

UNIVERSIDADE DE SOROCABA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E INOVAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha

A CONSTRUÇÃO DE SIGNIFICADOS ENTRE TELAS NO FILME “*TIME CODE*”

Sorocaba/SP
2020

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha

A CONSTRUÇÃO DE SIGNIFICADOS ENTRE TELAS NO FILME “*TIME CODE*”

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Ogécia Drigo

**Sorocaba/SP
2020**

Ficha Catalográfica

C978c Cunha, João Paulo de Carvalho dos Reis e
A construção de significados entre telas no filme “Time code” /
João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha. -- 2021.
136 f. : il.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Ogécia Drigo.
Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) -
Universidade de Sorocaba, Sorocaba, SP, 2021.

1. Cinema (Semiótica). 2. Linguagem e cinema. 3. Filme
cinematográfico. I. Drigo, Maria Ogécia, orient. II. Universidade de
Sorocaba. III. Título.

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha

A CONSTRUÇÃO DE SIGNIFICADOS ENTRE TELAS NO FILME *TIME CODE*

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba.

Aprovado em: 26/02/2021

BANCA EXAMINADORA:



Prof.^a Dr.^a Maria Ogécia Drigo
Universidade de Sorocaba



Prof.^a Dr.^a Denize Correa Araujo
Universidade Tuiuti do Paraná



Prof.^a Dr.^a Luciana Coutinho Pagliarini de Souza
Universidade de Sorocaba

Dedico este trabalho ao Prof. Dr. Paulo Braz Clemencio Schettino (*in memoriam*), que desde suas primeiras aulas durante minha graduação em Cinema (no agora já distante ano de 1999), não só contribuiu com seus conhecimentos como profissional de cinema e pesquisador da área, mas também personificou a paixão pela Sétima Arte pelo que ela tem de mais admirável e fascinante.

Esta dedicatória justamente se estende a todos os meus professores que, em diversos momentos da minha jornada como estudante, fizeram do ato de ensinar e transmitir conhecimentos uma forma de inspirar e transformar vidas.

AGRADECIMENTOS

Agradeço...

...a Deus, por ter aberto os caminhos que me trouxeram à realização e conclusão do mestrado e desta dissertação;

...a meus pais, pelo suporte ao longo de toda a minha vida de estudante;

...aos meus familiares, que apoiaram e comemoraram minhas conquistas acadêmicas;

...à minha mulher, por me incentivar e dar forças em todos os momentos, e pela compreensão nos períodos em que os trabalhos consumiam toda minha atenção;

...ao Prof. Dr. José Rodrigo Paulino Fontanari, pelo seu direcionamento e apoio nas etapas iniciais de elaboração do projeto desta pesquisa;

...à Prof.^a Dr.^a Maria Ogécia Drigo, minha orientadora, por todas as aulas, conversas, amizade, companheirismo e compreensão – todos esses alicerces que, de forma mais evidente ou mais sutil, foram essenciais para a construção deste trabalho;

...aos professores do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura da Uniso, cujas aulas contribuíram para importantes avanços nos meus conhecimentos;

...à Prof.^a Dr.^a Luciana Coutinho Pagliarini de Souza, um agradecimento em particular pela amizade e contribuições fundamentais na realização desta pesquisa;

...à Prof.^a Dr.^a Denize Corrêa Araujo, pelo aceite em compor a banca de avaliação e pelas gentis e importantes contribuições à conclusão desta dissertação;

...à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) e à Universidade de Sorocaba (Uniso) pela bolsa de estudos, a qual possibilitou meu ingresso e permanência no curso de mestrado.

A todos, meu carinho, respeito e mais sinceros agradecimentos.

A arte é o mais sensível dos sismógrafos.
(Sergei Eisenstein)

RESUMO

O tema da pesquisa é o processo de produção de significados em filmes com múltiplas telas. Como se dá a interpretação de um filme com múltiplas telas, que rompe com a montagem linear temporal do cinema tradicional e pressupõe a participação do espectador em outra montagem construída com o movimento livre do olhar para as imagens simultâneas da tela? é a pergunta norteadora. Assim, o objetivo geral é contribuir para a compreensão da geração de significados em filmes com múltiplas telas, que requer os seguintes objetivos específicos: identificar as transformações da linguagem cinematográfica em relação à montagem, na passagem do cinema clássico ao moderno; explicitar a taxonomia de imagens cinematográficas proposta por Deleuze; explicitar o conceito de montagem espacial na perspectiva de Manovich; articular a taxonomia deleuzeana ao conceito de montagem espacial e inventariar os efeitos gerados por montagens possíveis. Para tanto, será realizada análise do filme “*Time Code*” (2000) a partir da taxonomia proposta por Deleuze, que consta em “Cinema 1 - A imagem-movimento” (1985) e “Cinema 2 - A imagem-tempo” (1990), bem como o conceito de montagem espacial de Manovich (2001). Esta pesquisa é relevante por tratar da geração de significados de um filme enfatizando especificidades das imagens como geradoras do pensamento e também com potencial para guiar o processo de seleção de cenas entre múltiplas telas. Com isso a análise fílmica pode ir além das análises guiadas por pressupostos formalistas.

Palavras-chave: Montagem cinematográfica. Múltiplas telas. *Time Code*. Deleuze. Manovich.

ABSTRACT

The research theme is the process of producing meanings in films with multiple screens. How does the interpretation of a film with multiple screens occur, which breaks with the linear temporal montage of traditional cinema and assumes the participation of the viewer in another montage built with the free movement of the gaze to the simultaneous images on the screen? is the guiding question. Thus, the general objective is to contribute to the understanding of the generation of meanings in films with multiple screens, which requires the following specific objectives: to identify the transformations of cinematographic language in relation to editing, in the transition from classic to modern cinema; explain the taxonomy of cinematographic images proposed by Deleuze; explain the concept of spatial montage in Manovich's perspective; to articulate the Deleuzian taxonomy to the concept of spatial montage and to inventory the effects generated by possible montages. To this end, an analysis of the film "Time Code" (2000) will be carried out based on the taxonomy proposed by Deleuze, which appears in "Cinema 1 – The movement-image" (1985) and "Cinema 2 – The time-image" (1990), as well as the concept of spatial montage by Manovich (2001). This research is relevant because it deals with the generation of meanings in a film emphasizing specificities of images as generators of thought and also with the potential to guide the process of selecting scenes across multiple screens. With that, film analysis can go beyond analyzes guided by formalist assumptions.

Keywords: Film montage. Multiple screens. Time Code. Deleuze. Manovich.

Lista de Ilustrações

Figura 1 – Cena do filme “ <i>Time Code</i> ”	25
Figura 2 – Cena do filme “ <i>Time Code</i> ”	33
Figura 3 – Cartaz do filme “ <i>Time Code</i> ”	34
Figura 4 – Hitchcock explica a movimentação pelo cenário de “Festim Diabólico” ...	37
Figura 5 – O set de “Festim Diabólico”	38
Figura 6 – Um corte “disfarçado” em “Festim Diabólico” (1948), aos 11min59s.....	40
Figura 7 – James Stewart com a câmera de “Festim Diabólico”	42
Figura 8 – Páginas do roteiro de “ <i>Time Code</i> ” escritas na partitura musical	46
Figura 9 – Cena do filme “ <i>Time Code</i> ”	112
Figura 10 – Cena do filme “ <i>Time Code</i> ” mostrando quatro rostos simultâneos.....	114
Figura 11 – Cena do filme “ <i>Time Code</i> ”	118
Figura 12 – Cena do filme “ <i>Time Code</i> ”	118
Figura 13 – Cena do filme “ <i>Time Code</i> ”	119
Figura 14 – Cena do filme “ <i>Time Code</i> ”	122
Figura 15 – Cena do filme “ <i>Time Code</i> ”	123
Figura 16 – Cena do filme “ <i>Time Code</i> ”	124
Figura 17 – Cena do filme “ <i>Time Code</i> ”	125

Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	12
1.1 Estado da arte.....	14
1.2 Pergunta norteadora	23
1.3 Justificativa.....	24
1.4 Explicitação dos objetivos.....	26
1.5 Corpo teórico / Quadro teórico de referência	26
1.6 Metodologia	28
1.7 Sobre os capítulos	29
1.7.1 “ <i>Time Code</i> ”: características, aspectos históricos e técnicos	30
1.7.2 A montagem em múltiplas telas: temporal X espacial.....	30
1.7.3 As correntes do cinema moderno e o cinema digital: origens e aproximações	30
1.7.4 Imagem e pensamento: a taxonomia deleuzeana para imagens cinematográficas.....	30
1.7.5 A produção de significados com múltiplas telas em “ <i>Time Code</i> ”	31
1.7.6 Considerações finais	31
2 “<i>TIME CODE</i>” – ASPECTOS HISTÓRICOS E TÉCNICOS.....	32
2.1 O vídeo digital invade o cinema.....	35
2.2 O plano-sequência no cinema fotoquímico e no digital	36
2.3 O cinema em múltiplas telas	43
2.4 Mike Figgis e a gênese de “ <i>Time Code</i> ”	44
2.5 O processo de produção de “ <i>Time Code</i> ”	45
2.6 Repercussões do lançamento de “ <i>Time Code</i> ” na imprensa.....	50
3 A MONTAGEM ATRAVÉS DE MÚLTIPLAS TELAS: TEMPORAL X ESPACIAL	54
3.1 A tela: janela ou suporte?.....	58
4 AS CORRENTES DO CINEMA MODERNO E O CINEMA DIGITAL: ORIGENS E APROXIMAÇÕES.....	62
4.1 O cinema moderno e suas correntes.....	62
4.2 O cinema experimental	63
4.3 O cinema direto	66

4.4	O cinema disnarrativo	68
4.5	<i>“Time Code”</i> : o cinema digital e suas relações com o moderno	71
4.5.1	Aproximações do cinema experimental com <i>“Time Code”</i>	72
4.5.2	Aproximações do cinema direto com <i>“Time Code”</i>	73
4.5.3	Aproximações do cinema disnarrativo com <i>“Time Code”</i>	74
5	IMAGEM E PENSAMENTO: A TAXONOMIA DELEUZEANA PARA IMAGENS CINEMATOGRAFICAS	78
5.1	A abordagem formalista: a semiologia do cinema segundo Metz	78
5.2	O cinema como pensamento: Deleuze e a imagem-movimento	86
5.2.1	Quadro e plano, enquadramento e decupagem, montagem	88
5.2.2	Percepção, ação e afecção.....	90
5.2.3	A imagem-percepção	91
5.2.4	A imagem-afecção.....	92
5.2.5	A imagem-ação.....	93
5.2.6	A imagem-relação	95
5.3	A crise da imagem-ação e a gênese do cinema moderno	97
5.4	Deleuze e a imagem-tempo.....	100
5.4.1	A imagem-lembrança e a imagem-sonho.....	105
5.4.2	A imagem-cristal	107
6	A PRODUÇÃO DE SIGNIFICADOS COM MÚLTIPLAS TELAS EM <i>“TIME CODE”</i>	111
6.1	A imagem-afecção no contexto de múltiplas telas.....	113
6.2	A imagem-ação no contexto de múltiplas telas.....	115
6.3	A imagem-relação no contexto de múltiplas telas	115
6.4	A imagem-cristal em <i>“Time Code”</i> : múltiplas telas, múltiplas faces....	116
6.4.1	Os cristais intra-imagens	117
6.4.2	Os cristais entre-telas: do perfeito ao em decomposição.....	121
6.4.3	A imagem-cristal como representação do fluxo do tempo em <i>“Time Code”</i>	127
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	128
	REFERÊNCIAS.....	131
	FILMOGRAFIA	133

1 INTRODUÇÃO

– *Cinema é cachoeira.*

Com tal resposta, Humberto Mauro (1897-1983), um dos mais célebres pioneiros do cinema brasileiro, diretor de filmes como “Braza Dormida” (1928) e “Ganga Bruta” (1933), definiu essa forma de arte. A partir desta afirmação, seus interlocutores esperavam, então, uma profunda e lírica discussão sobre a natureza do cinema, ao que ele respondeu simplesmente, para decepção geral, que fora a primeira coisa que lhe viera à cabeça... Apesar de não explicar, Mauro proferiu uma metáfora: a cachoeira, com seu fluxo incessante de águas; o cinema, com seu fluxo incessante de imagens em movimento. Em ambos, nos permitimos ora o encanto pela beleza, ora o assombro pela força. Não por acaso, o cinema se constituiu como um importante meio de comunicação de massa da primeira metade do século XX, povoando o imaginário de pessoas ao redor do mundo e lançando as bases estéticas para as mídias audiovisuais desenvolvidas depois dele.

Se o cinema influenciou o imaginário de pessoas de todas as partes, com este pesquisador não foi diferente. Desde minhas primeiras sessões de cinema, ainda na infância, desenvolvi um fascínio pela magia dos filmes, mas não só: junto com ele, despertou também uma centelha de curiosidade sobre como a mágica das imagens em movimento ocorria. Como aquelas imagens maravilhosas (para um olhar infantil ainda em construção) eram captadas e chegavam até a tela? Essa curiosidade, ao invés de esmaecer ou se deixar substituir por outras quaisquer com o passar dos anos, seguiu por um caminho exatamente oposto: só se intensificou em um interesse que ia além da sedução pela magia do cinema, mas em decifrar e compreender a técnica capaz de criar as imagens fantásticas dos filmes, dos efeitos especiais e das animações. Resultado: o que começou como uma indagação infantil culminou, anos depois, em uma graduação em Cinema pela Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP), em São Paulo, concluída em 2002. Neste curso, tive a oportunidade de ter contato com a realização cinematográfica, desde produção, roteiro, direção, fotografia, até efeitos especiais, montagem e animação.

Desenvolvi um apreço especial pela pós-produção, mais especificamente edição de imagens, que até então, em se tratando de cinema no início dos anos 2000, era feita na moviola, máquina em que a montagem era realizada diretamente na película com um copião do filme, o qual era cortado e emendado com fita adesiva

plano a plano, cena a cena, rolo a rolo, em paralelo às fitas de áudio, até a conclusão da edição (as ilhas de edição não-linear, até então, eram caríssimas ou muito limitadas, e ainda envolviam mais uma etapa dispendiosa no processo, que era a digitalização do material filmado para ser manipulado no computador – curiosamente, tais recursos se encontram de maneira muito mais sofisticada em nossos smartphones atuais). Mas além desta parte prática, que preencheu em grande medida o desejo por este saber que me acompanhava há anos, descobri outros assuntos tão intrigantes quanto o fazer cinematográfico: o estudo sobre a história e as teorias do cinema e suas implicações do ponto de vista da linguagem, da estética e da técnica.

A indústria cinematográfica do Brasil, em geral, está submetida aos humores de políticas públicas e interesses mercadológicos de empresas privadas, o que dificulta as iniciativas de novos profissionais, tanto que ainda não tenho experiência alguma com produção em cinema. Porém, meu interesse pelo cinema não diminuiu. Na busca por outra formação de graduação, novas portas se abriram para trabalhar com imagens em movimento. Graduei-me em Publicidade e Propaganda, na Universidade de Sorocaba, instituição em que comecei a trabalhar no estúdio de TV do Laboratório de Comunicação, onde desenvolvi meus conhecimentos sobre edição não-linear. Em seguida, trabalhei como editor de imagens no núcleo de jornalismo da TV Sorocaba (afiliada SBT); depois como designer de videografismo no departamento de arte da TV TEM (afiliada Rede Globo), onde desenvolvia animações 2D e 3D para a programação local, área pela qual também tenho grande interesse e realizei vários cursos livres.

Ao longo desses anos e atualmente trabalhando como editor de vídeo e motion designer em uma produtora de filmes e programas para TV, publicidade e internet, em Sorocaba, acompanhei as mudanças tecnológicas e estéticas dessas produções, impulsionadas enormemente pela tecnologia digital, pelos dispositivos móveis e pela internet, o que potencializou a exploração de novas vertentes para a linguagem audiovisual. Temos visto como fenômeno contemporâneo a proliferação das telas, antes restritas ao cinema e à TV. No nosso cotidiano há uma enorme diversidade delas: computadores, notebooks, videogames, tablets, smartphones e outros produtos, com dimensões que vão desde as muitas polegadas de TVs LED nas salas das casas, até as portáteis dos aparelhos que levamos no bolso.

Mas tal desenvolvimento reverbera transformações na linguagem audiovisual, que em certa medida incorpora referências estéticas das diversas fontes de imagens

com que lidamos atualmente, com informações visuais pulverizadas em diversas telas ou janelas simultâneas, como as das interfaces gráficas dos computadores. Este fenômeno, que se intensificou nos últimos dez anos, remeteu-me a uma experiência com um filme, a que assisti no ano 2000, durante a Mostra de Cinema de São Paulo, enquanto ainda estava na graduação: “Time Code”, do diretor inglês Mike Figgis, que se dava em tempo real, em planos-sequência ininterruptos, mas com a tela permanentemente dividida em quadrantes, que permitiam ver as imagens de quatro câmeras simultâneas, as quais seguiam os personagens e eventualmente se entrecruzavam. À época, o filme foi bastante comentado e se consolidou como um marco para a produção cinematográfica pelo uso de câmeras de vídeo digital na produção de cinema comercial e por explorar o recurso de split screen (tela dividida), já utilizado em experiências cinematográficas em épocas anteriores, mas por tê-lo feito na duração do filme (93 minutos).

A experiência de “Time Code” já apontava, então, para o que se tornaria uma tônica da contemporaneidade: a multiplicação das telas e a pulverização das imagens em movimento.

Se, como disse Humberto Mauro, cinema é cachoeira, a tecnologia digital potencializou sua divisão em diversas quedas d’água e os caminhos que estas percorrem e se unem em um rio corrente é o que pretendemos investigar: a produção de significados em filmes com múltiplas telas como “Time Code”, onde o olhar do espectador seleciona as imagens e compõe sua própria montagem linear temporal. Prosseguiremos com um levantamento do estado da arte sobre pesquisas relacionadas a filmes em múltiplas telas, a fim de termos um panorama sobre o que vem sendo estudado nessa área.

1.1 Estado da arte

Para compor um estado da arte, recorreremos ao Catálogo de Teses e Dissertações da Capes. Em pesquisas realizadas entre os meses de abril e maio de 2019, utilizamos como palavras-chave para a busca, primeiramente, os termos “múltiplas telas” ou “multitelas”, ao que obtivemos um resultado limitado a apenas 12 ocorrências. Depois de uma filtragem nesses resultados, usando como critérios para seleção a proximidade com a pesquisa que pretendemos realizar, selecionamos a dissertação “Cultura multitelas: múltiplas histórias em uma rede de telas conectadas”,

de Roseni Guimarães Corrêa de Moraes (2016). A fim de expandir esses resultados, usamos em seguida o título do próprio filme, “*Time Code*”, e de seu diretor, “Mike Figgis”, como termos de busca, aos que surpreendentemente não retornaram resultado algum.

Em seguida, com a palavra-chave “Lev Manovich” obtivemos 122 resultados. Selecionamos a dissertação “Modos de espacialização do vídeo na arte contemporânea”, de Danilo Nazareno Azevedo Baraúna (2016) e a tese “Cineinstalações e o processo de criação no atravessamento dos espaços em ambientes audiovisuais e interativos: uma cartografia de poéticas experimentais”, de Pablo Souza de Villavicencio (2015).

Vejamos alguns aspectos dessas pesquisas selecionadas. Moraes (2016), com o objetivo de mapear o desenvolvimento de conteúdos comunicacionais em múltiplas telas, descreve os avanços tecnológicos desde o surgimento da tela do cinema até a pulverização contemporânea de conteúdos por múltiplas telas acompanhados de exemplos. A fim de responder à pergunta norteadora sobre por que as pessoas leem, ouvem conteúdos e assistem a eles dispersos em várias telas ou dispositivos de comunicação e como esse processo se desenvolveu historicamente, a pesquisadora, considerando que tal contexto é permeado pela velocidade e fragmentação das mensagens, coloca a hipótese de as pessoas recorrerem “à tecnologia para conseguirem dar sentido às transformações profundas pelas quais estamos passando” (MORAES, 2016, p. 13).

Utilizando-se então de revisão bibliográfica e análise de produtos midiáticos, o autor elabora um histórico dos meios de comunicação baseado na tela luminosa, do cinema à televisão, do computador às interfaces gráficas, notebooks, videogames e smartphones. Como consequência do desenvolvimento da tecnologia digital, o acesso constante e instantâneo a produtos culturais e às interações sociais constituiu-se como um dos principais pilares da comunicação moderna, modificando nossa percepção de tempo e espaço e favorecendo a fragmentação e descontinuidade na relação com os conteúdos. Embasa seus argumentos nas obras de Hans Ulrich Gumbrecht (1998), Zygmunt Baumann (2001), Douglas Rushkoff (1999), André Gorz (2005), Vilém Flusser (2008) e Henry Jenkins (2008).

Esclarece ainda como a tela foi dividida iniciando com as experiências do pioneiro Georges Méliès, que desenvolveu filmes com tela dividida já na primeira

década do século XX, recurso este conhecido como *split screen*, do qual o próprio “*Time Code*” se vale.

