



MÚTIPLAS TEMPORALIDADES SIMULTÂNEAS: A
ESPACIALIZAÇÃO TRIDIMENSIONAL DO TEMPO NO
FILME JUST IN TIME, DE PETER GREENAWAY

MULTIPLE SIMULTANEOUS TEMPORALITIES:
THE THREE-DIMENSIONAL SPATIALIZATION OF TIME
IN 3X3D CINEMA

MÚLTIPLES TEMPORALIDADES SIMULTÂNEAS: LA
ESPACIALIZACIÓN TRIDIMENSIONAL DEL TIEMPO EN
LA PELÍCULA JUST IN TIME, DE PETER GREENAWAY

Laura Loguercio Cánep*
Fabiano Pereira de Souza**

RESUMO: O curta-metragem Just in Time (2013), de Peter Greenaway, é parte do longa 3x3D (França/Portugal, 2013), filme que trouxe variações em torno da ideia da sobreposição de imagens em três dimensões. Composto de três segmentos, dirigidos, pela ordem da montagem, por Peter Greenaway, Edgar Pêra e Jean-Luc Godard, o longa tem, entre suas propostas, a experimentação em torno da estereoscopia em filmes não-ficcionais. Propomos, neste artigo, que o 3D filmado por Peter Greenaway em Just in Time expande o potencial da montagem espacial (MANOVICH, 2001) quando em sobreposições perceptíveis referentes a diferentes camadas temporais.

Palavras-chave: Cinema. 3D. Montagem espacial. Peter Greenaway.

ABSTRACT: In the film 3x3D (France/Portugal, 2013), variations of superimposition of images are used in 3D, an effect also constituted from imagery overlay. Composed of three segments, directed, in the order of montage, by Peter Greenaway, Edgar Pêra and Jean-Luc Godard, it has aesthetic experimentation as one of its propositions. The purpose of this article is to investigate whether filmed 3D expands the potential of spatial montage, a concept by Lev Manovich that implies composing different images in a single frame, here when in perceptible overlays.

Keywords: Cinema. 3D. Spatial montage. Peter Greenaway.

RESUMEN: En la película 3x3D (Francia/Portugal, 2013), se utilizan variaciones de superposición de imágenes en 3D, un efecto también constituido por la superposición de imágenes. Compuesto por tres segmentos, dirigidos, en el orden del montaje, por Peter Greenaway, Edgar Pêra y Jean-Luc Godard, latiene la experimentación estética como una de sus propuestas. El propósito de este artículo es investigar si el 3D filmado amplía el potencial del montaje espacial, un concepto de Lev Manovich que implica componer diferentes imágenes en un solo cuadro, aquí cuando en superposiciones perceptibles.

Palabras-clave: Cine. 3D. Montaje especial. Peter Greenaway.

* Docente e Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi.
Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-3248-599X>
E-mail: laurapoa@hotmail.com

* Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi.
Orcid: <http://orcid.org/0000-0001-7576-6631>
E-mail: fabian59@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Co-produção franco-portuguesa capitaneada pela Fundação Cidade de Guimarães, em 2013, o filme 3x3D representou parte dos eventos ocorridos no ano anterior, em razão da escolha da cidade de Guimarães – uma das mais antigas de Portugal, e cuja história remonta ao Império Romano – como Capital Cultural da Europa. O filme é composto por três segmentos, nesta ordem: *Just in time*, dirigido pelo inglês Peter Greenaway, que é objeto principal de análise do presente artigo; *Cinesapiens*, do português Edgar Pêra; e *Les trois désastres*, do franco-suíço Jean-Luc Godard. As três partes contam com experimentações do recurso das imagens tridimensionais em sobreposição. O filme se destaca, em termos de cinematografia¹, ao retomar a prática habitual de sobreposição de elementos visuais distintos para criar, na montagem, imagens organizadas em camadas simultâneas, porém de modo perceptível para o espectador, prática rara em um tipo de cinema em três dimensões voltado mais frequentemente ao ilusionismo estereoscópico.

Neste trabalho, propomos uma análise do segmento *Just in Time* voltada à reflexão sobre a história da cidade de Guimarães que Greenaway sugere ao usar suas sobreposições em estrutura de multitelas, com diferentes imagens compostas nos quadros que articulam diferentes temporalidades. Para isso, buscamos dialogar com a distinção que Lev Manovich estabelece entre a montagem temporal e a montagem espacial. A primeira, amplamente estabelecida desde o início do século XX, implicou em complexas técnicas em que imagens distintas eram organizadas uma após a outra ao longo do tempo de duração da obra. Já a montagem espacial é a que organiza imagens para apresentá-las simultaneamente, e tem uma recorrência não tão sistemática quanto a outra (MANOVICH, 2001, p. 323). Para Manovich, a montagem temporal opera numa lógica de substituição, enquanto esta atua num sentido de adição e co-existência (MANOVICH, 2001, p. 325). Em nossa análise, buscaremos demonstrar como o curta-metragem *Just in Time* traz interessantes contribuições à aplicação do 3D ao ter na montagem espacial estereoscópica o seu traço estilístico principal.

