridação de linguagens como literatura, teatro, dança, música, pintura, entre outras. É importante frisar que as mídias, na era da comunicação de massa, não negam as eras anteriores, mas criam novas possibilidades, revisitando os meios de comunicação tradicionais e tendo como principal característica a combinação de linguagens.

---

<sup>5</sup> SANTAELLA, 2005, p.28.

<sup>6</sup> *Idem*, 2005, p.28.

<sup>7</sup> A combinação de linguagens já ocorria em outras artes como o teatro, a dança, e a ópera. E o cinema recriou essa hibridação em um meio de reprodução em larga escala.

Atualmente vivemos a era digital interativa<sup>8</sup>, que possibilita uma hibridação das mídias tradicionais em suportes digitais, nos quais o leitor pode acessar seus conteúdos de forma não linear, tornando-se ativo no processo, recriando, de certa forma e até certo ponto, a obra, e ampliando-a com várias leituras sobre a mesma. Através dessas novas tecnologias de informação pode-se ter música, vídeo, texto verbal escrito e falado, fotografias, ilustrações, pinturas e outras formas artísticas tradicionais, que são apresentadas ao leitor de forma interativa e hipermediática<sup>9</sup>.

“Essa evolução das culturas humanas é representada em seis grandes eras civilizatórias: da comunicação oral; da escrita; da imprensa; da comunicação, propiciada pelos meios de comunicação de massa; da comunicação midiática e a da comunicação digital.” SANTAELLA, (2005). As formas de comunicação das fases anteriores foram transformadas, através de novas tecnologias, na era digital. A forma unilateral de comunicação de massa passou para uma comunicação de mão dupla, não linear, na qual o leitor aumenta as possibilidades de atuação, em sua relação com os textos audiovisuais interativos e hipermediáticos.

Junto a essa evolução, o homem, há muito tempo, busca estudar as inter-relações entre as artes<sup>10</sup>. Mesmo antes dos meios tecnológicos de comunicação, encontramos várias referências diretas ou indiretas a modalidades artísticas, como por exemplo, a pintura renascentista, na qual se inseriam traduções intersemióticas<sup>11</sup> de textos bíblicos, ou mesmo em músicas clássicas eruditas que foram baseadas em pinturas, ou inspiradas em poemas, demonstrando, dessa forma, que a hibridação das mídias não é um conceito da atualidade. Segue uma imagem da pintura da *Última ceia* de Leonardo Da Vinci em que a pintura é uma tradução intersemiótica de um texto da bíblia.

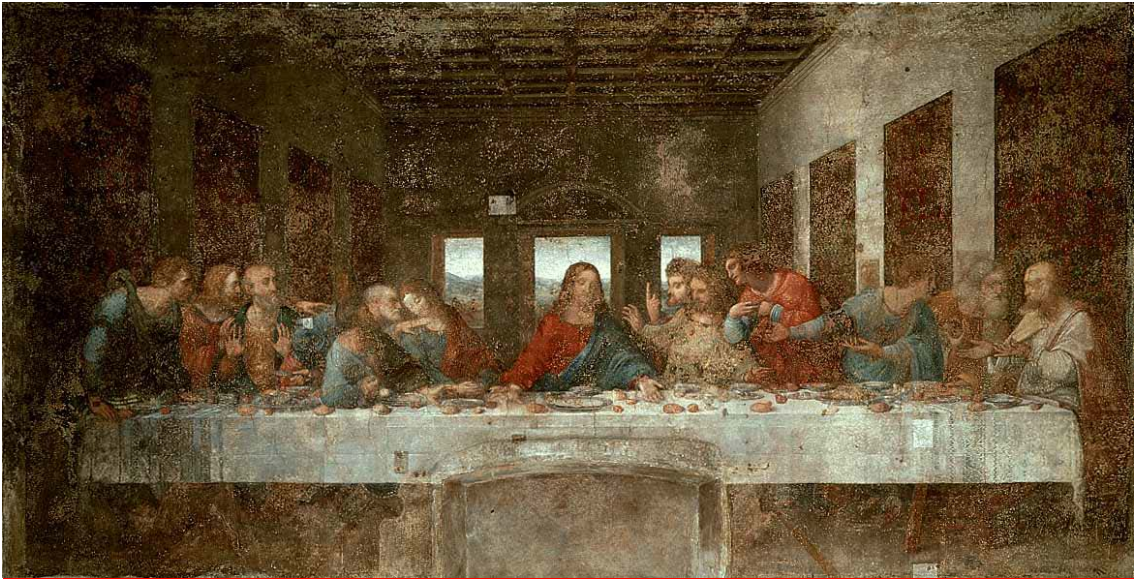
---

<sup>8</sup> SANTAELLA, 2005, p.28.

<sup>9</sup> “Hipermissão: a integração de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um único ambiente de informação digital.” FELDMAN *apud* SANTAELLA, 1995, p.4.

<sup>10</sup> CLÜVER, 2006, p.12.

<sup>11</sup> “Jakobson foi o primeiro a discriminar e definir os tipos possíveis de tradução: a interlingual, a intralingual e a intersemiótica. A tradução Intersemiótica ou ‘transmutação’ foi por ele definida como sendo aquele tipo de tradução que ‘consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais’, ou ‘de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura’, ou vice-versa.” JAKOBSON *apud* PLAZA, 2003, p. 109.



**Figura 2: A última ceia de Leonardo Da Vinci (1495 a 1497). Dimensões: 460 × 880 cm. Refeitório de Santa Maria delle Grazie (Milão).**

Após o modernismo, foram criadas modalidades artísticas, como a *performance*, o *happening*, as artes digitais, a vídeo arte, as instalações, entre outras formas de manifestações artísticas, que representam o resultado de fusões entre teatro, música, literatura, dança, etc. Essas novas modalidades, segundo CLÜVER (2006, p.13) em um primeiro momento, não foram objeto de estudos, por não se enquadrarem nas artes tradicionais. Posteriormente, foram analisadas por serem importantes para os Estudos Interartes, que tinham como um dos principais objetivos buscar uma inter-relação entre as diversas formas artísticas existentes, traçando um paralelo entre as mesmas, definindo o grau de referência e potencialidade das fusões entre tais modalidades.

“O rótulo Estudos Interartes tornou-se cada vez mais impreciso e, assim, insatisfatório, tanto em relação aos textos tratados quanto às formas e gêneros textuais.” (CLÜVER, 2006, p.13). A partir de estudos de relações entre mídias diferentes, que podem ou não, ser obra de arte, surge uma

nova área de estudos denominada Intermidialidade, que se propõe a estudar as mídias<sup>12</sup>, e as suas relações.

Intermidialidade é um termo relativamente recente para um fenômeno que pode ser encontrado em todas as culturas e épocas, tanto na vida cotidiana como em todas as atividades culturais que chamamos de arte. Como conceito, intermidialidade implica todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias; uma metáfora frequentemente aplicada a esses processos fala de cruzar as fronteiras que separam as mídias. ARVIDSON *apud* CLÜVER, 2009, p.9.

A Intermidialidade busca analisar diversas mídias através de uma rede de abordagens interdisciplinares, marcando assim, outras formas de pesquisa nesse campo. Clüver (2001) demonstra que as diversas abordagens da Intermidialidade foram derivadas da literatura comparada, teoria originada nos EUA, que ganhou adeptos em várias partes do mundo, também conhecida como *comparative arts*.

No século XIX aparece um ideal de uma fusão das artes, a *obra de arte total*, proposta por Richard Wagner, referindo-se à ópera. A idéia desse tipo de arte amplia-se com o advento de novas formas artísticas, que ao longo do século XX, foram agregando linguagens, mesclando por exemplo pintura e música, dança e teatro. Essas formas artísticas ampliaram os processos de hibridação, criando assim formas textuais, que não se enquadravam nos domínios das disciplinas tradicionais. Hoje encontramos várias obras compostas por diversificado “mix” de mídias, muitas vezes aliando tecnologias digitais e analógicas, recriando hibridações do passado em suportes contemporâneos.

---

<sup>12</sup> “O termo Mídia pode ser definido (...) como um meio de comunicação convencionalmente distinto, especificado não só por canais (ou um canal) de comunicação particular (es) mas também pelo uso de um ou mais sistemas semióticos que servem para transmitir mensagens culturais.” WOLF, 1999, p. 35-36.

“Mídia: aquilo que transmite um signo (ou uma combinação de signos) para e entre seres humanos com transmissores adequados através de distâncias, temporais e/ou espaciais.” BOHN, MULLER, RUPPERT, *apud* CLÜVER, 2009, p.6.

Esse interesse pelos estudos comparativos sobre a arte gerou reavaliações de gêneros e obras, como por exemplo, tradições da Antiguidade Clássica. Também surgiu outra consciência sobre diferentes tradições de culturas não ocidentais, abrindo uma nova compreensão sobre as formas estéticas e suas relações. Ocorreu a formação de discursos transdisciplinares, que abrangem a antropologia, a lingüística, a psicologia, as ciências cognitivas, a semiótica, a informática, os estudos textuais e de comunicação, a crítica ideológica e os estudos culturais<sup>13</sup>.

Para a intermedialidade, qualquer estrutura de signos pode ser potencialmente um texto que pode ser considerado objeto de estudo. CLÜVER (2000, p.9), por exemplo, analisa um logotipo que tem base conceitual semelhante a um poema concreto. Os principais objetivos da intermedialidade são as relações percebidas entre, pelo menos, dois textos<sup>14</sup>. Mas poderíamos analisar objetos individualmente sem a necessidade de recombiná-los a outros textos, permitindo desta forma a compreensão de aspectos enriquecedores<sup>15</sup>.

A intermedialidade é uma ferramenta eficaz de análise, a qual proporciona uma variedade de possibilidades<sup>16</sup>, amplia o entendimento da textura de uma obra através das relações entre as diversas mídias que a compõem.

A intermedialidade pressupõe análise de textos verbais e/ou não-verbais, uma avaliação que resgata e compõe sentidos do cruzamento e da combinação entre as mídias: as referências intermediáticas ou intramediáticas; e a transposição midiática (também conhecida como tradução intersemiótica). Para esclarecer esses conceitos, segue abaixo num quadro sintético e nas próximas páginas a classificação das principais relações compreendidas pela intermedialidade, bem como suas particularidades. As definições que apresentamos são baseadas em CLÜVER,

---

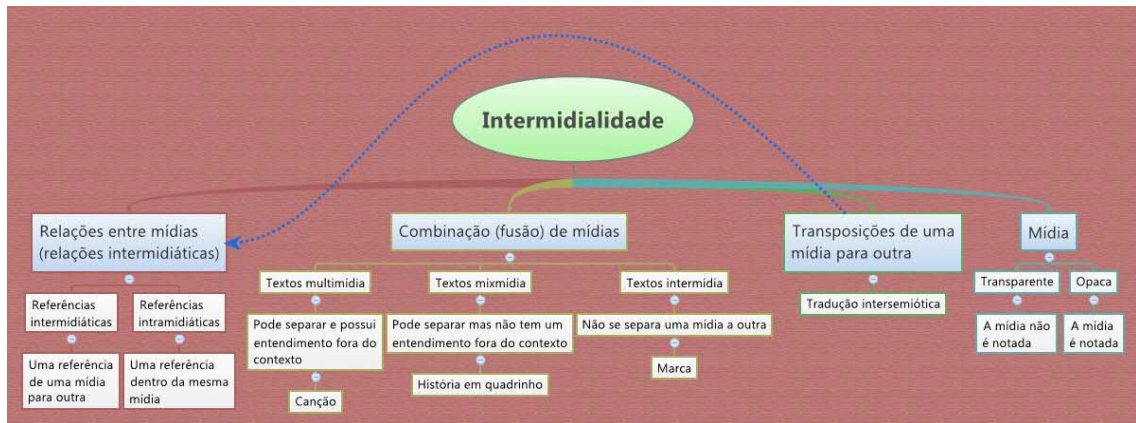
<sup>13</sup> CLÜVER, 2006, p.18.

<sup>14</sup> RAJEWSKY, 2009, p.1.

<sup>15</sup> CLÜVER, 2006, p.18.

<sup>16</sup> “Em termos gerais, o debate atual revela duas compreensões básicas sobre a intermedialidade como uma condição ou categoria fundamental, enquanto a segunda trata da intermedialidade como uma categoria crítica para a análise concreta de produtos ou configurações de mídias individuais e específicas.” RAJEWSKY, 2009, p.2.

que contribuiu com vários ensaios e artigos para a formação do conceito de intermedialidade (fig. 3).



**Figura 3: Mapa geral das relações da intermedialidade.**

Um dos principais autores sobre o assunto que foi pesquisado foi Claus Clüver, em seus textos base: *Intermedialidade* (2008) e *Inter textus/ inter artes / inter media* (2006). Clüver difundiu essa teoria através de vários cursos presenciais no Brasil. Em Minas, foi convidado pela UFMG, tendo ministrado algumas disciplinas no programa de pós graduação da Faculdade de Letras e da Escola de Belas Artes onde desenvolveu alguns grupos de pesquisa, que elaboraram artigos, dissertações e teses sobre o assunto.

Outra importante pesquisadora da intermedialidade que foi pesquisada foi a Irina Rajewsky, que apresenta, em seu artigo *Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”* (2009), uma relação entre as diversas abordagens da teoria em relação a outros autores. Do mesmo modo, também o pesquisador Walter Moser faz uma relação entre as artes. Através de um levantamento histórico da intermedialidade, esse autor foi muito importante para a dissertação, pois apresenta um trabalho específico sobre Peter Greenaway, com foco no filme *Prospero’s Books* (1991).

### 1.1. Relação transmidiática ou Transposições intermidiáticas

A Tradução intermidiática ou intersemiótica ou “transmutação” foi por Jakobson<sup>17</sup> definida como sendo aquele tipo de tradução que “consiste na interpretação dos signos de um sistema de signos por outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura” ou vice-versa. Tradução, então, é uma prática crítico-criativa na historicidade dos meios de produção e reprodução, manifestando-se na forma de leitura, metacriação, diálogo de signos e também como síntese e reescritura da história. Quer dizer: como pensamento em signos, como trânsito dos sentidos, como transcrição de formas<sup>18</sup>.

Em uma tradução de uma mídia para outra, o autor deve observar as limitações da mídia original para ampliar as potencialidades na mídia final, como destaca PLAZA, (2003, p. 109):

A operação de passagem da linguagem de um meio para outro implica em consciência tradutora capaz de perscrutar não apenas os meandros da natureza do novo suporte, seu potencial e limites, mas, a partir disso, dar o salto qualitativo, isto é, passar da mera reprodução para a produção.

Essa produção geralmente contém os principais elementos da obra original, com uma ressignificação no novo meio: o meio final não pode traduzir mais do que é capaz.

Esse tipo de relação midiática é muito comum no cinema desde o início, constatada nas várias traduções da literatura clássica para filmes cinematográficos. Greenaway, em suas entrevistas e artigos<sup>19</sup>, discute muito a relação entre cinema e literatura, relatando que o cinema não é capaz de traduzir, com a mesma qualidade, a narrativa presente em um texto escrito.

O texto literário não limita a interpretação do leitor. Já o cinema, ao reproduzir em imagens o texto verbal para o visual, pode, em alguns aspectos, limitar o imaginário do espectador. Quando

---

<sup>17</sup> 1971 *apud* JAKOBSON; CLÜVER, 2006, p.31.

<sup>18</sup> CLÜVER, 2006, p.31; PLAZA, 2003. Tradução intersemiótica.

<sup>19</sup> GREENAWAY, 2001. *Zoetrope All-Stories Magazine*, v.5, n.1, New York – tradução: Maria Esther Maciel.

essa imagem é literal, escreve-se janela, vê-se uma janela. Porém, na história do cinema, conhecemos várias traduções que vão além da ilustração do texto verbal. “O cinema não é o melhor veículo para contar histórias. Leia: ele entrou na sala, e imagine mil das indicações escritas do diretor. Veja: ele entrou na sala, no cinema como-o-conhecemos e você ficará limitado a uma única encenação”. GREENAWAY (2001, p.3)

As transposições intermediáticas são muito utilizadas nos filmes de Peter Greenaway, como também nas adaptações de livros, em peças de teatro, ou mesmo quando uma obra ficcional se baseia em histórias reais de artistas, cientistas, etc.

A tradução intersemiótica é a maneira de “incomodar” as linguagens dentro de suas propostas anteriores, ou seja, desacomodá-las de suas estruturas conhecidas, mas nunca esgotadas ou limitadas<sup>20</sup>. A tradução intermediática reveste as linguagens com outras “roupagens”, revelando seu potencial expressivo na obra final. Assim, a tradução não é puramente uma substituição de formatos, ou seja, um conteúdo sendo tratado por outra mídia, mas sim uma rediscussão sobre o potencial expressivo de cada mídia específica<sup>21</sup>.

Sacrificar, recortar, omitir ou manter elementos de uma obra é decisão de cada leitor que queira traduzi-la, dentro de um novo espaço, tempo e tecnologia específicos; assim, como enfatizar, focalizar, obscurecer aspectos originais. Dessa forma, aspectos da obra se mostram através de linguagens, técnicas, estilos, referências contextuais e suportes diversos; os conteúdos podem ser exibidos com diferentes formas em diferentes épocas e por diferentes homens<sup>22</sup>. Há sim, um respeito intrínseco em uma tradução, mas também esta pode tornar-se um ato necessário de rebeldia expressiva.

Como afirma CLÜVER (2006):

[...] é inevitável que uma tradução não seja equivalente ao original, e que, ao mesmo tempo, contenha algo a mais ou a menos que o original (...) Toda tradução oferece, de

---

<sup>20</sup> PLAZA, 2003.

<sup>21</sup> CLÜVER, 1989.

<sup>22</sup> *Idem.*

maneira inevitável, mais e menos que o texto original. O acerto do tradutor depende [...] também das decisões que tome quanto ao que pode ser sacrificado. *apud* OZIMO, 2004

É importante frisar que alguns conteúdos se expressam melhor em um meio verbal escrito, por exemplo, do que em um meio audiovisual, pois os recursos de cada linguagem são diferentes. Algumas transposições de um meio a outro permitem certa liberdade, ou impõem uma restrição na reformulação do sentido, cabendo ao autor da tradução, editar o que será inserido ou mesmo retirado da nova versão.

As relações transmidiáticas, ou como já citadas, intersemióticas, possuem em suas principais características, a de poder separar o novo texto ou sua tradução do texto original, sem que se perca seu entendimento autônomo. Um importante dado a se destacar é que a relação entre a mídia original e sua respectiva tradução é muito forte, uma é a base da outra, criando-se assim, uma relação direta entre elas.

Apesar de um texto dar origem a outro, ambos demonstram auto-suficiência, apesar de a relação entre eles, normalmente iluminar aspectos de cada um. Ao traduzir-se um livro para um filme, obtêm-se duas obras independentes, as quais se relacionam entre si, mas não são interdependentes para a compreensão.

O filme *Prospero's Books* é uma tradução da peça de Shakespeare: *A tempestade*, assim como o *Pillow Book* foi baseado no *Livro de cabeceira* da Nagiko Kiyohara no Motosuke Sei Shonagon.

Assim, no caso da adaptação fílmica, o espectador “recebe” o texto literário original ao mesmo tempo em que vê o filme, recebendo especificamente o texto literário em sua diferença ou em sua equivalência à adaptação. Esta recepção ocorre não (apenas) devido a um conhecimento anterior ou à bagagem cultural que o espectador possa ter, mas por causa da própria constituição específica do filme. Abrem-se assim camadas adicionais de sentidos que são produzidos especificamente pelo ato de se referir, ou de relacionar, filme e texto. Em vez de ser simplesmente baseada numa obra literária, caindo assim também na categoria de referências intermediáticas. (RAJEWSKY, 2009, p.11).

Peter Greenaway, em seus filmes, tem uma visão diferente audiovisual para a obra original, o que vai além de uma simples tradução; ele explora as potencialidades audiovisuais do cinema para a recriação do texto literário.

## 1.2. Combinações midiáticas

Nas relações de combinações entre mídias, encontramos uma conexão entre as mesmas, na qual o resultado difere menos ou mais de cada uma isolada, mas cria-se certa dependência dos componentes na construção do significado final da obra. As artes, em sua história, criaram várias combinações midiáticas, como no caso da pintura que era utilizada nos cenários das peças teatrais ou a arquitetura, que utilizavam-se de esculturas em suas edificações, entre vários outros exemplos desse tipo de combinações midiáticas<sup>23</sup>.

Vários produtos culturais são resultados de fusões de mídias: “Mas, enquanto “plurimedialidade” se refere à presença de várias mídias dentro de uma mídia como o cinema ou a ópera, chamamos de ‘multimedialidade’ a presença de mídias diferentes dentro de um texto individual.” (CLÜVER, 2009).

As mídias plurimidiáticas, em sua base, utilizam mais de uma mídia, como o cinema, que utiliza a linguagem visual, verbal e sonora; o teatro, que também utiliza o verbal, visual e sonoro; e as artes computacionais, que têm o potencial de utilizar o mesmo mix de mídias do cinema e teatro, com possibilidades interativas<sup>24</sup>.

Segundo CLÜVER (2009, p.15) a classificação dessas combinações midiáticas se desdobra em três tipos básicos de combinações entre textos de mídias diferentes e cada um com características particulares e em uma mesma obra podemos encontrar mais de um tipo de combinação, dependendo dos aspectos analisados, assim temos combinações de textos *multimídia*, *mixmídia*, e *intermídia*.

---

<sup>23</sup> CLÜVER, 2006, p. 23; RAJEWSKY, 2009, p.9.

<sup>24</sup> SANTAELLA, 2004, p.50.



**Figura 4: Mapa mental das relações de combinação de mídias.**

### a) Discurso multimídia

Os textos multimídia<sup>25</sup> são combinações de dois ou mais textos, os quais podem ser separados, pois possuem outra coerência fora do contexto da obra. Podemos citar como exemplo desse tipo, algumas canções, separamos o texto verbal (a letra da canção) do texto sonoro (a música), e conseguimos interpretá-los. Apesar de um entendimento autônomo, sua combinação resulta em um texto de significado diferente dos textos individualizados.

Sua produção não é simultânea, mas sua recepção sim, pois temos as duas mídias sendo percebidas ao mesmo tempo. Sua relação é de justaposição das mídias. Além do cinema,

<sup>25</sup> CLÜVER, 1993, p.341.

encontramos textos multimídias em revistas, com os textos verbais e as fotos obtendo sentido mesmo fora do contexto da publicação<sup>26</sup>.

Na intermedialidade a presença de uma categoria não impede que outro tipo possa ser identificado ao mesmo tempo.

No cinema temos um bom exemplo de uma combinação de textos multimídia no filme *2001* (Stanley Kubrick, 1968), em que a trilha musical é composta por músicas clássicas como: *Danúbio Azul* (Johann Strauss) e a *Also Sprach Zarathustra* (Richard Strauss), que possuem total autonomia fora da obra. “Textos puramente multimídia são relativamente raros – dependendo, de certo modo, das condições nas quais se recebe o texto e se observam isoladamente suas partes textuais”. (CLÜVER, 1993, p.341)

Nas obras cinematográficas de Peter Greenaway podemos encontrar vários exemplos, nos quais o diretor utiliza pinturas clássicas para compor seus filmes, como parte integrante do cenário, sendo que, nesses casos, também a pintura possui autonomia fora do contexto fílmico, considerado, portanto, como texto multimídia. Um exemplo é o quadro de Fram Halls, *O Banquete dos oficiais da Guarda Civil de Saint George*, que foi utilizado no filme *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante* (Peter Greenaway, 1989). Segue abaixo a imagem do frame do filme em que o quadro aparece e em seguida a imagem do quadro original. (fig. 5 e 6)

---

<sup>26</sup> CLÜVER, 1993, p.341.