No âmbito da produção para cinema e vídeo, o termo *split screen* se refere a uma tela dividida que pode exibir duas ou mais imagens simultaneamente, o que de certa forma rompe a ideia ilusória de que a tela tenha que reproduzir a realidade de maneira análoga ao olho humano. Antes da disseminação da tecnologia digital, na década de 1990, para dividir o conteúdo dentro da tela, era preciso usar uma impressora óptica, ter duas ou mais ações filmadas separadamente e combiná-las no mesmo negativo. As possibilidades que se abriram com a chegada da tecnologia digital fizeram com que o recurso de *split screen* ficasse mais fácil de ser executado e tivesse seu uso expandido. (MORAES, 2016, p. 56).

Outra forma de divisão em múltiplas telas à que a pesquisadora se refere é a chamada *multi screen*, que propicia experiências com projeções cinematográficas em múltiplas telas criando situações imersivas que permitem a visualização de cenas sob múltiplos pontos de vista ou compondo narrativas com imagens simultâneas e complementares. Um marco de seu uso foi em experiências durante a *International and Universal Exposition*, realizada em 1967, em Montreal, no Canadá.

A terceira forma de uso de múltiplas telas é a chamada *second screen* (segunda tela), a qual, segundo Moraes (2016), refere-se à utilização de um dispositivo que tem a função de ampliar a experiência obtida em outro dispositivo. De modo geral, “apresenta recursos interativos durante a exibição de um conteúdo linear, como por exemplo um programa de televisão. Esse conteúdo pode ser oferecido dentro de um aplicativo especial ou como destaques em vídeo em tempo real, nas redes sociais” (MORAES, 2016, p. 64).

A pesquisadora esclarece que o uso depende de onde estamos, com quem estamos e do que estamos vendo, ou seja, é contextual. O “limiar entre o uso de cada tela está cada vez menos aparente e progressivamente mais sujeito às mudanças circunstanciais às quais vivemos expostos” (MORAES, 2016, p. 67).

As mudanças tecnológicas da era digital, das quais a propagação das múltiplas telas é uma característica, afetaram de maneira inegável a forma como nos comunicamos e compreendemos o mundo. A fragmentação dos conteúdos associada à comunicação em redes como a internet, que armazenam quantidades infindáveis de dados, imagens, textos etc., abrem possibilidades para que se adicionem informações, novos pontos de vista, novas interpretações. Assim, segundo a

pesquisadora, abrem-se portas para uma maior riqueza de significação, agindo inclusive sobre a forma como contamos histórias.

A partir desse fato, Moraes (2016) elenca formas de como a participação do público/usuário pode contribuir para o desenvolvimento de narrativas produzidas pelas mídias de massa tradicionais. Uma delas é a releitura de contos de fadas a fim de modernizá-los, de despertar a curiosidade e surpreender o público, como em “Malévola” (2014), “Branca de Neve e o Caçador” (2012), “João e Maria: Caçadores de Bruxas” (2013). Em relação à narrativa, a pesquisadora explica que “a história pode ser revista, repensada, prolongada, ou seja, recontada. Fica claro como os processos de construção dessas narrativas estão ganhando maior complexidade, uma vez que a geração que vive na cultura digital está mudando a forma como contamos as histórias” (MORAES, 2016, p. 82).

Há também as flexi-narrativas, nome dado às narrativas de séries televisivas, que exigem mais habilidades cognitivas e causam engajamento e participação mais duradouros por parte do espectador. A narrativa transmídia constrói universos envolvendo quadrinhos, séries e filmes, como os de super-heróis, “Meu Malvado Favorito” e “*Minions*”, “Pokémon”. Sobre a narrativa transmídia, Moraes (2016, p. 86) esclarece que ela se desdobra em múltiplos suportes de mídia.

Ela se desenvolve de maneira transversal, de modo que cada meio possa contribuir para o entendimento do todo, de acordo com suas próprias características. Isso inclui formas diversas de participação na construção de histórias, sendo que cada ponto de acesso ao conjunto, deve ser independente e autossuficiente.

A *fan-fiction* (*fanfic*) é uma produção literária ou audiovisual elaborada por fãs de filmes, obras literárias, séries de TV ou outros produtos midiáticos que é divulgada em comunidades de fãs, o que contribui para expandir ou transformar de maneira extraoficial o universo de sua narrativa base. Nas palavras de Moraes (2016, p. 90):

Foi assim que as histórias conquistaram as telas que permeiam nosso cotidiano, ultrapassando os limites técnicos, ganhando corpo e forma, caminhando entre fios e bytes, assumindo proporções ainda maiores. [...] As histórias se multiplicam pelas redes e podemos acompanhar a mesma história em várias telas; histórias complementares em várias telas; histórias expandidas em várias histórias e distribuídas por várias telas; histórias complementares ou expandidas em várias telas enquanto o público às assiste e se comunica com seus amigos, fãs ou demais interessados. Enfim, o que temos assistido a todo instante em nossas telas são histórias diversas que saem da experiência humana e ganham dimensões infinitas.

A pesquisa relatada tem como pontos de contato com a nossa o interesse em explicitar as formas e razões históricas pelas quais a fragmentação de conteúdos tornou-se uma característica da comunicação na era digital, instigando a leitura descontínua dos produtos midiáticos, o que permitiu a emergência das múltiplas telas como forma, mesmo que não inédita, mas cada vez mais presente, de narrativas audiovisuais. Destacamos também a cronologia do desenvolvimento da tela luminosa e da categorização dos tipos de divisão em múltiplas telas como contribuições importantes para nossa pesquisa.

Por outro lado, após citar o aumento da riqueza de significação pela multiplicidade de informações e pontos de vista proporcionado pela tecnologia digital, a pesquisa de Moraes (2016) deixa a desejar no ponto em que, ao elencar as modalidades de *storytelling* neste ambiente comunicacional, define-as e descreve-as, citando também diversos exemplos, mas não explora justamente o potencial sógnico das imagens pulverizadas em múltiplas telas na construção de uma narrativa mais ampla, plural e com participação ativa do espectador/usuário em sua composição – algo que nos seria valioso como referência metodológica na investigação do processo de semiose entre as múltiplas telas de “*Time Code*”. Neste ponto, a pesquisa de Moraes torna-se mais catalográfica do que propriamente analítica.

Algo semelhante se dá com a pesquisa de Baraúna (2016), que trata das relações entre vídeo-arte e abordagens espaciais que culminaram em práticas instalativas centradas em seus contextos de exibição e suas possibilidades de arranjo. A pesquisa é norteadada pela seguinte questão: “quais são os arranjos compositivos que artistas têm utilizado para possibilitar a expansão do pensamento do dispositivo vídeo para além da imagem eletrônica/digital bidimensional?” (BARAÚNA, 2016, p. 11). Para respondê-la, o pesquisador utilizou uma abordagem hipotético-dedutiva, com a hipótese que as artes instalativas apresentam duas operações de espacialização básicas: “micro-espacializações (imagens em pequenas dimensões e sua extensão na agregação de objetos no espaço) e o segundo macro-espacializações (construção de ambientes em grandes dimensões em que a imagem do vídeo é integrante)” (BARAÚNA, 2016, p. 12). Para seleção do *corpus*, o autor estabeleceu como critérios o tempo de exposição, as características físicas e materiais da obra, descrição dos componentes e dispositivos em geral, as relações entre os elementos compositivos do vídeo e o espaço físico; as possíveis condutas, atitudes e comportamentos

suscitados no espectador em sua experiência com a obra e o caráter presencial do artista no espaço físico.

Como as obras pesquisadas são instalações que ocupam os espaços de salões e museus, tendo, portanto, um caráter efêmero, uma vez que eventualmente serão desmontadas, o autor se valeu de registros e material de arquivo, como fotos, vídeos e textos, para recompor de maneira mais próxima possível a experiência da obra. A partir daí, apresenta reflexões sobre o conceito de espaço tendo como fundamentação teórica Merleau-Ponty e Henri Bergson; a fundamentação teórica se faz com Jacques Aumont e Noël Burch para abordar a representação do espaço tridimensional na imagem bidimensional e, por fim, problematiza o espaço expositivo da galeria de arte segundo Clair Bishop, Brian O'Doherty e Yi-Fu Tuan.

Num segundo momento, o pesquisador se concentra em definir o conceito de vídeo com Arlindo Machado, Erika Balsom, Raymond Bellour, Philippe Dubois e Sean Cubitt. A fim de expandir essa concepção para a relação com a televisão, o cinema e as mídias digitais, fundamenta-se em Meigh-Andrews, A. L. Rees e Lev Manovich. Por fim, Baraúna (2016) conceitua e exemplifica as operações de espacialização: a micro-espacialização, subdividida em três modos de espacialização:

1) **Vídeo-espaço**: vislumbra a discussão dos arranjos internos ao quadro do vídeo como problematização espacial; 2) **Aparelho-espaço**: preconiza o momento em que o artista se apodera do aparelho emissor da mensagem em vídeo e lhe atribui significados poéticos em formato escultural; 3) **Vídeo-distensão**: em que o vídeo e o aparelho de transmissão passam agora a estabelecer relações com objetos também de pequenas proporções que são instalados ao lado ou ao redor do monitor (BARAÚNA, 2016, p. 16, grifo do autor).

A segunda operação, chamada pelo autor de macro-espacialização, também apresenta três modos de espacialização:

1) **Situação-cinema**: refere-se a propostas em que o espaço se restringe à utilização de grandes projeções, em uma ou mais salas, em ambientes onde o público se vê dominado fisicamente por essa imagem; 2) **Vídeo-cenário**: trabalhos em que o vídeo, projetado e/ou multiplicado em monitores, estabelece relações com os mais diversos objetos tridimensionais fundando um ambiente que deve ser percorrido geralmente em uma sala inteira; 3) **Vídeo-dilatação**: trabalhos ambientais com utilização de imagens em grandes dimensões e em que certas informações desse espaço são modificadas ao longo de sua exibição, em nível técnico e/ou simbólico, por algum agente que pode ser o artista, o público ou alguma ferramenta tecnológica de forma autônoma (BARAÚNA, 2016, p. 16-17, grifo do autor).

O autor conclui o relato da sua pesquisa retomando os conceitos apresentados, ressaltando seu projeto de fornecer um panorama de obras instalativas e suas formas de conjugar o espaço com o vídeo e reforçando também que tais categorias não têm a intenção de serem estanques, uma vez que novas poéticas podem alterar essa classificação, ou ainda, inserir novas categorias. Deixa também como contribuição um levantamento bastante amplo e completo de trabalhos artísticos dessa natureza, assim como um histórico do desenvolvimento da linguagem do vídeo como arte, suas experimentações e aproximações e distanciamentos com as linguagens do cinema, da televisão e das mídias digitais contemporâneas.

Para fins de apoio à nossa pesquisa, a pesquisa de Baraúna (2016), apesar de ter por objetos instalações artísticas que se distanciam em maior ou menor grau da experiência tradicional da sala de cinema, tem a nos oferecer um referencial teórico bastante importante por conceituar espaço e sua relação com a imagem a partir dos conceitos de Bergson, segundo o qual o espaço é constituído por um agregado de matéria que o filósofo francês identifica como um conjunto de imagens. Estas, quando submetidas à percepção do indivíduo, que opera uma seleção entre elas, são devolvidas ao mundo como ação de representação, o que em última análise, dá forma e atualidade ao espaço.

Vemos, portanto, o desenvolvimento de um contínuo em que o exterior nos toca para que possamos devolver ao mundo ações, e esse processo de devolução só poderia ocorrer do interior em direção ao exterior [...]. A percepção desse espaço se dá, nessa medida, do contato puro com o mundo à escolha dessas imagens do mundo que nos interessam. É realmente somente essa escolha quem vai engendrar o espaço. (BARAÚNA, 2016, p. 20).

Além disso, Bergson também associa o espaço a uma lembrança atualizada, remetendo-o ao movimento do tempo e à continuidade, fundando o conceito de duração. A discussão sobre os princípios filosóficos fundantes do espaço expande-se com as teorias de Merleau-Ponty, para o qual o corpo no espaço converte a percepção em uma construção intelectual, formadora de um espaço espacializante (atualizado pela percepção e experiência), “[...] onde me vejo como corpo orientado, realizo movimentos como não apenas passagem de um repouso a outro, mas relação com os objetos que me tocam. No espaço espacializante o sensível-sensiente toma forma” (BARAÚNA, 2016, p. 28).

É também de particular interesse o espaço de representação visual entendido como quadro, o limite físico para a imagem. Especificamente o conceito de Jacques Aumont de quadro-janela, o qual pressupõe um espaço extraquadro, em que a posição dos objetos varia entre centro e borda através de reenquadramentos da imagem em movimento.

Tais conceitos se tornam fundamentais na análise de um filme como “*Time Code*”, em que a tela se converte em um espaço de combinação, onde as imagens dos quatro quadrantes simultâneos, em planos-sequência ininterruptos, são selecionadas pela interação e movimento do olhar do espectador sobre elas.

Partimos aqui de uma ideia fundamental para a construção da análise que se segue, a de que quando o vídeo se especializa ele pressupõe um discurso de interação. A vontade de propor espaços de interação parece ser um dos motivos pelos quais artistas buscaram esse processo de expansão do vídeo para o ambiente físico. Os níveis de interatividade trazem em seu cerne uma vontade de artista de criar um diálogo mais, ou menos, interativo com a obra, de delegar mais, ou menos, papéis a esse público enquanto construtor e agente de transformação da poética apresentada (BARAÚNA, 2016, p. 101).

Tal experiência cinematográfica mantém uma relação muito próxima com a categoria de vídeo-espaço, que também se utiliza da montagem espacial conceituada por Manovich.

Nesse modo de espacialização, o artista se utiliza de mecanismos diversos da linguagem eletrônica/digital para questionar o quadro em seus limites e segmentos de espacialidade, confere atenção especial à questão do descentramento, a fuga da perspectiva linear, a importância dada às bordas, naquele movimento de tentativa de apresentação simultânea de imagens dentro do mesmo quadro videográfico e que materializaria aquilo que Noël Burch chama uma dialética de imagem como fator essencial. O processo se dá, portanto, a partir do arranjo dos quadros dentro do quadro, da inserção de imagens umas nas outras (BARAÚNA, 2016, p.114).

Porém, a proposta da pesquisa de Baraúna restringe-se também em classificar e descrever as modalidades de instalações artísticas que articulam espaço e vídeo, passando tangencialmente, assim como na dissertação de Moraes (2016), por uma análise do potencial sígnico de obras que investem nessa relação.

Temos, por outro lado, a tese de doutorado de Villavicencio (2015) que utiliza um *corpus* muito semelhante ao trabalho de Baraúna (2016), ao tratar das chamadas cineinstalações. Termo cunhado por Raymond Bellour, estas também são caracterizadas como obras instalativas que exploram as projeções de imagens em movimento dentro de espaços expositivos e a relação com ambos, por parte do

espectador, denominado aqui interator pela sua participação ativa e direta na experiência. Tais obras são caracterizadas por extrapolarem o dispositivo tradicional do cinema.

Para Baudry o cinema enquanto dispositivo é uma forma convencional em que opera o cinema, baseada em elementos formais que compõem um mecanismo ideológico, que envolve os equipamentos, a câmera e a base de suas imagens na perspectiva renascentista, com seu espaço centrado, ao invés de multiplicidade de pontos de vista, a projeção, o projetor é oculto ao espectador, e a tela funcionando como um espelho, em que se articula um processo de identificação do sujeito, e a linguagem fílmica (VILLAVICENCIO, 2015, p. 9).

As cineinstalações, por sua vez, distinguem-se, segundo Bellour, por reinventar o cinema de acordo com as particularidades de seu próprio dispositivo, abrindo-se a inúmeras possibilidades e explorando “sensações sinestésicas, táteis, gestuais, e que têm o potencial de ativar outros sentidos corporais; além disso, de construir espaços relacionais, em que as outras pessoas presentes não são ignoradas, mas relacionam-se entre si e entre a obra audiovisual” (VILLAVICENCIO, 2015, p. 10).

Uma cineinstalação pode ser montada em um espaço expositivo de galeria ou museu, assim como em um espaço público, contanto que seja concebida como tal desde o começo, pensando os espaços e os temporalizando.

A partir daí, utilizando-se de revisão bibliográfica, discussão crítica de conceitos para a formulação do conceito de cineinstalação, seleção, mapeamento e análise de obras, Villavicencio (2015) busca uma reflexão sobre o audiovisual nos espaços, iniciando com uma breve análise de obras relacionadas ao cinema de banco de dados, escultura audiovisual e videoinstalação, usando conceitos de Lev Manovich da montagem espacial e pensamento hipermidiático. Aborda também o cinema expandido, baseado no conceito de Gene Youngblood e discutido por André Parente; o cinema do futuro, segundo Peter Weibel e Jeffrey Shaw, assim como Arlindo Machado e os transcinemas, de acordo com Kátia Maciel. Em seguida, com base em conceitos de Oliver Grau, constrói um histórico dos ambientes instalativos desde a Antiguidade, passando pela Renascença até o panorama e sua versão contemporânea, feita em realidade virtual. Nesse percurso, discute o conceito de arte da instalação de Claire Bishop, usando como exemplo obras de Hélio Oiticica.

Em seguida, trata do cinema como dispositivo e suas variantes criadas pelas vanguardas do século XX, assim como os ambientes participativos dos anos 1960 e

a difusão da interatividade, nos anos 1990, a partir do desenvolvimento das mídias digitais. O autor então propõe uma classificação dos ambientes audiovisuais surgidos nesse último período em Imagem-ambiente e Ambiente-espacos.

Dando prosseguimento ao relato da pesquisa, encontramos a parte que mais interessa ao nosso estudo. Trata-se de uma análise de instalações multitelas – “*Rheo: 5 Horizons*” (2010-2015), de Ryoichi Kurokawa; “*Ten Thousand Waves*” (2010), de Isaac Julien e “*Socketscreen*” (2011-2014), de Raquel Rosalen e Rafael Marchetti. O autor se vale primeiramente de análises das formas audiovisuais e aspectos narrativos, para então prosseguir com uma investigação simbólica. No caso de “*Socketscreen*”, Villavicencio (2015) utiliza a semiótica peirceana e vê-se claramente o percurso analítico que se inicia em buscar os aspectos icônicos (imagéticos), indiciais (narrativos) e simbólicos da obra. Ainda que para nossa presente pesquisa sobre “*Time Code*” não nos apoiemos diretamente na semiótica peirceana, como referencial teórico, e sim na taxonomia das imagens cinematográficas de Deleuze – que se vale de ideias peirceanas –, esse roteiro de investigação pode ser amplamente utilizado na análise de diversos produtos midiáticos. Ademais, Villavicencio (2015) elabora análises pormenorizadas de múltiplas telas como processos sígnicos, o que faz dela uma referência para o desenvolvimento da nossa pesquisa. O fato do autor utilizar estratégias de análise advindas da semiótica peirceana assegura que valer-se da taxonomia deleuzeana pode ser uma boa estratégia metodológica para nossa pesquisa, uma vez que tal classificação fundamenta-se, como mencionamos, em ideias peirceanas.

Este breve estado da arte nos coloca diante da possibilidade de explorar o potencial de significados de um produto multitela o que, via de regra, considerando-se a nossa busca no Catálogo de Dissertações e Teses da CAPES, não foi ainda explorado. O diferencial da nossa pesquisa está, portanto, na possibilidade de explicitar as especificidades das imagens que contribuem para captar o olhar do espectador entre as telas e os significados que vêm à tona nesse movimento.

1.2 Pergunta norteadora

Como mencionamos no estado da arte apresentado – que envolve produtos audiovisuais em múltiplas telas, seja em uma tela dividida em várias imagens simultâneas (*split screen*) ou as telas de vários dispositivos (transmídia) -, contemplam

a categorização e descrição dos mesmos, mas não tratam da composição e da produção de significados que lhes são inerentes. Portanto, com o propósito de preencher essa lacuna, a pergunta que se apresenta é a seguinte: como se dá a produção de significados do filme *“Time Code”*, que rompe com a montagem linear temporal do cinema tradicional ao propiciar a participação ativa do espectador em uma composição de imagens elaborada com o movimento do olhar sobre as cenas presentes nas telas ou nas multitelas? As possíveis respostas a esta questão é o que vamos buscar nesta pesquisa.

1.3 Justificativa

Os resultados da pesquisa podem ser relevantes para os processos de produção e de recepção de produtos midiáticos que utilizam recursos audiovisuais. Segundo Machado, A., o desenvolvimento da tecnologia digital propiciou a criação de instrumentos de edição e de processamento que permitem que se coloquem na tela uma infinidade de elementos simultâneos (textos, sons, imagens), que formam combinações inesperadas e choques entre si, podendo recombinarem-se novamente em diferentes arranjos. Estas composições formam um tecido complexo, característico da chamada estética da saturação ou excesso: “a máxima concentração de informação num mínimo de espaço-tempo” (MACHADO, A., 2010, p. 74).

Além da necessidade de explorar o potencial técnico, não podemos deixar de lado os processos de recepção de tais produtos, pois, conforme também ressalta Machado, A. (2010), diante dessa torrente de informações audiovisuais simultâneas, exige-se do receptor atenção e agilidade para apreender (ao menos parcialmente) as possíveis combinações e conexões entre os múltiplos elementos – algo que pode desorientar indivíduos desabitutados às poéticas contemporâneas.