2 MUITAS VEZES TRÊS DIMENSÕES: ALGUMAS PALAVRAS SOBRE 3X3D

Um longa-metragem como 3x3D é uma exceção, ao menos no circuito comercial de salas de exibição. Nesse mercado, predominam filmes de animação ou de ação, em geral em produções hollywoodianas nas quais o 3D é acima de tudo um recurso de intensificação sensorial de certos efeitos visuais elaborados digitalmente. O investimento dos estúdios e do circuito exibidor é alto, e requer bilheteria expressivas que o cinema experimental não tem tradição de atrair. Assim, 3x3D revelou-se como uma obra singular quando estreou nos cinemas, em 2013. A pouca repercussão de público, também de crítica, não deu ao filme grande visibilidade para além do momento de seu lançamento. Os três curtas que compõem este longa-metragem, no entanto, apresentam exercícios estilísticos relevantes de seus realizadores, figuras centrais quando se discute o cinema e o vídeo experimentais. Dos três segmentos de 3x3D, *Just in time*, de Peter Greenaway, e *Cinesapiens*, de Edgar Pêra, resgatam a sobreposição de imagens que rompe com critérios figurativos tradicionais. Já *Les trois désastres*, de Jean-Luc Godard, tem momentos pontuais com esse tipo de construção. O diretor retomaria as experiências com o 3D, de modo mais radical, em seu filme seguinte, *Adeus à Linguagem* (*Adieu au Langage*, 2014).

Em *Just in Time*, Greenaway sobrepõe telas em diversos ângulos, quase sempre *motion graphics* de texto, enquanto outras telas trazem ilustrações e pinturas. Ele cria, assim, uma espécie de cortina transparente com estampa de texto que revela, nos traços da sua tipologia, a imagem de outro local e tempo. São 2000 anos de história de Guimarães condensados em 15 minutos, de forma fragmentada, não linear, com a noção de temporalidade dissolvida em multitelas combinadas das formas mais diversas. O cineasta usa o 3D de forma antiilusionista. Por exemplo, em seu filme, os pilares de catedral da cidade de Guimarães se descondensam em pó ou viram textos em fundo invisível. A imagem é construída assim, não mera transparência por sobreposição a outras. Ciente do efeito imersivo que isso cria com um plano sequência sempre adiante, a sensação é como de passar por dentro desses pilares, tocando o ar através deles, mergulhando em instantes fugazes da história portuguesa. Greenaway também explora a temporalidade justapondo imagens de uma mesma praça em momentos distintos. Uma briga entre dois homens é isoladamente congelada como um quadro dentro do quadro e tem o movimento que seguiria decomposto numa sequência de fotos, evidenciando o artifício da construção da ilusão do cinema, dos 24 quadros por segundo (Figura 1).

¹ Termo aqui compreendido como fotografia para cinema (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 160).

Figura 1 – Sobreposições diversas em quadro de Just in Time.



Fonte: Urban Distribution.

Em comparação, Edgar Pêra busca outro tipo de experiência, mas também adota a sobreposição de imagens na maior parte do tempo do segmento *Cinesapiens* (Figura 2), no qual cria as imagens dentro de uma moldura, chegando a incluir outra menor dentro desta, numa duplicação de imagens. São efeitos conhecidos, mas agora (re)apresentados pelo cineasta em 3D.

Figura 2 – Frame de Cinesapiens.



Fonte: Urban Distribution.

Já Godard reprisa a colagem sequencial de material de arquivo que já tinha adotado na série de TV *História(s) do cinema* (*Histoire(s) du cinéma*, França, 1988-1998), mas em versão mais discreta em termos de simultaneidade. Essas cenas pontuais são criadas com sobreposição de imagens, sejam fotos ou trechos de filmes, e poucos textos. Isso destoa dos outros segmentos, e marca a ausência de relação direta com a história de Guimarães. *Les trois désastres* (Figura 3) parece indicar que Godard guardou algumas ideias para realizar *Adeus à linguagem* (*Adieu au langage*, Suíça / França, 2014), longa-metragem dirigido por ele em seguida, também em 3D.

Figura 3 – Frame de Les trois desastres.



Fonte: Urban Distribution.

Ainda que os curtas-metragens de Godard, Pêra e Greenaway em 3x3D não tenham estabelecido diálogo direto entre si, há inúmeros paralelos entre as obras audiovisuais desses realizadores. A começar pelo interesse pela imagem videográfica. No vídeo, Godard encontrou, desde 1974, um novo meio de refletir sobre as imagens, o olhar e o pensamento. Pelo vídeo, Godard ampliava seu trabalho de colagem de imagens, com janelas, incrustação, sobreimpressão e inscrição na imagem, além de explorar uma relação em tempo real, prolongando o que havia criado no grupo Dziga Vertov (colagem e grafite) (DUBOIS, 2004, p. 274). Já não importava tanto a pintura como categoria específica, mas sim uma espécie de estado generalizado das imagens, além de todas as distinções, tão cinematográfico quanto pictórico, tão fotográfico quanto videográfico, e até mesmo tão musical quanto literário: *História(s) do cinema (Histoire(s) du cinéma*, França, Jean-Luc Godard, 1988-1998), série de documentários poéticos realizada para a TV, exemplifica muito bem essa qualidade (DUBOIS, 2004, p. 256-258) e influencia profundamente momentos pontuais de *Les trois désastres*.

Na *videovibração* (DUBOIS, 2004, P. 256) que *História(s) do cinema* expõe, e que *Les trois désastres* ecoa, a escrita atua como receptáculo e retransmissor, sendo o vídeo sua caixa de ressonância. Godard é um realizador que proclama a “morte” do cinema com o conhecemos, modo de apontar a mudança ou ruptura essencial pela qual esse meio passa. “Na vanguarda de tais ‘momentos’ - dos quais o recente renascimento do 3D pode ser considerado um, pelo menos em combinação com outros fatores” (UTTERSON, 2016, p. 3, tradução nossa)², a tecnologia é só uma das questões a se considerar numa nova elaboração estética. A história mais genérica do cinema é reenquadrada para incluir o cinema 3D, uma historiografia espacializada de relações de perspectiva que são ampliadas e destacadas quando as imagens contam com esse efeito, negociando dinamicamente passado e presente, bem como o primeiro e o segundo plano (UTTERSON, 2016, p. 14). Esse reenquadramento também ressignifica simbolicamente as formas com que o 3D atual existe no contexto do cinema 2D que o precedeu.