**Figura 5:** Frame do filme *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante* (Peter Greenaway, 1989), com a referência do quadro *O Banquete dos oficiais da Guarda Civil de Saint George*, (Frans Hals), como representação alegórica do poder masculino.



**Figura 6:** quadro *O Banquete dos oficiais da Guarda Civil de Saint George*, (Frans Hals, 1627)

## **b) discurso mixmídia**

No caso dos textos mixmídia, se separarmos as mídias, não obteremos um entendimento dos textos fora do contexto original. Sua produção é simultânea, pois as mídias são construídas para uma recepção única. Um exemplo de um texto mixmídia são alguns videoclipes, nos quais as

imagens se apresentam ritmadas com a música, através da montagem e que, sem a presença do som, perderiam sua força do contexto original. Os vídeo clips são uma mistura de textos multimídia e mixmídia, dependendo do contexto e da leitura do espectador.

O videoclipe contém também um caleidoscópio de videotextos visuais, que mostram os músicos num ambiente que se altera continuamente e, além disso, momentos narrativos, fragmentos de dança, cenas em ambientes externos e internos e (em medida crescente) efeitos visuais produzidos puramente por computador. Enquanto muitas dessas imagens podem ser relacionadas ao texto apenas de modo associativo, sem o som elas perdem também esse sentido e os ritmos de sua montagem perdem facilmente seu efeito sem os ritmos das músicas. CLÜVER (2006, p.32).

Os textos mixmídia são compostos por conjuntos de signos complexos, os quais, ao serem separados, não obtêm o mesmo entendimento se estiverem fora do contexto original<sup>27</sup>. Um bom exemplo são as histórias em quadrinhos, que possuem textos visuais (as ilustrações) e os balões contendo os textos verbais, que podem ser separados, porém sem a presença da imagem, não possuem sentido autônomo. Também encontramos textos mixmídia em cartazes de publicidade, nos quais podemos separar o texto verbal da imagem, mas, geralmente, para o entendimento da peça, é necessária uma leitura em conjunto dos dois textos simultaneamente.

Os selos postais também são exemplos de textos mixmídia, pois as informações como o preço do selo, o país de origem e os dados sobre a ilustração ou fotografia presente na obra transmitem seu sentido alterado ou até mesmo nulo, fora do contexto do selo.

No cinema, o princípio da montagem proposto por Eisenstein demonstra que a junção de dois planos aliados a um som específico cria um novo conceito. Esse conflito de dois planos cria uma articulação específica da combinação de textos, no qual os planos e sons separados não teriam o mesmo efeito para a interpretação das imagens.

A questão é que cópula (talvez fosse melhor dizer a combinação) de dois hieróglifos a série mais simples não deve ser considerada como a soma deles e sim como seu produto, isto é, como um valor de outra dimensão, de outro grau; cada um deles, separadamente, corresponde a um objeto, a um fato, mas sua combinação corresponde a um conceito. EISENSTEIN, 1929.

---

<sup>27</sup> CLÜVER, 1993.

Um exemplo desse tipo de colisão é encontrado no filme *Psicose* (1960) de Alfred Hitchcock, na cena em que a personagem Marion (Janet Leigh) dirige seu carro pela estrada após roubar U\$40.000,00. Neste caso, o que dá o tom de suspense à cena é a música, a mesma seqüência de imagens com uma música tranqüila teria outro sentido. Essa cena possui as principais características de um texto mixmídia.

Os textos mixmídia são encontrados nos filmes de Peter Greenaway. Por exemplo, em seu curta metragem *Intervals* (1969), o diretor utiliza combinações de imagens de fachadas, em Veneza, com variações sonoras de música desde a concreta até os clássicos eruditos. As seqüências dos planos são praticamente iguais, variando o ritmo da montagem e a recepção das imagens através da música, sendo que a trilha sonora, fora do contexto original, não teria o mesmo significado.

### **c) Discurso intermídia**

Nos textos intermídia não conseguimos separar as mídias, as mesmas criam entre si uma relação de fusão. Portanto, não temos coerência fora do contexto, as mídias são recebidas de forma simultânea pelo leitor como uma coisa só. Um bom exemplo são as marcas de empresas, nas quais não se separa a tipografia<sup>28</sup>, do texto verbal.

Os textos intermídia são combinações que não podem se separar. “O texto intersemiótico ou intermídia recorre a dois ou mais sistemas de signos e/ou mídias de uma forma tal que os aspectos visuais e/ou musicais, verbais, cinéticos e performativos dos seus signos se tornam inseparáveis e indissociáveis.” CLÜVER (2006, p.33).

---

<sup>28</sup> Arte e processo de criação e/ou utilização de símbolos relacionados aos caracteres ortográficos (letras) e paraortográficos (algarismos, sinais de pontuação, etc.) para fins de reprodução, independentemente do modo como foram criados (à mão livre, por meios mecânicos) ou reproduzidos (impressos em papel ou gravados em documento digital). O VALOR DO DESIGN: Guia da ADG Brasil. (2003, p. 194)

Nesse tipo de combinação textual acontece uma fusão entre as mídias. Um bom exemplo desse tipo de texto são os grafites (figura 8), nos quais a tipografia aliada à imagem formada pela obra é um objeto em si, oferecendo uma leitura textual única, não se podendo separar o texto verbal do texto visual. São também textos intermídia algumas marcas de empresas (figura 7.), como por exemplo, a marca da Coca Cola e também poesias concretas.

The image shows the classic Coca-Cola logo in its signature red script font. The letters are thick and fluid, with a white outline that makes them stand out against a plain white background.

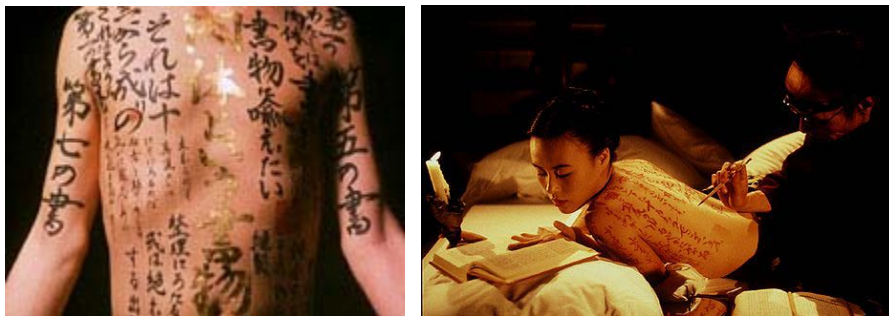
**Figura 7: Marca da Coca Cola, exemplo de texto intermídia.**



**Figura 8: exemplo de grafite – Juliana Louro**

O texto intermídia recorre a dois ou mais sistemas de signos, ou mesmo várias mídias diferenciadas, de forma que os aspectos visuais, musicais, verbais, cinéticos e performativos sígnicos se tornam fisicamente inseparáveis.

No cinema, a tipografia que é utilizada de maneira recorrente é um texto tipicamente intermediário, pois o sentido visual da tipografia apresentada tem um significado particular, que pode ou não reforçar o sentido verbal. Nos filmes de Greenaway, a utilização da tipografia tem uma importância simbólica, sendo que o desenho das letras tem um sentido muito particular. No filme *The Pillow Book* (1996), a tipografia é o grande tema do filme: Nagiko (Vivian Wu) escreve seus livros em corpos de amantes, em uma escrita japonesa que tem a tipografia como base para sua expressão visual (figura 9).



**Figura 9:** Frames do filme *Pillow Book* (Peter Greenaway, 1996), onde a tipografia aplicada sobre os corpos são textos intermídia.

Na cinematografia proposta por Peter Greenaway encontramos vários exemplos de textos intermídia. Não somente nas tipografias empregadas nas cenas, mas também na composição de múltiplos planos em profundidade que, em casos específicos, não se torna possível uma separação dos textos por ocorrer uma fusão das imagens através de efeitos digitais, tornando o resultado da composição uma imagem única (figura 10).



**Figura 10: Frame do filme *Prospero's Books* (1991), de Peter Greenaway.  
Exemplo de imagens em múltiplos planos em profundidade.**

Nos exemplos abaixo (figura 11), do filme *Prospero's Books* de Peter Greenaway, a tipografia reforça o sentido das mensagens escritas, referindo-se ao texto original da obra de Shakespeare: *A Tempestade*. As texturas do papel e da tinta apontam para o ato de criação do dramaturgo inglês.

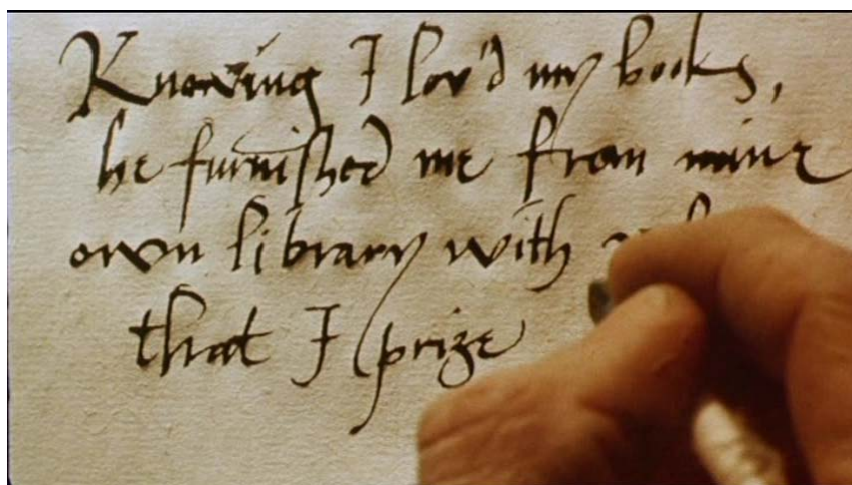




Figura 11: Frames do filme *Prospero's Books* (Peter Greenaway, 1991)

### 1.3. Referências intermidiáticas e intramidiáticas

Na intermedialidade definimos essas relações entre duas categorias básicas: as referências intermidiáticas e as referências intramidiáticas. Para que o leitor possa reconhecer essas referências é necessário que tenha em seu repertório o texto original, mantendo uma leitura atenta, aliando atenção, interpretação e memória. Nas relações intermidiáticas, ao citar um texto anterior, o autor pode criar outras relações de sentido para o significado da mensagem.

Referências intermidiáticas, então, podem ser diferenciadas das intramidiáticas (e, portanto, intertextuais) pelo fato de que um produto de mídia não pode usar ou genuinamente reproduzir elementos ou estruturas de um sistema midiático diferente através dos próprios meios específicos da mídia; ele pode apenas evocá-los ou imitá-los. RAJEWSKY (2009).

### a) Referências intermidiáticas

As referências intermidiáticas ocorrem em textos de um livro, que fazem referências a técnicas cinematográficas<sup>29</sup> (panorâmica, fades, montagem, zoom, entre outras), ou músicas que fazem referência a textos literários, ou a um personagem de um filme que faz referência a um personagem da literatura clássica. As referências intermidiáticas ocorrem em várias mídias atuais, mesmo fora do contexto artístico, como exemplo, a publicidade que faz várias referências à música da moda, à arte, ou mesmo personagens políticos. Referência intermidiática para a teoria da intermedialidade acontece quando outra mídia está referenciada de forma alusiva e não como no discurso multimídia.

Quando queremos citar um texto anterior à obra, com o intuito de multiplicar ou definir o sentido da mensagem atual, recorremos a um intertexto, ou seja, uma referência a uma outra obra<sup>30</sup>. Para que ocorra uma referência intermidiática, a relação deve ser entre mídias diferentes, um filme referenciando um livro; uma pintura referenciando um poema; um livro a uma dança, entre muitas outras relações, que já aconteciam nas artes clássicas.

Em grande parte dos filmes do diretor Peter Greenaway, utilizam-se referências intermidiáticas; suas obras audiovisuais estão recheadas de citações a serem decifradas<sup>31</sup>, e somente um leitor atento e amplamente culto, vendo e revendo os filmes com extrema concentração, consegue perceber todas essas referências. Maria Esther Maciel<sup>32</sup> criou uma definição para os filmes de

---

<sup>29</sup> RAJEWSKY, 2009.

<sup>30</sup> “Assim, no caso da adaptação fílmica, o espectador “recebe” o texto literário original ao mesmo tempo em que vê o filme, recebendo especificamente o texto literário em sua diferença ou em sua equivalência à adaptação. Esta recepção ocorre não (apenas) devido a um conhecimento anterior ou à bagagem cultural que o espectador possa ter, mas por causa da própria constituição específica do filme. Abrem-se assim camadas adicionais de sentidos que são produzidos especificamente pelo ato de se referir, ou de relacionar, filme e texto. Em vez de ser simplesmente baseada numa obra literária, caindo assim também na categoria de referências intermidiáticas.” RAJEWSKY, 2009.

<sup>31</sup> GARCIA, 2000.

<sup>32</sup> MACIEL, 2004.

Greenaway que exemplifica bem o estilo proposto pelo diretor, chamando suas obras de um cinema enciclopédico, com várias citações de conhecimentos da humanidade.

Por exemplo, no filme *Prospero's Books*, encontramos uma imagem do personagem principal, o Prospero, em um escritório debruçado sobre uma escrivaninha, com um livro e uma pena utilizada por ele para escrever. Essa imagem faz uma referência direta a um personagem histórico<sup>33</sup>: São Jerônimo, que foi o primeiro homem a traduzir a Bíblia para o Latim, e é um símbolo de poder através do conhecimento, assim como o personagem Prospero do filme, que dominou a ilha mágica por meio de seus livros e seus conhecimentos. Para reforçar essa referência, Greenaway monta sua cena com referências em relação a composição, cenário e figurino do quadro São Jerônimo, *Saint Jerome in his study*, de Antonello Messina. (1475) (figura 12).



<sup>33</sup> GREENAWAY, (1991, p.40)



**Figura 12: Imagem do quadro do Messina e frames do filme *Prospero's Books* (1991)**

No filme *Prospero's Books* utilizam-se várias referências intermediárias como o exemplo acima, sendo a imagem do filme referência a um quadro do século XV, ou seja, um filme com uma referência direta a uma pintura.

### **b) Referências intramidiáticas**

As referências intramidiáticas acontecem quando há uma referência a um texto anterior, encontrado no mesmo tipo de mídia, ou seja: um filme referindo-se a um outro; uma peça de teatro apontando a outra. Outro exemplo seria a referência gramatical, recorrer a uma técnica desenvolvida no próprio cinema: um *close* enquanto estrutura gramatical já é um texto reconhecido pela maioria dos espectadores que terão um entendimento da imagem em questão, ou em uma cena que se repete em outro filme quase da mesma forma, em sua composição visual. A forma de contar uma história, através de planos montados seguindo uma gramática proposta pelo cinema, são referências intramidiáticas, pois na repetição dessa técnica em outros filmes posteriores, tal referência se dá entre mídias iguais, cinema para cinema.

Uma particularidade das referências intramidiáticas é que, quando apresentadas, podem tornar a mídia transparente ou opaca<sup>34</sup>, mudando a percepção da técnica pelo espectador. Quando a referência se torna opaca, a técnica é percebida pelo leitor, o que em alguns casos pode ser um recurso utilizado para quebrar a catarse vivida pelo espectador: o mesmo passa a ter consciência que a obra é puramente ficcional. Na literatura, por exemplo, o texto literário cria diálogos com o leitor, comentando sobre a obra, quebrando, dessa forma, o caráter ficcional da história, ou mesmo da pintura, quando as pinceladas são claramente notadas, perdendo a característica hiper realista de alguns estilos de pintura, tornando-se evidente a técnica da obra.

Quando a técnica se torna transparente, como em um filme que busque representar de forma naturalista as cenas tanto na interpretação dos atores, cenário, efeitos especiais e montagem; que leve o espectador a ver a obra como se fosse uma projeção a realidade, o leitor não percebe a técnica por trás das imagens e dos sons, se envolvendo com a história de forma mais profunda. No cinema clássico, a intenção é tornar a mídia cinematográfica transparente para que o espectador se envolva com a história e se prenda aos aspectos narrativos. Uma das particularidades do cinema proposto por Greenaway é tornar a mídia opaca, lembrando o espectador, a todo o tempo, de que se trata de um filme, de uma interpretação artística do diretor, e não uma representação naturalista/realista.

No filme *Prospero's Books*, há várias referências intermidiáticas e intramidiáticas, as quais são muito importantes na narrativa utilizada por Greenaway. E quando se decodificam essas referências, tem-se uma leitura ampliada da obra em questão.

#### **1.4. Teoria da intermedialidade x Peter Greenaway**

Para uma visualização geral dos aspectos da intermedialidade, Clüver produziu um quadro comparativo<sup>35</sup> contendo as principais relações existentes para analisar obras intermidiáticas em

---

<sup>34</sup> CLÜVER, 2006, 33.

<sup>35</sup> CLÜVER, 2006, p. 32.

relação às combinações, referências e traduções textuais encontradas nos objetos de análise. (figura 13)

### Quadro comparativo

ESQUEMA DE RELAÇÕES PALAVRA - IMAGEM	Relação Transmidiática	Combinações midiáticas		
		Discurso multimídia	Discurso mixmídia	Discurso intermídia
Separabilidade	+	+	+	-
Coerência / auto-suficiência	+	+	-	-
Poli-textualidade	+	-	-	-
Produção simultânea	-	-	+	+
Recepção simultânea	-	+	+	+
Tipo de relação	transposição	justaposição	combinação	união / fusão
Relação esquematizada	texto>imagem imagem>texto	imagem / texto	imagem + texto	itmeaxgteom
Exemplos	livro para o cinema pintura para música	canção revistas	cartaz história em quadrinhos selo postal	tipografia caligrama poesia concreta

**Figura 13: quadro comparativo da intermedialidade. Sua estrutura foi baseada no quadro proposto por CLÜVER, 2006, p.32.**

Tal quadro comparativo foi criado inicialmente para analisar as relações entre palavra x imagem, tendo-se como base, as adaptações de textos literários para as artes visuais como a pintura e a fotografia. Mas o quadro pode ser aplicado para analisar qualquer obra que relacione várias mídias.

No filme *Prospero's Books* (1991) encontramos várias relações intermidiáticas, desde combinações, referências intermidiáticas e intramidiáticas, bem como a tradução intermidiática da obra de Shakespeare. No terceiro capítulo poderemos observar alguns exemplos dessas relações encontradas no filme.

O capítulo sobre a teoria da intermedialidade foi apresentado antes do histórico do diretor Peter Greenaway, pois no capítulo dedicado a ele foi construído um paralelo entre seu trabalho e a teoria da intermedialidade que revelam uma tentativa do cineasta em criar uma escritura fílmica em seus filmes.

No próximo capítulo iremos conhecer um breve histórico da carreira do cineasta e o processo evolutivo dos seus filmes no que diz respeito à intermedialidade.

## CAPÍTULO 2 PETER GREENAWAY

### 2.1. Histórico

Peter Greenaway nasceu no dia 5 de abril de 1942, na cidade de Newport, no País de Gales, na Grã-Bretanha. Sua iniciação nas artes ocorreu através da pintura. Aos 12 anos de idade, tornou-se pintor, após estudar pintura no Walthamstow College of Art, num distrito a nordeste de Londres. Nessa escola de arte, fez amizade com um estudante de música chamado Ian Dury, (que compôs a trilha musical do filme *O Cozinheiro, o Ladrão, sua Mulher e o Amante*/1989). Esses estudos representam a base para seu trabalho artístico, pois na maioria dos seus filmes, o cineasta utiliza a pintura como referência em suas composições. Em Walthamstow, Greenaway estudou três anos para ser um pintor muralista.

Fui treinado como pintor, para mim a imagem é prioridade, eu preciso de imagens para começar os meus filmes, o cinema é sobre imagens, não sobre textos, a maioria dos cineastas são visualmente analfabetos, eles não conhecem a tradição de 8 mil anos de pintura. (GREENAWAY, 2007)

Greenaway teve seu primeiro contato com o cinema através da projeção do filme *Det sjunde inseglet* (O sétimo selo, Suécia, 1957), de Bergman. Ele ficou impressionado com o filme em 1958, decidiu que queria fazer cinema. Suas referências do cinema para construir seus filmes passaram pela sua admiração pela Nouvelle Vague e cineastas como Godard e Resnais, além do próprio Bergman, que o inspirou no início de carreira.

Ainda adolescente, produziu um filme experimental *Death of Sentiment* (1962), um ensaio sobre móveis de jardim de igrejas, filmado em quatro dos maiores cemitérios de Londres. Mas sua carreira no cinema profissional somente teve início em 1965, quando trabalhou para o governo Inglês, no *Central Office of Information*, como editor de filmes documentários sobre aspectos da indústria e da agricultura britânica, até chegar a dirigir seus próprios filmes, no conceituado *British Film Institute*.

Um destaque nesse período foi a realização de um curta metragem que registra a última locomotiva a vapor chegando à estação de Waterloo, com o título *Train* (1966). Nesse filme, o destaque foi a montagem, realizada como se fosse um balé mecânico, acompanhado de uma trilha de música concreta. Nesse período, o diretor iniciou uma longa parceria com o músico Michael Nyman, que criou a famosa trilha do filme *O piano* de Jane Champion (1993). Desde o início da sua carreira, Greenaway buscou utilizar novas tecnologias, através de um trabalho sem compromisso comercial, procurando romper barreiras impostas pelo cinema.

Seus curta-metragens tiveram um caráter experimental, com uma forte inspiração no movimento cinematográfico da Nouvelle Vague.

Os primeiros filmes que fiz eram muito acadêmicos, intelectuais, estruturalistas e pós-modernistas. Eram sobre a própria linguagem do cinema sobre a sugestão de Godard de que o cinema é a verdade a 24 quadros por segundo, era sobre paradigmas, sobre a noção dos frames entrando no cinema, muito atual e fashion, pois estávamos falando de estruturalismo no começo dos anos 60. (GRENAWAY, 2007)

Seu primeiro curta metragem experimental, a ter repercussão, foi *Intervals* (1969), que apresenta várias imagens de fachadas de açougues, de barbearias e de muros sujos, com pessoas passando e até, em alguns casos, interagindo entre si. O filme se passa em Veneza, na Itália, com locações em ruínas, em um subúrbio bem diferente da cidade conhecida em cartões postais. Esse filme dá destaque à periferia, mostrando cartazes e paredes. Com o constante movimento em primeiro plano, a câmera está estática, como se fosse um observador imóvel, fazendo uma referência intramidiática ao primeiro cinema<sup>36</sup>. Algumas tomadas são repetidas ao ritmo de vários fundos sonoros, ora através de *foleys*, com um tratamento de música concreta, ou nas versões finais com fundos musicais clássicos. (figura 14)

---

<sup>36</sup> O termo primeiro cinema em contrapartida ao termo cinema primitivo é definido pela pesquisadora Flávia Costa Cesarino em seu livro *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação* (2005) e significa uma valorização dos filmes produzidos nesse período da história do cinema.