Neste sentido, a exploração de como as especificidades das imagens dessas telas, que ao gerarem significados contribuem para a seleção de uma ou outra, emerge como um indicador tanto para o processo de produção, como o de interpretação por parte do espectador. Conforme mencionamos, neste aspecto a nossa pesquisa é diferenciada.

Outro aspecto que pode gerar certa originalidade reporta-se à metodologia derivada da taxonomia para imagens cinematográficas elaborada por Deleuze, que

agrega valor à imagem na relação com o pensamento na geração de significados. Disto tratamos de modo mais detalhado no item relacionado à metodologia.

Cabe ainda mencionar que a pesquisa está em consonância com a área de concentração do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura – Mídias – e com a linha de pesquisa Análise de Processos e Produtos Midiáticos.

O filme selecionado para análise, *“Time Code”* (2000), do diretor inglês Mike Figgis, é uma obra que, valendo-se da tecnologia das câmeras de vídeo digital (DV), adotadas como recurso por diversos cineastas e movimentos entre a segunda metade da década de 1990 e início dos anos 2000, apresenta as imagens, em tempo real, na tela dividida em quadrantes (Figura 1). As imagens são captadas por quatro câmeras simultâneas, que acompanham os personagens de cada quadrante em um único e ininterrupto plano-sequência, na duração do filme (93 minutos), sem elipses ou cortes.

Figura 1 – Cena do filme *“Time Code”*



Fonte: Imagem capturada do próprio filme

Após abordarmos a possível relevância desta pesquisa e as particularidades de nosso objeto, podemos anunciar os objetivos.

1.4 Explicitação dos objetivos

O objetivo geral é contribuir para a compreensão da geração de significados em filmes com múltiplas telas, o qual requer os seguintes objetivos específicos: identificar as transformações da linguagem cinematográfica em relação à montagem, na passagem do cinema clássico ao moderno; explicitar a taxonomia de imagens cinematográficas proposta por Deleuze; explicitar o conceito de montagem espacial na perspectiva de Manovich; articular a taxonomia deleuzeana ao conceito de montagem espacial e inventariar os efeitos gerados por montagens possíveis relativas ao filme *“Time Code”*.

1.5 Corpo teórico / Quadro teórico de referência

As obras de Gilles Deleuze, *“Cinema 1 – A imagem-movimento”* (1985) e *“Cinema 2 – A imagem-tempo”* (1990), deslocam a análise de imagens cinematográficas da sua narratividade para o movimento e o tempo.

Baseado nas teses de Henri Bergson, desenvolvidas no final do século XIX e início do século XX, e de como essas já se mostravam alinhadas com a natureza da imagem cinematográfica, Deleuze coloca a semiótica de Charles Sanders Peirce no fluxo de suas ideias para, a partir das categorias de signos desenvolvidas pelo lógico estadunidense, elaborar uma taxonomia da imagem cinematográfica. São elas as principais: imagem-afecção, imagem-ação e imagem-relação, correspondentes à imagem-movimento; e opsignos, sonsignos, imagem-sonho, imagem-lembrança e imagem-cristal, referentes às imagens-tempo.

Além disso, faz-se necessário mencionar a concepção de montagem expressa por Deleuze (1985, p. 39): “A montagem é a composição, o agenciamento das imagens-movimento enquanto constituem uma imagem indireta do tempo”. Infere-se de sua concepção que ela corresponde à sucessão de imagens ao longo do tempo, pela qual se obtém uma imagem deste, referindo-se, portanto à montagem linear temporal.

É possível utilizar-se das discussões sobre análise da imagem (cinematográfica ou não), assim como valer-se da taxonomia deleuzeana para as imagens do cinema, tomando-se separadamente cada imagem que compõe uma tela em *“Time Code”* e abordá-la em termos de seus elementos de composição visual. Contudo, acreditamos que destacá-las de seu conjunto é justamente cerceá-las de sua principal

característica e que a distingue da experiência com outros filmes: a presença constante das quatro imagens na tela e o diálogo que estabelecem entre si a partir do movimento do olhar do espectador. Dessa forma, devemos analisá-las como conjunto e que só tomadas como tal são geradoras de significados.

Porém, a concepção de múltiplas ações simultâneas de Deleuze (1985) corresponde a elementos e encaixes de quadros dentro de um único quadro (tais como ações vistas através de portas, janelas e espelhos dentro da tela), e não em uma tela dividida entre imagens distintas e separadas espacialmente, mas articuladas entre si.

O principal desafio que se impõe, portanto, é justamente como abordar as múltiplas telas de *"Time Code"*, com imagens selecionadas pelo diretor e com as quais o espectador comporá com seu olhar uma série linear, e a montagem que se opera entre elas. Daí a necessidade de incorporarmos, para essa análise, o conceito de montagem espacial definida por Manovich (2001): diferentemente da montagem temporal tradicional, largamente teorizada e praticada ao longo do século XX, a montagem espacial se baseia em imagens que coexistem simultaneamente na tela, criando narrativas em que todas as imagens estão acessíveis ao espectador ao mesmo tempo.

A linguagem cinematográfica constitui-se então sob a lógica das interfaces gráficas e dos bancos de dados computacionais, em que as informações se preservam armazenadas e acessíveis a qualquer momento. Ao final, conclui Manovich (2001), enquanto a tela no cinema tradicional espelha um registro da percepção, a tela do computador (ou a do cinema que se baseia em sua lógica) reflete um registro da memória, através do acúmulo de informações visuais simultâneas às quais podemos nos remeter instantaneamente. De posse deste conceito, poderemos deslocar a análise, conforme a taxonomia deleuzeana, para as imagens do filme e as relações entre elas, com as quais a participação do espectador é norteadora também para a construção de significados.

Seguiremos também, nessa pesquisa, os pressupostos metodológicos de análise fílmica concebidos por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété em *"Ensaio sobre a Análise Fílmica"* (1994), no que diz respeito especificamente à abordagem dos componentes fundamentais do cinema: os elementos imagéticos (enquadramento, movimentação de câmera, composição, etc.) e sonoros (trilha, efeitos, diálogos, etc.). Estes autores compreendem que analisar um filme é situá-lo "em uma história das

formas fílmicas. Assim como os romances, as obras pictóricas ou musicais, os filmes inscrevem-se em correntes, em tendências e até ‘escolas’ estéticas ou nelas se inspiram a posteriori” (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 1994, p. 23). Para esses autores, há duas etapas comuns nesse processo de análise: em primeiro lugar, decompor, ou seja, descrever; em seguida, estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar. Como apoio, teremos os estudos de Arlindo Machado (1997; 2010) e de André Parente (2000) para contextualizar historicamente a evolução da linguagem cinematográfica e as relações do cinema moderno com a tecnologia digital contemporânea.

Após elencarmos os conceitos e autores que darão suporte teórico à pesquisa, discutiremos a metodologia a ser utilizada em sua execução.

1.6 Metodologia

A pesquisa envolve pesquisa bibliográfica e análise fílmica. Para tanto, faz-se necessário estabelecer um procedimento metodológico que seja capaz de abordar não só a montagem cinematográfica do ponto de vista linear, mas também das possibilidades do olhar entre as imagens exibidas nas telas. Em termos mais práticos, pretendemos analisar o filme *“Time Code”*, delineando caminhos que permitam explicitar os significados gerados com a seleção de imagens nas telas.

Iremos, para tanto, adotar as seguintes estratégias:

- 1) Descrição do filme *“Time Code”*: enredo, histórico, aspectos técnicos e estéticos;
- 2) Elaboração de um percurso histórico da montagem no cinema, do clássico ao moderno, a fim de distinguir as características principais desses dois momentos, de acordo com Arlindo Machado (1997), André Parente (2000) e Ismail Xavier (1984);
- 3) Apresentação e discussão da taxonomia das imagens cinematográficas descrita por Deleuze em *“Cinema 1 – A imagem-movimento”* (1985) e *“Cinema 2 – A imagem-tempo”* (1990) e as influências da tecnologia digital e da montagem espacial no cinema contemporâneo definidas por Manovich em *“The language of new media”* (2001);

- 4) Seleção e descrição dos trechos de “*Time Code*” e elaboração da análise dos trechos selecionados, segundo as categorias de Deleuze de imagem-afecção, imagem-ação e imagem-relação, discutindo suas aproximações e limitações quando ampliadas para a experiência de um filme com múltiplas telas, tendo a participação do olhar do espectador como elemento responsável pela composição de uma série de recortes de imagem correspondente ao fechamento de uma montagem linear temporal;
- 5) Exploração das relações da experiência de múltiplas telas com as categorias da imagem-tempo, mais especificamente com a imagem-cristal, analisando, em especial, os circuitos cristalinos formados visualmente ou narrativamente através de pontos de vista diversos exibidos em cada quadrante da tela, ao estabelecerem relações entre si por semelhança ou oposição;
- 6) Apresentação de possíveis sequências de leitura das imagens, valendo-se do conceito da montagem espacial;
- 7) Interpretação dos significados gerados pelas séries selecionadas.

Os trechos do filme destacados para análise são os que constam no Quadro 1.

Quadro 1 – Trechos do filme a serem analisados

0:14:45 a 0:18:30	Apresentação dos cenários da história, personagens principais e suas relações.
0:42:45 a 0:51:20	Alex e Rose têm um encontro íntimo atrás da sala de projeção.
0:56:30 a 0:58:30	Lauren, Emma e Rose sofrem pela descoberta das traições.
1:15:00 a 1:24:30	Ana Pauls explica sua ideia pra um filme (que corresponde praticamente a uma descrição do próprio <i>Time Code</i>), enquanto Lauren e Rose têm uma discussão e Emma busca consolo com Victoria.
1:27:00 a 1:35:45	Lauren atira em Alex, enquanto Emma corre de volta para ele. Lauren e Emma caminham sozinhas até o <i>fade out</i> da última imagem (Emma, no quadrante superior direito).

Fonte: Elaborado pelo autor a partir do filme.

1.7 Sobre os capítulos

A sequência para abordarmos e analisarmos nosso objeto de pesquisa, assim como para discutir o referencial teórico que norteará esse processo, dar-se-á de acordo com os capítulos que seguem:

1.7.1 “Time Code”: características, aspectos históricos e técnicos

Apresentaremos a descrição do filme “*Time Code*” (2000) com a definição do termo que deu origem ao título do filme; contexto de sua realização; repercussão de seu lançamento com base em matérias de jornais da época; localização dentro da produção de cinema digital nos anos 1990; descrição detalhada das particularidades de sua linguagem e técnica (tela dividida em quadrantes, imagens em planos sequência simultâneos e ininterruptos, o olhar livre do espectador para selecionar as imagens e compor uma montagem linear personalizada).

1.7.2 A montagem em múltiplas telas: temporal X espacial

Conceituação da montagem temporal tradicional, discussão sobre a montagem espacial de Manovich (2001) e o conceito de hipermídia e simultaneidade de informações como forma poética contemporânea, segundo Arlindo Machado (1997; 2010). Em seguida, abordaremos a tela, que deixa de ser uma “janela” para um espaço imaginário e se torna suporte visível, espaço para operações de combinação de múltiplas informações, de acordo com Xavier (1984) e Deleuze (1990).

1.7.3 As correntes do cinema moderno e o cinema digital: origens e aproximações

Contextualização histórica do cinema moderno surgido no pós-Segunda Guerra Mundial, segundo André Parente (2000). Discutiremos as correntes do cinema experimental, direto e disnarrativo, as quais, entre aproximações e rupturas, defendemos que dialogam com a linguagem adotada no início do cinema produzido com equipamentos digitais nos anos 1990. Por fim, destacaremos como essas características de linguagem se apresentam no filme “*Time Code*”.

1.7.4 Imagem e pensamento: a taxonomia deleuzeana para imagens cinematográficas

Introdução sobre a abordagem formalista, baseada na linguística, da semiologia do cinema representada por Metz – tradição com a qual o pensamento de Deleuze rompeu ao aproximar o cinema da semiótica peirceana e identificar os signos que são próprios do cinema. Apresentação e discussão da taxonomia das imagens

cinematográficas descrita por Deleuze em “Cinema 1 – A imagem-movimento” (1985) e “Cinema 2 – A imagem-tempo” (1990), bases teóricas, juntamente com a montagem espacial de Manovich (2001) para a análise da produção de significados em “*Time Code*”.

1.7.5 A produção de significados com múltiplas telas em “*Time Code*”

A taxonomia deleuzeana aplicada às múltiplas telas: aplicações diretas e adequações das imagens-afecção, ação e relação a essa linguagem. Em seguida, articularemos a montagem espacial com a imagem-cristal como método de análise e norteador da produção de sentidos em múltiplas telas. Por fim, analisaremos das cenas de “*Time Code*” destacadas anteriormente.

1.7.6 Considerações finais

Avaliação dos resultados obtidos, contribuições da pesquisa para o percurso do pesquisador e para as esferas acadêmica e social, limitações do recorte feito para este estudo e propostas para futuras pesquisas na área.

2 “*TIME CODE*” – ASPECTOS HISTÓRICOS E TÉCNICOS

Time-code (ou código de tempo) é um sinal digital gravado como uma trilha em uma fita DV que mantém a reprodução consistente marcando digitalmente o tempo e a posição de fita corretos em segundos e quadros (1 segundo = 30 quadros DV). Isso é o que os programas de edição usam para marcar os pontos inicial e final exatos de uma edição (ARTIS, 2011, p. 255).

O termo técnico *time-code* (ou *time code* ou *timecode*, encontram-se as três grafias) refere-se à trilha gravada em uma fita digital, juntamente com a trilha de vídeo e outras duas do áudio estéreo, e que é responsável por manter a consistência e sincronismo entre essas três durante a reprodução e o processo de edição. Por isso, foi o termo mais adequado como título para o objeto de análise desta pesquisa: o filme “*Time Code*” (2000), do diretor inglês Mike Figgis.

“*Time Code*” é, em linhas gerais, uma comédia dramática de humor negro que conta a história de um grupo de personagens (atrizes ambiciosas, produtores alcoólatras, diretores megalomaníacos), cujas vidas se entrecruzam simultaneamente em uma produtora de cinema de Los Angeles durante os preparativos para um filme, formando uma rede de intrigas amorosas e traições.

Utilizando-se da tecnologia das câmeras de vídeo digital (DV), que tiveram seu apogeu entre a segunda metade da década de 1990 e início dos anos 2000, a obra apresenta como principal elemento, e que o distingue da linguagem tradicional do cinema, o fato de sua narrativa ser apresentada com a tela dividida em quadrantes: mesmo sendo uma única história, que ocorre em tempo real e simultaneamente nas quatro telas menores, em cada uma é mostrado um ponto de vista captado por uma câmera. Cada uma destas está permanentemente acompanhando os personagens de cada quadrante em um único e ininterrupto plano-sequência na duração do filme (93 minutos), em um fluxo contínuo de imagens, sendo que a narrativa está circunscrita à duração, sem elipses ou cortes. As câmeras sempre estão na mão dos cinegrafistas, sem uso de tripés, o que garante ao filme uma dinâmica de mudanças constantes de ângulos e enquadramentos em cada quadrante. Em dados momentos, inclusive, as situações se cruzam e então pode-se ver as mesmas cenas, em dois ou mais quadrantes diferentes, sob várias perspectivas. Portanto, o termo *time-code*, adotado como título do filme, refere-se muito pouco ao seu enredo; por outro lado, evidencia a importância deste recurso técnico do vídeo digital para possibilitar a sincronização entre as quatro câmeras e assim, concretizar a proposta estética desta obra.

Figura 2 – Cena do filme “Time Code”



Fonte: Imagem capturada do próprio filme

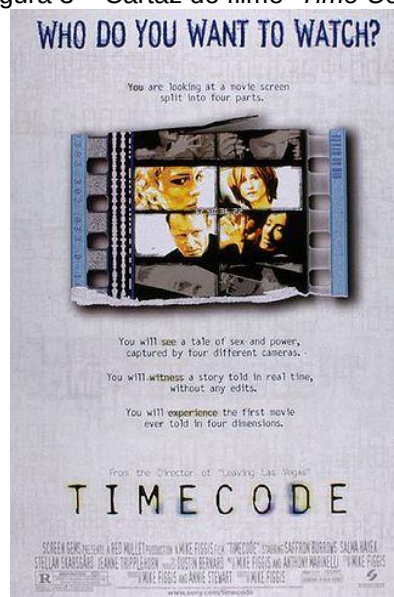
Do ponto de vista da produção, o uso dessa linguagem impôs alguns desafios. As quatro câmeras operando simultaneamente em plano-sequência não permitiam erros: por não haver cortes, qualquer falha resultaria na interrupção e consequente perda do material gravado por todas as câmeras. Para dar conta de roteirizar as ações de atores e câmeras de forma síncrona, Figgis, que também acumulou as funções de escritor e cinegrafista (ele próprio operou uma das câmeras), escreveu o roteiro em uma partitura musical, conforme veremos em detalhes adiante.

Em termos de fotografia e direção de arte (cenografia e figurinos), a opção foi por uma paleta com predomínio de cores neutras, quentes e pouco saturadas (preto, branco, cinza, marrom, ocre, alaranjado), assim como alto contraste entre partes claras e escuras. Essas escolhas por cores neutras para os figurinos e ambientes, assim como as vestimentas em geral austeras e comportadas, compõem um cenário formal em sua superfície, o que culturalmente associamos a um ambiente empresarial e corporativo. Porém, como descobrimos ao longo do filme, essa aparente austeridade, como uma máscara, disfarça as relações amorosas, obsessões e traições entre os personagens.

Devido à opção estética por uma narrativa em tempo real, captada de maneira simultânea e ininterrupta pelas quatro câmeras e exibidas o tempo todo em cada quadrante, o filme não apresenta propriamente uma “montagem”, na acepção clássica do termo, com uma construção temporal linear de planos que se sucedem individualmente na tela, e que ao cabo constitui tradicionalmente a base da narrativa cinematográfica. Contudo, a indicação de uma leitura linear através das quatro telas está presente e é dada pelo som, que prioriza a ação de um quadrante de maior importância em cada momento, segundo a elaboração lógica proposta pelo diretor do filme.

Apesar de o diretor ser o responsável por conduzir a ação nas cenas, determinar o movimento e enquadramento das câmeras e dar o direcionamento da leitura das imagens através do som, cabe ao espectador a prerrogativa de selecionar com o próprio olhar para qual tela dar atenção segundo seus próprios critérios de interesse, e o percurso de seu olhar entre as quatro telas lhe proporcionará uma seleção de fragmentos do filme que ao final lhe será única, construindo uma experiência de narrativa visual individualizada. O próprio diretor ressalta que sua proposta com este filme apoiou-se em gerar uma experiência mais intensa ao experimentar com a habilidade do público de ler mais de uma imagem ao mesmo tempo – o próprio cartaz apresenta como slogan a frase “*Who do you want to watch?*” (“A quem você quer assistir?”) (Figura 3) – e, ao final, ter sua própria leitura do filme (HANSON, 2003).

Figura 3 – Cartaz do filme “Time Code”



Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0220100/mediaviewer/rm1879873536>

2.1 O vídeo digital invade o cinema

O uso do vídeo digital como recurso técnico para realização de filmes para cinema, contudo, não surgiu com “*Time Code*”, nem tampouco a estética de narrativas em múltiplas telas. Os longas cinematográficos feitos em vídeo digital tiveram um primeiro marco com o Dogma 95, manifesto criado pelos cineastas dinamarqueses Thomas Vinterberg e Lars von Trier em 1995 e que, com um conjunto rígido de regras, ao qual chamaram de “Votos de Castidade”, iniciaram um movimento estético que se espalhou, nos anos seguintes, muito além do território dinamarquês. Entre essas regras, estão que as gravações devem ser todas feitas em locação, não em estúdio; o som deve ser ambiente, nenhuma adição, mesmo de trilha sonora, seria permitida, à exceção de músicas diegéticas; a câmera deve ser sempre operada na mão, sem outros tipos de apoio ou maquinário; os filmes devem ser a cores e com luz natural; filtros de lente ou outros dispositivos óticos são proibidos; os filmes não devem conter ação superficial, como armas e assassinatos; e a ação deve ocorrer no momento presente e no local em que ocorrem (não se permitem filmes de época ou locações que mimetizem outras) – tudo isso com o objetivo de se obter um cinema sem o ilusionismo e manipulação criados pelos diversos recursos técnicos disponíveis à realização cinematográfica (DOGME95.dk). Seu primeiro fruto foi “Festa de Família” (1998), e outros filmes que se enquadravam nessas regras recebiam uma espécie de “selo de aprovação” que atestava seu pertencimento ao movimento. Seu principal legado foi apresentar e preparar cineastas e plateias mundiais para esta nova linguagem e forma de se fazer filmes. As câmeras digitais, segundo Hanson (2003), por seu tamanho reduzido, permitiam maior mobilidade e demandavam equipes menores, baixando assim o custo das produções se comparado aos filmes produzidos em película 35mm. Dessa forma, favoreciam a liberdade criativa e a experimentação, embora até então oferecessem baixa resolução de imagem em comparação com a película fotográfica do cinema tradicional.