Também Edgar Pêra, do mesmo modo que Godard, não restringe seus trabalhos à sala de exibição no formato tradicional e realiza o que batizou de cine-concertos, exibições de filmes experimentais combinados a gravação simultânea – inclusive em 3D – com o auxílio de um VJ e música ao vivo (PÊRA, 2021). Além desse apreço à transmídia, Pêra é um dos cineastas que mais consistentemente tem explorado a montagem espacial em seus filmes, influenciado pela linguagem do vídeo desde o início de sua carreira no formato de curta-metragem e, em longas-metragens, a partir de *Rio turvo* (Portugal, 2007). Uma solução que o diretor traz como traço autoral para 3x3D é a sobreposição que funde campo e contracampo da mesma cena, com tempo e espaço compartilhados, apesar da equidistância entre as duas imagens.

² No original: “At the fore of such ‘moments’ – of which the recent renaissance of 3D might be considered one, at least in combination with other factors [...]”

Tiago Monteiro resgata a trajetória do menos conhecido dos três cineastas do de 3x3D, que começa ainda nos anos 1980 e “com videoclipes, instalações, performances e curtas-metragens, revelam-se profundamente influenciados pela estética fragmentária de colagem punk” (MONTEIRO, 2016, p. 1). Para o autor, Pêra se apropria em seu filme *O barão* (Portugal, 2011) de alguns códigos do cinema de horror B, mas pendendo a uma desconstrução crítica que, em vez de despertar medo ou aversão a plateia, cause um “desconforto cognitivo, acentuado pela profusão de fusões, *jump cuts* e oscilações de ritmo”. São técnicas que ele repete em *Caminhos magnétykos* (Portugal, 2018), mas só em 3x3D ele as explorou com volumetria. Se uma simples vitrine é capaz de refletir nossa imagem sobreposta à dos produtos expostos, é com o 3D que formas mais abstratas surgem dessa sobreposição como não existem fora do mundo ficcional.

Finalmente, o trabalho de Greenaway, que é nosso foco principal de interesse no presente estudo, traz, especialmente desde *A última tempestade* (Prospero's books, Reino Unido / Holanda / França / Itália / Japão, 1991), uma dose considerável desse trânsito de referências de que Dubois trata e que o conceito de montagem espacial tão bem explica. Ele reitera as impressões de Elsaesser de que está se formando uma mudança profunda na relação do espectador e o cinema, com “registros expressivos e também conceituais do espaço pós-Euclidiano” (ELSAESSER, 2015, p. 94).

A filmografia do cineasta britânico cria uma rede intertextual construída de forma rizomática, em que elementos de um trabalho podem ressurgir em outro, sejam personagens ou material filmado (SOBRINHO, 2014, p. 63). Parte importante desse processo de ramificação mais desvinculada foi a criação do canal de TV estatal Channel 4, em 1982, onde a criatividade e o pensamento de vanguarda do cinema experimental eram bem-vindos, nos seus dez primeiros anos de transmissão. O canal abriu um programa de patrocínios de produções de cinema, o Film on Four, que viabilizou a maioria dos filmes de Greenaway nos anos 1980, ao lado de outros patrocinadores. É a partir dos recursos de edição da mídia televisiva que *A última tempestade* incorpora soluções da tecnologia da televisão de alta definição japonesa e a computação gráfica, para aproximar sua proposta de artista plástico do seu trabalho como cineasta (SOBRINHO, 2014, p. 166), mesmo tendo filmado em película.

A fusão visual de imagem e texto, já teorizada por Eisenstein pela referência do ideograma oriental, forte influência do filme de 1991, ficaria ainda mais evidente em *O livro de cabeceira* (The pillow book, Holanda / Reino Unido / França / Luxemburgo / Áustria, 1996). Enquanto o texto – e tão importante visualmente quanto, a caligrafia – se apresenta por telas sobrepostas, no filme de 1996 ele está na maior parte do tempo diegeticamente presente na imagem do quadro principal no corpo dos atores, feito livro em que a pele de cada membro é tratada como uma página em branco. As sobreposições assumem uma função quase de um efeito Kuleshov de telas simultâneas. Elas contribuem para o que Greenaway chama de morte do cinema, na realidade a superação de seu formato de mídia e de espetáculo tradicionais. Os marcos desse ocaso, para ele, foram o lançamento do controle remoto para televisores, pelo comando que o espectador assumiu do que assiste, e o encerramento da produção de película pela Kodak.

Na série de quatro filmes *As malas de Tulse Luper* o diretor organizou um complexo projeto multimídia que combinava cinema, TV, internet, CD-ROM, livros, um ópera e a performance verbal dele próprio (SOBRINHO, 2014, p. 186). Greenaway tem realizado obras que incluem até intervenções urbanas. Além do trabalho de R. B. Kitaj na pintura e Alain Resnais no cinema, a literatura de Jorge Luis Borges e a música de John Cage são fortes referências do inglês. Depois de curtas iniciais tendendo a imagens abstratas, a figura humana foi merecendo centralidade nas suas composições visuais por meio de “personagens descamados, destratados em sua dimensão psicológica, metonímias da elevação intelectual e artística (Próspero de *A última tempestade* e Nagiko de *O livro de cabeceira*)” (SOBRINHO, 2014, p. 187), ou moralmente degradados.