Nesse curta, Greenaway pôde experimentar uma montagem rítmica baseada na trilha sonora, sem a presença de uma narrativa, destacando assim a importância da linguagem sonora no cinema, com forte influência das teorias do Eisenstein (1936) e dos cineastas de vanguarda dos anos 20 (Dziga Vertov, Vsevolod Pudovkin e Lev Kuleshov na Rússia e Marcel Duchamp (Dadaísmo), Luis Buñuel, Salvador Dali (surrealismo), Abel Gance, Jean Epstein, e Dimitri Kirsanov.)<sup>37</sup>.



Figura 14: Frames do filme *Intervals* ( Peter Greenaway, 1969).

---

<sup>37</sup> GREENAWAY (2001) Zoetrope All-Stories Magazine, v.5, n.1, New York – tradução: Maria Esther Maciel.

Na década de 1970, Greenaway se consolidou como um importante curta-metragista, tendo realizado filmes de destaque, que foram exibidos nos principais festivais de cinema do mundo, sendo o mais importante o Festival de cinema de Cannes. Seus principais filmes desse período são: *Erosion* (1971); *H is for House* (1973); *Water* (1975), *Water Wockets* (1975), e *Windows* (*Janelas*, 1975). (figura 15)

*Windows* é um pseudo documentário que faz, de forma irônica, um estudo estatístico de casos de defenestração que ocorreram na cidade. Foi filmado no mesmo local que *H is for House*, em uma casa do século 19, no campo Inglês em Wiltshire, pertencente a um amigo de Greenaway. O que motivou o diretor a produzir esse filme foi sua preocupação com as estatísticas de defenestração de prisioneiros políticos provenientes da África do Sul.

Ele criou este curta-metragem, narrando em voz *off* as estatísticas de pessoas que caíram de janelas, com as imagens mostrando cenas tranqüilas, que podem ser vistas através das janelas filmadas em diversos momentos do dia, não condizentes com a enumeração do texto falado. Neste filme, mais uma vez, o cineasta utiliza o texto sonoro em contra-ponto ao texto visual, não sendo o filme narrativo, mas sim uma experiência audiovisual.



**Figura 15: Frames do filme *Windows* (Peter Greenaway, 1975).**

Greenaway realizou nessa mesma década outros curtas e médias-metragens: *Goole by Numbers* (1976), *Dear Phone* (1977), *1-100* (1978), *A Walk Through H* (1978), *Vertical Features Remake* (1978) e o documentário: *Zandra Rhodes* (1979). Neste, Greenaway, em um pequeno trecho, começa a utilizar a tipografia como imagem, em alguns planos sobrepondo o texto verbal à imagem. Esse recurso é precursor do que é utilizado em *Prospero's Books* (1991) e *The pillow Book* (1996). O diretor se tornou uma grande celebridade nos festivais internacionais de cinema após esse período de curtas metragens dos anos de 1970.

Seu primeiro longa metragem foi o filme *The Falls* (1980), seguido pelo curta-metragem produzido para a TV *Act of God* (1981) e pelo longa-metragem *The Draughtsman's Contract* (O Contrato do Amor, 1982). No ano de 1983 realizou uma série de documentários sobre quatro músicos americanos para o *Channel Four* da TV britânica: *Four American Composers*, sobre John Cage, um músico que Greenaway admira muito; Robert Ashley; Philip Glass; e Meredith Monk. E também produziu para a TV *Making a Splash* (1984) e *Inside Rooms – 26 Bathrooms* (1985). Em 1986 produziu *A Zed and Two Noughts* (ZOO – Um Z e Dois Zeros, 1986); *The Belly of an Architect* (A barriga do arquiteto, 1987) e *Drawing by Numbers* (Afogando em números, 1988), que conta, com várias referências numéricas, a história de três mulheres de mesmo nome, cujos maridos morrem de afogamento. O tema sobre a morte por afogamento reaparece no curta-metragem *Fear of Drowning* (1988), realizado para a TV, e no média-metragem *Death in the Seine* (1988). A morte é um tema presente em sua filmografia com detalhes, às vezes, mórbidos, como no caso do filme *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante* (1989), em que o cadáver do amante é servido em um banquete macabro. Nesse mesmo filme, o diretor utiliza a pintura clássica para compor os cenários e referências intertextuais. Neste mesmo ano (1989), retoma a produção de curtas e também especiais para a TV, com *A TV Dante Cantos*, em colaboração com o pintor Tom Phillips, uma série em 8 episódios, com 10 minutos de duração cada, estrelados por Sir John Gielgud e Hubert Bals Handshake.

No início da década de 1990, Greenaway dá início a produções utilizando o cinema digital (*paintbox*)<sup>38</sup> para compor filmes em múltiplas telas, com várias interferências gráficas. Seu primeiro filme a utilizar esse tipo de efeitos especiais foi *Prospero's Books* (A última tempestade, 1991), inspirado na peça de Shakespeare *The tempest* (A tempestade).

O filme tem aspecto multimidiático, com ampla utilização de efeitos visuais, em que o diretor utiliza seu repertório cinematográfico em conjunto com múltiplas referências intermediáticas à literatura, pintura, escultura, arquitetura, música, dança, teatro, performance, entre outras. Dessa forma, houve a criação de um filme com várias sobreposições em transparência, em múltiplas telas, com várias camadas visuais e sonoras.

No mesmo ano, volta a produzir para a TV, realizando o curta-metragem de 29': *M Is for Man, Music, Mozart* (1991) (figura 16), no qual Greenaway utiliza novamente os recursos digitais para compor múltiplas telas em um mesmo plano visual. Com técnicas avançadas de pós-produção, este filme é musical; sua encenação se passa em um gabinete anatômico do século XVI, com referências visuais de Hogarth, Vesalius e Archimboldo. Greenaway explora os mistérios da letra central do alfabeto, M, e a criação do Homem [Man, em inglês], da Música e de Mozart.

---

<sup>38</sup> O *Quantel Paintbox* é uma estação de trabalho de vídeo digital que foi criada em 1981 para a televisão, com possibilidades de manipulação da imagem digitalmente com vários efeitos de pintura, recorte, fusões e retoques de imagens para vídeo, revolucionando as composições em vídeos digitais. SOBRINHO, 2003.



**Figura 16: Frames do filme *M Is for Man, Music, Mozart* (Peter Greenaway, 1991)**

Greenaway produz um drama biográfico de média-metragem *Darwin* (1992), sobre as dúvidas religiosas do biólogo que criou a teoria da evolução da humanidade e o curta-metragem *Rosa* (1992), baseado numa coreografia de Anne Teresa de Keersmaeker. Nesse mesmo ano, foi convidado para ser o curador da exposição *Flying out of this World* no Louvre, coletando desenhos do arquivo do museu com o tema vôo.

Para o cinema, produziu o filme *The Baby of Macon* (O bebê Santo de Macon, 1993), ambientado no século XVII, com sua encenação se passando em um palco de teatro. Produziu também *The Stairs, Geneva* (1994), um documentário encomendado pela TV suíça, e *Rosa, a Horse Drama*, ópera em 12 cenas e 10 performances. Greenaway buscou desenvolver seus projetos em mídias diferentes, experimentando outras potencialidades audiovisuais da ópera, as quais, posteriormente, utilizaria em seus filmes.

Com essas mesmas características audiovisuais, Greenaway produziu seu filme mais conhecido, *The pillow book* (Livro de cabeceira 1996), baseado no livro de Sei Shonagon. Depois da

produção desse filme, Greenaway montou em Salzburgo a ópera *Cem objetos que representam o mundo*, com música de Pierre Boulez, uma ópera-prop<sup>39</sup>.

*Cem objetos que representam o mundo* se deu a partir de uma exposição que organizou e posteriormente tornou-se uma apresentação multimídia, em que a peça musicada por Jean Baptiste Barrière contribuiu para uma obra em três dimensões cuja proposta recebeu o título de “arte-total”. Durante a apresentação havia alguns atores no palco, quatro telas de projeção, que alternavam a exibição das imagens de acordo com os objetos apresentados e sons digitais reproduzidos ao vivo por Peter Greenaway. Este projeto foi uma crítica à NASA que, em 1977, mandou duas naves espaciais *Voyager*, contendo material para representar a vida na terra<sup>40</sup>. Com esse projeto, Greenaway dá sua resposta à arrogância americana:

Este era um projeto com grandes responsabilidades. A escolha do material foi necessariamente influenciada pela comunidade científica americana dos anos 70, que talvez tivesse ideais democráticos arrogantes e possíveis atitudes paternalistas em relação ao resto do mundo. Se considerarmos a diversidade da Terra e de suas comunidades, no final, a nave poderia conter apenas um limitado espectro de referências. Mas, ainda assim, você e eu, como representantes da Terra, não fomos consultados. Não nos foi solicitada uma contribuição. (GREENAWAY, 1997)

Com esse projeto, Greenaway teve a oportunidade de explorar os recursos audiovisuais, tanto em mídias eletrônicas como em apresentações ao vivo com atores, objetos cênicos e performances interativas, coordenadas pelo artista.

---

<sup>39</sup> *prop*: em inglês, termo de teatro que significa acessórios de contra-regra, adereços. GREENAWAY (2007)

<sup>40</sup> <http://www.museuvirtual.com.br/greenaway/> - Disponível em 20 jun. 2010.

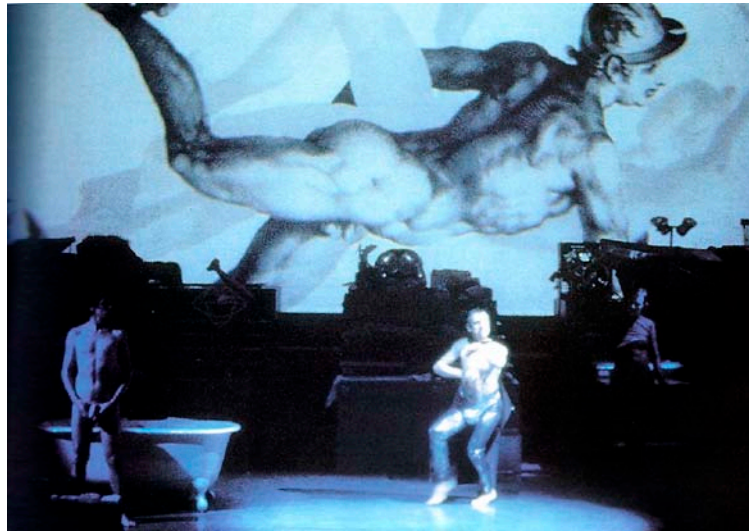


Figura 17: Imagem da Ópera *100 objetos para representar o mundo*, Peter Greenaway, 1997.

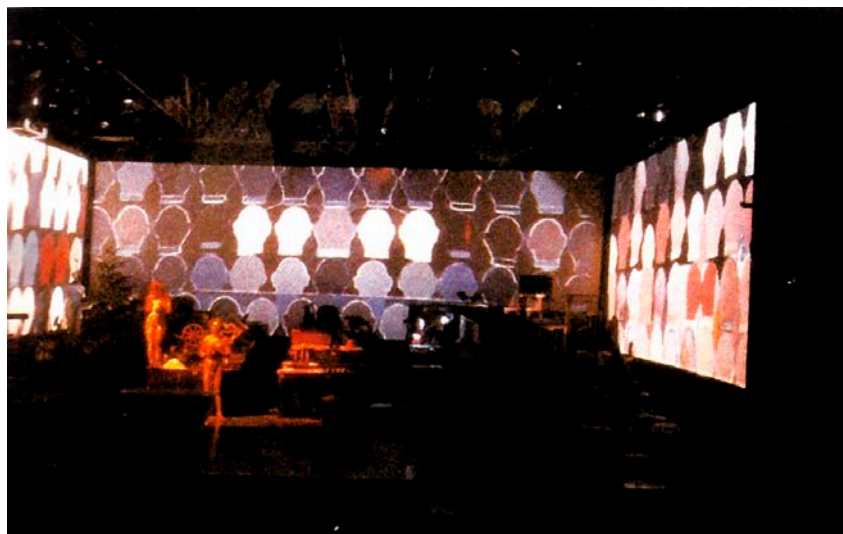


Figura 18: Imagem da Ópera *100 objetos para representar o mundo*, Peter Greenaway, 1997.

Em 1997, produziu o filme *The Bridge* (1997), um curta metragem e realizou um novo drama erótico, *8 1/2 Women* (8 mulheres e meia, 1999). No mesmo ano apresentou na Bienal de Valência sua instalação *Enciclopédia associativa do corpo humano*, reunindo 100 recipientes de acrílico contendo centenas de objetos relacionados direta ou indiretamente com o corpo humano.

A partir de 2000 criou um grande projeto, com a utilização de várias mídias (cinema, internet, cd rom, instalação e apresentação de cinema *in live*). Entre as obras do período destaca-se o filme projeto *The Tulse Luper Suitcases* (2003-2004), dividido em três partes, que reconstrói a trajetória de um personagem que viveu em várias prisões. A temática do filme foi a descoberta do urânio, cujo número químico é 92, inspirando Greenaway a contar 92 eventos vividos por 92 atores, com 92 malas espalhadas ao redor do mundo desde 1928.

Com o desenvolvimento de novas tecnologias, um dos seus últimos trabalhos para o cinema, o projeto *Tulse Luper Suitcases* (2003-2004), criou várias estratégias para que o leitor pudesse, com mais facilidade, acessar os códigos através de sites na internet (<http://www.tulselupernetwork.com/basis.html>) e um game na rede (<http://www.tulseluperjourney.com/>), exposições itinerantes pelo mundo, um CD ROM, apresentações multimídia ao vivo por Peter Greenaway e um jogo interativo na web, em que o objetivo principal é desvendar as referências do filme. Sobre essas interações Guimarães relata:

Os graus dessa interação variam de acordo com o uso simples ou mais intensificado da mão com o *mouse* ou com os controles, até um alto grau de *interatividade mental*, ligada ao repertório do receptor. De qualquer modo, opera-se um confronto permanente entre a criação e a recepção da mensagem, pois a expectativa gerada já faz parte do repertório do espectador-leitor-fruidor, que demanda por rapidez, síntese e qualidade da informação estética em multimeios. (GUIMARÃES, 2003)

O projeto fora anteriormente batizado como *Uranium*. Cada parte tinha duas horas de duração, tendo estréias sucessivas a partir de 2003 nos festivais de cinema de Berlim, Cannes e Veneza.

Os filmes de Greenaway, em alguns casos, fazem referências intertextuais a filmes anteriores do próprio diretor, seja através de personagens que reaparecem em novos filmes, ou mesmo de temáticas semelhantes. O filme que mais teve citações intertextuais foi a trilogia *Tulse Luper suitcases* (2003-2004), com as citações dos filmes: *Intervals* (1969), *H is for house* (1973), *Water Wockets* (1975), *Vertical Featrures Remake* (1978), *A walk through H* (1978), *The falls* (1980), *The draughtsman's contract* (1982), *A zed & two noughts* (1985), *The belly of an architect* (1987), *Drowning by numbers* (1988), *Prospero's Books* (1991) e *The Baby of Mâcon* (1993). O projeto *Os 100 objetos para representar o mundo* têm seu retorno também no projeto Tulse

Luper, no qual os mesmos reaparecem na história em forma enciclopédica, ou como um dicionário.

Com as novas tecnologias, os leitores têm novas possibilidades de interação com os filmes mudando, de certa forma, o modo como o filme será visto e percebido pelo espectador, alterando os meios de exibição e também ampliando os conteúdos propostos. Essas relações foram ampliadas nos DVDs com vários extras e imagens sobre os filmes, com a internet e também com o *Blu-ray* que, além da imagem em alta definição, possibilita interações ainda melhores que o próprio DVD.

Em 2004 participou do projeto do filme *Visions of Europe* (2004). O filme foi produzido pela produtora Zentropa, de Lars Von Trier (*Dogville*), com a idéia de produzir 25 curtas de diferentes cineastas sobre cada país-membro da união européia, refletindo suas visões da atual integração da Europa. Os filmes eram limitados à duração de cinco minutos, com a participação de vários diretores de estilos diferentes. O curta de Greenaway mostra 15 atores nus com a bandeira de seu respectivo país pintada no corpo, sendo que os países do bloco original da União Européia tomavam banho juntos em um grande chuveiro, observados pelos novos membros que ficam de fora.

Devido ao seu interesse por ópera e música, Greenaway produziu, em 2005, outro espetáculo multimídia em colaboração com o maestro e compositor David Lang e o calígrafo Brody Neuschwander: *Writing on Water* (2005). A ópera reuniu a orquestra *London Sinfonietta*, com o diretor editando, ao vivo, imagens em uma mesa de *VJ*, com o compositor na regência da orquestra e com o calígrafo, todos trabalhando, ao vivo e simultaneamente. As imagens eram projetadas em um grande telão. Na mesma linha audiovisual ao vivo e no mesmo ano, apresentou a instalação audiovisual *A life in Suitcases* (2005).

Em 2007 produziu o longa *Nightwatching* (Ronda noturna, 2007), em homenagem aos 400 anos do famoso pintor holandês Rembrandt (1606-1669) em que retrata a vida profissional e pessoal do artista. O filme não segue a tendência multimídia dos filmes *Prospero's Books* e *The pillow book*. Sua fotografia é baseada na obra do pintor, e buscava reconstituir seu universo visual. O

tema central da história gira em torno dos mistérios que cercaram a produção do quadro *A ronda noturna de Rembrandt*. Nesse filme Greenaway cria o filme numa forma mais tradicional de cinema, com planos visuais clássicos, sem interferências gráficas, com uma fotografia baseada nas obras do pintor Rembrandt.

Em 2008 produziu outro documentário ensaístico *Rembrandt's J' Accuse...!* (2008), momento em que Greenaway realiza uma crítica sobre o analfabetismo visual presente hoje em nossa sociedade. Ele toma como base uma pesquisa científica sobre o quadro *Nightwatch* de Rembrandt, explicando o pano de fundo da obra através de um universo de mistério, conspiração e assassinato e os motivos dos 34 personagens pintados, que conspiraram para matar o capitão Piers Hasselburg, que era o comandante da 13ª companhia da Milícia de Amsterdã, retratada no quadro. Greenaway mostra aos espectadores através das pinturas do artista em Amsterdã do século XVII e de algumas pinturas de contemporâneos do pintor. Esse documentário se inicia ao estilo do seriado americano CSI, com Greenaway como o narrador da história que busca as respostas para desvendar o mistério em torno do quadro, utilizando fontes históricas, comparações com outras obras de arte, procurando, através de recursos multimidiáticos, destacar vários detalhes da pintura que não foram observados anteriormente ou não foram interpretadas corretamente.

O documentário *Rembrandt's J' Acusse* (figura 19) resgata os principais recursos audiovisuais utilizados pelo diretor em sua carreira, criando uma obra intermediática, que utilizava seus conteúdos de forma informativa e didática, sem transformar as imagens em meras ilustrações do texto verbal e sim complementando os assuntos abordados. Neste filme, Greenaway consegue fugir de um cinema narrativo, utilizando os recursos de interferências gráficas em forma de infografias para ampliar as informações da obra audiovisual.



Figura 19: Frame do filme *Rembrandt's J'Acuse*, (Peter Greenaway, 2008)



Figura 20: Frames do filme *Rembrandt's J'Acuse*, (Peter Greenaway, 2008)

Seu trabalho mais recente foi a apresentação multimídia *The Marriage* (2009), com a duração de 50 minutos. Esse projeto faz parte de uma série de interferências multimidiáticas a nove pinturas clássicas mais conhecidas da história da arte ocidental, desde o Renascimento até Picasso e Pollock. O primeiro projeto aconteceu a partir de uma visão de *A Ronda Noturna* de Rembrandt, no Rijksmuseum de Amsterdã (2006) e, em seguida, com Leonardo *A Última Ceia* em Milão (2008). No projeto atual realizado em 2009, Greenaway propôs uma interação com a pintura *As Bodas de Caná* (figura 23) de Paolo Veronese, no Refeitório Palladian na Ilha de San Giorgio Maggiore (figura 22). Como nos outros projetos, o artista procurou uma interpretação original, interagindo através com as imagens, a iluminação, a música, as vozes e ruídos, tornando a obra “viva” através das tecnologias audiovisuais.



**Figura 21: Imagem da apresentação *The Marriage* (Peter Greenaway, 2009) .**



**Figura 22: Pintura The Wedding at Cana (1562-1563). Paolo Veronese, óleo sobre tela 660 x 990 cm, Museo do Louvre, Paris.**

## 2.2. O estilo do cinema proposto por Greenaway

A sobreposição e fusão de planos é muito presente na obra de Greenaway, quase uma marca em suas obras. É claro que essa articulação em múltiplos planos já esteve presente em narrativas fílmicas anteriores como em *Napoleon* (1929) de Abel Gance e em filmes do diretor Alain Resnais. Esteve também em trabalhos de cineastas contemporâneos ao próprio Greenaway, mas em seu trabalho, essa forma de articular os planos é uma referência a pinturas Renascentistas e Barrocas, que contavam histórias com suas pinturas<sup>41</sup>.

“Seus filmes formam uma verdadeira enciclopédia da história das artes e das técnicas, onde a pintura, o teatro, as artes figurativas, a ópera e o vídeo têm um papel privilegiado na construção de uma nova visualidade”. (BENTES, 2004, p.17 apud BONINI). Essa característica leva o espectador a uma visão múltipla das obras de Greenaway, com citações quase infinitas que, de alguma forma, ampliam as possibilidades de leitura.

Os filmes de Greenaway são um conjunto de imagens, sons, tipografias, performances, cenários, pinturas, escritas, figurinos, cores que resultam em um universo de signos e de relações intertextuais. O diretor conseguiu articular esse universo multissígnico, aplicando tecnologias do cinema digital, com interferências gráficas em multi-telas, desenvolvendo um cinema autoral, com os elementos visuais e sonoros em sintonias diversas que extrapolam os códigos verbais, como nos afirma Garcia:

[...] Como exemplo, a condição expressiva da escrita nos filmes de Greenaway convoca uma multiplicidade de circunstâncias, expondo-se para além do código verbal. [...] Na tela podem surgir fragmentos de frações cênicas de um filme dentro de outro filme, passagens de uma história dentro de outra, trechos de um livro citando outro livro. Assim, os desdobramentos metalingüísticos sobrepõe-se nessa turbulência de associações: escrita, pintura, música, fotografia e outros recursos. Uma interação alucinante compõe essa plástica. (GARCIA, 2003, p. 129)

---

<sup>41</sup> GREENAWAY, *Rembrandt J'Accuse* (2008).

Ao propor um cinema não narrativo, Greenaway explora, ao máximo, os recursos audiovisuais, ampliando as referências originais da arte como o teatro, a literatura e principalmente, a pintura, re-significando-as na mídia cinematográfica possibilitando novas relações de leitura, dentro de um contexto dinâmico que mistura imagens e sons, com possibilidades quase infinitas de conteúdo e interpretação. Seu trabalho é marcado por uma composição cuidadosa, baseada na tradição da pintura, sendo seus pintores prediletos: Rembrandt, Caravaggio e Velázquez,

[...] O meu olhar é como o de um pintor; a câmera registra cuidadosamente, mas não faz qualquer comentário. [...] A proposta de juntar qualquer coisa com qualquer outra coisa, em liberdade total, sem lógica nem disciplina, eu rejeito isso porque meus filmes são muito racionais, e estão preocupados em todo o momento com o significado.  
(GREENAWAY, *apud* CABRERA, 2007, p.126)

Assim, cada detalhe é cuidadosamente pensado para proporcionar ao leitor múltiplas leituras, não aprisionando o olhar e nem determinando uma possibilidade única de interpretação. As imagens são referências intermediárias de obras de arte, geralmente do período renascentista ou barroco<sup>42</sup>, com referências a obras clássicas Greco Romanas, em busca de composições áureas.