Apesar de a estética de “*Time Code*” ecoar muitas das regras do Dogma 95 (câmera na mão, luz natural, cenas feitas todas em locação e ação no tempo e espaço presentes), o filme não foi realizado com a pretensão de enquadrar-se nesse movimento, até mesmo por burlar algumas dessas regras (apresenta uma cena de assassinato e música incidental). Na verdade, o diretor buscava uma ruptura com elas, experimentando com diferentes formatos de tela e de construção da narrativa. Mas o

vídeo digital, de forma geral, frutificou em uma linguagem e técnica que prosperaram e geraram filmes que se tornaram sucessos de público, como “A Bruxa de Blair” (1999) e “Extermínio” (2002), e teve seu ápice quando o consagrado cineasta estadunidense George Lucas pediu o desenvolvimento de câmeras digitais de alta definição para a produção de “Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma” (1999), primeiro *blockbuster* hollywoodiano a abraçar o vídeo digital como tecnologia para produção de filmes desse porte (filme de altíssimo orçamento, com campanha massiva de lançamento mundial, baseado em uma das franquias cinematográficas de maior sucesso popular da história) (MANOVICH, 2001). A consagração definitiva por parte da indústria cinematográfica de Hollywood veio quando “Quem Quer Ser um Milionário?” (2008), filme britânico dirigido por Danny Boyle (também diretor de “Extermínio”), totalmente captado em vídeo digital, venceu os prêmios Oscar de melhor fotografia, mixagem de som, trilha sonora e canção originais, edição, roteiro adaptado, direção e filme.

2.2 O plano-sequência no cinema fotoquímico e no digital

Conforme dissemos, “*Time Code*” é composto por quatro telas simultâneas que exibem imagens em plano-sequência. Porém, apesar de essa estética ter sido favorecida pelos avanços na tecnologia dos equipamentos digitais, este filme não foi o primeiro a apresentar múltiplas telas (conforme veremos adiante), nem tampouco o primeiro feito com planos-sequência. As câmeras digitais, contudo, expandiram as possibilidades técnicas de se realizar planos-sequência mais longos e, por serem mais leves e exigirem equipes menores, deram mais flexibilidade à movimentação dos cinegrafistas. Vejamos a seguir uma comparação entre os desafios técnicos para se realizar um filme nesse formato no cinema fotoquímico (a partir de um clássico deste estilo, feito nos anos 1940) e sua correlação aos avanços proporcionados pela tecnologia digital vistos em “*Time Code*”.

Em “Festim Diabólico” (1948), de Alfred Hitchcock, dois jovens assassinam um colega de faculdade apenas pelo poder de executar o ato e para provar sua superioridade em relação à vítima. Na sequência, promovem um coquetel, para o qual convidam os próprios pais do morto, assim como sua namorada e um antigo professor da faculdade (interpretado por James Stewart), e utilizam um baú, onde esconderam o corpo, como mesa sobre a qual os convidados irão comer e beber. Aos poucos,

começam a dar pistas do crime que cometeram, até serem descobertos pelo professor, que os entrega à polícia.

O filme foi baseado em uma peça de teatro que transcorria em tempo real, desde a hora do assassinato até a descoberta do crime. Devido à natureza do material original, desde o início da adaptação para o cinema foi vontade de Hitchcock transpor o formato da peça para o filme, ou seja, uma obra cinematográfica que ocorreria também em tempo real, e em que a câmera operaria sem cortes, como um espectador cujo olhar acompanharia ininterruptamente a ação que se desdobra à sua frente. Mesmo ele próprio considerando à época seu filme mais instigante, Hitchcock, por outro lado, comentava anos mais tarde: “Na verdade, não foi muito cinematográfico; foi mais uma extensão do teatro. Era como dar binóculos à plateia, para todos os espectadores, e permitir que seguissem os personagens por onde fossem” (GOTTLIEB, 1998, p. 339).

A opção por esse formato, até então inédito em Hollywood, exigiu meses de preparação do cenário e duas semanas de ensaios exaustivos por parte de operadores de câmera, técnicos diversos e atores, antes que qualquer câmera começasse a filmar algo. Todas as posições e movimentações de cada profissional no set foi primeiramente estabelecida em um diagrama em quadro negro (Figura 4). Nos ensaios, os atores encenavam o texto de maneira ininterrupta, do começo ao fim, como em uma peça de teatro, juntamente com os operadores de câmera e os responsáveis pelos deslocamentos das peças do cenário.

Figura 4 – Hitchcock explica a movimentação pelo cenário de “Festim Diabólico”



Fonte: <https://lars134.tumblr.com/image/40999899994>

Todo o ambiente em que se passa o filme (um apartamento em Nova York) teve que ser construído de forma modular no estúdio, com paredes e móveis que se deslocavam sobre trilhos fartamente lubrificados para que não produzissem nenhum ruído – tudo isso para permitir o deslocamento através dos cômodos do enorme equipamento de câmera, esta fixada em um guindaste que, por sua vez, deslocava-se sobre um *dolly* pelo cenário (Figura 5):

Os contrarregas, de joelhos, encolhidos por baixo da girafa da câmera, tiravam e recolocavam móveis nos lugares. [...] Supervisores de roteiro, contrarregas, eletricitas e cinegrafistas, todos cruzavam os dedos e se faziam caretas em uma série de sinais mudos preestabelecidos (Hitchcock *apud* GOTTLIEB, 1998, p. 306).

Figura 5 – O set de “Festim Diabólico”



Fonte: <https://i.redd.it/x2eva6p3kn651.jpg>

Todas as movimentações (atores, cinegrafistas, maquinistas, contrarregas) precisavam ser milimetricamente coordenadas e sincronizadas, a fim de que as atuações fossem devidamente acompanhadas pela câmera (na Figura 5, o grande caixote escuro atrás da quarta pessoa da esquerda para a direita) e o cenário fosse

desmontado e remontado nos momentos exatos. Foram utilizadas também marcações no chão em forma de círculos:

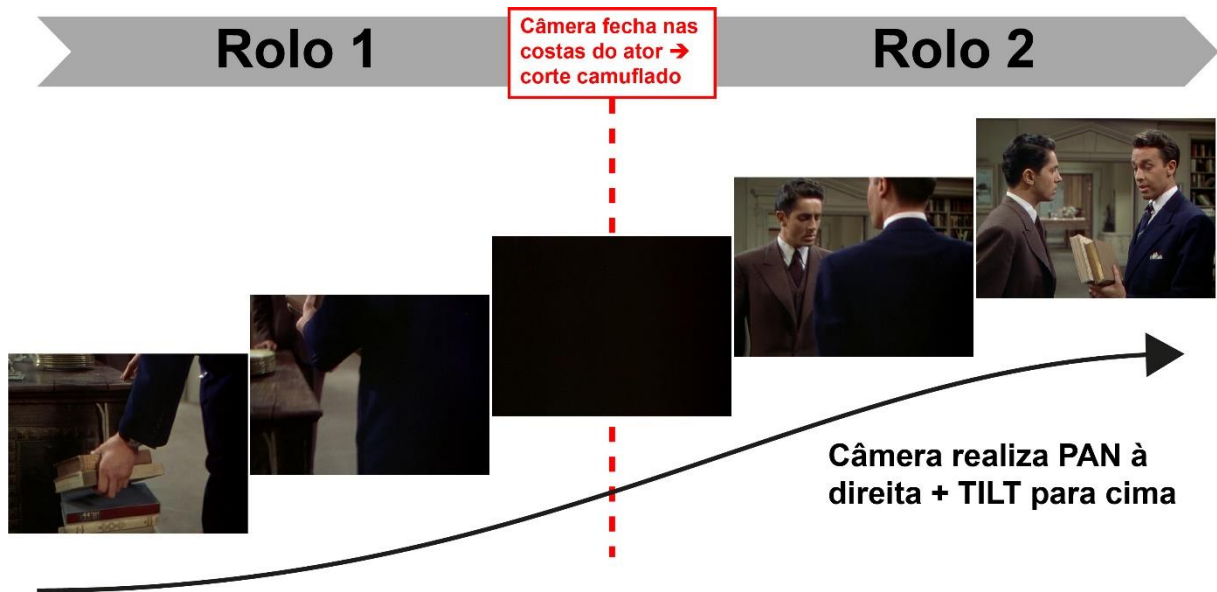
Esses círculos indicavam onde e quando devia ser feita cada parada de câmera específica. Cada movimento de uma câmera – e havia trinta deles em separado – tinha seu foco predeterminado. Por causa disso, essa equipe que operava a câmera tinha de estar sincronizada com as “deixas” para chegar nas marcações no momento exato e sem desvios (Hitchcock *apud* GOTTLIEB, 1998, p. 310).

Enfim, o próprio Hitchcock conclui:

Rope [“Festim Diabólico”] é um filme em que o material foi criado definitivamente para os movimentos de câmera. As cenas foram planejadas para a força visual que, por sua vez, foi misturada ao movimento. O fluxo contínuo da ação implicou na ocupação constante dos olhos. E a eliminação da câmera convencional, com cortes, empolga a plateia, por fazer o filme fluir de maneira mais suave e rápida (Hitchcock *apud* GOTTLIEB, 1988, p. 314).

Mas um dos maiores desafios de Hitchcock ao realizar este filme, e cuja solução tornou-se um de seus maiores atrativos, foi a limitação de tempo de filmagem contínua permitida pelos recursos técnicos da época. Um rolo de película cinematográfica de aproximadamente 300 metros permite apenas dez minutos de filmagem – e este era o tempo máximo de cada tomada, após o qual dever-se-ia obrigatoriamente interrompê-la para carregar a câmera com um novo rolo de filme. Diante desta limitação, como manter a sensação da filmagem contínua na duração do filme (1h20min)? A alternativa encontrada por Hitchcock foi, ao final de cada rolo, fechar o enquadramento da câmera em algo que ocultasse totalmente a imagem, como as costas de um ator: “Encontrávamo-nos, então, em plano detalhe sobre o paletó de um personagem e, no começo do rolo seguinte, nós a retomávamos igualmente em plano de detalhe sobre seu paletó” (TRUFFAUT, 1988, p. 108). Em seguida, a ação continuaria como se não tivesse havido corte (Figura 6). Dessa forma, além de todas as dificuldades em coordenar e cronometrar as movimentações de todo o elenco e equipe no set, teve-se que planejar a ação para que, no momento em que o rolo estivesse próximo ao fim, a posição da câmera e dos atores favorecesse este artifício. No total, “Festim Diabólico” possui dez cortes, sendo cinco secos (não disfarçados) e cinco “camuflados”.

Figura 6 – Um corte “disfarçado” em “Festim Diabólico” (1948), aos 11min59s



Fonte: Elaboração do autor com imagens capturadas do próprio filme

“Festim Diabólico” teve dezoito dias de filmagens, sendo que seis deles foram completamente perdidos (sendo cada rolo gravado continuamente, qualquer erro, a qualquer momento da cena, representava a perda total do material filmado, sendo necessário reiniciar toda a ação desde o início desse rolo). Os rolos foram filmados no mínimo três vezes, e no máximo seis. Segundo o próprio Hitchcock, em nenhum dos dias de filmagem foi possível conseguir dois rolos bem-sucedidos (TRUFFAUT, 1988).

Muitas das soluções encontradas por Hitchcock para a realização de sua obra foram adotadas por Mike Figgis na produção de “*Time Code*”. À parte as opções estéticas e o estilo pessoal de direção de cada artista (Hitchcock privilegiava o planejamento, os ensaios, o controle e a precisão na realização de suas obras; Figgis favorece a abertura do roteiro à improvisação e contribuições criativas dos atores desde as etapas iniciais da produção), muitas das limitações técnicas enfrentadas na década de 1940 puderam ser contornadas com os avanços introduzidos pelos equipamentos de vídeo digital.

Conforme exposto anteriormente, os termos comumente associados à música, “coreografia” e “sincronia”, também estiveram presentes desde as etapas iniciais do planejamento de “*Time Code*”. Figgis escreveu o roteiro deste em uma partitura musical, a fim de sincronizar as quatro câmeras. Ao longo das várias versões em que

as movimentações e atuações foram sendo aprimoradas a partir de muitas improvisações, foi necessário desenvolver-se uma sincronização e coreografia entre as equipes de cada um dos quatro cinegrafistas e os atores, o que também envolveu a criação de um código gestual para se comunicarem. Enquanto em *“Time Code”* as quatro câmeras foram sincronizadas como um “quarteto de cordas”; devido à movimentação e atuação se abrirem à improvisação, em *“Festim Diabólico”* os atores, câmera e técnicos tiveram que ter suas posições cuidadosamente marcadas, assim como as dos maquinistas e contrarregras que movimentavam as partes do cenário e outros objetos de cena. Compuseram, assim, um “balé” minuciosamente coreografado, que se desenrola nos sucessivos enquadramentos e reenquadramentos da câmera e na movimentação do elenco.

Mas o vídeo digital trouxe novas soluções técnicas para a gravação de planos-sequência. Se Hitchcock via-se limitado a filmar rolos de apenas dez minutos, tendo que “falsear” uma filmagem contínua na duração do filme, *“Time Code”* já pôde ser gravado de maneira de fato ininterrupta por 1h30min, graças ao tempo de gravação prolongado de uma fita de vídeo digital da época. O equipamento de câmera da década de 1940, um maquinário enorme que precisava ser movimentado por um guindaste pelo set de *“Festim Diabólico”* (Figura 7), foi substituído pelas câmeras digitais leves e compactas, que podiam ser transportadas sobre o ombro do cinegrafista e que necessitavam de uma equipe bastante reduzida. Isso favorecia também a mobilidade, que se tornava sensivelmente menos restrita, possibilitando assim que as câmeras de *“Time Code”* entrassem e saíssem com facilidade de carros, edifícios e salas – todos eles ambientes reais, e não cenários móveis construídos em estúdio e criados intencionalmente para favorecer a movimentação da câmera. A captação de áudio também teve seus avanços: enquanto em *“Festim Diabólico”* quatro microfones e seus respectivos equipamentos e equipes precisavam deslocar-se sobre um *dolly* pelo cenário (Figura 5, lado direito da imagem.), em *“Time Code”* cada ator pôde ter um microfone ligado a si, juntamente com outros disfarçados pelos sets, que transmitiam sinais via rádio.

Figura 7 – James Stewart com a câmera de “Festim Diabólico”



Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0040746/mediaviewer/rm526620672/>

Somados aos fatores técnicos, o vídeo digital impactou também economicamente uma produção. O tempo de gravação possibilitado pela fita digital, aliado ao fato de esta poder ser regravada diversas vezes sobre gravações anteriores, permitiu que os artistas fizessem experimentações com menores riscos e custos. Se em “Festim Diabólico” foram necessárias semanas de ensaios e preparativos por parte de elenco e equipe, antes que qualquer câmera começasse a rodar, em “*Time Code*”, conforme veremos em detalhes adiante, Figgis pôde gravar com suas quatro câmeras o filme todo desde a primeira tentativa. Dessa forma, o processo de aprimoramento das atuações e movimentação das equipes ocorreu com as câmeras ligadas, gerando as mais de uma dezena de versões que foram gravadas do filme todo até se chegar a um resultado satisfatório – algo que seria economicamente bastante arriscado de se fazer com uma filmagem em película, pois, além de cada rolo de negativo comportar apenas dez minutos de filmagem, cada um deles custaria mais que uma única fita de vídeo digital, além de serem necessários vários e que poderiam ser utilizados apenas uma vez, não podendo ser “regravados”.

O tempo total da produção também foi impactado pela tecnologia digital: “Festim Diabólico” levou dezoito diárias para ser concluído, sendo que em nenhuma delas foi possível filmar com sucesso mais de um rolo. Já “*Time Code*” foi gravado em

onze diárias, o que barateia os custos com equipe e locação – e a diferença mais importante: em cada uma delas, ao longo da primeira semana, teve-se uma gravação completa por dia, sendo que na segunda semana, passaram a gravar duas vezes o filme todo por diária. Além disso, devido ao material ser captado em vídeo, ao final de cada gravação, o diretor podia reunir-se imediatamente no set com o elenco e a equipe para assistir ao resultado e avaliá-lo para futuras correções e melhorias; no caso do cinema fotoquímico, ao final de cada diária, o material filmado tinha que ser enviado ao laboratório para revelação e copiagem, de forma que o resultado só poderia ser conferido no dia seguinte.

Por fim, conforme dissemos, tendo sido “*Time Code*” concebido como uma experiência de filme com quatro telas simultâneas e sincronizadas, uma outra propriedade dos equipamentos eletrônicos se impôs como fundamental para a realização desta obra: o próprio *time code* das câmeras digitais, responsável por manter o alinhamento e a sincronização entre as quatro gravações. Uma experiência como essa, com múltiplas telas e câmeras sincronizadas, se fosse tentada à época da realização de “Festim Diabólico”, mostrar-se-ia praticamente inviável. Porém, isso não significa que experiências com múltiplas telas não tenham sido realizadas no cinema fotoquímico, conforme veremos a seguir.

2.3 O cinema em múltiplas telas

Experiências com narrativas cinematográficas que utilizam telas divididas também começaram décadas antes da realização de “*Time Code*”. Ainda que a tecnologia digital lhes tenha dado um novo impulso e significado a partir dos anos 1990, o pioneiro das trucagens e efeitos especiais no cinema, Georges Méliès, nos primeiros anos do século XX, inseria quadros menores dentro da imagem; Abel Gance já utilizava a técnica de *split screen* (tela dividida) em seu filme “Napoleão” (1927), assim como o cineasta experimental americano Stan Van der Beek, nos anos 1960, e alguns trabalhos do movimento chamado de “cinema expandido”, no mesmo período (MANOVICH, 2001). Podemos citar outros exemplos pontuais de filmes que utilizam o recurso em algumas cenas: “Os Imorais” (1990), de Stephen Frears, cuja cena de abertura apresenta a tela dividida em três, cada uma acompanhando um dos protagonistas (interpretados por Anjelica Huston, John Cusack e Annette Bening); “Confidências à Meia-Noite” (1959), em que a tela é dividida para mostrar

simultaneamente os personagens de Rock Hudson e Doris Day durante suas conversas telefônicas; e, de uma maneira metafórica, “Janela Indiscreta” (1954), de Alfred Hitchcock, em que o personagem de James Stewart, imobilizado em uma cadeira de rodas devido a uma perna quebrada, observa seus vizinhos cujo prédio lhe faz fundo, sendo que sua própria janela aludiria à tela do cinema, e cada janela dos vizinhos, que exibem a “narrativa” de suas vidas, corresponderiam a telas menores exibindo imagens simultaneamente. “*Time Code*”, contudo, distingue-se desses exemplos por adotar a linguagem da tela dividida durante toda a duração, e por apoiar-se abertamente na construção da linearidade narrativa através do passeio livre do olhar do indivíduo para compor a sequência temporal, tradicionalmente conduzida pelo diretor na montagem clássica.

2.4 Mike Figgis e a gênese de “*Time Code*”

Mike Figgis (1948-), músico, diretor, roteirista, iniciou sua carreira como músico de jazz (ele toca trompete), quando teve contato com um grupo de teatro e que o levou a se interessar em formar sua própria trupe. Gradualmente, começou a produzir filmes, a princípio como elementos cênicos para suas produções teatrais. Seu primeiro longa, “Dia Fatal”, foi lançado em 1988; porém, sem muita repercussão no Reino Unido. Em contrapartida, foi bem recebido nos Estados Unidos, o que o levou a se mudar para Hollywood. Nessa mudança, ingressou na indústria do cinema, e lançou seu longa “Justiça Cega” (1990). Seu ponto de virada foi o filme “Despedida em Las Vegas” (1995), o qual rendeu a Nicolas Cage o Oscar de melhor ator, indicação de melhor atriz para Elisabeth Shue e uma dupla indicação para Figgis, como melhor diretor e melhor roteiro adaptado. A obra representou a ele um período de grande aprendizado como diretor e sobre as pressões de estúdios e produtores da indústria cinematográfica hollywoodiana. Se por um lado o sucesso deste filme abriu portas e impulsionou a carreira de Figgis em Hollywood, por outro levou-o a desejar uma volta ao seu antigo modo de trabalho: produções menores, mais experimentais, com maior controle sobre os processos, menor interferência de superiores e uma colaboração mais próxima com os atores.

Nesse ínterim, Figgis interessou-se pela revolução das câmeras digitais DV. Mesmo a ainda baixa definição da época, segundo o diretor, tornou-se uma estética com a qual o público se habituou, além de, como vimos, o custo de produção mais

acessível incentivar novos tipos de filmes e cineastas. Paralelamente, Figgis também voltou sua atenção para a dramaturgia em tempo real. Dessas inquietações e de seu desejo de descobrir novas formas de usar a tecnologia, surgiu a ideia de fazer um filme em uma só tomada de até 1h30min, uma vez que as câmeras digitais passaram a oferecer a possibilidade de gravações contínuas nessa duração. Porém, questionava-se se um filme feito dessa forma e mostrando apenas um ponto de vista não se tornaria desinteressante – de onde surgiu a ideia de apresentar várias imagens simultâneas.

Dessa maneira, segundo o cineasta, a relação entre o olhar e o cérebro seria estimulada de uma forma que os filmes convencionais (uma imagem preenchendo toda a tela) não seriam capazes de fazer, levando o filme a funcionar em um outro nível em comparação com as narrativas cinematográficas tradicionais, onde a montagem linear é um fator preponderante em sua construção. O olhar do espectador assumiria um papel fundamental em dar o fechamento da obra, o que, segundo o diretor, aproximaria o filme da flexibilidade de uma peça teatral, a qual pode ser adequada dinamicamente a cada sessão ao público e às suas reações. O filme então entraria em uma relação orgânica com o espectador, onde cada indivíduo comporia uma montagem linear única com seu olhar entre as imagens, diferentemente dos filmes com a montagem tradicional, cuja sequência de imagens se apresenta de forma idêntica a todos os espectadores.