Greenaway considera o cinema um fenômeno proto-multimídia e a si mesmo não um diretor de cinema, mas sim um artista que usa o cinema para fazer uma ponte entre diferentes tarefas em diferentes meios, de atividades curatoriais, óperas, exposições de pintura a programas de TV (GREENAWAY, 2014, p. 191). Ele busca trazer o discurso da pintura no cinema, com apurado cuidado com a organização do espaço, a composição, na perspectiva, no enquadramento. É a relação fria do observador diante de um quadro pintado o que Greenaway chama de processo de "distanciamento apaixonado", que ele tenta importar para o cinema (GREENAWAY, 2014, p. 194). A relação essencial do espaço com a cinematografia em *O ano passado em Marienbad* (L'année dernière à Marienbad, França / Itália, 1961), de Resnais, é algo que o inglês tenta conscientemente recriar em seus filmes. Em *Just in time*, a sensação de tornar o espaço presente – ou de se teletransportar o corpo do espectador para a locação – é marcante.

É pelo ritmo da montagem que essa transposição de uma relação de contemplação e reflexão com a pintura – especialmente a de murais, pela escala e a tridimensionalidade do ambiente – é traduzida para o cinema, através das propriedades formais de intervalos de tempo, repetições e variações de um tema, desvencilhando-se assim da responsabilidade herdada da fotografia de representar objetos tridimensionais "realisticamente" (DI STEFANO, 2008, p. 39, tradução nossa)³ – ainda que sem o efeito estereoscópico. Daí vem seu cinema paradoxal e híbrido, criado a partir de uma complexa trama de convenções e oposições, inclusive literárias, fonte que Greenaway entende como excessiva no cinema convencional. "Isso inevitavelmente envolveu uma série de paradoxos, ironias, sobreposições, exageros e contradições que muitas vezes vazam de um filme para outro e do filme para outras mídias e práticas artísticas" (DI STEFANO, 2008, p. 50, tradução nossa)⁴.

Pode-se pensar na forma de Greenaway montar como um estilo neobarroco. Comparada à estabilidade predominante da renascentista, a arte barroca era aberta e propositalmente "parecia dinâmica, colorida, teatral, artificial, apaixonada, sensual, opulenta, versátil, citacional, "interpretativa" e, em geral, excessiva" (REINERT, 2008, p. 51). Influências do barroco se manifestaram em períodos de crise, insegurança e impasse criativo ao longo dos séculos, sempre que um período de crise colocou o ato da criação artística em um impasse. A grandeza – ou excesso – era e ainda é um modo de impressionar e chocar.

A figura estética do barroco usa uma série de regimes escópicos. Essas estratégias de observação incluem a vaidade, representação maneirista, repetição, paródia, sátira, menipéia, intertextualidade, espelhamento, trompe l'oeil, labirinto, carnavalização, transformação de formas, encenação, distorção, contradição, instabilidade, desordem, caos, detalhe e fragmento. Essas estratégias escópicas impulsionam transformações artísticas, metamorfoses e morfogêneses consequentes de qualquer forma de arte dada. (REINERT, 2008, p. 52, tradução nossa)⁵.

Dessa forma, o cinema de Greenaway possibilita novas e diversas relações entre o filme, o artista e o espectador, relações em que a obra de arte equivale a hipertextos que criam camadas de múltiplas imagens e interpretações. Com um novo sentido de tempo. "Este novo tempo elaborado contém o que vários estudiosos como Umberto Eco, Silvio Gaggi e George P. Landow definem como hipertextos", Reinert indica (2008, p. 51, tradução nossa)⁶, explicando tratar-se de "uma série de sistemas de dados fluidos, flexíveis e organizados múltiplos que projetam novas noções de individualidade e autoria". O diretor é econômico e vagaroso nos movimentos de câmera, é preciso tempo para entender cada cena, outra qualidade que remete à relação de observação da pintura de paisagens, encerra a enorme quantidade de detalhes na mise-en-scène (REINERT, 2008, p. 65). As diversas referências culturais dos filmes de Greenaway explicitam um caráter enciclopedista (REINERT, 2008, p. 67).

³ No original: "Because of its ability to represent three- dimensional objects "realistically," film, like photography before it, has been plagued with the responsibility of "representing reality.""

⁴ No original: "This has inevitably involved a series of paradoxes, ironies, overlappings, overreachings, and contradictions that often bleed from one film into another and from film into other artistic media and practices".

⁵ No original: "The aesthetic figurae of the baroque use a series of scopic regimes. These observational strategies include the conceit, mannerist representation, repetition, parody, satire, the menippea, intertextuality, mirroring, trompe l'oeil, the labyrinth, carnivalization, morphing of forms, staging, distortion, contradiction, instability, disorder, chaos, detail, and fragment. These scopic strate- gies propel artistic transformations, metamorphoses, and consequent morphogeneses of any given artform".

⁶ No original: "This new elaborated time contains what various scholars like Umberto Eco, Silvio Gaggi, and George P. Landow define as hypertexts, , a series of fluid, flexible, and multiple organized systems of data that engineer new notions of individuality and authorship."

A série de filmes *Tulse Luper* é talvez o exemplo mais generoso de toda a abordagem e o estilo de Greenaway no cinema. Os filmes são centrados no personagem Henry Purcell Tulse Luper, um geólogo, jornalista, arquivista e escritor, suposto alter ego de Greenaway, em suas viagens pelo mundo. O protagonista já era conhecido de filmes anteriores de Greenaway, como *The falls* (Reino Unido, 1980), *Vertical features* remake (Reino Unido, 1978) e *A reencarnação do ornitologista* (*A walk through H*, Reino Unido, 1978). Foram produzidos quatro longas-metragens para a série: *As malas de Tulse Luper - Parte I: a história de Moab* (*The Tulse Luper suitcases, Part 1: The Moab story*, Reino Unido / Espanha / Itália / Luxemburgo / Holanda / Rússia / Hungria / Alemanha, 2003), *The Tulse Luper suitcases: Antwerp* (Itália / Espanha / Luxemburgo / Alemanha, 2003), *The Tulse Luper suitcases, Part 2: vaux to the sea* (Reino Unido / Holanda / Espanha / Luxemburgo / Itália / Hungria, 2004) e *The Tulse Luper suitcases, Part 3: from sark to the finish* (Reino Unido / Espanha / Luxemburgo / Holanda / Alemanha, 2004).