Greenaway, em seu trabalho, buscou catalogar as coisas do mundo<sup>43</sup>, objetos, imagens, textos, poemas, livros, etc., criando taxonomias constantes em seus trabalhos. O cineasta busca catalogar, numerar e ordenar o caos, sendo seus filmes obras enciclopédicas com informações em forma hipertextual que levam a várias referências sobre diversos assuntos. Essa tentativa de catalogar o mundo ficou mais evidente no projeto *100 objetos que representam o mundo* (1997).

Outras temáticas constantes em seus filmes são o erotismo e a presença de corpos nus. No filme *Prospero's Books*, a nudez é justificada pelas referências a pinturas barrocas, onde os espíritos não usavam roupas. Em outros filmes, o corpo é utilizado como objeto de desejo sexual ou para mostrar a fragilidade do homem.

---

<sup>42</sup> ARRIOLA, 1998, p.18.

<sup>43</sup> GREENAWAY, 2001, p. 04.

Greenaway, em todos esses anos de carreira, buscou ampliar os limites impostos pelo cinema comercial, principalmente pelo cinema americano, procurando, a partir dos conceitos de Eisenstein (segundo ele próprio) desenvolver uma linguagem puramente audiovisual utilizando todas as suas potencialidades, muito além de apenas ilustrar um texto verbal. Greenaway Procurou libertar o cinema da literatura clássica do século XIX puramente narrativa, da qual ela própria já se libertara no início do século XX, buscando um elo perdido na história do cinema que estava presente em seu início<sup>44</sup>.

Desta forma, Greenaway eleva o papel do leitor cinematográfico, que deixa de ser um mero espectador inerte, passivo, para se tornar um leitor engajado, ativo e co-autor da obra, pois a interpretação da multiplicidade de textos sobrepostos, justapostos, transpostos e fundidos fica ao seu critério.

É importante frisar que o diretor inglês não criou uma nova linguagem cinematográfica. Desde os primórdios da história do cinema, há vários exemplos de cineastas que procuraram em seus trabalhos uma linguagem experimental e livre, como os surrealistas, Meliès ou mesmo Abel Gance na Vanguarda Francesa, ou muitos outros cineastas contemporâneos, que de alguma forma, influenciaram no cinema que existe hoje em dia. Mas os questionamentos de Greenaway levam a refletir sobre o futuro do cinema, em um universo fílmico de grande avanço tecnológico (digital, 3D, arte computacional, *Blu-ray*), com grande espaço para exibição das obras via internet, muitas vezes com acessos livres (sem a cobrança de taxas), que não limitam a imaginação e o poder criativo do autor e do leitor.

---

<sup>44</sup> Entrevista de Peter Greenaway pelo cineasta Philippe Barcinsk para a revista Bravo, 2007 - <http://www.youtube.com/watch?v=FXnMsiUw2Pw>, disponível em 21 jun. 2010.

Em várias entrevistas, Greenaway fala que sua busca é por um cinema anti-narrativo<sup>45</sup> e que o cinema, na maioria dos casos, produziu textos ilustrados baseados na literatura clássica do século XVIII. Como já foi descrito, podemos observar que seu trabalho autoral possui características marcantes. Ao utilizar novas tecnologias, ele rompeu com a estrutura contínua da tela de projeção mas não abandonou completamente a narrativa clássica do cinema.

Pode-se observar que suas preferências pessoais, ou vivências, influenciam diretamente em sua obra, seja através de suas taxologias, da presença de nus, de um caráter enciclopédico, de uma montagem de múltiplos planos, ou mesmo de temáticas como: naturalismo, pintura, teatro, morbidez, ou classificações. Seria uma visão muito pessoal do mundo contemporâneo, em paralelo com culturas clássicas eruditas.

No cinema, a gramática fílmica já está bem consolidada e é um referencial comum para os cineastas. Podemos, dentro deste contexto, ter escrituras bem diferentes, pois seu uso depende da forma na qual o escritor (diretor) vivencia uma história e como ele pratica o ato de escrever, seja através de um texto verbal ou mesmo de textos audiovisuais.<sup>46</sup>

Em alguns pontos, a escritura parece ter a intenção de dizer alguma coisa, mas ela é construída para dizer dela mesma. E em várias vezes ela faz com um caráter ambíguo, “pois mesmo quando ela afirma, não faz mais do que interrogar. Sua verdade não é a adequação a um referente exterior, mas o fruto de sua própria organização, resposta provisória da linguagem a uma pergunta sempre aberta.” (PERRONE, 1993, p. 37-38).

---

<sup>45</sup> “Acho que o cinema nunca esteve vivo, não acho que você faça filmes, tudo que vimos foram 130 anos de texto ilustrado, todo filme que você assiste você pode ver o diretor seguindo o texto, pois todas as histórias, todas as tramas e narrativas vieram da livraria...Todos os filmes começam com textos e não com imagens.” GREENAWAY, 2007. Ver também GREENAWAY, 2001, p.4.

<sup>46</sup> PERRONE, 1993, p.38.

Segundo Barthes (2004), o estilo pode ser um indício de escritura, pois é a partir dele que se realiza uma escritura, satisfazendo os anseios pessoais do autor. Como se pode notar na obra de Greenaway, suas obras artísticas tem um forte estilo, que sugere uma escritura fílmica com uma forma de organização muito particular, através de montagens de planos sobrepostos, ora com transparência ou opacidade, trabalhando várias passagens temporais, de passado, presente e futuro, articulando signos audiovisuais de forma intertextual, não se preocupando em atender uma demanda de mercado ou o grande público.

A recepção de um texto é construída ao mesmo tempo em que o leitor tem acesso a obra, e a forma com que se dá essa leitura, poderá transformá-lo em uma escritura.<sup>47</sup> Barthes ainda completa que “é escritura tudo o que pode ser lido como tal [...]”<sup>48</sup>.

O texto manuscrito é uma imagem recorrente na obra de Greenaway. Sendo que o autor deixa marcas e uma personalidade por meio da caligrafia. O processo de escritura é como uma superfície revelando ou sobrepondo camadas de sentido, sendo importante no discurso do filme *Livro de Cabeceira* (Peter Greenaway, 1996). A enciclopédia enquanto texto que engloba e esclarece o mundo, como nos livros de Prospero, um caleidoscópio expondo aspectos diferentes da realidade.

A escritura embaralha as cartas do sistema de comunicação produzindo uma significação circulante que não é do tipo informativo. O objetivo principal de uma escritura não é de informar o leitor, e sim realizar experiências, pessoais com a linguagem do autor e do leitor, vivências através do texto. Ela força a língua a significar o que está além de suas possibilidades, além de suas funções sendo a escritura uma subversão das fronteiras discursivas. A mensagem poética segue a gramática, e ao mesmo tempo a subverte, criando uma gramática própria, sendo desta forma plurigramatical, correlacionando de forma intertextual com outras gramáticas geradas em outros textos poéticos anteriores.

---

<sup>47</sup> BARTHES, 1992.

<sup>48</sup> ECO, 1979.

Para Barthes a escritura não determina (nem revela) um ser próprio, mas produz um sujeito em permanente crise e em permanente mutação (ou, como diz Kristeva, um sujeito “em processo”. PERRONE (1993).

Em *Prospero's Books*, podemos perceber uma certa subversão da linguagem cinematográfica, que recria a obra de Shakespeare em um meio audiovisual, com uma profusão de elementos, articulados de forma muito complexa, em um emaranhado de sentidos e intertextos.

Greenaway, em seus trabalhos buscou “brincar” com as regras estabelecidas pelo cinema comercial, principalmente o cinema de Griffith (como fizeram outros cineastas na história, cada um ao seu modo, testando novas possibilidades, interagindo com artes do passado e do presente, escrevendo, desta forma, uma nova gramática fílmica, ou uma escritura fílmica). Hoje os cineastas têm possibilidades tecnológicas para ampliar ainda mais essas formas articulatórias, indicando outros caminhos a seguir. Greenaway traz questões sobre o ato humano de escrever signos, através desse diretor a escrita cinematográfica experimenta novos suportes para uma escritura.

Após conhecer as obras de Peter Greenaway, pode-se perceber um processo evolutivo na experimentação da linguagem cinematográfica no sentido de combinar diversas mídias, clássicas e modernas, em um suporte fílmico, que em alguns casos foi ampliado para internet, cd ROM e apresentações ao vivo. No próximo capítulo vamos aplicar a teoria da intermedialidade para indicar alguns exemplos de relações intermidiáticas com foco no filme *Prospero's Books*.

### CAPÍTULO 3 ANÁLISE DO FILME PROSPERO'S BOOKS

Desde sua criação o cinema buscou se reinventar através de vários diretores, desenvolvendo sua linguagem, criando estruturas sígnicas e explorando os recursos audiovisuais. Peter Greenaway é um diretor que, experimentou a linguagem cinematográfica, tendo como um de seus principais objetivos desafiar o cinema narrativo, por achar que a linguagem cinematográfica tradicional não era a mais adequada para contar histórias, pois aprisiona o leitor a uma possibilidade de interpretação<sup>49</sup>. Greenaway acredita também que a literatura, por mais descritiva que seja, liberta o leitor para imaginar a cena como lhe convém, tornando assim a obra mais aberta.

Com essa proposta de elaborar o cinema com princípios básicos na imagem e não na narrativa<sup>50</sup>, Greenaway cria um universo multi-signico, com várias referências intermediáticas, multiplicando assim as leituras possíveis. Essa visão de cinema tem como uma das principais características um olhar enciclopédico<sup>51</sup> sobre o mundo, criando várias taxologias complexas, mas com objetivos claros.

É importante ressaltar que os trabalhos do cineasta são obras de difícil compreensão, que devem ser vistas várias vezes por um olhar atento e perspicaz, por um leitor com uma bagagem cultural que possibilite o reconhecimento e o entendimento dos intertextos. Esse talvez seja um dos motivos de seus filmes não se tornarem amplamente conhecidos pelo grande público, mas seu trabalho é respeitado pela crítica, pelos estudantes de cinema e cinéfilos.

---

<sup>49</sup> GREENAWAY (2001) Zoetrope All-Stories Magazine, v.5, n.1, New York – tradução: Maria Esther Maciel. Entrevista de Peter Greenaway pelo cineasta Philippe Barcinsk para a revista Bravo, 2007 - <<http://www.youtube.com/watch?v=FXnMsiUw2Pw>>, acesso em 21 de junho de 2010.

<sup>50</sup> *Idem*

<sup>51</sup> MACIEL, 2004.

Greenaway contribui para uma reflexão sobre a linguagem cinematográfica demonstrando que a mesma possui vários caminhos a seguir através do cinema e dos meios audiovisuais, principalmente, com a utilização de tecnologias digitais e interativas para criar outras formas artísticas.

O filme *Prospero's Books* de 1991 contém as principais características do trabalho do Greenaway. É uma obra complexa e rica em relações intertextuais<sup>52</sup>, metalingüísticas, e intermediáticas, que utiliza recursos digitais em uma narrativa de multiplanos.

A presente análise abordara seguintes aspectos com base na teoria da intermedialidade: as relações entre mídias (referências intermediáticas e referências intramediáticas, mídia opaca ou transparente); relações intermediáticas como: a relação entre pintura e o filme; os vinte e quatro livros de Prospero; os aspectos cromáticos; e a obra em relação ao cinema; combinações de mídias (texto multimídia, textos mixmídia e textos intermídia); e transposição de uma mídia a outra (tradução intermediática).

Para melhor visualização do leitor foram desenvolvidos mapas mentais com as análises propostas e suas relações visuais. Alguns exemplos da obra em vídeo estão disponíveis em um DVD em anexo. Os mapas abaixo mostram as relações da intermedialidade analisadas na obra.

---

<sup>52</sup> GARCIA, 2000.

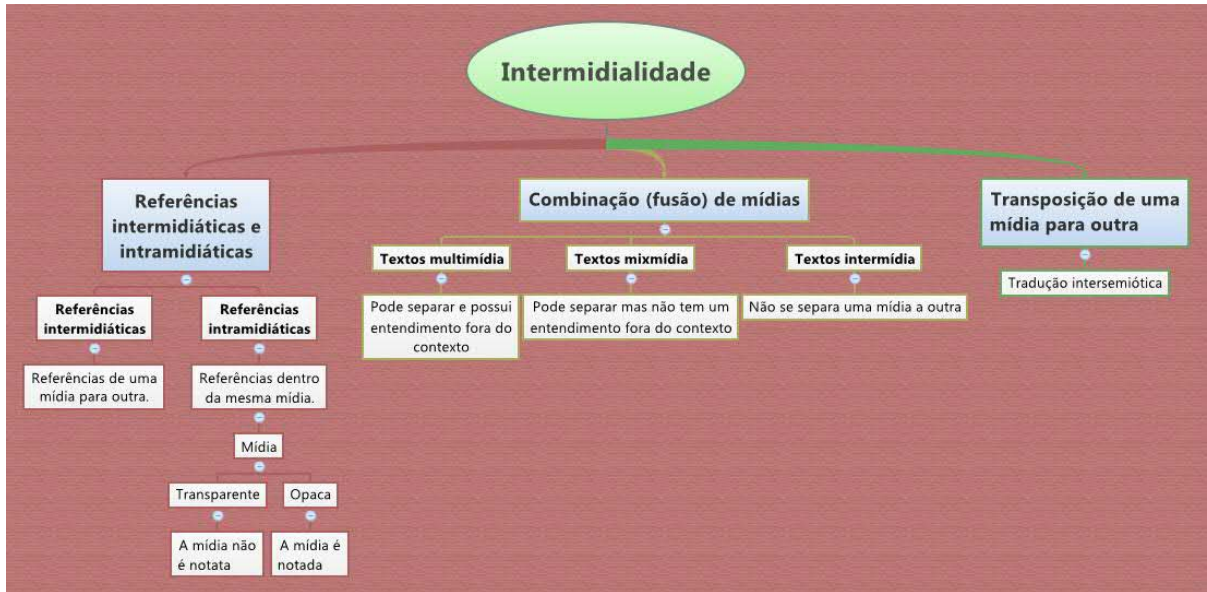


Figura 23: Relações da intermidialidade analisadas na obra.

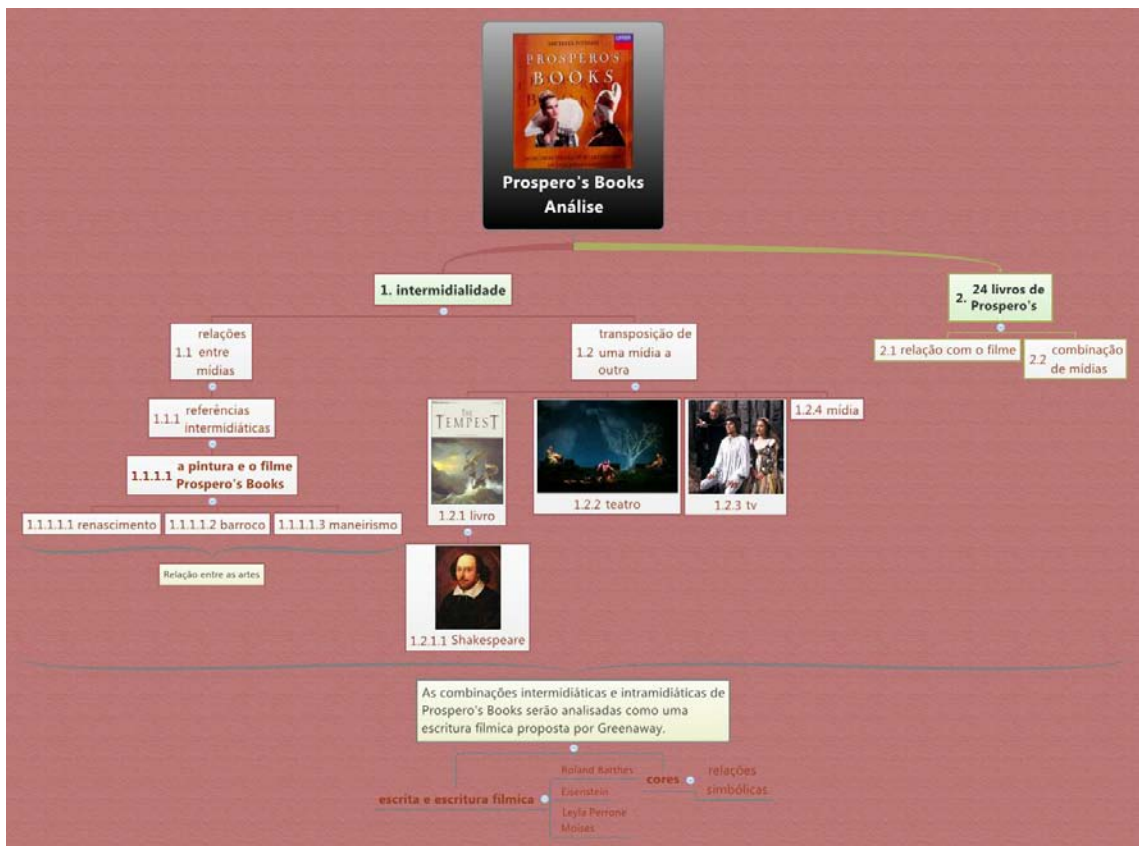


Figura 24: Aspectos analisados no filme Prospero's Books.

As referências aqui expostas são uma reunião de observações de vários pesquisadores da obra do diretor, análise do filme e também de textos do próprio Greenaway sobre sua obra cinematográfica. Citarei os artistas (pintores, escultores, arquitetos, etc), as respectivas referências e os possíveis significados das mesmas no filme. Um detalhe importante é que as possibilidades e relações intermediáticas são muitas, em um verdadeiro emaranhado de citações visuais, que por sua vez remetem a períodos históricos, a eventos ocorridos na humanidade e também à mitologia, estes últimos fazendo parte do repertório de Shakespeare e do próprio Greenaway.

Para um melhor aprofundamento da obra, além de ver o filme em diversos suportes (TV analógica, TV digital 32”, projeção 5x3m) capturei os frames dos principais planos visuais, e ao analisá-los pude perceber uma riqueza ainda maior das referências propostas.

### 3.1. Relações entre mídias – referências intermediáticas

“Todo texto é absorção e transformação de uma multiplicidade de outros textos” KRISTEVA

Uma das características marcantes na obra de Greenaway é a utilização de referências a diversas obras de arte, como as obras clássicas artísticas na pintura, teatro, literatura, música, dança, entre outros. No caso do filme *Prospero's Books*, há a referência ao período do Alto Renascimento, Maneirismo e Barroco europeu. Para um entendimento das referências intermediáticas e intramidiáticas, o filme foi analisado sob esses aspectos a partir de artigos, dissertações e textos do próprio Greenaway sobre suas intenções conceituais ao utilizar tais referências.

A história do filme é uma adaptação da história da peça *A tempestade* de Wilian Shakespeare, que foi a última escrita pelo dramaturgo, e marcou sua despedida do teatro. Greenaway, ao recriar a história, apesar de ser fiel ao texto original através da fala dos personagens, toma como base 24 livros de Prospero para apresentar a história de forma a desenvolver um verdadeiro mix de artes.

Como se trata de um filme, que será visto de forma contínua, fica muito difícil perceber muitas referências apontadas na obra, sendo necessário que seja visto diversas vezes com um olhar atento e um arcabouço teórico e cultural elevado, para um entendimento amplo da obra.

A superposição de imagens imbrica as informações de vários focos, isto é, cria, com o movimento de deslocamento da percepção, um resultado em vários ângulos distintos. Por outro lado, quase que neutraliza o objeto, uma vez que, diante desse acúmulo de elementos a serem decodificados (num mesmo plano), torna-se quase impossível uma leitura singular das “coisas” – objetos, apresentados como rastros de uma indicação de signos - , analisadas, a posteriori, pelo espectador que clama pela apreensão de um turbilhão de imagens – informações excessivas (para um determinado público) geradoras de um mal-estar. (GARCIA, 2000, p.24)

Nessa reconstrução textual, Greenaway possibilita ao leitor uma nova vivência da obra de Shakespeare, propiciando uma leitura que será baseada no acervo imaginário do espectador que pode, ampliar e explorar os diversos significados da obra.

A história do filme tem como pano de fundo a usurpação do poder de Prospero, verdadeiro Duque de Milão, pelo seu irmão Antônio que lhe toma seu ducado. Prospero foge com sua filha ainda criança em um barco, carregado com mantimentos, bens de primeira necessidade, roupas, tecidos e alguns livros de sua biblioteca que ele prezava mais que seu ducado. Os dois vão parar em uma ilha mágica dominada por uma bruxa - a Sicorax. Por meio do poder dos livros e de um cajado mágico, Prospero toma a ilha e desta forma, domina os espíritos que lá vivem, principalmente Ariel, um espírito etéreo que o serve, e seu escravo Caliban, que era filho da bruxa Sicorax, que foi levada da ilha.

Doze anos se passaram após o acontecido e a história se inicia com um naufrágio provocado pelo próprio Prospero com seus poderes mágicos e com a ajuda do seu servo Ariel. No navio naufragado, estavam Alonso (Rei de Nápoles), Sebastião, Antônio (irmão usurpador de Prospero), Ferdinando (filho do Rei de Nápoles), Gonçalo (amigo e conselheiro de Prospero), Adriano e Francisco (lordes), Trínculo (um bufão), Estéfano (um bêbado), o capitão do navio e o contramestre. O naufrágio fora provocado por vingança para que os inimigos de Prospero sucumbissem ao seu poder, mas o Duque acaba perdendo-os após sofrerem os encantos da ilha. Prospero ainda entrega sua filha Miranda a Ferdinando, o filho do rei de Nápoles, para se casarem, e ao abdicar dos seus poderes, retorna a Milão, para reaver o seu ducado.

Uma das principais bases de referências intermediárias utilizadas no filme *Prospero's Books* são as pinturas, em primeiro lugar por se constituírem uma importante modalidade artística, e que segundo o próprio diretor, relembram uma tradição milenar. Seria para o diretor uma das artes mais completas da humanidade, recheada de simbolismos.

Para a composição visual do filme através dos cenários, figurinos e fotografia foi utilizado de forma mais destacada o período artístico Barroco, presente na Itália, Flandres e Espanha (1600 a

1750)<sup>53</sup>. A fotografia do filme foi dirigida pelo fotógrafo Sacha Vierny, que adota o *chiaroscuro*<sup>54</sup>, técnica baseada na luz e sombra (figura 26 e 27), tendo como referência o pintor do Barroco italiano Caravaggio (figura 25). É possível perceber o uso de planos abertos em geral, que mostram os cenários amplamente recheados de elementos, com movimentos de câmera em longos *travelings*, chegando a trabalhar com profundidade de campo reduzida para chamar atenção em alguns detalhes da cena, destacando ainda mais pelo efeito de luz e sombra. Mas na maioria dos casos, podemos observar o cenário como um todo.