Seu primeiro experimento com *split screen* (tela dividida em duas partes) foi no filme “Desejos Proibidos de Miss Julie” (1999). Sendo um adepto da ideia de narrar histórias paralelas e havendo apreciado o resultado do efeito nesta obra, nesse mesmo ano Figgis levou a cabo a produção de um projeto mais audacioso, com a tela dividida em quatro imagens simultâneas: “*Time Code*”.

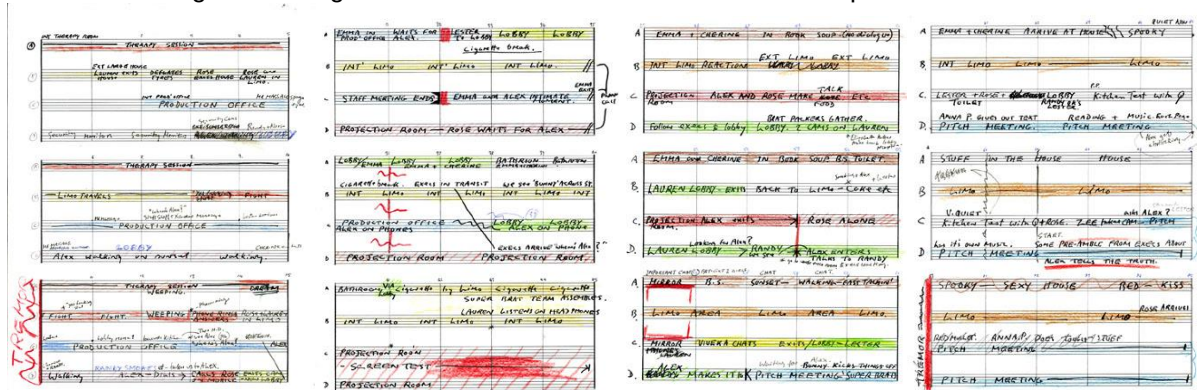
2.5 O processo de produção de “*Time Code*”

Em entrevistas para o *making-of* do filme disponível no DVD (TIME CODE, 2000), o diretor conta que sua ideia passou por duas, três, até decidir-se por quatro câmeras simultâneas. Porém, no projeto inicial, seria uma performance artística a ser realizada em Londres, em que as imagens seriam gravadas no período da manhã e exibidas posteriormente em quatro monitores em um evento para o público presente. Em um almoço com o então executivo-chefe da Sony Pictures, Figgis narrou

casualmente sua ideia, mas o executivo interessou-se em transformá-la em um filme, contanto que o diretor concordasse em transferir seu cenário para Los Angeles. Figgis aceitou, e deu-se então o primeiro passo para que o projeto se concretizasse na forma do filme “*Time Code*”.

O primeiro desafio enfrentado pelo diretor foi a confecção do roteiro para quatro telas simultâneas. Devido ao formato tradicional de escritura de um roteiro cinematográfico estar limitado a descrever somente uma ação por vez (permitindo no máximo dois diálogos simultâneos), Figgis aplicou sua experiência prévia como músico em sua forma de pensar e organizar a estrutura do seu filme: a solução foi utilizar a partitura musical para desenvolver o roteiro, uma vez que esta, por princípio, foi desenvolvida para representar diversas “ações simultâneas”, isto é, vários instrumentos tocando ao mesmo tempo. Dessa forma, o roteiro foi escrito e “coreografado” como uma peça musical, sendo que as barras verticais indicam minutos e as horizontais, cada uma das câmeras, tal como um “quarteto de cordas”. As cores indicam os personagens e em qual câmera eles se encontram, e com esse sistema, também é possível visualizar quando cada um muda de um quadrante para outro (Figura 8).

Figura 8 – Páginas do roteiro de “*Time Code*” escritas na partitura musical



Fonte: <http://www.nextwavefilms.com/timecode/script.html>.

Todos os atores podiam, assim, visualizar onde estava o foco da narrativa a cada momento. O diretor os instruíra, caso um personagem não estivesse em um desses momentos, para improvisarem com qualquer coisa, contanto que o fizessem de maneira interessante. O importante era que, em determinado “compasso”, quando a atenção voltaria a recair sobre um personagem específico, que este estivesse pronto e na sua marcação. Os terremotos que ocorrem ao longo do filme (quatro no total) foram colocados pelo diretor como uma pontuação, evidenciando o sincronismo da

ação entre as quatro câmeras, e serviram como base para o desenvolvimento do restante das ações.

O desenvolvimento dos personagens apoiou-se em grande medida nas contribuições dos próprios atores, que improvisavam diálogos e ações, desenvolvendo sua própria visão dos personagens ao longo do processo e das várias gravações. Cada tomada apresentava um resultado diferente, pois os atores nunca sabiam ao certo qual fala ou reação seu parceiro de cena faria. Ao diretor, cabia alimentar os atores com informações para que esse desenvolvimento ocorresse, permitindo, ainda assim, que os atores trabalhassem da forma mais livre possível com essas informações – inclusive, podendo ignorá-las por completo. O processo de produção como um todo estava muito pouco amarrado em termos de roteiro, o que permitiu ao diretor, elenco e cinegrafistas darem suas contribuições criativas e definir diversas situações ao longo das gravações.

No primeiro dia de gravação, todos os atores e técnicos sincronizaram seus relógios até os segundos, assim como o *time code* das câmeras, a fim de garantir o total alinhamento das ações. Para a captação do som, cada ator teve um microfone individual conectado a si. Outros microfones com transmissão a rádio foram espalhados e escondidos pelas várias locações. Em seguida, a equipe foi dividida em quatro (um cinegrafista, um assistente e os atores) e cada uma se deslocou ao ponto inicial da gravação. Então, após uma contagem regressiva, a gravação iniciou-se exatamente às 11h da manhã. Esta primeira versão foi gravada “às cegas”, tendo sido o primeiro ensaio já com as câmeras rodando. Os atores conduziam a ação sem ter muita clareza do que acontecia nas outras câmeras. Os cinegrafistas os seguiam, em uma tomada de 93min, em que atores e câmeras podiam ir aonde quisessem. Ao final da primeira gravação, os atores, que estavam improvisando e praticamente dirigindo a si próprios (e sem possibilidade de errar e dizer “corta!”, pois era um só plano-sequência), não tinham muita noção do que seria o resultado e como as imagens funcionariam em conjunto. Às 12h30, a gravação se encerrou (juntamente com a duração da fita DV) e o diretor reuniu-se com os atores para assistir ao material e fazerem comentários críticos sobre o resultado.

Ao longo da primeira semana, eles gravavam das 11h da manhã às 12h30. O elenco saía para o almoço e na volta, Figgis lhes exibia a gravação das câmeras como quadrantes em quatro monitores acompanhadas da música. Na segunda semana, as gravações ocorriam na parte da manhã e novamente à tarde.

Gradualmente, as “lacunas” do roteiro foram sendo preenchidas pelas ações dos personagens. Conforme o diretor visualizava o desenvolvimento das ações na partitura, conseguia planejar inclusive os cruzamentos entre as imagens das câmeras e as trocas de quadrantes entre os personagens. Aos poucos, os atores se tornaram conscientes de suas posições entre os quadrantes ao longo do filme, o que permitiu ao diretor começar a trabalhar na estética das quatro telas simultâneas e como elas interagiriam.

Para se atingir um bom resultado, foi necessário um igual envolvimento entre atores e cinegrafistas. Uma vez que os atores compreenderam o processo e internalizaram seus personagens ao longo das várias versões, foi possível aos cinegrafistas trabalhar melhor os movimentos e enquadramentos, sabendo por exemplo, em que momentos poderiam fechar a imagem nos rostos e olhares. Os próprios atores, por sua vez, sabendo as posições que suas imagens ocupariam em cada quadrante da tela, passaram a levar esse detalhe em consideração, de forma que seus olhares se cruzam e se afastam de forma deliberada entre as telas, cientes das relações virtuais que estabeleciam com as imagens e atores nos outros quadrantes.

Os cinegrafistas (sendo o próprio Figgis um deles) também desenvolveram uma “coreografia” própria, de como se movimentariam no set para captar as ações e evitar enquadrarem uns aos outros. Para tanto, foi acoplado em cada câmera um pequeno monitor externo, para que o operador não precisasse ficar com o olho no visor e pudesse ter uma visão periférica da posição dos outros. Desenvolveram inclusive um conjunto de sinais manuais para indicar seus movimentos, chegando por vezes a erguer a câmera acima da cabeça para que o outro passasse por baixo sem ser enquadrado.

Nas primeiras versões, os cinegrafistas chegavam a enquadrar uns aos outros. Porém, essa opção foi descartada em favor de preservar a cena de interferências de elementos não diegéticos, os quais poderiam distrair o espectador e comprometeriam a transparência e “suspensão de descrença” da narrativa. Dessa forma, e em consonância com a forma “musical” utilizada na escritura do roteiro, foi-se desenvolvendo uma coreografia entre as câmeras, cujas posições passaram a ser cuidadosamente determinadas a fim de captarem os melhores enquadramentos de cada momento ao mesmo tempo em que evitavam gravar-se mutuamente.

A última gravação (a décima quinta) foi realizada às 15h de 19 de novembro de 1999, e foi a versão final exibida nos cinemas. Ainda que a internet à época tivesse baixa velocidade e qualidade de transmissão de vídeos, Figgis já se utilizou deste meio para promover o filme ainda durante a produção: o diretor disponibilizava no site oficial do filme vídeos de *making-of* das gravações, reuniões com elenco e prévias das tomadas (ERCILIA, 2000).

O filme teve uma pré-estreia no Yahoo Online Festival em 24/03/2000. Na exibição oficial de estreia, em 28/04/2000, o próprio diretor fez a mixagem do áudio ao vivo, durante a projeção. A mixagem final para a versão lançada nos cinemas, aliás, foi a parte mais complexa da produção, dadas as inúmeras opções que o diretor teve para priorizar o áudio de cada quadrante ao longo de todas as situações da narrativa, assim como os momentos em que a música incidental toma a frente, pontuando momentos mais dramáticos do filme.

Em entrevista ao jornal britânico The Guardian (WILLIAMS, 2000), por ocasião do lançamento do filme, quando questionado se as quatro telas simultâneas em plano sequência seriam um novo “truque” narrativo, Figgis rebate que o maior “truque” do cinema é justamente a edição: reunir pedaços de filme (que raramente são gravados na ordem em que aparecem) em uma estrutura calculada para concentrar a narrativa de acordo com a visão soberana do diretor. Dessa forma, segundo o cineasta, as múltiplas imagens sem cortes que se oferecem ao olhar do espectador em “*Time Code*” seriam mais fiéis aos seus personagens e à história do que os filmes realizados e montados da forma tradicional.

Na mesma ocasião, Figgis ainda afirma que as plateias, já acostumadas aos filmes construídos com base na montagem linear temporal, encontram-se em uma posição de passividade, pois não há mais uma interatividade entre o espectador e a imagem, de forma que as pessoas se sentem à vontade para conversar, comer e ir ao banheiro a qualquer hora. Por outro lado, defende que um filme com a estrutura de múltiplas telas como “*Time Code*” coloca o espectador em um estado de alerta constante, de que se tirar os olhos da tela por um instante, terá muito a perder. O espectador é levado a reorganizar seus hábitos perceptivos durante a experiência do filme, dado o grau de atenção necessário para assisti-lo. Causas e efeitos, encontros e desencontros são dados simultaneamente ao olhar.

O diretor, como entusiasta da tecnologia digital, comemora não só a praticidade dos equipamentos e as possibilidades de experimentação que estes oferecem, mas

também a redução nos custos de produção, o que em grande medida reduz a dependência de patrocínio para a realização do filme. Dessa forma, com muito menos recursos os cineastas podem concretizar suas ideias.

Williams (2000) enfim conclui que o formato em quatro telas de *“Time Code”* não representaria um impacto na forma de se fazer filmes, tal como foi a inserção do som e da cor, no sentido de que os filmes futuramente passariam a ser feitos dessa maneira. Porém, admite que assistir-lhe é estar na presença de algo que faria uma contribuição real (direta ou indireta) à linguagem do cinema no futuro.

2.6 Repercussões do lançamento de *“Time Code”* na imprensa

Mesmo antes do lançamento, durante a fase de produção e gravações, a proposta estética inusitada de *“Time Code”* já despertava a curiosidade da mídia. O jornal O Estado de S. Paulo noticiava, na edição de 07/03/2000, em matéria reproduzida do The New York Times, “Mike Figgis adere à revolução digital”. No texto, o repórter descreve a produção realizada na Sunset Boulevard, em Los Angeles: “As quatro câmeras dançam através de meia dúzia de cenários e percorrem ruas com uma continuidade assombrosa, acompanhando os personagens do filme para dentro e fora de reuniões, compromissos e confrontos” (LYMAN, 2000). E conclui:

Seja qual for a contribuição desse filme em fase de realização para enriquecer a linguagem artística, Figgis [...] tem pelo menos a extraordinária ambição – alguns diriam audácia – de explorar as tecnologias digitais que começam a infiltrar-se no ambiente tradicional de Hollywood (LYMAN, 2000).

No jornal Folha de S. Paulo, a matéria “Onda digital transforma produção de cinema” (COUTO, 2000) relata os impactos da tecnologia digital nesse meio: primeiramente, pelos sistemas de edição não-linear, que vieram a substituir a montagem em moviola com copiões; em seguida, pelas câmeras de vídeo digital, as quais, por sua vez, começavam gradualmente a se apresentar como opção às câmeras analógicas de película; e por fim, o que até então era uma promessa para o futuro (já plenamente concretizada), a substituição das cópias em filme pela exibição por projetores digitais nas salas. Entre as personalidades do cinema mundial que aderiam à tecnologia digital para produção de seus filmes, o texto elenca o já citado George Lucas com seu “Star Wars”, Don Bluth, Wim Wenders, Bernardo Bertolucci, Spike Lee, Terry Gilliam, os cineastas adeptos ao Dogma 95, Lars von Trier (cujo filme

“Dançando no Escuro”, todo realizado em vídeo digital, venceu a Palma de Ouro no Festival de Cannes desse ano) e, evidentemente, Mike Figgis com seu “*Time Code*”.

Entre os brasileiros, a matéria destaca os cineastas Cacá Diegues (pioneiro na edição não-linear com seu filme “Veja Esta Canção”), Tata Amaral, Sérgio Rezende, Toni Venturi e Eduardo Coutinho. De maneira geral, festejavam o barateamento dos custos de produção em processos e equipamentos digitais, aludindo também às possibilidades de experimentação que tais recursos ofereceriam, assim como a uma “democratização” da produção audiovisual. E completa: “A gravação digital, ideal para produções ágeis e baratas, torna mais próxima a utopia de ‘uma ideia na cabeça, uma câmera na mão’, que animou o Cinema Novo no início dos anos 60” (COUTO, 2000).

“*Time Code*” não teve um lançamento comercial em grande escala no Brasil, tendo sido apresentado pela primeira vez no dia 20/10/2000 como parte da programação da 24ª Mostra Internacional de Cinema de São Paulo (ocasião em que este pesquisador teve a oportunidade de assistir ao filme pela primeira vez). No dia 26/10/2000, a Folha de S. Paulo publicou a crítica de Sérgio Dávila, em que destaca o enredo do filme e os êxitos anteriores da carreira de Mike Figgis, dando ênfase especial ao ineditismo das quatro telas em plano-sequência, ao baixo custo da produção e aos poucos dias (apenas onze) necessários para a produção, vendo nisto um “convite” para que outros cineastas aderissem ao modelo (DÁVILA, 2000).

O renomado crítico estadunidense Roger Ebert fez, em contrapartida, uma avaliação bastante conservadora de “*Time Code*”. Em texto publicado em 28/04/2000, após descrever brevemente o enredo e a técnica do filme, questiona qual o propósito do experimento com as quatro telas em plano sequência. Ele mesmo o atribui ao fato de o diretor simplesmente querer provar que tal técnica era possível, mesmo que essa se sobreponha à história (esta, superficial) e que um espectador menos interessado em tais experiências poderia, portanto, ficar frustrado diante dela (EBERT, 2000). O autor ainda cita que Figgis demonstra que um filme para cinema pode ser feito com câmeras baratas de vídeo digital, assim como recupera o estilo de histórias contadas em tempo real, a exemplo de “*Festim Diabólico*” (1948), de Alfred Hitchcock.

Ebert (2000) ainda reforça a crítica de que a opção pela tela dividida em quadrantes relembra a todo instante para o espectador que ele está assistindo a um filme, impedindo-o de ser absorvido pela história. E mesmo afirmando que isso não chega a ser um incômodo como poderia dar a entender, por outro lado também não favorece a narrativa. “*Time Code*”, então, estaria propenso a atrair em particular

estudiosos de cinema, enquanto o público em geral muito provavelmente ficaria insatisfeito.

O crítico questiona que, nesse filme, deve haver alguma história “enterrada” em algum lugar, assim como atuações formidáveis, as quais poderiam ser identificadas em visualizações subsequentes. Porém, indaga-se novamente sobre o porquê de usar um estilo que os encobriria. E se “*Time Code*” provou que é possível contar uma história sem cortes em quatro telas, por outro lado mostrou que tal experiência não precisaria ser repetida.

Por fim, ameniza o tom, recomendando o filme ao leitor. Em parte, valorizando o esforço de Figgis, que ao invés de se acomodar após a consagração com “*Despedida em Las Vegas*” (1995), continuou buscando ousar nas formas de contar histórias, e em parte pelo próprio Ebert (2000) se confessar contente por haver assistido ao filme e pelo desafio que este ofereceu ao crítico. Admite que “*Time Code*” tem seu lugar na história do cinema, mas que na verdade, gostaria de ver novamente Figgis voltando a usar apenas uma câmera (mesmo que seja digital) e continuar usando a edição em filmes para despertar emoções.

Em certa medida, o “desejo” de Ebert se realizou: de fato, filmes com múltiplas telas como “*Time Code*” não se sedimentaram como uma nova forma de construir narrativas cinematográficas. O próprio Figgis voltou ao formato no ano seguinte ao lançamento de “*Time Code*” com o filme “*Hotel*” (2001), investindo ainda mais em improvisação com os atores, gravações tanto em cenários controlados como em lugares públicos (uma praça em Veneza), uso de filtros de câmera e tela dividida. Buscou ainda, segundo Hanson (2003), misturar gêneros, tanto elementos de fantasia como referências ao *cinéma vérité* desenvolvido por cineastas franceses na década de 1960. Como resultado, se comparado a “*Time Code*”, foi uma experiência ainda mais provocativa e desconcertante para o espectador, o que certamente dividiria opiniões. Apesar de Hanson (2003) considerar que este filme possui seu lugar na História, foi um retumbante fracasso, e pouca gente hoje sequer sabe que esse filme existe.

O que tanto Ebert quanto outros críticos falharam em observar – e que se constitui nosso interesse principal em eleger “*Time Code*” como corpus para nossa análise – é que este filme, à sua época, antecipou algo que viria a se tornar uma tônica das poéticas contemporâneas: a fragmentação do olhar, os múltiplos estímulos visuais simultâneos, a profusão de telas com as quais convivemos diariamente em diversos

dispositivos e equipamentos, os sistemas transmídia (narrativas que se propagam através de diversas mídias, como histórias em quadrinhos, cinema, TV, videogames). Enfim, múltiplas fontes de informação visual que em maior ou menor grau, seja de forma consciente ou não, nos relacionamos diariamente e produzimos significados.

Dessa forma, “*Time Code*” apresenta-se a nós como um laboratório, um “ambiente controlado”, onde podemos estudar de forma mais concentrada como esse olhar fragmentado em múltiplas telas produz significados.

Após vermos um panorama de “*Time Code*”, de suas características, processo de produção e repercussões, discutiremos a seguir conceitos relacionados com a montagem e formas poéticas do audiovisual contemporâneo, nos quais nos basearemos, assim como nas obras de Deleuze sobre a imagem cinematográfica, para analisarmos as múltiplas telas de “*Time Code*”.

3 A MONTAGEM ATRAVÉS DE MÚLTIPLAS TELAS: TEMPORAL X ESPACIAL

Machado, A. (1997), discorrendo sobre a estética do Primeiro Cinema, no início do século XX, quando este ainda não havia desenvolvido suas especificidades como linguagem, narra que, até então, o cinema ainda se encontrava, em termos de *mise-en-scène*, muito influenciado pela linguagem teatral, com as ações dos atores ocorrendo diante de uma câmera estática e com um enquadramento aberto, tal como a visão de um espectador de teatro diante de um palco. Contudo, em cenas com múltiplas ações ocorrendo simultaneamente, tornava-se imprevisível aos realizadores de filmes do período se o espectador direcionaria seu olhar para os elementos cênicos desejáveis para a narrativa, ou se este se perderia em algum detalhe banal ou de pouca relevância para o desenvolvimento da história. Em face a este problema, os realizadores foram gradualmente impulsionados a buscar soluções técnicas e estéticas para aprimorar a linguagem deste meio ainda incipiente: desenvolveram-se novos enquadramentos de câmera, capazes de destacar os elementos cênicos aos quais a atenção do espectador deveria ser dirigida e, concomitantemente, aprimorou-se a decupagem, a fragmentação em planos de uma cena e estes, quando ordenados em uma sequência temporal lógica, conferiam linearidade à leitura das imagens, fluência narrativa e ritmo às ações. Mais do que isso: orientavam de maneira inequívoca o olhar do espectador, tanto espacialmente (o enquadramento da câmera recortava os objetos de interesse da cena), quanto temporalmente, uma vez que os planos, unidades significativas do filme, eram ordenados em uma sequência linear definida pelo diretor.