No seu mosaico midiático, Greenaway explora qualidades híbridas de uma proposta de crossover dos meios, a ponto de tornar a especificidade de cada um questionável, nos níveis sintagmático, pelas diferentes tradições midiáticas justapostas, e paradigmático, pela sobreposição de técnicas e estéticas (PEETERS, 2008, p. 326-327). Essas diferentes linguagens são sobrepostas em janelas ou não, sendo os elementos filmagens, desenhos, pinturas, textos e modelos digitais. Para o diretor, a história é sempre mediada, filtrada pelas percepções, interpretações e valores dos sujeitos que realizam seu registro. "A verdade original não existe, não tanto porque se perde na mediação, mas porque não há verdade anterior à mediação e à experiência" (PEETERS, 2008, p. 331-332, tradução nossa)⁷. Portanto, se nem o supostamente frio e objetivo dado histórico é isento de algum filtro subjetivo, não há por que omitir essa mediação inerente ao processo ficcional de resgate histórico nos filmes de Greenaway. Pelo contrário, é o que ele destaca.

3 JUST IN TIME E A MONTAGEM ESPACIAL ESTEREOSCÓPICA: CORTINAS, MULTITELAS E DECOMPOSIÇÕES

Para emoldurar nossa análise de *Just in Time*, recorreremos ao trabalho de FAUCON, Térésa Faucon, *Théorie du montage: Energie des images* (Cinéma / Arts Visuels) (2017), que nos auxiliará a singularizar a obra de Peter Greenaway dentro do debate sobre a montagem espacial. Para Faucon, "antes mesmo de cortar, montar [grifo nosso] significa ouvir as imagens, descobrir como funcionam, apreender sua respiração, pulsação, ritmo" (2017, p. 15, tradução nossa)⁸, o que leva a uma abordagem que prioriza a ação fisiológica e intuitiva dessa combinação de segmentos fílmicos. Nessa hipótese, as imagens são portadoras de uma 'energia' de diversas manifestações, de que a montagem deveria se encarregar, ativar, polarizar e atualizar. Para tanto, é necessária uma análise do jogo de forças na ação que os planos registram, bem como das metamorfoses que deles decorrem. Essa articulação fundamental entre forças e formas foi a base, segundo a autora, das teorias de cineastas como Eisenstein, Epstein, Tarkovsky (FAUCON, 2017, p. 18). A apreensão dos movimentos das imagens se efetua pelo reinado das forças em ação, o transporte, a transformação, a conversão de energia de uma forma em outra, qualidade que Eisenstein compreendia como ritmos. Essa composição de movimentos e velocidades, seja da câmera ou dos corpos em cena, configura "uma variação de ritmos, com aceleração, ruptura, pausa, parada, retomada; e mais essencialmente, uma circulação, uma modulação de energia, seja ela controlada, regulada ou liberada, desordenada" (FAUCON, 2017, p. 53-54, tradução nossa)⁹.

⁷ No original: "The original truth does not exist, not so much because it gets lost in mediation, but because there is no truth prior to mediation and experience. The event "as it was" can thus never be re- covered in an absolute form".

⁸ No original: "Avant même de couper, monter c'est être à l'écoute des images, découvrir leur fonctionnement, en saisir la respiration, la pulsation, le rythme [...]".

⁹ No original: "[...] une variation de rythme, avec accélération, rupture, pause, arrêt, reprise ; et plus essentiellement, une circulation, une modulation d'énergie, qu'elle soit contrôlée, régulée ou libérée, désordonnée".

Para Faucon, são muitos os níveis em que essa energia se manifesta, mas trata-se principalmente de uma vibração, um fluxo visual e seus elementos adjacentes, além do som e suas qualidades energéticas. "É também o olhar do espectador que, graças à sua mobilidade, percebe e ativa essa energia" (2017, p. 53-54, tradução nossa)¹⁰. Ao articular planos já preenchidos pelo tempo, a montagem cria um organismo vivo, unificado e pulsante em vários ritmos. A câmera cinematográfica registra o mundo como uma continuidade móvel perpétua, muito mais contínua, fluida e ágil que a continuidade sensível do real.

Faucon aponta que o modelo energético não encerra a montagem num sistema em função dos modelos metafóricos que produz, mas concilia as propostas teóricas ao aspecto intuitivo e sensorial da experiência do espectador, que se torna então um possível ressonador desse espaço visual, acústico e cinestésico (2017, p. 402-404). É aí, como reflexo ativo dessa virtualidade na tela, que o espectador atualiza a tempo da produção daquelas imagens durante e exibição delas. Quando a complexidade da montagem se dá de modo vertical, como é o caso da montagem espacial, o espectador atualiza os fragmentos temporais das imagens reunidas no quadro tanto quanto o faz em relação ao tempo da criação desses elos simultâneos que elas acabam por estabelecer.

Just in time apresenta alguns momentos-chave para se entender como a montagem espacial proporciona efeitos complexos cognitiva e sensorialmente por meio da estereoscopia. São eles as cortinas estampadas com textos que levam a transições espaço-temporais, as multitelas que conciliam diferentes tempos e ângulos de um mesmo espaço, a decomposição do movimento de parte de uma imagem em uma sequência de stills. O segmento de Greenaway apresenta uma série de personagens históricos portugueses em cenas fugazes de um quase constante plano-sequência por prédios históricos de Guimarães, a Igreja de Nossa Senhora da Oliveira, o Largo da Oliveira e o Museu de Alberto Sampaio. Textos ao estilo de verbetes, às vezes somados a narrações em *voice over*, os apresentam de maneira ligeira e até incompleta, conforme a câmera segue.