Como descrito, a escolha da estética barroca foi muito oportuna, principalmente pelo conceito de dualidade vivenciado no filme, onde os personagens vivem uma forte dualidade entre o bem e o mal, passado e futuro, matéria e espírito, emoção e intelecto. Como no Barroco, o filme representa os conflitos humanos, onde a luz e sombra presentes em sua fotografia corroboram para exprimir essa dualidade. Além disso a área iluminada conduz o olhar dos personagens aos planos simbólicos.

Greenaway também se baseou em outros períodos clássicos da pintura, arquitetura e escultura em sua obra: o Alto Renascimento na Itália (1503 a 1527), representado pelos artistas Leonardo Da Vinci, Michelangelo e Botticelli; o Maneirismo (1520 a 1610), representado por ser um período na história da arte de ruptura e renovação, pois foi um período artístico que marcou a transição do Renascimento ao Barroco europeu; e o Barroco europeu (1580 a 1699), principalmente na Itália e nos países Baixos, representados pelos pintores Caravaggio (na Itália) e Rembrandt (na Holanda).

---

<sup>53</sup> JANSON, 1996.

<sup>54</sup> Palavra italiana para definir “luz e sombra”, efeito na pintura que visa uma dramatização e profundidade na obra. O *chiaroscuro* se define pelo contraste entre luz e sombra na representação de um objeto. Efeito muito utilizado na pintura do Renascimento. *Idem*.



Figura 25: Caravaggio. *A Vocação de São Mateus* (1596-98). Óleo sobre tela, 3,38m x 3,48m. Capela de Contarelli, San Luigi.



Figura 26: Frame do filme *Prospero's Books* – (1991) Peter Greenaway, que representa a fotografia baseada na estética do *chiaroscuro*.



**Figura 27: Frame do filme *Prospero's Books* (1991) Peter Greenaway, que representa a fotografia baseada na estética do *chiaroscuro*.**

A história do filme se passa em 1611 que coincide com o aparecimento tardio do Renascimento na Inglaterra<sup>55</sup>, sendo um dos motivos para Greenaway utilizar referências a esse período artístico. As referências intermediárias são diretamente referendadas a obras específicas desses períodos ou fazem alusão a outras obras do período de forma indireta, apropriando-se dos significados da obra original, como veremos adiante. Um fator interessante que destaco é que Greenaway buscou em seu filme ampliar com essas referências visuais, informações sobre a história da arte, sobre os personagens e as possibilidades da linguagem visual.

A proposição da intertextualidade pode ser considerada como possibilidade de troca de sentidos entre a obra e os espectadores, sugerindo um espaço de reescrita, ao favorecer manifestações de diferentes pontos de vista. [...] A intenção dos cruzamentos de passagens intertextuais apresenta-se suturadas em partes – fragmentos – dentro de uma lógica de sentidos, como suportes da manutenção da narrativa cênica de um pensamento não-assentado. GARCIA, 2003, p.132

Como já foi descrito no capítulo sobre intermedialidade (pag 19 – 45), no discurso intermediário, muitas vezes o processo de leitura se torna muito difícil. Mas ao se debruçar sobre essas

---

<sup>55</sup> KILB, (2000, p.60-66).

referências ou combinações, temos a oportunidade de nos aprofundarmos nos conhecimentos dos textos originais, não só obtendo uma ampla compreensão da obra, mas um crescimento cultural, principalmente sobre a história da arte, como veremos em alguns exemplos analisados nesse capítulo. Greenaway propõe deste modo um contexto plurimidiático que resgata formas artísticas clássicas em uma roupagem tecnológica audiovisual.

Algumas referências aparecem no filme de forma a sobrepor várias imagens, muitas vezes em diversas fusões, que ora representam o passado, presente, ou mesmo um suposto futuro. Essas passagens diegéticas são representadas graficamente através de uma moldura de uma pintura, onde as representações temporais acontecem simultaneamente, sendo uma referência às interpretações teatrais, ou mesmo em pinturas narrativas, onde vários tempos eram representados em um mesmo plano.



**Figura 28:** Frame do filme *Prospero's Books* (1991). Nesta cena a imagem inserida na moldura são cenas do passado de Prospero, quando ainda era o Duque de Milão.



**Figura 29:** Frame do filme *Propero's Books* (1991). Os espíritos a ilha seguram a moldura de um quadro onde mostra cenas do passado de Ariel.

Nos exemplos acima (figura 28 e 29), pode-se observar que as referências apresentadas por Greenaway são alusões a pinturas, por as imagens estarem inseridas em uma moldura, e também referências a própria arte da pintura Renascentista e Barroca, devido à estética das imagens, bem como sua forma narrativa em vários planos visuais.

### 3.2. Referências intermediáticas com a pintura, a arquitetura e artes gráficas

Uma das referências encontradas no filme é do quadro *O nascimento de Vênus* (figura 30), de Botticelli 1480. Uma das principais características do Renascimento é uso das pinturas baseadas em histórias bíblicas e não na arte Pagã. Mas, esse quadro pertence ao período do Proto-Renascimento, que antecedeu ao Alto Renascimento na Itália e nesse quadro de Botticelli, é possível perceber que a Vênus celestial, como a Virgem Maria, são fontes de “amor divino”, sendo que essa Vênus celestial reside na esfera do espírito, enquanto sua gêmea, a Vênus vulgar, seria o “amor humano”.<sup>56</sup>

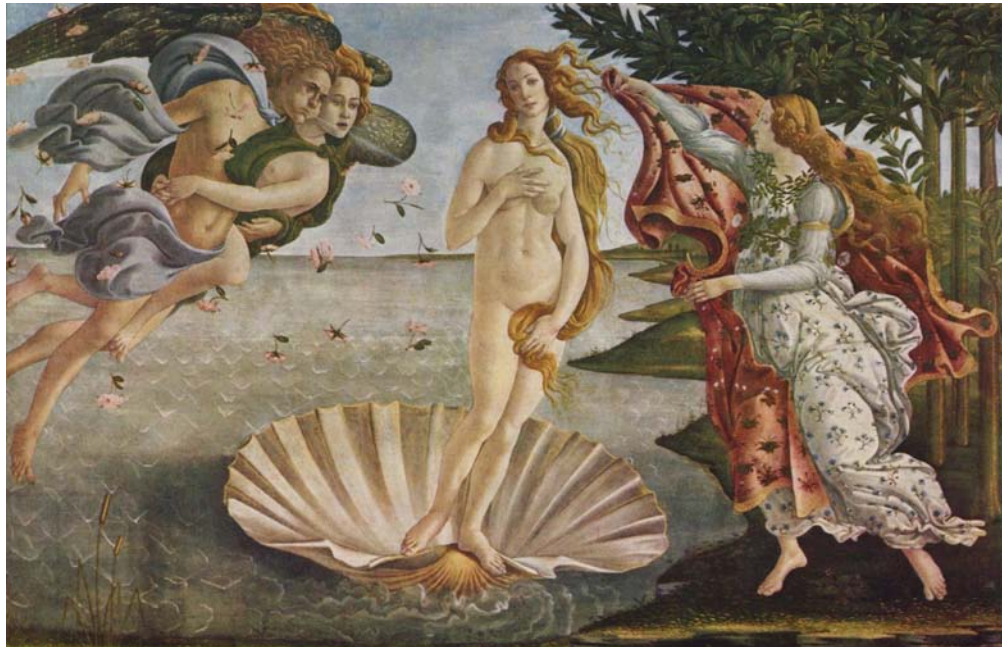
Neste quadro, as divindades aladas se parecem com anjos e o fato de a personificação da Primavera dar boas vindas a Vênus remete a uma relação de batismo, como São João e Jesus. O batismo é uma forma de renascimento em Deus, assim como o nascimento de Vênus evoca uma revivência, como o nome do movimento artístico Renascimento.<sup>57</sup>

Essa referência aparece na cena em que Prospero acaba de naufragar o navio dos seus inimigos e se prepara para contar a Miranda, sua filha, sua origem e a história da usurpação do seu trono. No momento em que ele passa pela biblioteca, aparecem espíritos que sopram sobre ele, tirando o pó de algumas ilustrações, que são possivelmente de imperadores romanos. Os espíritos que sopram os papéis que voam sobre a biblioteca de Prospero estão em posição semelhante aos seres alados do quadro de Botticelli (figura 32). O quadro, como no filme, simboliza a dualidade entre o espiritual e o material, representados pelas cores azul (espiritual) e vermelho (material), e também pelos seres alados em referência aos espíritos (ou anjos). No filme, o manto do Prospero é azul e se torna vermelho ao terminar seu trabalho em relação ao naufrágio (figura 31). Prospero é então o mago que se torna humano para encontrar sua filha. Seria também o nascimento de uma nova mulher (Miranda), que após conhecer suas origens encontra seu verdadeiro amor (Ferdinando).

---

<sup>56</sup> JANSON, 2001.

<sup>57</sup> *Idém.*



**Figura 30: SANDRO BOTTICELLI. O nascimento da Vênus, c. 1480. 1,75 x 2,79 m.  
Galeria dos *Uffizi*, Florença.**



**Figura 31: A mudança de cor do manto de Prospero.**



**Figura 32: Frames da cena com referência ao quadro de Botticelli. Esta cena possui referências intermediárias do quadro de Botticelli e os espíritos representam as etnias da humanidade.**

Na seqüência acima, pode-se notar a presença do vermelho e azul, representando a dualidade entre o carnal e o espiritual. Uma diferença entre a referência do quadro e os espíritos do filme é que Greenaway mostra o casal de espíritos representando as principais etnias da humanidade que nesta cena do filme são negros, orientais e brancos. Prospero domina esses seres mágicos da ilha através dos conhecimentos adquiridos nos livros.

Outra pintura importante como referência intermediária é o quadro do Antonello de Messina *São Jerônimo no seu estúdio*, 1475-6, óleo sobre madeira 46 x 36,5 cm, National Gallery de Londres (já citada na pág. 41). O quadro retrata São Jerônimo que, no século IV d.C., traduziu a bíblia do

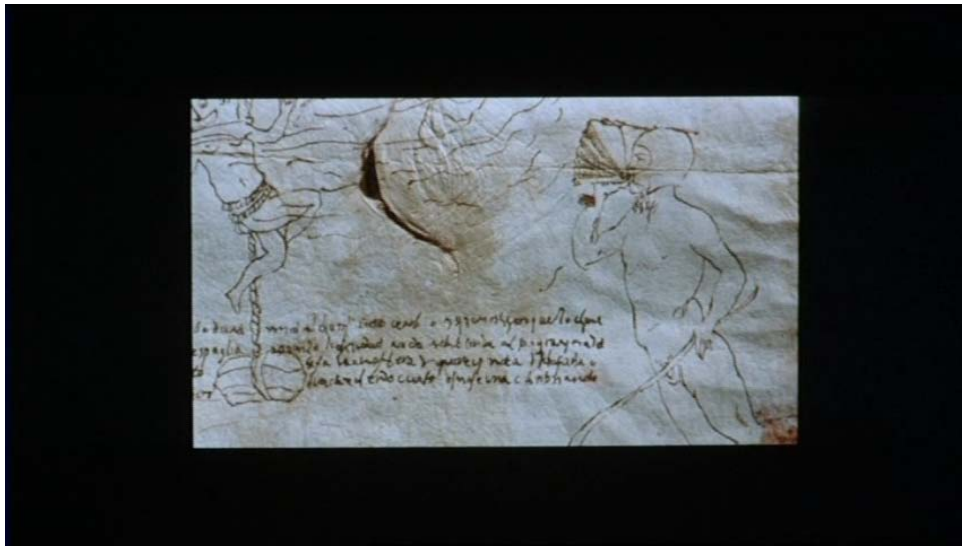
grego para o latim. Sua representação no quadro está como um pensador intelectual humanista (figura 33).

Outro aspecto referente à pintura é que o filme é uma tradução intermediática da peça de Shakespeare, e Greenaway foi seu tradutor ampliando, sob alguns aspectos, a representação da obra; do mesmo modo que São Jerônimo, ao traduzir a Bíblia, teve que criar novos termos em Latim, pois não havia um correspondente preciso de uma língua para outra.



**Figura 33: Quadro do Messina e frame do filme Prospero's Books.**

Outras referências importantes para o filme são de obras também pertencente ao Renascimento Italiano, como as de Leonardo Da Vinci, que tem várias obras referenciadas, direta ou indiretamente. Tais obras aparecem no filme em diversos momentos, principalmente nos livros de Prospero, através de vários estudos e desenhos de Da Vinci para representar os conhecimentos da humanidade sobre anatomia, medicina e invenções da antiguidade (figura 34). Presume-se que a escolha das obras de Leonardo Da Vinci possuem uma relação com a busca multidisciplinar de conhecimento pelo próprio Prospero.



**Figura 34: Frame do filme *Prospero's Books*, com referência intermediária aos estudos de Leonardo Da Vinci.**

Segundo Guimarães (2006), Michelangelo também foi representado no filme por meio de uma referência de sua pintura na capela Sistina *A criação*, na qual o personagem Prospero (figura 35), ao criar o naufrágio, estende a mão fazendo uma alusão ao toque de Deus a Adão, presente na pintura.

Trata-se de um gesto criador que, no filme, paradoxalmente pode ser vingador e punitivo, com relação ao universo pictórico renascentista que o cineasta contrapõe ao barroco, através de mediações simbólicas envolvidas neste intertexto complexo. (GUIMARÃES, 2006, p. 07)



**Figura 35: Frame do filme Prospero's Books e parte da pintura do teto da Capela Sistina A criação.**  
(Michelangelo, 1508-1512)

Nos textos pesquisados e na observação das cenas do filme de Greenaway, percebe-se que o cineasta utilizou várias referências a outros pintores, que não necessariamente são representantes dos movimentos da história da arte contemporâneos à época em que se passa o filme (Alto Renascimento, Maneirismo, e Barroco Europeu). São eles: **John White** - cavalheiro artista e aventureiro que apostou tudo sobre o Novo Mundo; **Versalius** - Andreas Vesalius (Bruxelas, 31 de Dezembro de 1514 — Zákinthos, 15 de outubro de 1564) foi um médico belga, considerado o “pai da anatomia moderna”. Foi o autor da publicação *De Humani Corporis Fabrica*, um atlas de anatomia publicado em 1543; **Wiliam Blake** (Londres, 28 de novembro de 1757 — Londres, 12 de agosto de 1827) foi um poeta, pintor inglês, sendo sua pintura definida como pintura fantástica, e tipógrafo. Blake viveu em um período marcado pelo Iluminismo e pela Revolução Industrial na Inglaterra; **Kircher** - Athanasius Kircher (séc. XVII) foi um jesuíta, matemático, físico, alquimista e inventor alemão nascido em Geisa, uma cidade do norte da Rônia Superior, Buchônia, famoso por sua versatilidade de conhecimentos e em particular pelas suas habilidades e conhecimentos sobre as ciências naturais; **Brueghel** - Pieter Brueghel, "**O Velho**" (Breda, 1525/1530 — Bruxelas, 9 de setembro de 1569) foi um pintor Flandres, célebre por seus quadros retratando paisagens e cenas do campo; **Rembrant** - Rembrandt Harmenszoon van Rijn (Leiden, 15 de julho de 1606 – Amsterdã, 4 de outubro de 1669) foi um pintor e gravador holandês. É considerado um dos maiores nomes em toda a história da arte europeia e dos mais importantes da história neerlandesa; e **Felicien Rops** (Namur, 7 de julho de 1833 — Essonnes, 23 de agosto de 1898) foi um desenhista, litógrafo, gravurista e pintor belga. Encontrava-se fortemente associado ao movimento literário simbolista e decadentista. Seu trabalho tendia a misturar imagens de sexo,

morte e satanismo, consoantes às poesias que ele ilustrava. É notório observar que o diretor utilizou como referências muitos outros pintores e artistas clássicos de vários países e períodos históricos.



**Figura 36: Mapa mental de outros pintores que possuem referências intermidiáticas no filme Prospero's Books.**

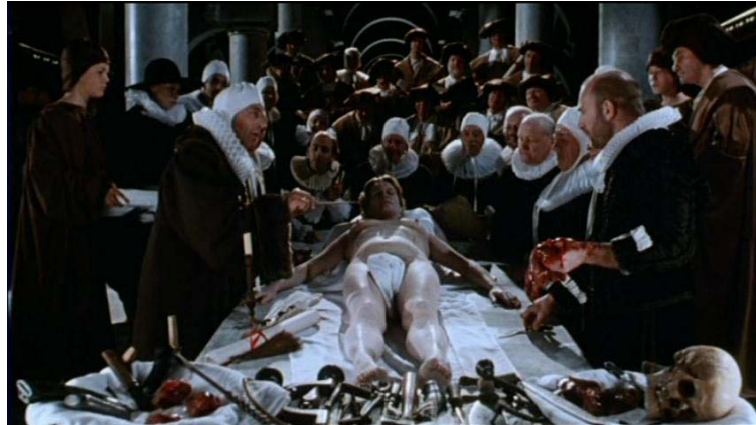
Na maioria dos casos são pintores que possuíam obras relevantes, com diferencial em relação à arte vigente. Essa referência está presentes em cenas específicas, como na obra *A lição de anatomia do Dr. Tulp* (1632) do pintor Rembrandt (figura 37). A referência citada aparece na cena em que Prospero conta a Miranda sobre a morte de sua mãe Susannah e demonstra *o livro de anatomia* (figura 39). Nessa referência, Greenaway evoca os conhecimentos humanísticos, que foram conquistados principalmente no Renascimento.



**Figura 37: A lição de anatomia do Dr. Tulp (Rembrandt, 1632)**



**Figura 38: Quadro Lição de Anatomia do Dr. Deyman (fragmento).  
Rembrandt van Rijn, 1656, Rijksmuseum, Amsterdã.**



**Figura 39: Frame do filme Prospero's Books.**

### **3.2.1. Arquitetura**

A arquitetura de Michelangelo está representada por uma referência direta ao seu projeto do Vestíbulo da Biblioteca Laurentina, que fica em Florença. Iniciada em 1524, a sua escadaria foi traçada em 1558-59. Michelangelo construiu a Biblioteca Laurentina (figura 40 e 41), anexa a San Lorenzo, com a intenção de instalar para o público a vasta coleção de livros e manuscritos pertencentes à família Médici. A biblioteca Laurentina é famosa por conter um acervo de mais de 11.000 manuscritos e 4.500 exemplares dos primeiros livros impressos, contendo grandes obras de conhecimento humanístico<sup>58</sup>. Com essa referência intermediária proposta, Greenaway reforça uma das principais características do personagem Prospero, que dominava a ilha mágica e seus seres espirituais através dos livros, que lhe davam fonte de conhecimento, como na biblioteca Laurentina que continha em seus livros a base dos conhecimentos da humanidade: matemática, botânica, biologia, arquitetura, artes, música, cinema, geometria, cosmologia, entre outras ciências básicas. Outra vez o tema da escrita e dos livros é retomada na obra de Greenaway.

---

<sup>58</sup> JANSON, 2001.



**Figura 40: Imagens da Biblioteca Laurentina – Michelangelo (1558-1559)**



**Figura 41: Frames do filme Prospero's Books da referência à Biblioteca Laurentina.**

Inicialmente a referência aparece em um *popup* do *livro de arquitetura e outras músicas*, e no próximo plano Prospero desce a escadaria da sua biblioteca. O texto apresentado pelo narrador<sup>59</sup> no filme confirma a intenção do Greenaway de referenciar ao Renascimento.<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> “Com este livro, Próspero reconstruiu a ilha, convertendo-a em um palácio cheio de bibliotecas que recapitulam todas as idéias arquitetônicas da Renascença.” *Prosperos Books* (1991)

### 3.2.2. Referências intermediáticas a outras artes

No filme *Prospero's books* encontramos outras referências a artes que evocam a criação de novas invenções ou criações importantes da nossa história das mídias, e “discutindo” a dialética entre arte e tecnologia. Greenaway faz referências à invenção do cinema, comparando, de certa forma os avanços tecnológicos à criação artística, de forma metalingüística, pois o próprio filme utilizou uma nova tecnologia de cinema digital para compor as imagens plurimidiáticas.

Uma das principais referências ao início dos estudos da animação está presente nas pesquisas de Muybridge com fotografias em seqüência que, ao serem remontadas sucessivamente, geram uma imagem em movimento. As fotografias de Muybridge aparecem em alguns livros de *Prospero*. Uma escrita cinematográfica (figura 42) em forma de manufatura (Muybridge), junto à outra a manuscrita num livro seria uma alusão a um livro multimídia, ou a uma tablet como o *ipad*, nos dias de hoje, já que em 1991 não se tinha essa tecnologia.

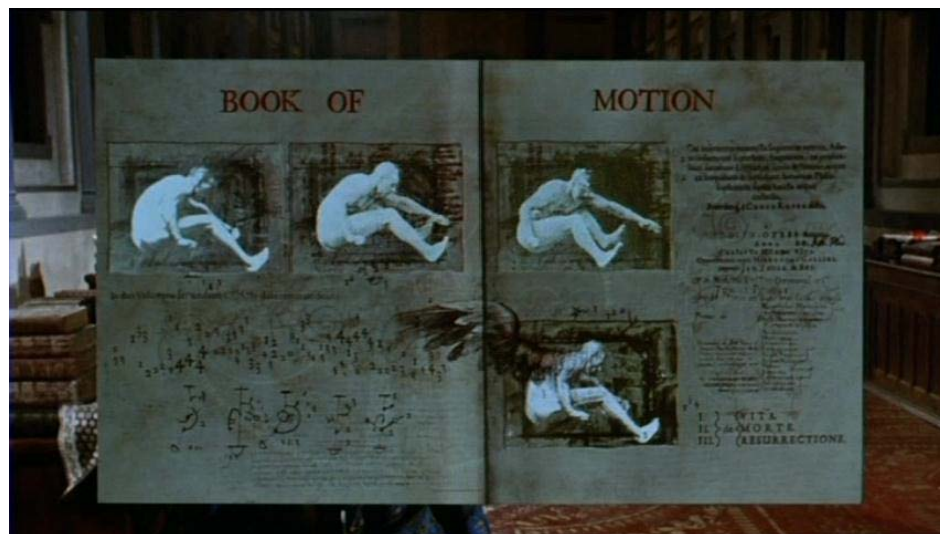


Figura 42: Frame do filme *Prospero's books* – referência a obra de Muybridge.

---

<sup>60</sup> JANSON, 2001.

Essa dualidade está presente também em relações temporais entre o presente e o passado, evocando transformações radicais na percepção do mundo, na comunicação, na representação e na arte. Essas referências estão presentes: papéis voando evocando Gutemberg; Muybridge e Lumière, referenciamos às origens do cinema sendo Gutemberg, Muybridge e Lumière manifestos convertidos pelas tecnologias digitais, em uma mídia audiovisual, como observou Sobrinho (2009).

O filme possui referências intermediáticas a outras artes como o teatro, a música, a ópera, a performance, a literatura, a tipografia, a dança, entre outras, que remetem ao conceito de Greenaway do cinema como forma de unificar em um suporte midiático outras artes, resignificando-as em uma mídia audiovisual.

### **3.2.3. Referências à música**

A música no filme está representada como uma das Belas Artes em uma cena, na qual vários instrumentos musicais clássicos e algumas partituras estão dispostos (figura 43). Também em vários momentos em que o espírito Ariel entoa cânticos a Prospero como o solista em uma ópera. Também na cena em que Miranda é prometida em casamento com Ferdinando, três mulheres cantam em uma grande performance (figura 44).