DELEUZE (1985, p. 8), sobre esse assunto, complementa:

[...] qual era a situação do cinema no princípio? De um lado, a câmera era fixa, o plano era, portanto, espacial e formalmente imóvel; de outro, o aparelho de filmagem era confundido com o aparelho de projeção, dotado de um tempo uniforme abstrato. A evolução do cinema, a conquista de sua própria essência ou novidade se fará pela montagem, pela câmera móvel e pela emancipação da filmagem, que se separa da projeção. O plano deixará então de ser uma categoria espacial, para tornar-se temporal; e o corte será um corte móvel e não mais imóvel.

Dando um salto de aproximadamente 100 anos, a década de 1990 ficou marcada historicamente pelo início da revolução das comunicações através da tecnologia digital, e conforme vimos anteriormente, nesse ínterim, pela emergência do vídeo digital como recurso para produção cinematográfica. Além disso, em um

espectro mais amplo, ocorreu a popularização dos computadores pessoais ao redor do mundo e a difusão da internet comercial que lhe serviu de propulsora. Somadas ao aumento da oferta de produtos de informática no mercado e sua consequente queda de preços, uma das maiores responsáveis por essa popularização foram as interfaces gráficas: criadas pela empresa Xerox nos anos 1970 e adotadas pelo sistema operacional da Apple no início dos anos 1980 (MANOVICH, 2001), a operação dos sistemas computacionais tornou-se mais amigável, uma vez que seus elementos visuais são mais facilmente decodificáveis, e os outrora complexos comandos digitados em linhas de texto passaram a ser sintetizados pela interação entre esses elementos. Isso facilitou imensamente o acesso das pessoas ao uso dos computadores: não mais era necessário ser um *expert* em informática para interagir com os sistemas.

Com a presença cada vez mais constante dos computadores como ferramentas para diversas atividades do dia a dia, sua estética com múltiplas janelas simultâneas – cada uma executando softwares e exibindo elementos diferentes (fotos, vídeos, documentos, páginas da web, entre outros) com os quais muitas vezes interagimos ao mesmo tempo, “pulando” de um ao outro com frequência – incorporou-se à cultura contemporânea e criou uma nova convenção visual que não tardaria a se propagar para outras mídias (MANOVICH, 2001). Observamos assim o surgimento de canais televisivos de notícias que exibem múltiplas informações simultâneas (uma reportagem principal na porção maior da tela, ao mesmo tempo em que vemos notícias em texto correndo em um quadro menor na parte inferior, a exemplo de canais como Bloomberg e GloboNews); jogos de videogame, como “*Goldeneye*” (Nintendo/Rare, 1997), para Nintendo 64, que também apresentava múltiplas telas as quais permitiam visualizar a ação por diversos pontos de vista; e no caso do cinema, filmes dos quais “*Time Code*” é um dos exemplos mais representativos. Tais experimentações com filmes em telas divididas, contudo, vão em um sentido oposto à linearização da montagem, conforme víamos antes: enquanto os realizadores do Primeiro Cinema buscavam aprimorar os recursos da linguagem para melhor direcionar o olhar do espectador no quadro e no encadeamento temporal da narrativa, os filmes que exploram o recurso de múltiplas telas simultâneas abrem-se justamente para o vagar do olhar, deixando-o livre para percorrer as várias imagens e encontrar entre elas seus elementos de interesse nos quais fixar sua atenção, sendo neste caso uma situação desejável e enriquecedora da experiência ao permitir que o espectador

atue, não de maneira interativa, uma vez que não lhe é possível interferir diretamente no conteúdo do filme, mas de maneira participativa, criando sua própria montagem linear.

Essa postura do diretor cinematográfico, ao incluir o olhar do indivíduo na realização do filme, está também em consonância com o estatuto do espectador moderno, tal como descrito por Rancière (2012). Este autor, ao discutir a relação entre cena e plateia no teatro moderno (o que pode ser transposto, sem grande esforço, à condição do espectador cinematográfico), opõe-se à antiga concepção do espectador passivo, um mero observador *voyeur*, questionando que essa associação entre olhar/ouvir e passividade corresponde a uma ideia preconceituosa, que atrela o ato de desfrutar de uma imagem à ignorância com relação à realidade que se esconde por trás dela. Operar-se-ia, dessa maneira, uma dicotomia entre os que têm a capacidade de criar e produzir e os que não a têm. Pelo contrário: para Rancière (2012, p. 17), diz-se do espectador moderno que

Ele observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si. Participa da performance refazendo-a à sua maneira, furtando-se, por exemplo, à energia vital que esta supostamente deve transmitir para transformá-la em pura imagem e associar essa pura imagem a uma história que leu ou sonhou, viveu ou inventou. Assim, são ao mesmo tempo espectadores distantes e intérpretes ativos do espetáculo que lhes é proposto.

Dessa maneira, segundo o autor, o resultado seria que cada espectador teria uma aventura individual e singular que não se assemelha a nenhuma outra. E ainda afirma que essa subversão de papéis entre criador e espectador conflui “para a atualidade da arte contemporânea, na qual todas as competências artísticas específicas tendem a sair de seu domínio próprio e a trocar seus lugares e poderes” (RANCIÈRE, 2012, p. 24). Neste ponto, observamos que filmes com múltiplas telas como “*Time Code*”, conforme dissemos acima, partem justamente dessa prerrogativa: de um espectador que se torna co-criador da cena que o diretor coloca à frente dele, não só no sentido de associar as imagens que vê ao seu repertório e experiências colaterais, mas de dar um fechamento à obra, criando com seu olhar uma montagem temporal linear.

Por fim, Rancière (2012, p. 21) conclui:

Aprendemos e ensinamos, agimos e conhecemos também como espectadores que relacionam a todo instante o que veem ao que viram e disseram, fizeram e sonharam. [...] Todo espectador é já ator de sua história; todo ator, todo homem de ação, espectador da mesma história.

A estética de múltiplas informações visuais simultâneas, impulsionada grandemente nas últimas duas décadas graças ao desenvolvimento da informática e da tecnologia digital, por outro lado, exige também um espectador mais atento. Machado, A. (2010, p. 76) atesta:

[...] uma vez que agora os novos processos imagéticos despejam seu fluxo de imagens e sons de forma simultânea, isso exige, da parte do receptor, reflexos rápidos para captar todas (ou parte delas) as conexões formuladas, numa velocidade que pode mesmo parecer estonteante a um “leitor” mais conservador, não familiarizado com as formas expressivas da contemporaneidade.

E complementa:

Os recursos de edição e processamento digital permitem hoje jogar para dentro da tela uma quantidade quase infinita de imagens (mais exatamente, fragmentos de imagens), fazê-las combinarem-se em arranjos inesperados, para, logo em seguida, repensar e questionar esses arranjos, redefinindo-os em novas combinações. [...] Essa espécie de escritura múltipla, em que texto, vozes, ruídos e imagens simultâneas se combinam e se entrecrocaram para compor um tecido de rara complexidade constitui a própria evidência estrutural daquilo que modernamente nós convencionamos chamar de uma estética da *saturação*, do *excesso* (a máxima concentração de informação num mínimo de espaço-tempo) [...] (p. 74).

A esta forma de montagem, Manovich (2001) chama de Montagem Espacial: diferentemente da montagem temporal tradicional, largamente teorizada e praticada ao longo do século XX e cuja técnica envolve a sucessão de imagens uma de cada vez ao longo do tempo, a montagem espacial se baseia em imagens que coexistem simultaneamente na área da tela, criando narrativas em que todas as imagens estão acessíveis ao espectador ao mesmo tempo. Contudo, o autor enfatiza que a simples justaposição de várias imagens simultaneamente não resulta em montagem: esta, para ocorrer, depende de uma lógica estabelecida pelo diretor do filme para determinar quais imagens aparecem juntas, quando elas aparecem e quais as relações passíveis de estabelecerem entre si.

Não se pode ignorar, por outro lado, os componentes imagéticos já explorados extensivamente pelo cinema, como composição de quadro, profundidade de campo, perspectiva e o próprio movimento, mas adiciona-se a esses a posição das imagens

no espaço em relação umas às outras. Além disso, a lógica da substituição de imagens, característica da montagem temporal, abre-se para uma lógica de adição e coexistência, rompendo com a necessidade de as imagens serem eliminadas e acumulando-as na tela ao longo da narrativa. Projeta-se sobre a linguagem cinematográfica a lógica dos bancos de dados computacionais, em que as informações se preservam armazenadas e acessíveis a qualquer momento. Ao final, conclui Manovich (2001), enquanto a tela no cinema tradicional espelha um registro da percepção, a tela do computador (ou a que se baseia em sua lógica) reflete um registro da memória, resultando em um cinema que não privilegia a dimensão diacrônica sobre a sincrônica, a sequência sobre a simultaneidade, a montagem temporal sobre a que ocorre entre os elementos dentro da imagem.

Conforme discutido anteriormente, vemos como a montagem espacial, a qual esta pesquisa aplica à leitura do filme *“Time Code”*, identifica-se com as interfaces gráficas dos computadores através de suas múltiplas janelas. Como desdobramento, observamos também as telas através das quais interagimos com os sistemas informáticos adquirirem uma presença visível no nosso cotidiano: não mais meramente “janelas” imperceptíveis para as imagens que exibem, elas passaram a ter um papel marcante como suporte para sistemas e filmes tais como os discutidos aqui. Faz-se necessário, então, uma breve análise do papel da tela como moldura e suporte para compreendermos sua articulação com as imagens exibidas.

3.1 A tela: janela ou suporte?

A tela clássica, tal como a define Manovich (2001), é uma superfície plana, retangular, concebida para ser visualizada frontalmente, que existe no mundo físico do observador sem bloquear-lhe completamente o campo de visão, mas enquadra um mundo ilusório que presumivelmente se estende além de seus limites. Formato herdado da pintura ocidental, desde a Renascença a tela foi encarada como uma janela para um outro espaço – espaço da representação – que apresenta tipicamente uma escala diferente do mundo físico. De acordo com essa definição, a tela descreve de maneira correlata tanto o suporte da pintura, das projeções cinematográficas e das imagens televisivas, quanto das interfaces gráficas de computadores e outros dispositivos digitais. Conforme postulou Deleuze (1985, p. 21):

[...] a tela, enquanto quadro dos quadros, confere uma medida comum àquilo que não a tem, plano distante de paisagem e primeiro plano de rosto, sistema astronômico e gota de água, partes que não apresentam um mesmo denominador de distância, de relevo, de luz. Em todos esses sentidos, o quadro assegura uma desterritorialização da imagem.

No caso do cinema (e da pintura que antecedeu sua criação), suas imagens, em um primeiro momento, notabilizaram-se por enquadrar elementos familiares da realidade visível, como interiores, paisagens e figuras humanas (MANOVICH, 2001).

Porém, a imagem cinematográfica não é constituída apenas pelos elementos dentro do quadro, mas também pelos que estão fora do campo de visão da câmera, ao que chamamos de extracampo:

O extracampo remete ao que, embora perfeitamente presente, não se ouve nem se vê. [...] Este é o primeiro sentido do que chamamos extracampo: se um conjunto é enquadrado, logo visto, há sempre um conjunto maior ou um outro com o qual o primeiro forma um maior, que por sua vez, pode ser visto desde que suscite um novo extracampo, etc.” (DELEUZE, 1985, p. 22-24).

Xavier (1984, p. 13), ao compilar as análises de diversos teóricos do cinema a respeito do tema, reafirma essa concepção:

[...] o espaço diretamente visado pela câmera poderia fornecer uma definição do espaço não diretamente visado, desde que algum elemento visível estabelecesse alguma relação com aquilo que supostamente estaria além dos limites do quadro. [...] A visão direta de uma parte sugere a presença do todo que se estende para o espaço “fora da tela”. [...] pode-se dizer que o espaço visado tende a sugerir sua própria extensão para fora dos limites do quadro, ou também apontar para um espaço contíguo não visível.

Somando-se isso à movimentação da câmera, cuja variação do campo de visão reforça enormemente a sensação de que existe um mundo autônomo e um espaço contínuo fora da imagem enquadrada, o espaço da tela adquire esse caráter de “janela que se abre para um universo que existe em si e por si, embora separado do nosso mundo pela superfície da tela” (XAVIER, 1984, p. 15). Mas complementa, citando o teórico Bela Balazs, que essa “realidade” do universo representado na tela não apresenta nenhuma conexão imediata com nossa realidade física; porém, dados os mecanismos e técnicas da linguagem cinematográfica, estes podem criar uma ilusão poderosa no espectador, rompendo essa dicotomia da percepção entre espaço ficcional/realidade física e “transportá-lo” para o interior da ação no filme. Vemos aí a tela se tornando “transparente” enquanto suporte para a imagem, perdendo a percepção sobre si para essa ilusão de “janela”.

A noção de extracampo do cinema foi incorporada de maneira análoga às interfaces digitais: a mobilidade do quadro cinematográfico, através dos movimentos de câmera, encontra seu correspondente nas barras de rolagem ou ferramentas que permitem percorrer partes de documentos, imagens, páginas da web, entre outros, que estejam ocultas fora da área visível da tela (MANOVICH, 2001). Porém, diferentemente da imagem cinematográfica tradicional, a interface gráfica de um computador, pela qual se interage e envia comandos ao sistema, afasta-se da concepção da tela como “janela para um espaço ilusório” e aproxima-se de uma representação de um painel de controle. Dessa forma, ao interagirmos com várias janelas exibindo softwares diversos, tal como falamos anteriormente, a tela acaba atraindo novamente atenção para si como suporte para essas operações.

O próprio Deleuze (1990, p. 315) já antevia esse novo estatuto da tela no contexto da tecnologia digital, a qual, mesmo preservando sua posição vertical, não se apresenta mais como um quadro ou janela, “[...] mas constitui antes uma mesa de informação, superfície opaca sobre a qual se inscrevem ‘dados’, com a informação substituindo a Natureza [...]”. Como “dados”, o filósofo inclui as imagens, personagens, objetos e falas. E nessa situação, ocorre uma “‘profusão incessante de mensagens’, e o próprio plano assemelha-se menos a um olho que a um cérebro sobrecarregado que sem parar absorve informações” (p. 317).

Nessa situação, não mais a abstraímos como uma abertura a um universo independente que se nos apresenta através dela; ao contrário, somos constantemente chamados a operar ativamente com os elementos e janelas dispostos dentro de seu espaço. Em um filme como “*Time Code*”, que incorpora essa estética de interface computacional ao distribuir sua narrativa em múltiplas telas simultâneas, detectamos que esse efeito de janela ilusória também se encontra diminuído, fazendo com que a tela seja percebida como o suporte onde a construção da narrativa se dará pelo processo da montagem espacial através das imagens exibidas em cada quadrante e do olhar do espectador.

Após vermos conceitos referentes à montagem em múltiplas telas, notadamente a montagem espacial segundo Manovich (2001), as relações das telas de “*Time Code*” com as interfaces gráficas e a função que a própria tela adquire como espaço de combinação de informações, discutiremos a seguir as correntes do cinema moderno, surgido no pós-Segunda Guerra Mundial. Defendemos que influenciou de diversas formas o cinema digital da década de 1990, no qual o filme em questão se

insere. Tal discussão se faz necessária, primeiramente, para contextualizar o cinema digital dentro da evolução da História do cinema, assim como o principal referencial teórico para análise do nosso objeto (a imagem-tempo, em particular a imagem-cristal, segundo definição de Deleuze) está intimamente ligado a novos estatutos da imagem cinematográfica trazidos pelo cinema moderno. Buscamos demonstrar, então, o diálogo entre o moderno e o digital – diálogo este que se estabelece ora por aproximações, ora por rupturas –, mas que ao cabo justifica a aplicabilidade da taxonomia deleuzeana (mesmo que esta necessite por vezes de releituras e adaptações) a um filme cronologicamente distante dos movimentos do cinema moderno e com estética tão diversa como *“Time Code”*.

4 AS CORRENTES DO CINEMA MODERNO E O CINEMA DIGITAL: ORIGENS E APROXIMAÇÕES

Apresentamos a seguir as correntes do cinema moderno surgidas após a Segunda Guerra Mundial, na perspectiva de Parente (2000). Nesta obra, o autor discute três delas: o cinema experimental, o qual, dentre as várias tendências e concepções que o termo abarca, envolve inovações e abordagens não tradicionais dos processos fílmicos ou narrativos; o direto, que em linhas gerais caracteriza-se por envolver a estética do real, ou seja, por questionar as fronteiras entre o real e a ficção, a vida e a representação; e o disnarrativo, com seus múltiplos pontos de vista sobre situações e personagens que permutam posições entre protagonismo/antagonismo, sujeito/objeto e cujo tempo narrativo se funda constantemente durante a projeção. Em seguida, trataremos da ascensão do vídeo digital como recurso técnico para produção de obras cinematográficas, valendo-nos, para tanto, de Machado, A. (1997) e Manovich (2001). Por fim, vêm as reflexões sobre o filme “*Time Code*”, que está entre a produção de cinema digital da virada do século XX para XXI.

Veremos, finalmente, como e em que medida as características técnicas e estéticas de “*Time Code*” estão imbricadas, explicitando aproximações e distanciamentos, às correntes do cinema moderno.

4.1 O cinema moderno e suas correntes

As inovações trazidas pela modernidade no cinema, impulsionadas pela crise da imagem-ação (conforme discutiremos mais adiante) e as quais tomaram corpo nos movimentos neorrealismo italiano e *nouvelle vague* e *nouveau cinéma* franceses, referem-se, *a priori*, a um abalo nas convenções associadas aos três elementos fundamentais para a materialização da imagem cinematográfica: os processos fílmicos, referentes à técnica para captação e registro das imagens, assim como aos componentes estéticos que constituem o quadro cinematográfico (enquadramento, composição, profundidade de campo, cor, iluminação, movimentos de câmera, objetos e personagens, uso do som, entre outros); a relação entre a imagem e a realidade (ou seu referente), em termos de representação mimética (realismo do cinema clássico) ou registro descritivo associado à ideia do cinema dito “direto” (cinema documental, neorrealismo); e por fim, a relação entre cinema e tempo, conforme esta se constitui em representações indiretas dadas pelo agenciamento das imagens-movimento

através da montagem (em situações com vínculos sensório-motores fortes) ou representações diretas dadas pelas imagens-tempo, quando estas fundam o fluxo temporal dinamicamente ao longo da narrativa.

Para discutirmos como a modernidade no cinema influenciou estes três fundamentos, iniciaremos apresentando a corrente do cinema experimental.

4.2 O cinema experimental

Parente (2000) inicia sua exposição denunciando a falta de unidade no uso do termo “experimental” por parte dos próprios teóricos e críticos deste cinema, os quais, fundamentados na semiologia, projetam os conceitos e funções da comunicação linguística à análise fílmica, normalmente incorrendo, por conta disso, em falsas oposições para diferenciar o tradicional do experimental: um cinema do significado, do sentido, da comunicação e da narração *versus* um cinema criativo, poético, que privilegia “momentos formais”, estes ligados à aparência sensível ou à estrutura da obra, a despeito de qualquer sentido que ela venha a veicular.

Observa-se ainda que tal falta de unanimidade se reflete até em determinar historicamente as origens do cinema experimental: para uns, foi com o “cine-olho” de Vertov; para outros, com as vanguardas francesas dos anos 1920; alguns remetem ainda essas origens a Méliès ou mesmo aos irmãos Lumière. Consequentemente, um grande número de filmes foi reunido de forma artificial sob o título de “experimental”, atribuído sem muita preocupação conceitual, devido a razões históricas, desconhecimento ou outros que não os próprios processos de realização fílmica.

Parente (2000, p. 88) esclarece que um filme pode ser chamado de experimental se traz contribuições “para o aperfeiçoamento, o avanço ou a renovação do cinema e de sua linguagem”. Assim, depois de 1920, experimental “é aquele que tem por objetivo a descoberta de um cinema ‘puro’, no sentido de que está liberado de tudo o que não é especificamente fílmico” (PARENTE, 2000, p. 88).

Em seguida, o mesmo autor esclarece que o cinema experimental explicitou três tendências, as quais, embora díspares, são classificadas como relativas ao experimental devido à aplicação, pelos críticos, de conceitos secundários ao cinema, os de significação linguística, que tendem a reduzir esta corrente a uma simples oposição à narratividade do cinema clássico.

A primeira tendência, a única que se pode chamar de fato de não-narrativa, é a do “cinema-matéria” ou “acinema”, que leva a concepção de “cine-olho” de Vertov ao extremo. Nas palavras de Parente (2000, p. 94):

O “cine-olho” implica o ultrapassamento do olho humano rumo a um olho não-humano, que estaria nas coisas. [...] Ele é objetivo no sentido em que introduz a percepção nas coisas e na matéria, de maneira que qualquer ponto do espaço varie ou perceba todos os outros sobre os quais ele age ou que agem sobre ele, sem fronteiras nem distância.