Ainda que não sejam os únicos, há dois momentos em *Just in time* em que a cortina visível apenas por sua estampa de textos faz a função de porta de uma passagem na lateral de um museu, que leva a outro tempo do mesmo espaço – é a saída para uma praça – ainda que em momentos diferentes do filme. Os textos deixam claro que há continuidade de espaço na locação, mas em momentos distintos, conforme a câmera se aproxima de um segmento da estampa e é feito o corte para a outra tomada dessa praça interna de um conjunto de prédios históricos de Guimarães, um tipo de disposição em largo ao estilo da Piazza San Marco, em Veneza.

O efeito da cortina obviamente tenta ao menos em parte camuflar os dois cortes, afinal o ritmo do plano-sequência se mantém na mesma cadência (Figura 4). Há outras cortinas de computação gráfica anteriores separando ambientes sem gerar essa elipse temporal, o que torna a primeira dessas duas transições ainda mais surpreendente. Fica claro, no entanto, que Greenaway poderia levar a cena para outro local distante dali. Embora pareça se mover com uma brisa, a cortina está fixa. É a mudança de temporalidade vista através de sua estampa textual, com um estilo bem livre de caligrafia, numa panorâmica para a esquerda que parece registrar o movimento de uma brisa, enquanto deixa claro que é o mesmo local no interior do museu que dá acesso ao largo, porém visto em dois momentos. A mesma panorâmica é usada nas duas tomadas que formam a elipse temporal da estampa textual, criada por algum tipo de chroma-key a partir de elemento de cor criado em CGI. A profundidade de campo só é percebida depois da transição, quando se enxerga o que a estampa da cortina não conseguia evidenciar.

¹⁰ No original: "C'est aussi le regard du spectateur qui, grâce à sa motilité, perçoit et active à la fois cette énergie."

Figura 4 – Elipse temporal em corte camuflado no texto luminoso da cortina.



Fonte: Urban Distribution.

Trata-se uma maneira bastante inusitada de sobrepor imagens, ainda que em rápidas transições, ainda mais pelo descolamento imagético proporcionado pelo 3D. Num efeito de acentuada qualidade háptica, quando o espectador sente que vai passar por entre as palavras ali redigidas, ele é levado a outra tomada, um procedimento sem qualquer intuito verossimilhante. Greenaway ainda usa o flash de uma antiga câmera da caracterização do fotógrafo Francisco Martins Sarmiento para camuflar cortes em dois outros momentos.

As multitelas de *Just in time* evidenciam mais que qualquer outro elemento a fragmentação do quadro. Uma sequência que parte pela cortina elíptica do museu para o largo divide a tela em três segmentos horizontais equidistantes, que incluem imagens de uma estátua, outra de um trio de jovens percussionistas e uma terceira de pessoas em pé dentro da igreja, tudo em alusão ao Dia de São Nicolau. Nomes dos percussionistas e de outras pessoas surgem e somem do lettering. O som da percussão é constante. Num dado momento, abre-se uma tela vertical menor que a altura da tela. Ela traz outros ângulos, profundidades e momentos do largo, até se expandir para a tela inteira. Uma sequência de telas internas ao quadro principal se sucede horizontal e verticalmente em diversos tipos de aberturas e transições, multiplicando a mesma imagem, trazendo outros ângulos de uma mesma cena ou outros momentos do mesmo espaço, numa coreografia de intratelas que subdivide o quadro (Figura 5).

Figura 5 – Mutitelas em movimento de Just in Time.