**Figura 43: Frame do filme Prospero's Books, com representações da presença da música.**



**Figura 44:** Frames do filme *Prospero's Books*, com representações da presença da música.

### 3.2.4. Referências ao teatro

As referências ao teatro estão presentes no filme *Prospero's Books* através da representação menos naturalista, na disposição dos personagens que entram e saem de cena, como se estivessem em um palco. Pode-se notar também as encenações em paralelo (figura 45) que acontecem no mesmo cenário, evocando, desta forma, técnicas presentes em peças teatrais, evocando a própria peça *A tempestade* de Shakespeare.



**Figura 45: Frame do filme Prospero's Books, nesta cena acontecem duas ações em paralelo em um mesmo cenário, o presente através da conversa de Prospero com sua filha e o passado que é lembrado pelo personagem da morte de sua esposa.**

No final do filme, Greenaway também faz referência a Shakespeare ao citar um livro que contém as obras teatrais do dramaturgo, onde dezenove páginas foram deixadas em branco para a inclusão da trigésima sexta obra, *A tempestade*, que foi a obra que deu origem ao filme, criando assim uma relação metalingüística entre a obra original e o filme *Prospero's Books*. No filme, o personagem Prospero destruiu todos os livros queimando-os ou lançando-os ao mar. Apenas os dois últimos (O livro das peças teatrais de Shakespeare e a peça *A tempestade*) se salvaram e quem os recuperou foi o Caliban, um ser primitivo e ignorante que aprendeu a ler com Prospero e que utilizava a língua para praguejar contra seu mestre. Ironicamente ele é o salvador da obra de Shakespeare.

No início do filme, pode-se observar que as cenas são representadas em um grande “palco”, onde várias coisas acontecem ao mesmo tempo, como em uma peça de teatro. Essa referência é enfatizada no final do filme em que Prospero, após abdicar do seu poder destruindo seus livros e seu cajado, dirige-se ao público:

Agora não mais me resta magia e qualquer força que possuo é somente a minha, que é muito fraca. Se quiser, retenha-me aqui, ou deixe-me ir a Nápoles. Não me deixe, já que

recuperei meu Ducado e perdoei o traidor, vagar enfeitado por esta ilha nua. Mas livra-me das minhas amarras com a ajuda de suas boas mãos. Vosso hálito enche minhas velas, ou fracassará minha idéia, que era para agradar. Sem o domínio sobre espíritos para forçar e feitiços para encantar, o meu fim é o desespero... a menos que eu seja aliviado por alguma prece, tão sentida que emocione os céus, e perdoe os pecados cometidos. Assim como você que implora por clemência ao pecar, que sua indulgência também possa me libertar.

Sua imagem em close é afastada virando uma projeção. Logo em seguida, surge Ariel que sai da água, passa pelos atores do filme que o aplaudem, como em um encerramento de uma peça teatral. Aparecem os elementos fogo e água, surgem as outras versões de Ariel até que a última voa para “fora” da tela e termina o filme.

Neste exemplo, pode-se notar que Greenaway deixa a mídia do seu filme opaca. Como em uma encenação teatral os atores agradecem ao público e, neste momento, deixam de atuar, ou seja, demonstra que toda a obra é uma representação, e não uma apresentação naturalista-realista, através de uma referência intermediática ao encerramento de uma peça de teatro.

### 3.3. Os 24 livros de Prospero ou os 24 intertextos

Os 24 livros de Prospero permeiam a construção do filme de Greenaway, sendo uma de suas principais contribuições criativas. De forma escriptural<sup>61</sup>, ele constrói sua obra de forma muito particular, ampliando o texto original. A descrição dos livros foi escrita por Greenaway no roteiro e é apresentada por um narrador em *off* e por imagens dos livros por meio de animações. Maciel (2003) destaca que:

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

Os livros apresentados no filme são objetos independentes com ricas relações intermediáticas (referências intermediáticas, combinações multimídia, mixmídia e intermídia), o que amplia a complexidade de significados da obra. Os livros são referências diretas a conteúdos históricos da humanidade, com representações diretas ou simbólicas das Belas Artes<sup>62</sup>, das ciências naturais, da matemática e geometria, da geologia, da anatomia, da medicina, da mitologia, das cores, dos quatro elementos da natureza (terra, fogo, água e ar), do amor, dos jogos, entre outras representações, que ampliam o caráter taxológico (classificatório) da obra.

Segue abaixo a descrição dos livros e alguns frames do filme *Prospero's Books* ilustrando os mesmos<sup>63</sup>. A ordem da descrição é a mesma encontrada no livro roteiro do filme *Prospero's Books*, em alguns casos, a ordem em que aparecem no filme se apresenta de forma diferente. O

---

<sup>61</sup> PERRONE, 1993.

<sup>62</sup> JANSON, 2001.

<sup>63</sup> O texto original traduzido do roteiro do filme dos 24 livros de Prospero está em anexo, e pode ser acessado na revista eletrônica Zunai com o artigo da Maria Esther Maciel. Acesso em 03/04/2010.

<[http://www.revistazunai.com/materias\\_especiais/peter\\_greenaway/fantasticos\\_livros\\_do\\_prospetro.htm](http://www.revistazunai.com/materias_especiais/peter_greenaway/fantasticos_livros_do_prospetro.htm)>

texto original do roteiro da descrição dos vinte e quatro livros, que são apresentados por uma voz *off* de forma extra-diegética, está em anexo. Os vinte e quatro livros foram colocados na nau em que Prospero fugiu para o seu exílio por seu amigo Gonzalo. Tais obras foram responsáveis pelo sucesso e poder do personagem na história:

### 1. O Livro da Água

O livro da água (figura 46 e 47) é feito de papel impermeável com ilustrações sobre as várias utilizações da água: contém várias animações de tempestades e do naufrágio presente na história. São referências simbólicas da água, o movimento incessante, a fluidez dos elementos líquidos, que pode referenciar a fluidez da escrita Shakespeariana, a transparência da água é reforçada pela fusão das imagens no filme, e a superposição. As combinações midiáticas presentes no livro da água são textos mixmídias.

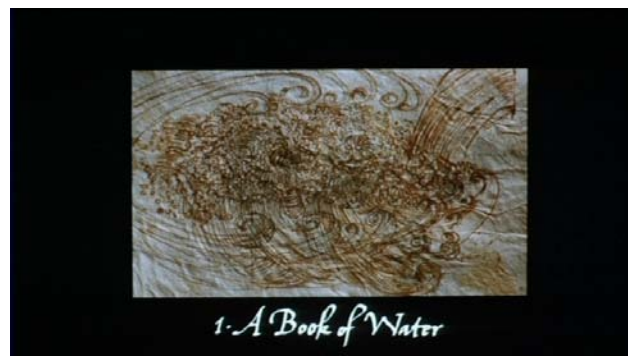
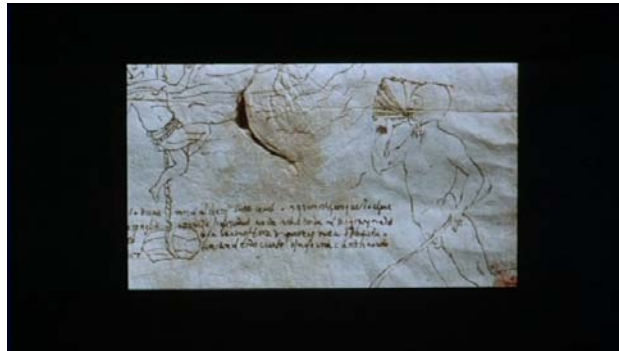


Figura 46: Frame do filme Prospero's Books, O livro da água.



**Figura 47: Frame do filme Prospero's Books, O livro da água.**

## 2. Um Livro de Espelhos

*O livro dos espelhos* (figura 48) é composto por várias páginas que refletem, cada uma delas a seu modo a imagem do leitor, na maioria das vezes distorcendo sua imagem. Segundo o próprio Greenaway, este livro mostra o futuro do leitor ou mesmo várias formas de ver o mundo. No filme, *o livro dos espelhos* representa as diversas formas de o espectador ler o filme de Greenaway.



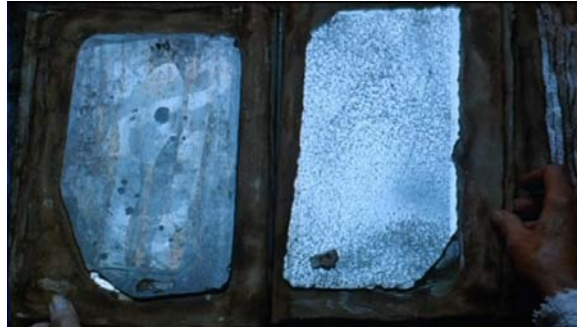


Figura 48: Frames do filme Prospero's Books, O livro de espelhos.

### 3. Um Livro de Mitologias

O livro de mitologias (fig. 49) tem quatro metros de largura e três metros de altura, contendo diversas informações sobre mitologias, deuses, homens de várias partes do mundo, com textos explicativos, ilustrações e também interpretações simbólicas sobre os mitos. Neste livro Greenaway reforça a importância da mitologia para a cultura mundial e sua influência nas crenças populares.



Figura 49: Frame do filme Prospero's Books, O livro de mitologias.

### 4. Uma Cartilha das Pequenas Estrelas

Este livro possui mapas dos céus à noite (figura 50), sendo muito importante para Prospero como guia para achar a ilha mágica após sair de Nápoles com sua filha Miranda. O livro apresenta imagens em movimento das estrelas e seus astros coloridos, planetas e cometas. É um livro animado como os demais.



Figura 50: Frame do filme *Prospero's Books*, Uma cartilha das pequenas estrelas.

## 5. Um Atlas Pertencente a Orfeu

*O Atlas pertencente a Orfeu*, (figura 51) além de ilustrações e imagens de grandes mapas de viagem, possui manuais de música do mundo clássico. O mesmo é dividido em duas partes, sendo a primeira composta pelos mapas e manuais de música e a segunda com mapas do inferno. Esse livro tem referência intertextual ao mito de Orfeu e sua viagem ao mundo subterrâneo em busca de Eurídice. O mesmo apresenta manchas de fogo, descritas por Greenaway, como sendo chamas do inferno e mordidas de Cérbero.



Figura 51: Frame do filme *Prospero's Books*, Um atlas pertencendo a Orfeu.

## 6. Um Livro Duro de Geometria

É um livro de imagens em movimento (figura 52 e 53) de figuras geométricas em 3D, que saltam do livro com *pop-ups*. Greenaway, na descrição deste livro, acrescenta que há em seu interior

alguns ímãs ocultos no papel que ativam pêndulos de metal, sendo uma referência das artes gráficas.

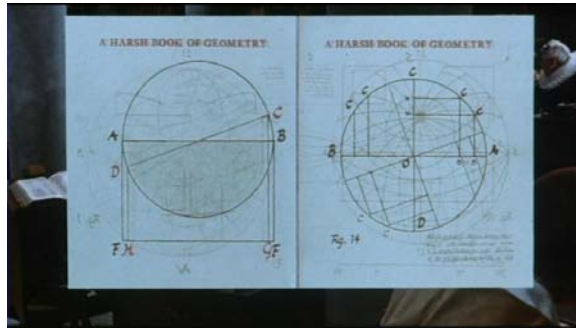


Figura 52: Frame do filme Prospero's Books, Um livro duro de Geometria.

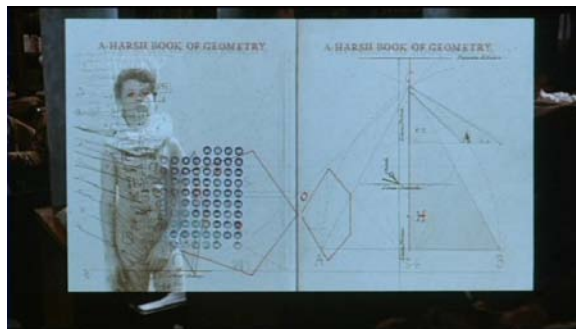


Figura 53: Frame do filme Prospero's Books, Um livro duro de Geometria.

## 7. O Livro das Cores

*O livro das cores* (figura 54) é um grande livro com encadernação em seda carmesim, que apresenta diversos espectros de cores que variam sua luminosidade do escuro ao claro. As cores apresentadas no livro evocam um lugar, um objeto, uma posição ou situação e também as diversas sensações resultantes da observação das cores presentes no livro. Este livro demonstra as diversas variações proporcionadas pelas misturas das cores.

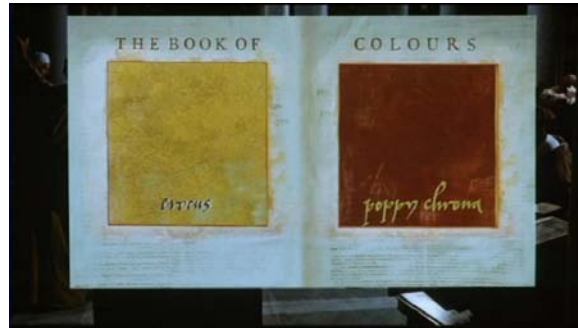


Figura 54: Frame do filme *Prospero's Books*, O livro das cores.

## 8. A Anatomia do Nascimento, de Versalius

Este livro faz uma menção direta ao anatomista Versalius (1514 – 1564), que nasceu em Bruxelas, e lançou o primeiro livro sobre anatomia humana, dando continuidade ao trabalho desenvolvido por Leonardo Da Vinci. O livro é focado na anatomia e mistérios do nascimento, através de ilustrações que estão presentes na obra com órgãos “vivos” que interagem com os desenhos. Greenaway descreve esse volume como um livro proibido, pois questiona os processos desnecessários do envelhecimento, as dores no parto e também a eficiência de Deus. Nesse livro, o cineasta faz ainda uma referência ao período renascentista, em que se pensava o homem como o centro do universo, questionando os ensinamentos da Igreja, que tinha Deus como foco.

Como em outros livros, a animação está presente: de algumas imagens sai sangue (figura 55). Na cena em que aparece esse livro, há uma interação entre as imagens do livro e a encenação da atriz, que abre sua pele mostrando seus órgãos internos que continham um feto em desenvolvimento. O livro é recheado de referências intermediáticas em relação às ilustrações de anatomia, e intramidiáticas onde são apresentadas imagens de Muybridge referentes a seus estudos de movimento humano através de captura de várias imagens, reconstruindo em detalhes os movimentos.



**Figura 55:** Frames do filme *Prospero's Books*, *A anatomia do nascimento*, Versallius.

## 9. Um Inventário Alfabético dos Mortos

Este é um livro fúnebre, no qual estão contidos todos os nomes dos mortos que viveram na terra, sendo o primeiro nome o de Adão e o último da mulher de Prospero, Susana (figura 56). Os nomes são escritos em diversas tipografias. Através de marcas d'água, o livro possui várias ilustrações de tumbas, sepulturas e sarcófagos. As imagens presentes no livro são dos mesmos pintores utilizados por Greenaway para ilustrar os outros livros, e que têm um contexto histórico de contestação ou ruptura artística, principalmente no período Maneirista da história da arte. O livro tem registro sobre os nossos mortos, mas sugere que toda escrita é como uma fala dos mortos, a memória do passado.



Figura 56: Frame do filme *Prospero's Books*, Um inventário alfabético dos mortos.

## 10. O Livro dos Relatos de Viajantes

*O livro dos relatos de viajantes* (figura 57 e 58) contém uma série de imagens de histórias fantásticas contadas por viajantes: “Homens cujas cabeças saem dos peitos”, “mulheres barbadas, chuvas de sapos, cidades de gelo roxo, camelos que cantam, gêmeos siameses”<sup>64</sup>.



Figura 57: Frame do filme *Prospero's Books*, O livro dos relatos dos viajantes.

---

<sup>64</sup> Revista Eletrônica Zunai com o artigo da Maria Esther Maciel. Acesso em 03/04/2010. <[http://www.revistazunai.com/materias\\_especiais/peter\\_greenaway/fantasticos\\_livros\\_do\\_prospero.htm](http://www.revistazunai.com/materias_especiais/peter_greenaway/fantasticos_livros_do_prospero.htm)>



Figura 58: Frame do filme *Prospero's Books*, O livro dos relatos dos viajantes.

## 11. O Livro da Terra

Neste livro, as páginas utilizam materiais encontrados na terra: minerais, ácidos, alcalinos, substâncias, gomas, venenos, bálsamos e também afrodisíacos da terra (figura 59). Esse livro é um meio para Prospero usufruir da geologia da ilha. O Livro da Terra se assemelha a uma grande enciclopédia das ciências naturais.



Figura 59: Frame do filme *Prospero's Books*, O livro da terra.

## 12. Um Livro de Arquitetura e Outras Músicas

A biblioteca de Prospero tem um livro que contém outras bibliotecas (ao menos fisicamente) e faz referência à internet, ao notebook com acesso a outras fontes. Nesse livro, há vários diagramas de palácios e bibliotecas, com idéias arquitetônicas do período da Renascença, sendo

sua principal referência a Biblioteca Laurentina, construída por Michelangelo. Os diagramas são apresentados em forma de *pop-up* quando o livro é aberto (figura 60 e 61).

O saber contido na informação permite a ação humana, nesse aspecto o livro é interface e é meio da interação. Prospero leitor é autor de ações (obras) por meio dos livros e de escrita.



**Figura 60:** Frame do filme Prospero's Books, Um livro de arquitetura e outras músicas.



**Figura 61:** Frame do filme Prospero's Books, Um livro de arquitetura e outras músicas.

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

Este livro (figura 62) fala sobre as experiências do Minotauro, sendo mais um livro sobre um mito clássico, onde se tem várias representações do monstro mitológico em imagens em movimento.

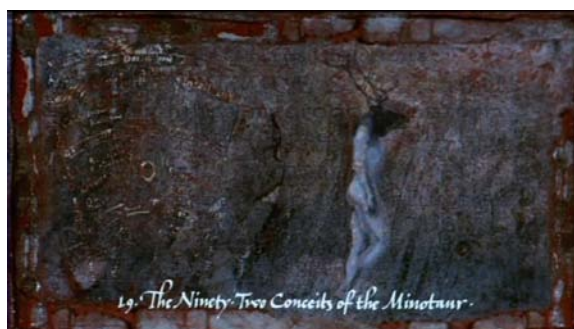


Figura 62: Frame do filme *Prospero's Books*, As noventa e duas concepções do Minotauro.

#### 14. O Livro das Línguas

Este livro é grande com capa verde azulada, tendo como base uma caixa, que contém oito livros menores, organizados como garrafas em uma maleta médica. Os livros menores libertam muitas línguas através de palavras e sentenças.

#### 15. Plantas Plenas

Este livro possui um verdadeiro herbário (figura 63), demonstrando várias plantas, flores prensadas, corais e algas marinhas, e insetos. É uma enciclopédia do assunto. O livro é feito de materiais artesanais com as plantas coladas nas páginas como em uma coleção de um naturalista. Este livro é um *scrap-book* sobre a natureza, mais uma referência as artes gráficas.



Figura 63: Frame do filme *Prospero's Books*, Livro das plantas plenas.

## 16. Um Livro do Amor

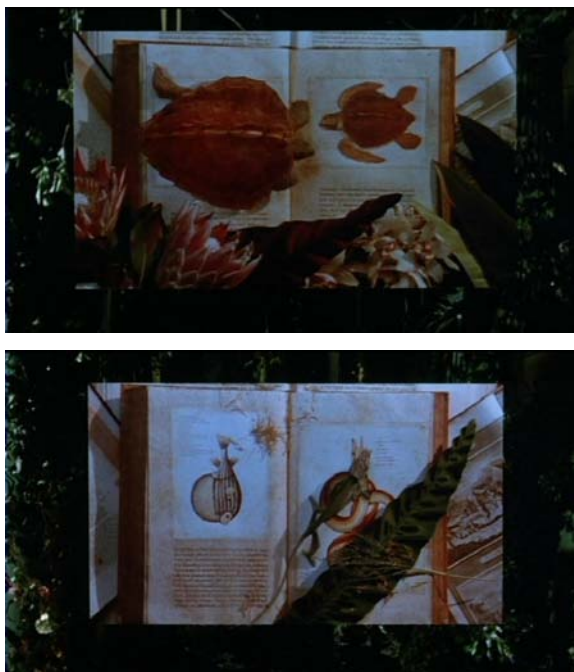
Neste livro, (figura 64) temos imagens de homem e mulheres nus, em posições de sexo. O livro faz uma referência a Adão e Eva, e a outros amantes de diversas épocas da humanidade. Seria como se fosse um *Kama-sutra* ocidental.



Figura 64: Frame do filme *Prospero's Books*, Um livro do amor.

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

Este livro é um dicionário de animais reais, imaginários e apócrifos (figura 65), descrito por Greenaway como sendo de grande utilidade a Prospero para reconhecer os animais que ele encontrou na ilha mágica. No livro, além de ilustrações, aparecem animais vivos sobrepostos ao livro.



**Figura 65: Frames do filme Prospero's Books, Livro um bestiário de animais do passado, do presente e do futuro.**

## **18. O Livro das Utopias**

Neste livro se encontram, em forma de verbetes, as descrições de diversas utopias, sendo os primeiros uma descrição do céu e a última uma descrição do inferno. Trata-se de um livro interativo no qual o leitor pode combinar várias utopias a fim de formar uma ideal. O leitor pode resgatar os signos (e sua utopia “realidade significativa) da escritura para constituí-los mentalmente em uma leitura: a ordenação ideal de cada leitor. Este livro apresenta várias ilustrações de pintores e artistas clássicos (figura 66 e 67) sobre sociedades primitivas, principalmente no período das colonizações européias. Como o pintor John White (1540 - 1593), artista inglês e colonizador, que desenhou vários nativos da América do Norte.



Figura 66: Desenho de John White (1540 – 1593)



Figura 67: Frame do filme Prospero's Books, O livro das utopias.

## 19. O Livro da Cosmografia Universal

Este livro (figura 68) apresenta vários diagramas animados, cujo objetivo é demonstrar todos os fenômenos universais.

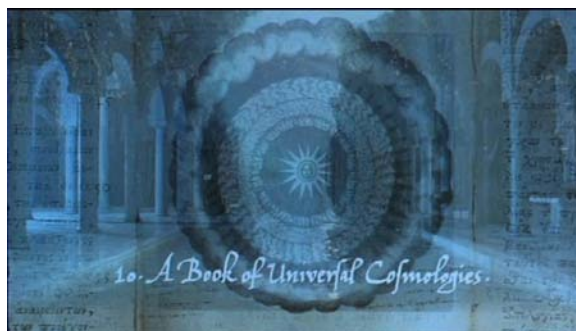




Figura 68: Frames do filme Prospero's Books, O livro da cosmografia universal.

## 20. Amor das Ruínas

Este livro (figura 69) possui vários mapas e planos de lugares arqueológicos do mundo como templos, cidades, cemitérios e estradas antigas que fazem referência a vários pensadores clássicos como Pitágoras e a mitos como Hermes, Vênus e Hércules. O mesmo possui referências constantes da mitologia Greco-Romana.

O título do livro remete a uma paixão declarada por Greenaway por vestígios do passado, onde as ruínas deixam marcas do passado e conhecimentos de povos anteriores.

Na descrição do livro, há uma referência às artes gráficas, "... tem páginas rijas e crespas, impressas em fontes clássicas...", sendo uma alusão aos registros do conhecimento através da escrita.