Isto implica, conforme Parente (2000, p. 95), que “não podemos passar de uma imagem a outra: não há mais intervalo de movimento, nem de ação, nem de reação. Isso significa dizer que a relação entre imagens é incomensurável do ponto de vista da percepção humana”.

Os cineastas modernos que alcançaram notoriedade na prática deste tipo de cinema experimental, em particular nos Estados Unidos, Kubelka, Breer, Snow, Belson, Landow, Brakhage, entre outros, extrapolam as imagens-movimento rumo ao seu material energético – o fotograma –, explorando associações de luzes, cores, sons, oscilações de velocidades, vibrações e granulações, por vezes chegando a pintar ou gravar as imagens à mão na própria película.

A segunda tendência do cinema experimental é o que se convencionou chamar de “cinema-subjetivo”, ou “filme de transe”, “filme onírico”, “fantasmático”, que surgiu nos anos 1920, sob influência dos movimentos de vanguarda artística (futurismo, expressionismo, impressionismo, surrealismo, etc.) e se estendeu até a década de 1940, com a vanguarda e o *underground* estadunidenses, sendo que nestes últimos se destacaram filmes de Deren, Petterson, Broughton, Harrington, Markopoulos e Linder, entre outros.

Tais obras têm como característica comum episódios em que o personagem se vê imobilizado diante de situações-limite, sensações visuais e sonoras ou perturbações psicomotoras, como paralisia, sono, sonho, hipnose, alucinação, efeito de drogas. Portanto, os movimentos cinematográficos que surgiram a partir de alianças variáveis com os diversos “ismos” das vanguardas artísticas apresentam procedimentos fílmicos que visam traduzir esteticamente estados alterados de consciência, justaposição e confusão constante entre real e imaginário, passado e presente, realidade mental e realidade sensível, valendo-se para isso de efeitos como

fusões, superposições, anamorfoses, movimentos aberrantes de câmera, efeitos de cenário e de laboratório, entre outros.

Contudo, Parente (2000) questiona por que muitos críticos e teóricos categorizaram como “experimentais” filmes das vanguardas artísticas, quando realizados por cineastas estadunidenses e não fizeram o mesmo em relação aos europeus, os quais, além de frequentemente os terem precedido em desenvolver tais estéticas, fizeram-no introduzindo inovações de fato nos processos fílmicos. Ousamos oferecer uma resposta. De um lado, os filmes com frequência inserem-se em movimentos, formando um conjunto que compartilha características e, em geral, se constitui em um contexto geográfica e historicamente definido. De outro, ao se consolidarem em sua filmografia local e obtendo aceitação perante o público e a crítica, podem fundar tendências capazes de se propagar e influenciar cineastas de outras partes. Essa transposição de movimentos cinematográficos, de um contexto onde ele havia surgido de maneira “orgânica” para outro onde foi introduzido posteriormente, pode causar no segundo um efeito de estranhamento, por abalar modelos e padrões estéticos já consagrados. Dessa forma, tornam-se “experimentais” por apresentarem regimes do olhar e processos fílmicos diversos perante novos públicos, habituados com outras tradições cinematográficas. Esse processo de transposição ocorre constantemente e, conforme veremos mais adiante, o próprio cinema digital, dos anos 1990, recupera e remete a várias experiências e tendências apresentadas ou praticadas pelo cinema moderno.

Por fim, Parente (2000) discute a terceira tendência do cinema experimental, o “cinema do corpo”. Nesta tendência, conforme Parente (2000, p. 105-106):

[...] os corpos são afetados pelo tempo, pela duração (presente vivo) de tal maneira que exprimem uma pluralidade das maneiras de ser no presente. Não é tanto que os corpos não ajam mais. Mas suas ações – a balada, a conversa, a dança, a espera, o *voyeurismo* etc. – não são mais determinadas em relação ao espaço hodológico, vivido, homogêneo e causal. Os corpos tornam-se imagens óticas e sonoras puras indeterminadas ou, então, um jogo de máscaras.

Tem-se, assim, no cinema de Warhol, Morrissey, Varda, Duras, Akerman, entre outros, e mesmo de precursores como Bresson, Antonioni, Fellini, Pasolini, Rivette, Godard, Rocha e Cassavetes, uma exposição do corpo cotidiano, nos preparativos de uma cerimônia, na espera; enfim, uma teatralização ou espetacularização das atitudes e posturas do corpo.

Mesmo não sendo o “cinema-sonho” e o “cinema do corpo” invenções do experimental, representando tendências gerais do cinema, quando se leva em conta a inovação, segundo Parente (2000, p. 107), “poder-se-ia, então, dizer que o cinema experimental é o cinema em que a vontade artística está no comando. Nesse sentido, é experimental o cinema dos verdadeiros criadores, quaisquer que sejam eles”.

Vejamos agora as especificidades do cinema direto.

4.3 O cinema direto

Esta corrente, assim como o cinema experimental, recobre tendências cinematográficas bastante distintas, como o “*free cinema*”, o “*candid eye*”, o “*living-camera*”, o “cinema de comportamento”, o “cinema-verdade”, o “cinema espontâneo” e o “cinema vivido”, os quais tiveram suas origens principalmente na França, na Inglaterra e nos Estados Unidos, entre o fim dos anos 1950 e início dos 60. Em linhas gerais, o cinema direto é o que tem como proposta filmar diretamente a realidade vivida e o real, e para tanto, segundo seus críticos, englobaria “uma técnica (películas 16mm sensíveis, câmara leve, som sincronizado etc.), um método de filmagem (ausência de roteiro, equipe reduzida, atores não profissionais, som direto, câmera na mão, cenários naturais etc.) e uma estética, ‘a estética do real’” (PARENTE, 2000, p. 112).

De acordo com os teóricos e entusiastas do cinema direto, chegar-se-ia a essa estética graças à evolução das técnicas, que permitiriam ao cineasta “mergulhar” no real, captando-o de forma não-intrusiva e sem interferência, segundo modelo fornecido pela própria realidade, daí o termo “direto”. Com isso, passou-se a privilegiar os movimentos de câmera e os planos-sequência, que permitiam ao cineasta “montar” o filme durante a filmagem, ao invés de construí-lo posteriormente no processo de montagem tradicional.

Contudo, conforme explica Parente (2000), esses pressupostos de registro imparcial da realidade evocados pelos teóricos do direto constituem uma visão bastante dogmática e limitada das relações entre realidade e seu registro ou representação, uma vez que, fundamentalmente, o real não tem duplo, pois é singular (não-representativo). Logo, um cinema que se pretende apreendê-lo diretamente denuncia ter ideias preconcebidas ou pré-formatadas dele – ao cabo, um “modelo do

mundo”, no qual endossa os clichês da pura representação e da significação que lhe é pressuposta.

Dessa forma, a estética do real busca fazer ver e ouvir as relações entre o homem e uma dada situação sobre a qual age para mudá-la ou melhorá-la, mas, ainda que o enredo narrado não tenha sido criado pelo cineasta (trata-se de uma história “real”, o que a aproxima do documentário ou da reportagem), utiliza-se dos mesmos recursos do sistema de representação clássica do cinema de ação, exprimindo as confrontações entre o homem (por vezes tomado como personagem-modelo ou “herói”) e o mundo.

Se a estética do real se constitui como uma primeira tendência do cinema direto, a esta opõe-se uma segunda, a do “cinema espelho”. Em determinados filmes, o realizador coloca pessoas reais para “interpretarem” suas próprias vidas. Posteriormente, gravam com as mesmas sua voz comentando as imagens de sua atuação, e ambas são unidas no filme. Tem-se, por conseguinte, uma duplicação entre uma imagem visual e uma imagem sonora, em que os protagonistas se tornam espectadores da própria vida, ultrapassando sua situação e atingindo a verdade dessa vida, com o filme tornando-se um espelho em que o personagem descobre a si próprio no jogo entre real e ficção.

Nesta tendência, em que o cinema direto se torna “indireto” por apresentar um personagem que se vê representar a si próprio, os acontecimentos e personagens não preexistem ao filme, tal como nos documentários, reportagens ou filmes da primeira tendência.

As personagens não remetem aos modelos preestabelecidos. O filme não consiste em ligar as personagens a uma situação, mesmo real, tomada de improviso, ou a uma intriga preexistente. Pouco importa, portanto, que as personagens ou as situações sejam reais ou fictícias (PARENTE, 2000, p. 121-122).

Assim, o filme torna-se o próprio acontecimento, tendo sua importância deslocada para uma função reveladora do desenvolvimento do personagem, o qual se constitui a cada gesto, cada fala e cada comportamento, coincidindo este progresso com a própria duração do filme. Nesse processo, afirma-se o tempo no presente à medida que o protagonista passa a ficcionar e representar a si próprio, sem nunca ser fictício, tornando-se ainda mais real, justamente por não negar a ficção como potência e como modelo preconcebido do real. Ao longo desse percurso, são capazes de

inventar e fundar uma imagem vívida de um povo, de uma comunidade, de uma minoria, baseada na ficção que criam sobre si.

Rouch, Clarke, Warhol, Morrissey, Perrault, Guerra, Cony-Campos, Rivette e Cassavetes, entre outros cineastas, que desenvolveram filmes seguindo esta tendência, criaram filmes que eram produzidos por grupos de pessoas que eram também personagens. Tais obras Parente (2000) designa por “indireto livre”, pois o espetáculo torna-se documento, e a ficção, ficção sobre uma representação. Como consequência, inversamente temos a afirmação da vida, quando os personagens representam a sua própria (colocando a si mesmos em uma condição de alteridade) para que ela não apareça como ficção, esvaziando a artificialidade do espetáculo e tornando indiscernível o limite entre o real e o imaginário. “O acontecimento é a verdadeira improvisação do cinema indireto. Ele é ainda mais real quando é menos significante, ainda mais presente quando destrói e des-realiza sua realização espaço-temporal, e ainda mais verdadeiro quando é menos fundado” (PARENTE, 2000, p.125).

Enfim, segundo Parente (2000), o que importa nesse cinema direto-indireto não é remeter a uma situação real ou, menos ainda, ao uso de determinados recursos técnicos que configuram a “estética do real”, uma vez que a técnica é sucessora do ato de criação: o que o define de fato é justamente o questionamento da fronteira que separa a vida da representação.

Vejamos a terceira tendência, o cinema disnarrativo.

4.4 O cinema disnarrativo

O termo “disnarrativo” foi lançado em 1975 pelo romancista e cineasta francês Alain Robbe-Grillet (1922-2008), expoente tanto do *nouveau roman* (novo romance) quanto do *nouveau cinéma* (novo cinema). Nas palavras de Parente (2000, p. 131):

O disnarrativo tem por objetivo quebrar não a ilusão da narrativa, mas a ilusão da narrativa como modelo de verdade, ou seja, sua lógica causal (uma sequência causal de acontecimentos: um vem após o outro e por causa do outro), sua referencialidade (a narrativa como reprodução ou relação do que acontece ou do que aconteceu) e sua transparência (ela não reproduz, mas representa ou reporta o que aconteceu).

Se de um lado, o cinema disnarrativo de Robbe-Grillet rompe com uma estrutura temporal fundada na linearidade causal entre acontecimentos, não visa, por outro, eliminar o tempo da narrativa, abolir o tempo cronológico ou investir em uma estrutura acrônica de leis e modelos. Pelo contrário, é um cinema que busca aprofundá-lo e afirmá-lo, um tempo que se funda e constrói dinamicamente ao longo do filme. Esse cinema implica uma mutação estrutural: não há mais uma estrutura fundamental que sub-ordena cronologicamente uma série narrativa, mas sim, uma teleestrutura profunda e geradora de uma série que se transforma em outra, e nessa passagem, geram uma terceira, a expressão da relação estabelecida entre as anteriores: “[...] as relações de tempo ou a coexistência das durações na imagem e os sistemas de tempo, inúmeros e coexistentes, da narrativa tornaram-se as principais personagens do cinema moderno” (PARENTE, 2000, p. 136). Tem-se, assim, conforme afirma Fontanari (2017, p. 281), uma estrutura cíclica, pois “as ações já não se organizam tendo em vista um fim, ou seja, não há mais a preocupação de criar obstáculos, que vão pouco a pouco sendo superados e concluídos numa tentativa de marcar o término da história, como ocorre na narrativa tradicional”.

Como desdobramento, a própria função dos personagens dentro da narrativa sofre mutações. Neste ponto, Parente (2000) evoca o linguista lituano A. J. Greimas, que definiu as posições cardeais dos participantes ativos em uma narrativa: sujeito (aquele que pratica a ação), objeto (o que sofre a ação), destinador (que proporciona a ação), destinatário (a quem a ação será dirigida), coadjuvante (que facilita a ação) e oponente (quem a dificulta). Enquanto no cinema narrativo clássico há personagens ocupando posições normalmente bem específicas, no caso do cinema disnarrativo, ao se considerar uma das séries, há personagens ocupando posições cardeais definidas como sujeito, objeto etc. Tomando-se outra série, pode haver uma total permutação entre esses lugares, contradizendo, negando ou até mesmo anulando as ocorrências da série anterior.

Essa é uma das características das narrativas de Robbe-Grillet, mas também de muitas narrativas do cinema moderno – transgredir a regra permutando as funções cardeais. No cinema disnarrativo, o sujeito e o objeto são indiscerníveis. Os actantes não têm identidade, pois ocupam todas as posições na narrativa. Eles são tudo a um só tempo (PARENTE, 2000, p. 134).

Essa indeterminação das ações e dos personagens em um mundo descontínuo e fragmentado é visível em filmes de Robbe-Grillet, como “Trans-Europ-Express” (1966) e “O Jogo com o Fogo” (1975), assim como em obras de Orson Welles como “Grilhões do Passado” (1955) e “História Imortal” (1968). Essas obras atestam uma luta de cada personagem “para conquistar a palavra narradora, e cada palavra narradora se esforça para destituir uma autoridade” (PARENTE, 2000, p. 136). Ao cabo, cada personagem busca fundar o tempo, seu presente, e inventar sua narrativa ao mesmo tempo em que age.

A produção de sentidos no cinema disnarrativo, evidentemente, repercute essa constituição volátil de personagens, ações e séries temporais. Segundo Parente (2000), nos filmes de Robbe-Grillet, o sentido não é dado ou representado, rompendo com a tradição do cinema clássico de uma “verdade” ou “realidade” preexistente a ser desvelada. “Há um sentido, mas ele não se revela obviamente, ele acena, roça, fazendo um certo apelo, como se quisesse dizer algo, sem, no entanto, forçosamente dizê-lo” (FONTANARI, 2017, p. 288).

Por conseguinte, o espectador, que no cinema clássico é o centro para quem o filme se dirige, vê-se desconcertado diante de um deslizar de imagens que passam a falar para si próprias, constituindo uma colagem serial e atonal de fragmentos e uma narrativa da ordem do “improvável” ou “inexplicável”. Tais efeitos, em termos técnicos, são atingidos com o uso de “diversas manipulações, explorando as diferentes possibilidades oferecidas pela montagem, a composição, o cromatismo, o enquadramento, os movimentos de câmera e outras técnicas” (FONTANARI, 2017, p. 282).

Após apresentarmos as correntes do cinema moderno e as tendências que as compõem, veremos a seguir as características do filme “*Time Code*”, um breve histórico do advento do cinema digital na década de 1990, no qual esta obra se inscreve, suas influências imediatas das mídias e sistemas informáticos para então investigarmos como e em que medida a técnica e a estética do referido filme envolve as transformações introduzidas pelo cinema moderno.

4.5 “*Time Code*”: o cinema digital e suas relações com o moderno

Pode-se referir à produção contemporânea como aquela que figura no panorama global do cinema a partir da década de 1990, em todas as esferas, experimental, comercial, industrial, independente etc. e que utiliza diferentes mídias tanto na realização quanto na difusão de obras audiovisuais, por assim dizer. A hegemonia de processos digitais e o consequente aumento na velocidade de produção destas obras ampliou o terreno do cinema, especialmente aquele destinado ao entretenimento, mas também possibilitou o aprofundamento da sua matriz experimental (STUTZ, 2016).

Como vimos, a tecnologia digital não influenciou apenas tecnicamente os equipamentos para captação de imagens e processos de produção de filmes para cinema. A presença dos computadores nas diversas atividades do dia a dia fez com que a estética de suas interfaces gráficas, com múltiplas janelas simultâneas, fosse incorporada à cultura e criasse uma nova convenção visual que não tardaria a se propagar para outras mídias.

No caso do cinema, defendemos que “*Time Code*” é um dos exemplos mais representativos dessa tela em mosaico, que sintetiza a convergência da sensibilidade e da visualidade contemporâneas. Machado, A. (1997) define como “hipermídia” as obras que se fundamentam nessa estrutura combinatória.

A hipermídia permite justamente exprimir tais situações complexas, polissêmicas e paradoxais, que uma escritura sequencial e linear, plena de módulos de ordem, teria muito mais dificuldades de representar. Um documento hipermidiático jamais exprime um conceito, no sentido de uma verdade dada por uma linha de raciocínio; ele se abre para a experiência plena do pensamento e da imaginação, como um processo vivo que se modifica sem cessar, que se adapta em relação ao contexto, que, enfim, joga com os dados disponíveis.

Os filmes com telas divididas, conforme discutimos, abrem-se para o vagar do olhar, deixando o espectador livre para percorrer as várias imagens e encontrar entre elas seus elementos de interesse, nos quais fixar sua atenção. Tal experiência pode ser enriquecedora, pois permite que o espectador atue, não de maneira interativa (uma vez que não lhe é possível interferir diretamente no conteúdo do filme), mas de maneira participativa e não prevista ao criar, a partir da montagem espacial, sua própria montagem linear temporal e assim, finalizar a obra.

Vejamos como as características do cinema digital apresentadas no filme “*Time Code*” se relacionam, em termos de aproximações e distanciamentos, com as correntes do cinema moderno do pós-guerra.

4.5.1 Aproximações do cinema experimental com “*Time Code*”

Conforme explicitamos anteriormente, experiências com narrativas cinematográficas que utilizam telas divididas remontam a décadas antes da realização de “*Time Code*”. Este, contudo, distingue-se por apresentar as múltiplas telas ao longo de todo o filme e por ter a sua montagem linear efetuada individualmente pelo olhar de cada espectador.

Se este filme é narrativo, considerando-se que o enredo é conduzido pelas ações de seus personagens, tendo ainda o olhar do espectador como o centro da experiência, isso imediatamente o afasta da primeira tendência do cinema experimental, o “cinema-matéria”. Conforme vimos, esta é caracterizada justamente por ser não narrativa, devido à relação entre suas imagens representar uma variação universal descentrada e, por conseguinte, uma percepção pura que estaria nas coisas e seria anterior à percepção humana.

Tampouco o filme em questão possui qualquer identidade com o “cinema-subjetivo”, uma vez que não apresenta personagens em situações visuais e sonoras que remetam a “imagens-sonho”, ou estados alterados de consciência. Assim como também não investe na teatralização de corpos, atitudes e gestos dos personagens, tal como no “cinema do corpo” da terceira tendência.

Isso tudo, porém, não indica que não há nada que se possa considerar experimental em “*Time Code*”. Anteriormente, fizemos uma oferta de resposta ao questionamento de André Parente sobre por que os filmes relacionados a diversos movimentos de vanguarda artística, quando realizados por cineastas norte-americanos, receberam a classificação de “experimentais”, mas não suas contrapartes europeias, mesmo que estas últimas tenham criado de fato novos processos fílmicos e tenham precedido os primeiros em adotar tais estéticas. Argumentamos que, ao serem transpostas de seu local e contexto histórico de origem para outro, certos movimentos se tornam “experimentais”, por apresentarem regimes do olhar e processos fílmicos diversos perante novos públicos, habituados com outras tradições cinematográficas. Ora, defendemos que esse é o mesmo caminho percorrido por “*Time Code*”: ainda que não tenha criado a narrativa em múltiplas telas, recuperou-a dentre as diversas experiências que o precederam, mas no contexto da tecnologia digital.

Nesse ponto, levou-a às telas dos cinemas e a apresentou para um novo público, que começava a se habituar com as múltiplas janelas das interfaces gráficas computacionais como uma das tendências das poéticas tecnológicas da contemporaneidade. Enfim, conforme afirmou Parente (2000, p. 107), “é experimental o cinema dos verdadeiros criadores, quaisquer que sejam eles”, por colocarem a vontade artística no comando. Dessa forma, o diretor Mike Figgis utilizou a tecnologia digital não só para recriar experiências do passado, mas também para se colocar novos desafios na confecção de uma obra em sintonia com a técnica e a estética de seu tempo.

4.5.2 Aproximações do cinema direto com “*Time Code*”

O cinema direto, como vimos, tem como proposta filmar a realidade, valendo-se de processos que os teóricos do direto chamaram de “estética do real”. Trata-se de mergulhar no real, de modo não-intrusivo e sem interferência.