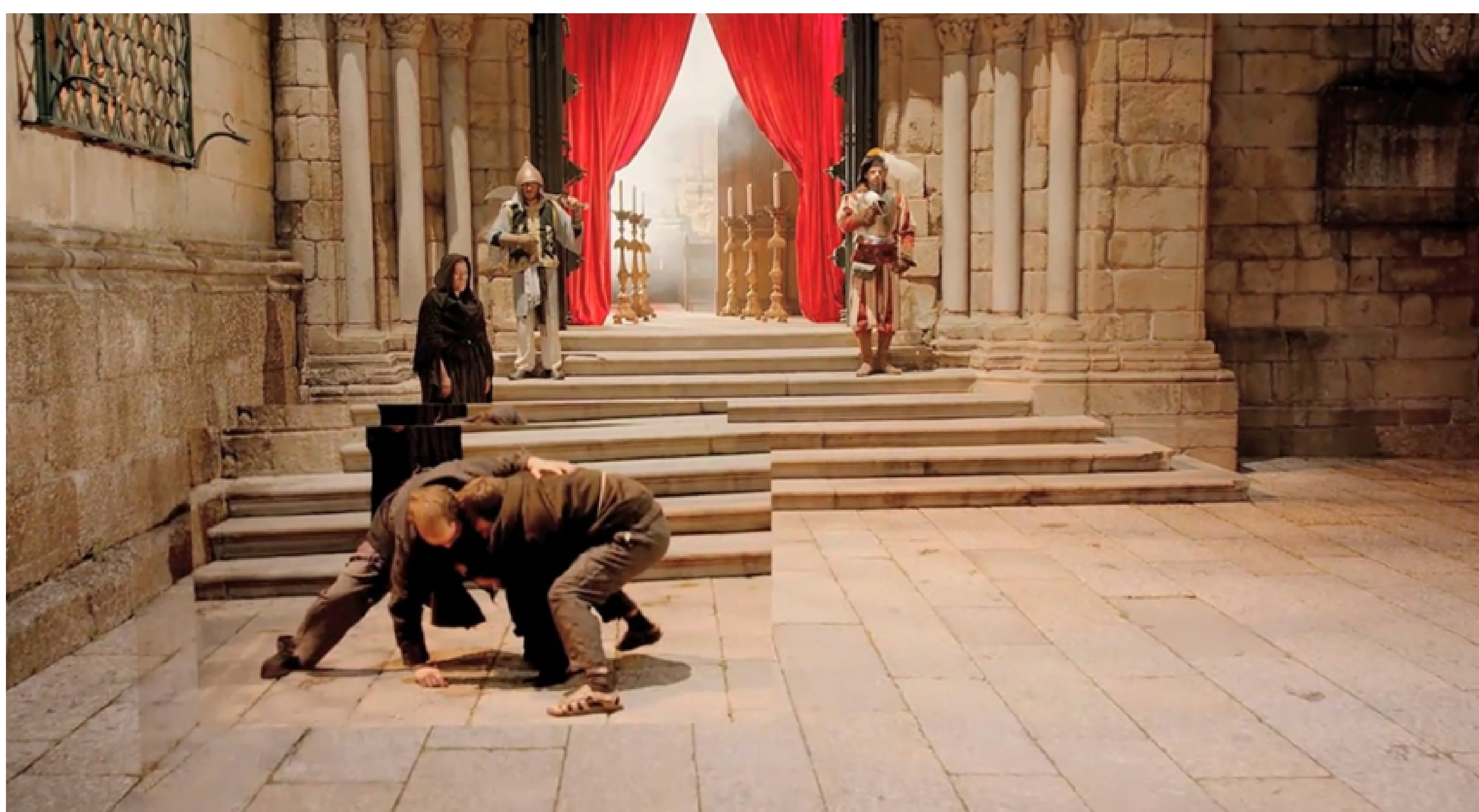
Fonte: Urban Distribution.

Essa sequência proporciona uma ruptura nas referências históricas que o filme lista, reunindo registros documentais, contemporâneos à produção da obra, da população de Guimarães e, provavelmente, também turistas visitando a cidade por conta da data comemorativa. Ao mesmo tempo, ela representa uma ruptura com aquilo que Greenaway chama de tirania do enquadramento, segmentando a tela de forma instável na perspectiva do tradicional retângulo cinematográfico onde tudo deve caber, porém mantendo uma continuidade rítmica no que diz respeito ao movimento quase constante da câmera que predomina no filme por conta do plano-sequência em que ele se estrutura. É uma sequência de exceção que não se explica, afinal é parte desse jogo de imagens que ela serve para manter e surpreender em relação ao que já tinha se percebido como padrão da composição visual de *Just in time*. O enquadramento nessa sequência trata o quadro não como fim, como elemento de restrição, mas como ponto de partida para outros recortes visuais, múltiplos, instáveis, imprevisíveis.

Imprevisível também é a cena em que, diante da escadaria da Igreja de Nossa Senhora da Oliveira dois homens se entreolham próximos a uma mendiga. Entre a câmera e eles surge uma sequência de nove telas registrando diferentes instantes em stills na qual eles brigam aos socos. A ideia de estrutura multiplanar do 3D fica bastante evidente nessa disposição de imagens. Tão logo a câmera se aproxima da primeira tela em seu plano-sequência, a luta antecipada por essas imagens de fato começa por trás delas. Quase nada se vê da briga em movimento por trás dos stills. Uma após as outras, essas fotografias estáticas vão desaparecendo, cada vez marcada pelo som de um soco, até que a câmera pode finalmente registrar sem nada na frente a briga que segue conforme a dupla sai de quadro pela direita.

Essa cena tem mais importância que a decomposição do quadro em telas que cobrem algum segmento do enquadramento completo. Ela faz o oposto do cinema, registrando em imagens fixas o que é movimento e sua evolução ao longo do tempo, ao estilo dos pesquisadores Eadweard Muybridge e Étienne-Jules Marey no século XIX. Como o movimento decomposto está acontecendo na própria cena, é inevitável compreender a ideia de Greenaway de evidenciar a cena como uma elaboração imagética em sua artificialidade (Figura 6). Entre outros elementos visuais sobrepostos como indícios, é cinema, não a vida real, nem um registro naturalista de uma dramatização. O som idêntico de cada soco, temporalmente equidistante, reforça esse caráter. A multiplicidade de recursos oriundos da estética televisiva, como telas justapostas e sobrepostas, e especialmente de motion graphics, com que ele constrói suas imagens, já exemplifica a combinação simultânea de espacialidades e temporalidades distintas presentificadas.

Figura 6 – Área do quadro decomposta em stills.



Fonte: Urban Distribution

Em termos de temporalidade, nenhum dos trechos aqui destacados utiliza redução ou aumento da velocidade das imagens registradas, portanto a duração das cenas é a natural desses registros. A questão da atualidade das partes da trama é a mais livre de *Just in time*, já que as temporalidades históricas se misturam sem linearidade. Ao passar pela elipse da primeira cortina, o que são caracterizações históricas de personalidades locais de séculos atrás dão lugar a cenas de Guimarães em dezembro de 2012, quando o filme estava sendo rodado, com nomes de pessoas comuns sobrepostos às imagens. Não se estabelecem flashback, flashforward nem flashsideways, afinal não há uma estrutura estável de onde se partir como premissa. Das sobreposições selecionadas para análise, a das cenas da cortina de transição, a sequência de multitelas e a da briga fragmentada em stills evidenciam o convívio simultâneo de temporalidades distintas, complexificando a imagem também nesse aspecto por meio de diversos efeitos visuais oriundos do vídeo, especialmente sobreposições, janelas, motion graphics e CGI.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Certamente, já havia, no cinema em película, técnicas que envolviam a montagem por sobreimpressão de imagens. Porém, a maneira como o vídeo, especialmente o digital, sistematizou essas operações se tornou parte intrínseca da composição visual televisiva e videográfica, constituída de pontos de luz, imagens estilhaçadas e pulverizadas, em geral instáveis, coesas apenas à distância. Essa estética nem sempre é importada para o cinema, mas Greenaway o faz com certa regularidade e em profusão, como é o caso de *Just in time*. Do mosaico eletrônico da TV, ele chega à montagem espacial que torna a composição fílmica um complexo visual que nunca se assimila por completo. Dos códigos numéricos do digital ao código formal de um cinema criado para a renovação de seus meios e estratégias estabelecidos.