Figura 69: Frame do filme Prospero's Books, livro Amor das ruínas.

## 21. As Autobiografias de Pasífae e Semíramis

Neste livro, as ilustrações (figura 70) são ambíguas em relação ao conteúdo. A capa é encadernada em couro curtido de cor negra. Vários materiais como fios de cabelo crespo, manchas de sangue, entre outras substâncias são encontrada em suas páginas. Contém várias imagens pornográficas e referências a dois mitos gregos Pasífae e Semíramis.



Figura 70: Frame do filme Prospero's Books, livro As autobiografias de Pasífae e Semíramis.

## 22. Um Livro do Movimento

*O livro do movimento* (figura 71) é muito particular, pois tende a se mover sozinho e, para contê-lo, é necessário utilizar um peso de metal e duas tiras de couro que são fixadas no livro. Ele apresenta várias imagens de ações em movimento, como o vôo dos pássaros, nuvens se formando, pêlos de barba crescendo, entre outros. Nele, também deparamos com várias imagens animadas de Muybridge, claramente uma referência ao cinema (imagem em movimento).

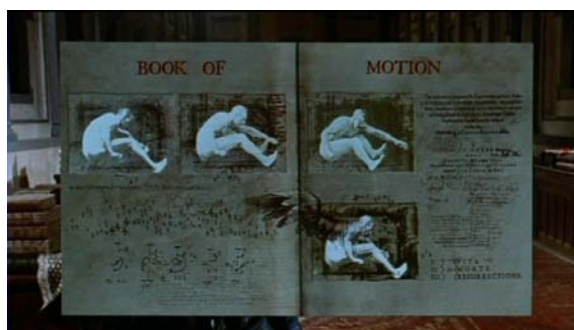


Figura 71: Frame do filme Prospero's Books, Um livro de movimento.

### 23. O Livro dos Jogos

Este livro funciona como um tabuleiro de jogos (figura 72), sendo que o jogo de xadrez é um dos principais. A temática dos jogos também é bastante diversificada como: morte, ressurreição, amor, paz, fome, crueldade sexual, entre outros que são recorrentes na obra de Greenaway. Tradicionalmente, não é o livro o lugar do jogo. O computador pessoal, este sim, é simultaneamente lugar de jogo e informação.



Figura 72 - Frame do filme Prospero's Books, livro dos jogos.

### 24. Trinta e Seis Peças

Este livro (figura 73 e 74) é uma referência à obra de Shakespeare, o qual contém as peças teatrais do autor. Nele são deixadas dezenove páginas para inserir a última peça, que foi a origem para o filme, *A tempestade*. A capa possui as iniciais do autor W.S. Uma ironia é que, após Prospero queimar e jogar ao mar seus livros, apenas dois são salvos, o livro das peças de Shakespeare, e *A tempestade*. Ambos são resgatados da água pelo escravo Calibam, o ser mais primitivo da ilha que salva as obras de Shakespeare.

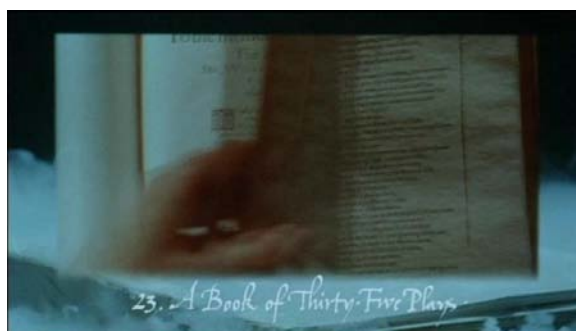


Figura 73: Frame do filme Prospero's Books, O livro das trinta e seis peças.

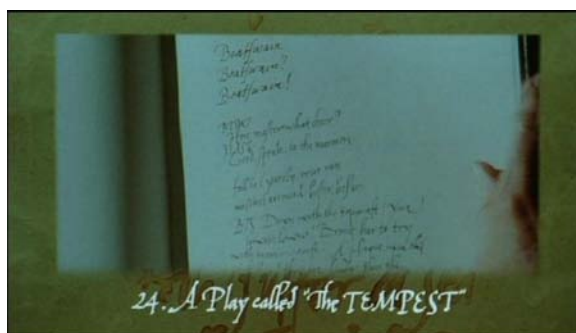


Figura 74: Frame do filme Prospero's Books, A peça A Tempestade.

Os 24 livros de Prospero são um exemplo da utilização plurimidiática presente no filme, e exemplo também da forma enciclopédica de construção audiovisual, estrutura presente em quase toda obra de Greenaway.

### 3.4. A tradução intermediática da peça *A Tempestade* para o filme *Prospero's Books*.

As traduções intermediáticas são muito comuns no processo de criação artística cultural na sociedade contemporânea. Desde o início da história do cinema<sup>65</sup>, a tradução intermediática foi um dos principais recursos utilizados, tendo como base, principalmente, clássicos da literatura, peças de teatro, óperas, mitos gregos, folclore e até mesmo as lendas. Um exemplo dessa utilização foi feita por George Méliès, que baseou seus curtas em clássicos de Júlio Verne, como o filme *Viagem à Lua* (1902). Mitos gregos, histórias bíblicas e até mesmo histórias reais serviram de texto base para a construção dos seus filmes.

Já nos pioneiros, percebe-se uma dificuldade em realizar uma tradução de textos verbais escritos para imagens. Naquele momento não havia som sincronizado, o que impossibilitava os diálogos sonoros, sendo necessária em alguns casos a presença de um narrador durante a sessão para “explicar” o sentido das histórias. Uma vez que a linguagem do cinema tem características diferentes da literatura, é necessário adaptar o filme, linguagem do cinema, texto cinematográfico para que o resultado traduza os signos de outra linguagem.

Greenaway, em seus filmes traz, de forma exaustiva, diversas obras do passado, principalmente clássicos das artes reconstruindo-os em um contexto tecnológico, apropriando-se desses textos de forma bastante pessoal. E uma das traduções mais complexas foi à peça *The Tempest* de Shakespeare.

A *The Tempest* foi a última peça escrita por Shakespeare, marcando desta forma sua despedida dos palcos; alguns pesquisadores defendem que o personagem Prospero seja um tipo de *alterego* do diretor, que transforma a ilha (mundo dos saberes) a partir dos seus poderes de criação por meio das tecnologias audiovisuais e que a fala final do personagem representa as palavras de despedida do autor.<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> COSTA, 2005.

<sup>66</sup> WALTER MOSER, 2000.

A história praticamente é a mesma do filme, tendo início com o naufrágio do Rei de Nápoles e seu filho Ferdinando. Este naufrágio foi programado por Prospero e executado pelo seu escravo Ariel, como parte de sua vingança contra aqueles que usurparam seu trono. A história se desenvolve praticamente de forma linear, exceto por algumas narrativas dos personagens que se referem a cenas passadas, narradas pelos personagens. Por exemplo: quando Prospero conta à sua filha Miranda sobre o ocorrido, quando tiveram que fugir em um barco com o casco podre, e posteriormente chegando à ilha mágica; e também quando Prospero lembra ao Ariel sobre seu aprisionamento pela bruxa Sycorax, no qual foi seu salvador. No texto original, há poucos detalhes sobre cenários, figurinos, ficando para o tradutor escolher a estética e organização dos elementos no palco.

Temos vários exemplos de traduções intermediáticas da peça para outras mídias, principalmente para a TV com duas adaptações mais conhecidas: uma para a BBC de Londres, dirigida por John Gorrie (1980); e outra, em 1960, dirigida por John Edward Friend. Temos ainda, logicamente, diversas montagens para o teatro. No DVD em anexo podem-se observar algumas cenas dessas adaptações em relação ao texto original, para o teatro (filmado, nesse caso), uma adaptação para TV e o filme *Prospero's Books* de Peter Greenaway. Tem-se notícia de que a partir de 2010 está sendo produzido um novo filme adaptado da peça, uma grande produção com vários efeitos visuais no estilo Hollywoodiano, com a direção Julie Taymor. (figura 75 e 76)



**Figura 75: Imagem da encenação da peça The Tempest no teatro**



**Figura 76: Frames da adaptação da peça *The Tempest*, para a TV BBC, 1980, dirigida por Jonh Gorrie.**

Uma diferença marcante entre o filme e a peça está em um processo metalingüístico, na adição de um novo personagem que é o “Prospero escritor” que desenvolve sua escritura. À medida que esse novo personagem escreve o texto verbal em sua escrivaninha, ou mesa de tradução, como São Jerônimo, a história acontece no filme, sendo a pena de escrita também um instrumento de poder através da escrita, que domina os demais personagens e o andamento dos acontecimentos, resultando em duas estruturas básicas que permeiam o visual do filme: os livros como objetos intertextuais; da escritura da história.<sup>67</sup>

Esse processo da história sendo criada ao mesmo tempo em que se desenvolve a trama é reforçado, de forma sonora, por meio da voz do Prospero autor que se sobrepõe a voz dos demais

---

<sup>67</sup> WALTER MOSER, 2000.

personagens.<sup>68</sup> A voz do ator Gielgud soa simultânea a voz dos demais atores, de forma a representar o criador das mesmas. Esse efeito acaba somente no final, quando Prospero perde seu poder sobre os seres mágicos e demais viventes da ilha.

Greenaway volta a fazer referência a São Jerônimo no filme *Pillow Book* (Livro de cabeceira) através do personagem Jerome, que também era um tradutor que traduz textos do japonês para o inglês. Maciel (2001) fala sobre outra referência desse personagem em relação ao tradutor Artur Waley que foi o primeiro a traduzir o livro da Sei shonagon “Livro de Cabeceira” do japonês para o inglês e que, como São Jerônimo, também deixou traços do ocidente num texto oriental.

A queima dos livros no final do filme, segundo Moser (2000), pode ser interpretada como sendo o fim da escrita que representa um fim do paradigma cultural da escrita e da imprensa e, implicitamente, uma auto-afirmação do meio audiovisual. Prospero é uma obra que re-escreve mídias num canibalismo, alimenta-se de outros textos para viver como obra. Como em outras traduções, o original desaparece para sobreviver na tradução que se apresenta em seu lugar.

---

<sup>68</sup> A escolha do ator John Gielgud por Greenaway para interpretar o personagem Prospero foi por ser um especialista na interpretação de obras de Shakespeare e por ter uma voz com um timbre imponente.

## CAPÍTULO 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pesquisar sobre uma teoria relativamente recente implica um grande esforço para se levantar informação. Navegar por caminhos ainda pouco conhecidos nos instiga a prosseguir a caminhada com mais cuidado e curiosidade. A intermedialidade mostrou ser uma teoria muito eficaz para analisar filmes, sendo um guia para reconhecer as relações midiáticas, não com o intuito de apenas categorizá-las, mas para ver as relações com outras obras e a articulação da linguagem audiovisual, e ampliar o sentido das obras cinematográficas.

Uma vez que a maioria dos exemplos da teoria da intermedialidade está relacionada à literatura e às relações entre palavra e imagem, é necessário incluir alguns conceitos para tratar as produções cinematográficas. Nesse sentido trouxemos contribuições teóricas para a intermedialidade, ao aplicarmos seu viés teórico na análise de uma produção cinematográfica. Esperamos assim também ter contribuído para divulgar as teorias da intermedialidade e estimular o desenvolvimento de novos trabalhos com essas teorias ligadas ao cinema e a hipermídia.

A escolha do filme *Prospero's Books* como objeto de análise foi acertada: a obra contém as principais características do cineasta Peter Greenaway, por utilizar amplos recursos audiovisuais aliados à tecnologia digital que se iniciava na época de produção do filme. As relações intermidiáticas na obra são muito ricas, de vários tipos e entre diversas mídias, além de o filme ser uma tradução do teatro para o cinema. Por isso sua análise foi um grande exercício sobre as teorias da intermedialidade.

É claro que um espectador comum dificilmente se debruçaria com tal profundidade sobre a obra, principalmente se seu contato com o filme se desse apenas por uma exibição em um cinema, tornando quase impossível uma leitura completa das referências. Mas vejo que *Prospero's Books* é um produto audiovisual a ser revisitado, que faz com que o espectador seja um explorador em busca de solucionar os enigmas propostos por Greenaway.

Refletindo sobre as relações midiáticas estabelecidas no filme, é possível entender perfeitamente a classificação de um cinema enciclopédico citado pela pesquisadora Maria Esther Maciel, pois ver, rever e pensar sobre o filme nos faz navegar por uma verdadeira biblioteca de textos.

Após analisar a obra de Greenaway, percebem-se as características de sua escritura e a evolução de seu trabalho; explora-se a linguagem cinematográfica, estabelecendo algumas marcas estilísticas em seus filmes, performances e óperas: a utilização de uma composição visual gráfica em múltiplos planos, uma taxonomia e um volume de referências enciclopédicas, a utilização de várias mídias artísticas (teatro, cinema, fotografia, música, ópera, dança, performance, entre outras) que fazem um mix de referências intermediáticas a obras clássicas da arte.

Greenaway, em seus trabalhos, procurou desenvolver sua escritura de forma a provar e aproveitar os limites da linguagem cinematográfica, fazendo com que o leitor de sua obra tivesse um papel ativo, tendo que desenvolver um pensamento sobre a mesma. Essa é uma missão muitas vezes exaustiva devido à complexidade das relações audiovisuais propostas pelo diretor. Essa maneira de compor seus projetos levou o cineasta a atuar em várias formas artísticas, como a ópera em projetos como *Cem objetos para representar o mundo* (1997), e ou, na trilogia *Tulse Luper Suitcases*, que era composta por um jogo na web, um cd ROM e apresentações ao vivo com edições de imagem e som em tempo real, que remontavam o filme de diversas maneiras.

Greenaway buscou uma mídia para contemplar seus projetos hipermediáticos: primeiro, o CD ROM, que devido a sua limitada capacidade de guardar dados não comporta a resolução e a qualidade dos filmes digitais. Outra opção foi a utilização do DVD, através da TV, mas sua capacidade de navegação é limitada a alguns movimentos (cima, baixo, direita e esquerda), além de não ser possível atualizar os dados nele contidos.

Há alguns anos surgiu uma nova mídia digital para conter filmes, o *Blue-Ray disc*, com uma capacidade de armazenamento muito superior ao do DVD, com novas possibilidades de interação, onde os menus são acessados e justapostos ao mesmo tempo, sendo possível o usuário acessar informações extras juntamente com o filme, com imagens em alta definição FULL HD,

garantindo, dessa forma, uma qualidade de imagem e som não disponibilizada anteriormente ao consumidor final. O mais importante dessa nova mídia é a capacidade, de se ter livre acesso à internet para atualização dos dados em rede, em tempo real, podendo o usuário interagir com informações sobre as obras audiovisuais, em rede, demonstrando seu potencial para ser utilizado de forma colaborativa na web.

Familiarizado com as evoluções tecnológicas proporcionadas pelo cinema e pela informática, através de softwares de VJ com edições audiovisuais ao vivo, Greenaway buscou utilizar o máximo desse tipo de tecnologia para construir seus projetos, em trânsito constante, nos últimos anos, entre a hipermídia, as instalações digitais interativas e o cinema. Percebe-se esse aspecto em seus últimos projetos como o filme *Nightwatching* (2007), que não abandonou totalmente um cinema mais tradicional sem a utilização de múltiplos planos e de uma narrativa fragmentada. Mas logo em seguida, no documentário *Rembrandt J'acusse* (2008), retoma seu trabalho plurimidiático, criando interferências gráficas nas imagens, como no filme *Prospero's Books*.

Greenaway não reinventou o cinema, mas teve importante papel na história recente<sup>69</sup>, apontando outros caminhos para a sétima arte, com uma postura contra obras comerciais, alertando os novos produtores a desenvolver seus filmes de forma mais criativa, explorando a linguagem ao máximo.

As análises feitas sobre a produção realizada por Peter Greenaway apontaram para a característica ideogramática de sua escritura. Eisenstein vislumbrou uma relação direta da comunicação através do ideograma com o cinema, como destacou em um ensaio, *O princípio cinematográfico e o ideograma*<sup>70</sup>, em 1929, em Moscou.

Eisenstein define que a escrita fílmica é basicamente o resultado da montagem do filme, de tal forma que a organização e a sucessão de planos de imagens diferentes podem, quando justapostas, resultar em um terceiro significado.

---

<sup>69</sup> GARCIA, 2003.

<sup>70</sup> CAMPOS, Haroldo de. Ideograma: Lógica, Poesia, Linguagem; textos traduzidos por Heloysa de Lima Dantes – São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1994.

O grande pensador e cineasta russo comparou a montagem cinematográfica com a escrita japonesa, pois a escrita simbólica (conhecida como kanjis) é estruturada em ideogramas, onde a fusão de dois ou mais elementos gráficos resulta em um terceiro significado. São exemplos de construções de kanjis: o desenho da água e o desenho de um olho juntos, significando chorar; um cão e uma boca significando latir, e assim sucessivamente.

Peter Greenaway, ao buscar um cinema pós-narrativo, procurou, aplicar as teorias de Eisenstein e estabeleceu em sua escritura fílmica, um eixo visual, mais afastado da lógica verbal: a lógica sincrônica do ideograma.

A vastidão da rede de relações intermediáticas de *Prospero's Books* com outras obras e as experiências de Greenaway com interfaces digitais nos levaram a cogitar, segundo a trilha apontada pelo cineasta, a necessidade de registrar e disponibilizar o material levantado por nossa pesquisa, a experimentação de um banco de dados hipertextual e multimídia. Assim a escritura de Greenaway sugeriu um exercício que abandonamos devido à complexidade em analisar o filme e, também, desenvolver a sustentação teórica e prática para tal desenvolvimento.

Um próximo passo para avançar nesses estudos, com base na teoria da hipermídia, seria o desenvolvimento de uma plataforma interativa para análise fílmica que permitisse a navegação pela textura intermediática de filmes, de forma a produzir leituras das obras, com a possibilidade de desvelar novas relações intertextuais e interpretações que poderão ser compartilhadas em rede com outros usuários em uma construção colaborativa e totalmente atualizável.

## REFERÊNCIAS

ALETRIA: **revista de estudos de literatura**, v. 6, 1998/99. Belo Horizonte: POSLIT, Faculdade de Letras da UFMG.

ANDRADE, Ana Lúcia Menezes de. **O filme dentro do filme: a metalinguagem no cinema**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

ARRIOLA, Magali. Peter Greenaway – Cinema e Pintura, ubiqüidades e artifícios, 1998.

AUMONT, Jaques. **A estética do filme**: tradução Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 1995.

\_\_\_\_\_. **A imagem**: tradução Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. Campinas: Papirus, 1993.

BAIRON, Sérgio. **Hipermídia, Psicanálise e História da Cultura**. São Paulo: Educs, 2000.

BARTHES, Roland. Aula: aula inaugural da cadeira de semiologia literária do Colégio de França. Tradução e posfácio de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, 1977.

\_\_\_\_\_. Inéditos vol.1. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

\_\_\_\_\_. O prazer do texto. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.

\_\_\_\_\_. O óbvio e o obtuso – tradução de Léa Novaes. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1990.

BERGAN, Ronald. **Guia ilustrado Zahar cinema**; tradução Carolina Alfaro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2007.

BETHÔNICO, Jalver Machado. **A articulação dos signos audiovisuais**. São Paulo: PUC SP, 2001. Tese de doutorado.

BONINI, Eduardo. O cinema pós-midiático de Peter Greenaway. *In*: REVISTA ELETRÔNICA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DA FACULDADE CÁSPER LIBERO. 2009, São Paulo. Disponível em: <[www.revistas.univerciencia.org/index.php/comtempo](http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comtempo)>. Acesso em: 10 nov. 2009.

CABRERA, Júlio. **De Hitchcock a Greenaway pela história da filosofia**. São Paulo: Nankin, 2007.

CAMPOS, Haroldo de. **Ideograma, Lógica e Poesia** / Haroldo de Campos (org.); Textos traduzidos por Heloysa de Lima Dantas – 3. Ed. – São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1994.

CANEVACCI, Massimo. **Antropologia da comunicação visual** / Massimo Canevacci; [tradução, Alba Olmi]. – Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

CLUVER, Claus. **Estudos interartes: introdução crítica**. Tradução de Yung Jung Im e Claus Cluver. Lisboa: Dom Quixote, 2001.

\_\_\_\_\_. **Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos. Literatura e sociedade**. São Paulo: USP, 1997.

COSTA, Flávia Cesarino – **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**: tradução de Maria Angélica Marques Coutinho. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

DONDIS, Donis a. **Sintaxe da linguagem visual**; tradução Jefferson Luiz Camargo – São Paulo: Martins Fontes, 1997.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

\_\_\_\_\_. **Super homem de massa**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

EISENSTEIN, Sergei, 1898-1948. **A forma do filme** / Serguei Eisenstein; apresentação, notas e revisão técnica, José Carlos Avelar; tradução, Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

\_\_\_\_. **O sentido do filme** / Serguei Eisenstein; apresentação, notas e revisão técnica, José Carlos Avelar; tradução, Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

\_\_\_\_. **Reflexões de um Cineasta**, Rio de Janeiro: Zahar, 1969.

FRUTIGER, Adrian, 1928 – **Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado**/ Adrian Frutiger: tradução Karina Jannini. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

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

GOMBRICH, Ernest. **A história da arte**. São Paulo: LTC, 1999.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: Sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras Editora, 2000.

GREENAWAY, Peter. **Prospero's Books – A film of Skakespeare's The Tempest by Peter Greenaway**. New York: For Walls Eight Windows, 1991.

\_\_\_\_. **Zoetrope All-Stories Magazine**, v.5, n.1. New York, 2001 – tradução: Maria Esther Maciel.

GUIMARÃES, Denise Azevedo. **Trans/re/criação multimidiática de peça de Shakespeare em Prospero's Books, de Peter Greenaway**. In Revista eletrônica e letras da UTP vol. 6, 2003, Parana. Disponível em < [www.utp.br/eletras/ea/eletras13/texto/artigo13\\_6.doc](http://www.utp.br/eletras/ea/eletras13/texto/artigo13_6.doc)>. Acesso em: 04 fev. 2009.

JANSON, H W. **Iniciação à história da arte** / H. W. Janson, Anthony F. Jason: tradução Jefferson Luiz Camargol. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

\_\_\_\_. JANSON, H. W. **História geral da arte** / H. W. Janson (tradução Maurício Balthazar Leal). São Paulo: Martins Fontes, 2001.

LAWRENCE, Amy. **The films of Peter Greenaway**. : Cambridge University Press, 1991.

LEVY, Pierre. **O que é virtual**. tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed 34, , 1996.

LEVY, Pierre. **Ideografia dinâmica**. tradução de Manuela Guimarães. Lisboa: Ed Instituto Piaget, 1997.

LIMA, Ivan. **A fotografia é a sua linguagem**. Rio de Janeiro: Espaço e tempo, 1988.

MACIEL, Maria Esther. **O cinema enciclopédico de Peter Greenaway** / organizado por Maria Esther Maciel. São Paulo: Unimarco Editora, 2004.

\_\_\_\_. **A memória das coisas**. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2004.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e Pós Cinemas**. São Paul: Papirus, 2002.

\_\_\_\_. **Máquina e Imaginário: O desafio das Poéticas Tecnológicas** . São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

\_\_\_\_. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MAGNANI, Sérgio. **Expressão e comunicação na linguagem da música**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1996.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. **Som-imagem no cinema**. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 2003.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

METZ, Christian. **Langage et cinéma**. Larousse, 1971.

MOSER, Walter. **As relações entre as artes: por uma arqueologia da intermedialidade.** Aletria. Revista de estudos de literatura, nº 14, p. 42-65, 1999.

\_\_\_\_\_. **“Força barroca” nas novas mídias.** Sobre Prospero’s Books de Peter Greenaway. Cinémas, v. 10, n. 2-3, p. 39-63, 2000.

MOURA, Edgar Peixoto de. **50 anos luz, câmera ação.** São Paulo: Editora SENAC, 2001.

NEITZEL, Adair de Aguiar. **O jogo das construções hipertextuais.** Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2002 – Tese de doutorado

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital.** Tradução Sérgio Tellaroli – São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

OSTROWER, Fayga. **Universos da arte:** edição comemorativa Fayga Ostrower. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004

O VALOR DO DESIGN: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico, - São Paulo: Editora SENAC São Paulo; ADG Brasil Associação dos Designers Gráficos, 2003.

PERRONE, Leyla. **Texto, crítica e escritura.** São Paulo. Ática, 1993.

PEIRCE. Charles Sanders. **Semiótica.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica** – São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.

\_\_\_\_\_. **Videografia em Videotexto.** São Paulo: Hucitec, 1986.

PROENÇA, Graça. **História da arte.** São Paulo: Editora Ática, 2001.

RAJEWSKY, Irina O. **Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”:** uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. 2005. Trad. Thais F. N Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. Intermedialidade e Estudos Interartes. Desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Porquê as comunicações e as artes estão convergindo?**. São Paulo: Paulus, 2005.

\_\_\_\_\_. **Mídias e artes: os desafios da arte no início do século XXI**/ organizado por Anna Barros e Lucia Santaella. São Paulo: Unimarco Editora, 2002.

\_\_\_\_\_. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo** – São Paulo: Paulus, 2004.

\_\_\_\_\_. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Thompson Learning, 2002.

SHONAGON, Sei. **The Pillow book of Sei Shonagon**. Translated and edited by Ivan Morris. : Penguin Books, 1998.

SOBRINHO, Gilberto. **Televisão. Cinema e novas mídias em processo de tradução intersemiótica: Dante, Shakespeare e Greenaway**. Campinas, 2008. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=650>>. Acesso em: 10 ago. 2009.

VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**; tradução de Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 1994.

VIEIRA, Érika Viviane; DINIZ, Thaís Flores. **A última tempestade, uma tradução intersemiótica inserida na contemporaneidade**. Caderno de Tradução / Universidade Federal de Santa Catarina. Nº 5. Florianópolis: Núcleo de Tradução. 1996.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: livraria Martins Fontes, 1984.

WISNIK, José Miguel. **O som e o sentido**. São Paulo: Companhia da Letras, 1989.

## SITES VISITADOS

MISTRY, Pranav. Disponível em: <<http://www.pranavmistry.com/projects/sixthsense>>. Acesso em: 11 out. 2009.

YOUTUBE. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=mUdDhWfpqXg>>. Acesso em 20 out. 2009.

BLOG TED. <[http://blog.ted.com/2009/03/sixth\\_sense\\_pranav.php](http://blog.ted.com/2009/03/sixth_sense_pranav.php)>. Acesso em 04 nov. 2009.

PATTIE MAES DEMOS THE SIXTH

SENSE. <[http://www.ted.com/talks/lang/por\\_br/pattie\\_maes\\_demos\\_the\\_sixth\\_sense.html](http://www.ted.com/talks/lang/por_br/pattie_maes_demos_the_sixth_sense.html)>.

Acesso em 11 nov. 2009.

BUSH, Vanevar. As we may think. <<http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>>, Acesso em 04 jan. 2010.

MUSEU VIRTUAL. <<http://www.museuvirtual.com.br/greenaway/>>. Acesso em 10 jun. 2010.

Entrevista de Peter Greenaway pelo cineasta Philippe Barcinsk para a revista Bravo, 2007. <<http://www.youtube.com/watch?v=FXnMsiUw2Pw>>. Acesso em 21 jun. 2010.

ENTREVISTA PETER GREENAWAY.

<http://www.youtube.com/watch?v=ke8qthERwTA&featurue=related>. Acesso em 10 jun. 2010.

## ANEXO A – FLUXOGRAMA DO CONTEÚDO DO DVD EM ANEXO.

Em anexo a dissertação contém dois DVDs com material de apoio audiovisual para acompanhamento da análise do filme Prospero's Books e da obra de Peter Greenaway. Seguem abaixo dois mapas mentais com a indicação do conteúdo dos mesmos:

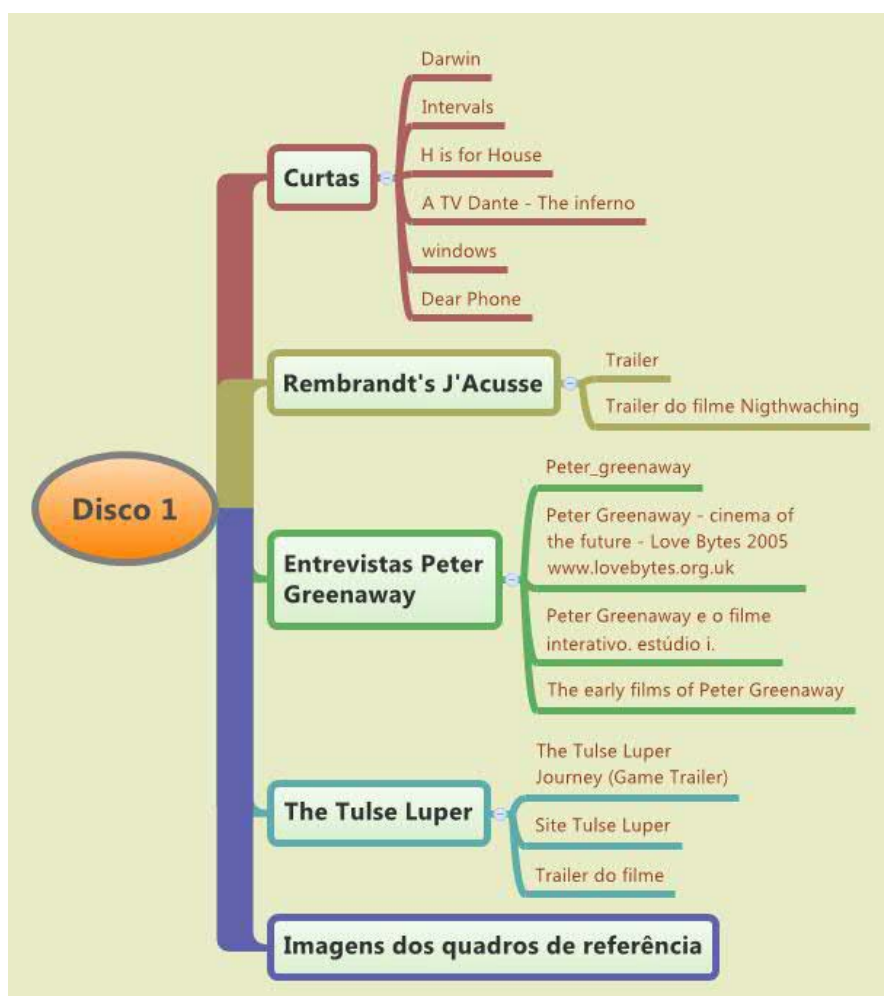


Figura 77: Mapa mental do conteúdo do DVD 1 (anexo).

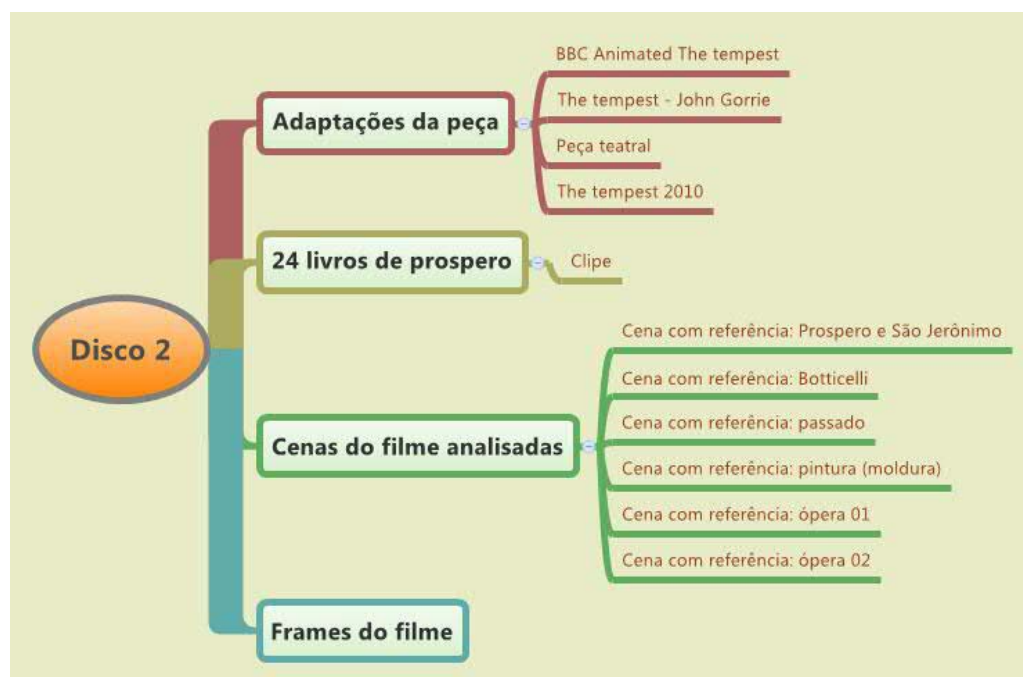


Figura 78: Mapa mental do conteúdo do DVD 2 (anexo).

**ANEXO B - FILMOGRAFIA DE PETER GREENAWAY**

1. The Marriage (2009)
2. Rembrandt's J'accuse (2008)
3. Peopling the Palaces at Venaria Reale (2007)  
...aka Ripopolare la Reggia (Italy: alternative title)
4. Nightwatching (2007)
5. A Life in Suitcases (2005)
6. Visions of Europe (2004) (segment "European Showerbath")
7. The Tulse Luper Suitcases, Part 2: Vaux to the Sea (2004)
8. The Tulse Luper Suitcases, Part 3: From Sark to the Finish (2003)
9. The Tulse Luper Suitcases: Antwerp (2003)
10. The Tulse Luper Suitcases, Part 1: The Moab Story (2003)
11. Cinema16: British Short Films (2003) (V)
12. The Man in the Bath (2001)
13. The Death of a Composer: Rosa, a Horse Drama (1999)
14. 8 ½ Women (1999)
15. The Bridge (1997)
16. The Pillow Book (1996)
17. Lumière et compagnie (1995)
18. Stairs 1 Geneva (1995)
19. Darwin (1993) (TV)
20. The Baby of Mâcon (1993)
21. Rosa (1992)
22. M Is for Man, Music, Mozart (1991) (TV)
23. Prospero's Books (1991)
24. A Walk Through Prospero's Library (1991) (TV)
25. The Cook the Thief His Wife & Her Lover (1989)
26. "A TV Dante" (1989) TV mini-series (unknown episodes)
27. Hubert Bals Handshake (1989)
28. Drowning by Numbers (1988)

29. Fear of Drowning (1988)
30. Death in the Seine (1988) (TV)
31. The Belly of an Architect (1987)
32. Inside Rooms: 26 Bathrooms, London & Oxfordshire, 1985 (1985)
33. A Zed & Two Noughts (1985)
34. Making a Splash (1984)
35. Four American Composers (1983) (TV)
36. The Coastline (1983)
37. The Draughtsman's Contract (1982)
38. Terence Conran (1981)
39. Act of God (1980) (TV)
40. Lacock Village (1980)
41. The Falls (1980)
42. Country Diary (1980)
43. Women Artists (1979)
44. Zandra Rhodes (1979)
45. Leeds Castle (1979)
46. 1-100 (1978)
47. A Walk Through H: The Reincarnation of an Ornithologist (1978)
48. Vertical Features Remake (1978)
49. Cut Above the Rest (1978)
50. Eddie Kid (1978)
51. Dear Phone (1977)
52. Goole by Numbers (1976)
53. Windows (1975)
54. Water (1975)
55. Water Wrackets (1975)
56. H Is for House (1973)
57. Erosion (1971)
58. Intervals (1969)
59. Revolution (1967)

60. 5 Postcards from Capital Cities (1967)
61. Train (1966)
62. Tree (1966)
63. Death of Sentiment (1962)

## ANEXO C - TRECHO DA PEÇA A TEMPESTADE DE SHAKESPEARE

### A Tempestade – Willian Shakespeare<sup>71</sup>

#### Primeiro Ato

##### Cena 1

*Ruídos e estrondosos de tempestade, com trovões e relâmpagos.*

*Entra o Capitão do navio e um Contramestre.*

**Capitão** – Contramestre!

**Contramestre** – Estou aqui, Capitão. Como está se sentindo, senhor?

**Capitão** – Bem. Trata de falar com os marinheiros. Deixa cair a vela, rápido, senão vamos encalhar. Movimenta-se, anda!

*[sai.]*

*Entram os Marinheiros.*

**Contramestre** – Olá, meus amigos! Com ânimo, mais ânimo, meus amigos. Rápido, mais rápido. Recolham a vela de joanete. Fiquem atentos ao apito do Capitão. – Pois soprar, sopraí o vosso vento até vos arrebetardes, se espaço para tanto encontrardes.

*Entram Alonso, Sebastião, Antônio, Ferdinando, Gonçalo e outros.*

**Alonso** – Meu bom Contramestre, toma cuidado. – onde está o Capitão? – Ajam como homens!

**Contramestre** – Rogo-lhes que permaneçam lá embaixo.

**Antônio** – Onde está o Capitão, Contramestre?

**Contramestre** – Os senhores não o estão escutando? Os senhores estão atrapalhando nosso trabalho; voltem para os seus camarotes, e fiquem lá. Assim, os senhores estão ajudando a tempestade.

**Gonçalo** – Nada disso. Tem paciência, bom homem.

**Contramestre** – Terei paciência quando o mar estiver paciente. Fora daqui! Pouco importa, a esses homens arfando e berrando, o nome do Rei! Aos seus camarotes. E silêncio. Não nos incomodem.

**Gonçalo** – Muito bem. Mas lembra-te de quem tens a bordo.

**Contramestre** – Ninguém a quem eu ame mais que a mim mesmo. O senhor é um Conselheiro, pois não? Se puder ordenar a estes elementos da Natureza que silenciem, se puder restabelecer a paz neste instante, não mais pegaremos em corda alguma. Use a sua autoridade, senhor. Se não for possível, dê graças por ter vivido a vida tão longa e prepare-se, em seu camarote, para a hora do infortúnio, se ela vier. – Ânimo, meus bons amigos! – Fora do nosso caminho, estou repetindo.

**Gonçalo** – Consola-me muito esse camarada. Quer me parecer que ele não tem jeito de quem nasceu para morrer afogado; tem cara de quem vai com certeza morrer na força. – Permanecerei firme, bom Fado; levai-o ao cadafalso. Fazei com que a corda do destino dele seja nossas amarras, pois que as nossas próprias e pouco nos servem. Se morrer enforcado não é a sina dele, o nosso é um caso perdido.

*[Saem.]*

---

<sup>71</sup> Primeira cena do primeiro ato da peça A tempestade de Shakespeare. SHAKESPEARE, Willian, 1564-1616. A tempestade / tradução de Beatriz Viégas Faria. Porto Alegre: L&PM, 2007.

*Entra o Contramestre.*

**Contramestre** – Baixem o masteréu. Depressa, baixem mais, baixem mais. Deixem o navio tentar só com a vela principal. Que uma praga...

*Ouve-se um grito vindo de dentro.*

*Entram Sebastião, Antônio e Gonçalo.*

...Se lance contra essa gritaria. Eles conseguem berrar mais alto que o temporal, mais alto que as instruções de nosso ofício. Mas... e de novo? – O que fazem os senhores aqui? Devemos parar e afogar-nos? É desejo dos senhores afundar-nos?

**Sebastião** – Que a sífilis te devore a garganta, seu gritão, seu cachorro blasfemo e intolerante!

Contramestre – Trabalhem os senhores, então.

**Antônio** – Vai te enforcar, seu vira-lata! Vai te enforcar, filho de uma cadela! Sujeito mais escandaloso e insolente. Tu tens mais medo de morrer afogado do que nós.

**Gonçalo** – Eu me responsabilizo pessoalmente pelo afogamento dele, embora esta nossa embarcação seja mais frágil que uma casca de noz, e esteja tão abarrotada como uma rapariga com fogo nas partes.

**Contramestre** – Orçar! Proejar! Larguem as duas velas, de volta ao largo, deixem o navio seguir seu curso para o alto-mar.

*Entram os Marinheiros, molhados.*

**Marinheiros** – Tá tudo perdido. Vamos rezar, vamos rezar! Tá tudo perdido.

**Contramestre** – Ora, mas então precisam ficar nossas bocas geladas, nossas gargantas secas?

**Gonçalo** – O Rei e o Príncipe, em suas orações, vamos assisti-los, pois é como a nossa, a situação deles.

**Sebastião** – Pois eu perdi a paciência.

**Antônio** – Nossas vidas estão simplesmente sendo roubadas de nós, e por uns bêbados. Esse esponja desse patife. – Pois eu quero mais é que tu te afogues, e que teu corpo fique boiando por dez marés.

**Gonçalo** – Ele ainda vai ser enforcado, embora cada gota d'água esconjure contra isso e se arreganhe toda para abocanhá-lo.

*Ouve-se, de dentro, uma barulheira confusa.*

Que Deus tenha misericórdia de nós: estamos nos partindo ao meio, estamos nos partindo! – Adeus, minha esposa, meus filhos, adeus, meu irmão! É o fim, é o fim, é o fim!

**Antônio** – Afundemos todos com o Rei.

**Sebastião** – Vamos dele nos despedir.

*[Saem.]*

**Gonçalo** – Agora eu daria mais de cem mil milhas de mar por um acre de deserto, ou de charneca infundável, ou de tojo amarronzado, ou de qualquer coisa. Que a vontade divina seja feita, mas eu ainda teria preferido morrer de morte seca.

*[Sai.]*

## ANEXO D - DESCRIÇÃO DOS 24 LIVROS DE PROSPERO

Segue abaixo a descrição dos 24 livros de Prosperos, com a tradução de Maria Esther Maciel (2003). Revista ZUNAI.

[http://www.revistazunai.com/materias\\_especiais/peter\\_greenaway/fantasticos\\_livros\\_do\\_prospero.htm](http://www.revistazunai.com/materias_especiais/peter_greenaway/fantasticos_livros_do_prospero.htm) , acesso em 20/02/2010.

Estes são os vinte e quatro livros que Gonzalo apressadamente lançou dentro da nau de Próspero, quando este foi arrastado ao mar para começar seu exílio. Tais livros possibilitaram que Próspero encontrasse seu caminho através dos oceanos, combatesse a perversidade de Sycorax, colonizasse a ilha, libertasse Ariel, educasse e distraísse Miranda, convocasse tempestades e domasse seus inimigos.<sup>72</sup>

### 1.O Livro da Água

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

---

<sup>72</sup> A descrição dos vinte e quatro livros de Prospero são fragmentos do roteiro de Prospero's books, publicado originalmente no livro: GREENAWAY, Peter. Prospero's books - a film of Shakespeare's The Tempest. London: Chatto & Windus, 1991, p. 17-25. Tradução: Maria Esther Maciel.

## **2. Um Livro de Espelhos**

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

## **3. Um Livro de Mitologias**

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

#### **4. Uma Cartilha das Pequenas Estrelas**

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

#### **5. Um Atlas Pertencente a Orfeu**

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

#### **6. Um Livro Duro de Geometria**

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

## **7. O Livro das Cores**

É um livro grande, encadernado em seda carmesim. É mais largo que alto e, quando aberto, as páginas duplas se estendem, formando um quadrado. Trezentas páginas cobrem o espectro de cores com matizadas sombras que se movem do negro de volta ao negro. Quando aberto em sua dupla extensão, a cor evoca tão fortemente um lugar, um objeto, uma posição ou uma situação, que a sensação sensorial correspondente é experimentada de forma direta. Assim, uma reluzente laranja amarela é a entrada para um vulcão e um verde-azul escuro é a lembrança de um mar profundo onde peixes e enguias nadam e espirram água na face do leitor.

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

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

## **9. Um Inventário Alfabético dos Mortos**

É um volume funéreo, longo e delgado, encadernado em lâminas de prata. Contém todos os nomes dos mortos que viveram na terra. O primeiro nome é de Adão e o último de Susana, mulher de Próspero. Os nomes são escritos em diversas tintas e caligrafias, estando dispostos em longas colunas que ora refletem o alfabeto, ora a cronologia histórica. No entanto, as taxonomias utilizadas são, freqüentemente, de decifração tão complicada, que você poderá pesquisar anos e anos à procura de um nome que, com certeza, estará lá. As páginas do livro são muito antigas e

trazem, em marcas d'água, uma série de desenhos de tumbas e columbários, lápides elaboradas, sepulturas, sarcófagos e outras loucuras arquiteturais para os mortos, sugerindo que o livro servia a outros propósitos, mesmo antes da morte de Adão.

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

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

### **11. O Livro da Terra**

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

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

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

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

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

## **14. O Livro das Línguas**

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

### **15. Plantas Plenas**

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

### **16. Um Livro do Amor**

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

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

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

## **18. O Livro das Utopias**

Este é um livro das sociedades ideais. Encadernado em capa de couro dourado e contracapa de ardósia negra, contém quinhentas páginas, seiscentos e sessenta e seis verbetes indexados e um prefácio de Sir Thomas Moore. O primeiro verbete é uma descrição convencional do Céu, e o último, uma descrição do Inferno. Haverá sempre alguém na Terra cuja utopia ideal será o Inferno. Nas páginas restantes do livro, toda comunidade política e social conhecida e imaginada é descrita e avaliada, e vinte e cinco páginas são dedicadas a tabelas nas quais as características de todas as sociedades podem ser discriminadas, permitindo ao leitor selecionar e combinar aquelas que formem sua utopia ideal.

## **19. O Livro da Cosmografia Universal**

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

## **20. Amor das Ruínas**

Um manual de antiquário, um inventário do mundo antigo para os humanistas da Renascença interessados em antigüidades. É repleto de mapas e planos dos lugares arqueológicos do mundo, como templos, cidades e portos, cemitérios e estradas antigas, contendo também as medidas de cem mil estátuas de Hermes, Vênus e Hércules, descrições de cada obelisco e pedestal do Mediterrâneo conhecido, planos das ruas de Tebas, Óstia e Atlântida, um diretório dos pertences

de Sejanus, as lousas de Heráclito e as assinaturas de Pitágoras. É um volume essencial para o historiador melancólico que sabe que nada perdura. Suas proporções são como as de um bloco de pedra, quarenta por trinta e por vinte centímetros. A cor é de mármore azul estriado. Arenoso ao toque, tem páginas rijas e crespas, impressas em fontes clássicas que não possuem o W nem o J.

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

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

## **22. Um Livro do Movimento**

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

### **23. O Livro dos Jogos**

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

### **24. Trinta e Seis Peças**

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