Rapidez, profusão e simultaneidade de elementos visuais – e até sonoros – são qualidades de *Just in time*, para que o espectador possa refletir sobre a forma de Greenaway montar os fragmentos históricos de Guimarães, em vez de tentar concatenar sentidos narrativos dos verbetes fugazes que ele apresenta dessa história. É uma estética que o videoclipe chegou a tornar popular, mas não em estereoscopia. O filme parece tentar moldar a cognição pelas interações dos órgãos de sentido com o contexto e as circunstâncias sociais em que o espectador está inserido, engajando sua percepção de tal modo que estimula a percepção espacial até o limite da ação. É a atividade corporal desse estímulo que leva a elaboração de um sentido, já que não é a chave intelectual que é acionada com o calculado descaso do diretor ao texto que se ouve e se vê por todos os lados e profundidades de seu segmento em 3x3D.

Os sentidos que se pode atribuir ao filme partir daí se dão por conta de um processo espectral que deve articular diversas imagens e sons simultaneamente. Greenaway, então, simula ao mesmo tempo o processo de nossos pensamentos, enquanto estimula visão, audição e os limites do tato pela sensação de presença física num ambiente simulado de modo comparável ao da realidade virtual, no seu cinema metaficcional. O corpo que mais se aproxima é o do espectador, frequentemente convidado a imergir nas imagens ao longo dos cerca de 15 minutos da duração de *Just in Time*. O jogo do diretor inglês é o da corporificação e descorporificação em espaços de fluxo, frequentemente compostos de variadas temporalidades, não raro em disputa por esses espaços que são vivenciados pela intensa qualidade da simulação háptica, da sinestesia volumétrica das imagens. Além das possíveis elaborações conceituais a que o espectador é convidado a exercitar pela energia que se concentra entre as imagens, formas, movimentos, ritmos e tempos ali reunidos, são possíveis as premonições sobre um cinema estereoscópico capaz de oferecer um novo tipo de experiência espaço-temporal.

REFERÊNCIAS

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film art: an introduction**. Nova York: McGraw-Hill Education, 2013.

DI STEFANO, John. Peter Greenaway and the failure of cinema. In: ALEMANY-GALWAY, Mary; WILLOQUET-MARICONDI, Paula. **Peter Greenaway's postmodern/poststructuralist cinema**. Lanham: Scarecrow Press, 2008, p. 37-50.

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

ELSAESSER, Thomas. O "retorno" do 3D: sobre algumas das lógicas e genealogias da imagem no século XXI. **Cadernos de história da ciência, Imagem e Ciência**, v. 11, n. 2, jul./dez. 2015.

FAUCON, Térésa. **“Théorie du montage: Energie des images** (Cinéma / Arts Visuels) (French Edition). Malakoff: Armand Colin, 2017.

GREENAWAY, Peter. Entrevista. In: SOBRINHO, Gilberto Alexandre. **O autor multiplicado: em busca dos artifícios de Peter Greenaway**. 194 p. Tese (Doutorado em Multimeios) - Instituto de Artes, UNICAMP, Campinas, 2014.

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

MONTEIRO, Tiago J. L. Terror de autor: cinema de gênero e metalinguagem no longa “O Barão”. In: Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, 2016. **Anais [...]** Curitiba: SOCINE, 2016, Curitiba. Disponível em: <https://www.socine.org/encontros/aprovados-2016/?id=16036>. Acesso em: 8 mar. 2019.

PEETERS, Heidi. The Tulse Luper Suitcases: Peter Greenaway's Left Luggage. In: ALEMANY-GALWAY, Mary; WILLOQUET-MARICONDI, Paula. **Peter Greenaway's postmodern/poststructuralist cinema**. Lanham: Scarecrow Press, 2008, p. 323-338.

PÊRA, Edgar. Entrevista concedida a Fabiano Pereira de Souza. Lisboa/São Paulo, 26 jan. /3 mar. 2021.

REINERT, Cristina Degli-Esposti. Neo-barroque imaging in Peter Greenaway's cinema. In: ALEMANY-GALWAY, Mary; WILLOQUET-MARICONDI, Paula. **Peter Greenaway's postmodern/poststructuralist cinema**. Lanham: Scarecrow Press, 2008, p. 51-78.

SOBRINHO, Gilberto Alexandre. **O autor multiplicado: em busca dos artifícios de Peter Greenaway**. 194 p. Tese (Doutorado em Multimeios) - Instituto de Artes, UNICAMP, Campinas, 2004.

UTTERSON, Andrew. **Goodbye to cinema? Jean-Luc Godard's Adieu au langage** (2014) as 3D images at the edge of history. *Studies in French cinema*, 2016. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14715880.2016.1242045>. Acesso em 18 abr. 2021.

Artigo recebido em: 20 jan. 2023. | Artigo aprovado em: 13 abr. 2023.