Porém, o filme de que ora tratamos é claramente uma obra ficcional, sem compromisso de retratar uma história baseada em fatos reais. Mas, tal “estética do real”, que surgiu entre os anos 1950-60, influenciou o cinema de ficção nas décadas seguintes, desde os filmes hollywoodianos de grande orçamento, até os que se utilizam de técnicas mais modestas, entre eles o cinema digital dos anos 1990. Este último, em sua origem, valeu-se das mesmas inovações técnicas que impulsionaram o direto (câmeras leves, equipes reduzidas) para constituir seu próprio estatuto: por exemplo, os “Votos de Castidade” do movimento Dogma 95, citados anteriormente, ecoam vários dos princípios norteadores da “estética do real” (câmera na mão, gravações em locação, luz natural, situações no tempo presente) – técnicas de que “*Time Code*” também se vale.

Além dessas, este filme ainda se alinha à “estética do real” pelo uso dos planos-sequência ininterruptos e por não haver montagem entre planos, somente enquadramentos e reenquadramentos da própria câmera em movimento.

Quanto às outras duas tendências do cinema direto, “cinema-espelho” e “cinema indireto livre”, elas têm em comum personagens que interpretam a si mesmos e se veem interpretar, compondo um jogo de espelhos ou de máscaras que afirmam a vida à medida que esvaziam a artificialidade do espetáculo e tornam indiscerníveis o real e o imaginário, libertando-se de um modelo de verdade.

Em “*Time Code*”, os atores (todos profissionais) interpretam personagens que (supomos) não têm relação com sua própria vida e personalidade, de forma que, em princípio, o filme se distancia dessas tendências. Porém, não podemos ignorar o fato de ser um filme metalinguístico, pois trata dos bastidores de uma produtora de cinema e dos personagens pitorescos que a compõem. Evidentemente, não é possível medir o quanto os atores e o diretor basearam-se em personalidades e situações “reais” de uma produtora para desenvolver os personagens. A metalinguagem imprime no filme algo de revelador sobre si próprio, no sentido visto no “cinema-espelho”. Ao fazer uma ficção sobre si mesmo, seja de forma mais crítica e ácida como o filme em questão, seja como em outros que pretendem passar uma visão mais idealizada ou “glamourizada”, insinua-se, ainda que de maneira sutil ou enviesada, o imaginário de seus realizadores sobre o próprio meio, de forma que se perde de vista o limite entre a ficção e a realidade, entre a pura criação e representação ou a inspiração em fatos e pessoas “reais”, imbuídas em maior ou menor grau de idealização.

4.5.3 Aproximações do cinema disnarrativo com “*Time Code*”

Conforme discutimos, o cinema disnarrativo rompe com a ilusão da narrativa como modelo da verdade, as relações causais, a referencialidade e a transparência na representação dos acontecimentos. Como consequência, elimina o tempo cronológico, mas, contrariamente, torna-se um cinema que funda e constrói o seu próprio tempo dinamicamente ao longo do filme, refletindo-se inclusive na composição de seus personagens, que permutam suas funções cardeais entre as diversas séries narrativas, ora afirmando, ora negando ou ainda, anulando suas ações anteriores.

“*Time Code*”, por outro lado, apresenta uma narrativa absolutamente linear, haja vista que é realizado em tempo real, com sua história tendo a duração do filme, sem elipses, captada pelas quatro câmeras simultâneas em planos-sequência ininterruptos. Por essa descrição, poder-se-ia imaginar que este filme é o avesso do disnarrativo, com o qual não teria nenhum ponto de contato. Pelo contrário, a relação entre ambos, aparentemente inexistente segundo a definição tradicional desse tipo de cinema, ocorre em sua estrutura profunda, na relação entre as quatro telas e na participação do espectador, alinhada à hipermídia contemporânea.

Para entendermos como se opera a disnarratividade neste filme, precisamos primeiramente buscar a definição de imagem-cristal de Deleuze (1990). Para o

filósofo, a imagem-cristal é uma imagem atual que possui uma correspondente virtual, dupla, especular. No entanto, segundo Deleuze (1990), as posições de atual e virtual não são fixas, mas mútuas, reversíveis, recíprocas e se alternam ao redor de um ponto de indiscernibilidade, sendo irreduzíveis e indivisíveis entre si. Ele denomina de “circuito cristalino” a dinâmica de alternância de posição entre imagens num binômio atual-virtual.

No filme, há diversas ocorrências de circuitos cristalinos em imagens que se duplicam de maneira especular no mesmo quadro. Há as cenas em que o personagem Lester Moore, o diretor do “filme dentro do filme”, faz testes de câmera com as atrizes, pois elas são vistas encenando na profundidade do quadro (imagem atual), enquanto suas imagens são exibidas ao mesmo tempo em uma tela de TV que está em primeiro plano. Há ainda os circuitos que se formam com as relações amorosas: a traição, tripla por natureza, envolve a disputa de dois personagens para atrair a atenção de um terceiro. Os dois primeiros constroem uma relação especular, ainda que por oposição (discutiremos em detalhes esses e outros exemplos mais adiante, quando investigarmos a produção de sentidos entre as múltiplas telas segundo a imagem-cristal).

Há, portanto, uma aproximação entre os personagens de *“Time Code”* e os personagens descontínuos do cinema disnarrativo, pois eles permutam suas funções cardeais entre sujeito e objeto, destinador e destinatário, à medida que passam de traidores a traídos, dominadores a submissos, ofensores a vítimas. Isso não ocorre, contudo, por permutarem posições em séries distintas, como no disnarrativo, mas por cambiarem os papéis que desempenham nas relações pessoais.

Vimos, anteriormente, que no disnarrativo, os personagens lutam entre eles para fundar seu próprio tempo e impor sua palavra sobre as outras. No filme em questão, contrariamente, essa voz que se impõe é “doadada” pelo narrador (o diretor), nos momentos em que aumenta o volume de uma das imagens e baixa o das outras, deixando-os em segundo plano. Contudo, o que ele não consegue é justamente “calar” as imagens, que permanecem presentes. Logo, é possível que qualquer uma delas venha atrair o olhar do público. Dessa forma, são as imagens, e não os personagens, que se impõem ao espectador.

Mas é em outra instância da imagem-cristal que se apoia a disnarratividade de fato. Segundo Deleuze (1990), o cristal nos permite, ao cabo, ver um fluxo circular do

tempo: passado e presente tornam-se contemporâneos, formando entre si um circuito cristalino, em que se atualizam dinamicamente.

O cristal, com efeito, não para de trocar as duas imagens distintas que o constituem, a imagem atual do presente que passa e a imagem virtual do passado que se conserva: distintas e no entanto indiscerníveis, e indiscerníveis justamente por serem distintas, já que não se sabe qual é uma e qual a outra (DELEUZE, 1990, p. 102).

Podemos associar a esta definição do cristal a fundação constante do tempo no cinema disnarrativo, com suas séries não lineares, causais ou cronológicas, as quais representam presentes e passados que coexistem como possíveis.

As múltiplas telas de *"Time Code"*, por sua vez, alinham-se à lógica do acúmulo de imagens simultâneas das telas computacionais, assim como a dos bancos de dados, onde informações são armazenadas e ficam acessíveis a qualquer momento. Somadas aos planos-sequência ininterruptos do filme, as relações que esses elementos podem estabelecer entre eles através da montagem espacial correspondem a uma operação de atualização, de constituição de um presente na forma de uma série que passa e se desfaz, ao passo que as imagens que não entraram na seleção permanecem coexistindo simultaneamente na tela, às quais o espectador pode dirigir-se novamente para efetuar uma nova atualização e iniciar uma nova série. O espectador, inclusive, que no cinema disnarrativo da modernidade era deixado "de fora" da obra (pois as imagens passavam a "falar para si mesmas"), readquire sua centralidade na contemporaneidade digital, que valoriza a participação do indivíduo na obra, pois passa a ser sua prerrogativa fundar o tempo no filme com a seleção e a combinação de fragmentos que usa para compor suas próprias séries. Nas palavras de Machado, A. (1997):

Com a obra combinatória, a distribuição dos papéis na cena da escritura se redefine: os polos autor/leitor, produtor/receptor se trocam de forma muito mais operativa. O texto hipermidiático é a própria expressão dessa inversão de papéis, em que o leitor recupera [...] o seu papel fundante como cocriador e contribui decididamente para realizar a obra.

A disnarratividade em filmes com múltiplas telas, portanto, extrapola a formação de séries temporalmente fragmentadas, em termos de uma montagem linear temporal, abarcando também a fragmentação do olhar entre os elementos da imagem como parte fundamental de sua formação e de suas possibilidades interpretativas, uma vez que nas artes hipermidiáticas contemporâneas, com suas múltiplas informações

visuais e sonoras, a “imagem se oferece agora como um ‘texto’ para ser ‘decifrado’ ou ‘lido’ pelo espectador e não mais como paisagem a ser contemplada” (MACHADO, A., 1997).

Por fim, os movimentos e correntes do cinema moderno lançaram inovações sobre os processos fílmicos, formas de abordagem da realidade e composição de estruturas temporais. Estas constituíram novos regimes do olhar e gestos poéticos, os quais se incorporaram ao pensamento e ao fazer cinematográfico e influenciaram, ora de forma mais tangencial, ora de forma mais evidente, a estética do cinema digital. A partir das nossas reflexões sobre “*Time Code*”, enfatizamos que as obras desse período se constituíram como um corpo cinematográfico com características próprias, mas que mantiveram um diálogo com o cinema do pós-guerra ao atualizá-lo para o contexto hipermidiático contemporâneo.

Após vermos como as correntes do cinema moderno se articulam com as características do cinema digital a partir de “*Time Code*”, apresentaremos e discutiremos em detalhes a taxonomia das imagens cinematográficas definida por Deleuze, a qual adotamos como referencial teórico para a análise da produção de significados entre as múltiplas telas do filme em questão.

5 IMAGEM E PENSAMENTO: A TAXONOMIA DELEUZEANA PARA IMAGENS CINEMATOGRAFICAS

O cinema, em seu formato consagrado de projeção de imagens em uma grande tela para uma plateia na sala escura, teve seu marco inaugural no dia 28 de dezembro de 1895, quando os irmãos Lumière apresentaram publicamente seu cinematógrafo, com o qual exibiram para espectadores assombrados imagens em movimento dos operários saindo de sua fábrica e a chegada do trem à estação. Passados alguns anos, superada a mera curiosidade técnica que o acompanhou nesses primeiros momentos em que foi usado apenas para registrar imagens do cotidiano ou pequenas situações encenadas, o cinema, nas mãos de diversos cineastas pioneiros, começou a se desenvolver como uma forma de arte autônoma e com linguagem própria. Nessa linha evolutiva, contudo, ele passou a ser associado intimamente à narratividade, isto é, o objetivo constantemente atribuído aos filmes seria o de que estes deveriam contar histórias. Como consequência, seus signos e suas formas de criar enunciados foram vistos por muitos teóricos e críticos como uma estrutura linguística, associada à linguagem verbal, à qual submetiam os elementos e processos da análise fílmica.

Foi somente às vésperas de completar 80 anos de sua primeira exibição, em plena maturidade técnica e estética, que o cinema recebeu a contribuição das obras do filósofo francês Gilles Deleuze (1925-1995), em seus dois volumes, “Cinema 1 – A imagem-movimento” (publicado originalmente em 1983) e “Cinema 2 – A imagem-tempo” (publicado em 1985). O autor teve o mérito de desvencilhar o cinema da estrutura da língua, identificando-lhe signos que próprios, pertencentes a categorias exclusivas, matéria não linguística baseada em propriedades fundamentais da imagem cinematográfica, como enquadramento, profundidade de campo, quadro e extraquadro, montagem e, principalmente, movimento e duração.

Antes de discutirmos a taxonomia das imagens cinematográficas segundo Deleuze, vamos apresentar a semiologia do cinema de Christian Metz, a qual se baseia na linguística, tradição esta com a qual o pensamento deleuzeano rompeu.

5.1 A abordagem formalista: a semiologia do cinema segundo Metz

Christian Metz (1931-1993) foi um teórico e crítico de cinema francês, pioneiro na aplicação dos conceitos da linguística saussuriana para a constituição de uma semiologia do cinema. Em “A significação no Cinema” (1972), coletânea de textos

produzidos ao longo de várias décadas, o autor discute as aproximações e distanciamentos das formas significativas do cinema com as estruturas da linguagem verbal, tomando por base a linguística de Saussure. Utilizando-se deste mesmo fundamento teórico, busca definir as estruturas sintáticas e relações sógnicas que dariam forma à linguagem especificamente cinematográfica.

Metz (1972) define como *corpus* de seu estudo os filmes narrativos de longa-metragem, os quais, segundo ele, consagraram as formas fílmicas e influenciaram os filmes não narrativos e não ficcionais – estes difeririam mais especificamente por sua finalidade social do que pelos processos de linguagem. Ainda que o cinema, em suas origens, não tenha surgido como linguagem, foi no desenvolvimento de seu projeto narrativo que os processos tidos como particularmente cinematográficos foram criados e lhe deram alguns de seus atributos de linguagem. Enfim, Metz (1972, p. 116) conclui: “Hoje ainda, os processos ditos fílmicos são de fato fílmico-narrativos. Justifica-se assim, a nosso ver, a prioridade de que deve gozar o filme narrativo nos estudos dos filme-semiólogos – prioridade que, evidentemente, não pode tornar-se exclusivista”.

Como consequência dessa orientação histórica do cinema de contar histórias, Metz (1972) atesta que uma semiologia do cinema não pode operar-se exclusivamente sobre a imagem, a instância da tela (a qual ele relaciona à parte “material” do signo saussuriano, o “significante”), mas deve envolver também a instância diegética (a narração, instância representada no filme: tempo, espaço, personagens, acontecimentos). Metz associa esta última ao “significado” do signo linguístico.

Para a linguística, a unidade significativa mínima é a palavra. Com relação ao cinema, Metz (1972, p. 127) considera o plano como segmento mínimo significativo da linguagem cinematográfica, “já que se precisa de pelo menos um plano para fazer um filme ou parte de um filme”. Dentro de um plano, articulam-se motivos (objetos retratados), enquadramento, iluminação, movimento de câmera, perspectiva, entre outros. Qualquer alteração minimamente perceptível em qualquer desses elementos configura uma nova imagem. Disso decorre que a quantidade de imagens que o cinema pode criar é indefinida.

Portanto, conclui Metz (1972), o plano cinematográfico, em relação à linguagem verbal, está mais próximo do estatuto assertivo da frase, de um enunciado completo ou de um segmento complexo de discurso, pois são unidades atualizadas, resultado

de uma associação bastante livre de elementos diversos, enquanto que a palavra apresenta forma e significados consagrados, e sendo ela uma unidade do código verbal, é puramente virtual, atualizada somente no ato de fala.

Consequentemente, para o autor, o ato criativo é mais presente na elaboração das imagens cinematográficas do que na criação do léxico da língua, pois esta preexiste ao indivíduo e ele a recebe através do corpo social. Metz (1972, p. 121, grifo do autor) conclui:

[...] “falar” uma língua, é usá-la; “falar” a linguagem cinematográfica, já é em certa medida inventá-la. Os locutores formam um grupo de usuários, os cineastas um grupo de criação. – Em contrapartida, os *espectadores* de cinema formam por sua vez um grupo de usuários. Por isso a semiologia do cinema é muitas vezes levada a colocar-se mais do lado dos espectadores que do cineasta.

O signo linguístico, para Saussure (2006), apresenta duas faces inseparáveis: a imagem acústica (significante) e o conceito (significado), e esta ligação estabelece-se de forma arbitrária, consagrada pelo grupo dos falantes da língua, sem uma relação causal. No caso do cinema, argumenta Metz (1972), dado seu fundamento no registro fotográfico, o significante é a imagem e o significado, o que ela própria representa. Ocorre, assim, uma aderência geral e imediata do significante ao significado. Mesmo as trucagens e efeitos ópticos de transição (fusões, cortinas, *fades*), que não são fotográficos e não se referem a objetos da realidade (mas também são imagens), são por sua vez dotados de significado. Conforme Metz (1972) destaca, alguns desses efeitos, inclusive, são referidos pela expressão “pontuação fílmica” justamente por articularem enunciados complexos tal como na narração literária.

Consequentemente, a relação entre significante e significado no cinema é sempre mais ou menos motivada, nunca arbitrária, haja vista a relação analógica entre o objeto e a representação, a semelhança perceptiva entre o significante e o significado. Os planos cinematográficos seriam, portanto, de acordo com Metz (1972), “blocos de realidade”, uma vez que o cinema seria uma arte da “presença”.

Decorre daí o conceito de denotação fílmica: a duplicação mecânica (ainda que imperfeita) possibilitada pela fotografia e pela fonografia, das quais o cinema se apropria, favorece essa identidade perceptiva entre objeto e representação. A esta camada denotativa, de sentido literal (perceptivo), sobrepõe-se uma camada conotativa, esta simbólica, poética, e que, para se configurar, apoia-se duplamente

tanto no significante, como no significado da denotação. Metz (1972, p. 117, grifo do autor) complementa:

A estética do filme salientou muitas vezes que os efeitos fílmicos não devem ser “gratuitos”, mas permanecer a serviço do “enredo”: não é senão outro modo de dizer que o significado da conotação só consegue se estabelecer se o significante correspondente se vale *ao mesmo tempo* do significante e do significado da denotação.

Esse suplemento de significação dado pela conotação, ainda que não se baseie em uma analogia perceptiva, mas em um caráter simbólico dado pela relação entre imagens, também não é arbitrário, mas parcialmente motivado pelo conjunto da qual ela efetivamente faz parte. O sentido denotativo percebido em um determinado plano é alterado pela presença de outros que o antecedem ou sucedem. Ou seja, o “valor” de cada um é acrescido pelo sentido dos outros. O resultado, em termos de significação, muitas vezes não é simplesmente uma somatória de significados individuais, mas um significado terceiro, externo (mas atrelado) aos outros, uma ideia, conceito ou pensamento que se deposita na camada conotativa. Dessa forma, “a significação conotada vai além da significação denotada, mas sem contradizê-la ou ignorá-la” (METZ, 1972, p. 132).

Porém, tanto a denotação quanto a conotação no cinema trazem consigo uma bagagem herdada de outras formas artísticas: fotografia, artes cênicas, literatura, artes plásticas, arquitetura, música. A isso, somam-se os códigos culturais do próprio grupo produtor e consumidor de filmes. Para Metz (1972), esses elementos constituem pressupostos, um ponto inicial absoluto, para a análise do filme, os quais o extrapolam ao mesmo tempo em que o incluem. Com efeito, conforme afirma Metz (1972, p. 133), “O que caracteriza códigos deste tipo é que funcionam, por assim dizer, no próprio coração da analogia e são vividos pelos usuários como momento de decifração visual ou auditiva mais banal e natural”.

Paralelamente aos códigos culturais, encontram-se os códigos específicos do cinema, que englobam as figuras significantes propriamente cinematográficas: montagem, movimentos de câmera, enquadramentos, interação entre imagem e som, entre outros. Estes se encontrariam em um nível de decodificação acima da analogia fotográfica e fonográfica, enquanto os códigos culturais, dado o seu caráter fundamental e que antecedem ao próprio filme, estariam abaixo dela.

Se por um lado os códigos culturais e específicos favorecem a decodificação dos signos cinematográficos pelo espectador, por outro o cinema possui uma retórica e uma gramática que orientam os processos de organização de sua linguagem. Sua retórica reside no princípio de que o plano cinematográfico, conforme vimos, articula elementos diversos, estando mais próximo de uma frase completa do que de uma palavra. Mesmo considerado como unidade mínima, ele não é fixo em duração ou conteúdo, ficando a codificação enquanto linguagem e discurso a cargo de grandes unidades (sequências) organizadas em sintagmas, mais ou menos fixos e regulares.

Essas combinações fílmicas codificadas e significantes, por sua vez, constituem uma gramática do cinema, de natureza inseparável de sua retórica. Constituem-se em estruturas cujo uso historicamente as tornaram convencionais, e passaram a organizar não só a conotação fílmica, mas também, em primeiro lugar, sua denotação. As várias maneiras de se construir a denotação são, enfim, o mais essencial dos significantes de conotação. Conforme afirma Metz (1972, p. 140, grifo do autor):

[...] o que caracteriza o *funcionamento* das combinações fílmicas, é que o espectador compreende antes, graças a elas, o sentido literal do filme. Em contraposição, do ponto de vista *diacrônico*, as combinações fílmicas foram codificadas antes, visando a conotação, não a denotação.

As sequências que compõem um filme, enquanto grandes unidades codificadas e significantes, constituem a grande sintagmática do cinema. São segmentos autônomos, subdivisões de primeiro nível do filme, e que possuem uma unidade dramática definida – autônomos, porém não independentes, “[...] já que cada um deles só adquire sentido definitivo em relação ao conjunto do filme, o qual constitui o *sintagma máximo* do cinema” (METZ, 1972, p. 146, grifo do autor).

O autor enumera e descreve a ocorrência de oito grandes tipos desses segmentos autônomos da faixa imagem (desconsiderando suas relações com a banda sonora). Contudo, uma série sintagmática pressupõe normalmente uma paradigmática. Na linguagem verbal, um paradigma refere-se a palavras que se inserem em campos semânticos ou séries associativas próximas, podendo ser comutadas na constituição de um sintagma (frase ou enunciado). Além disso, por mais rico que seja o léxico de uma língua, as palavras são em número limitado.

No caso do cinema, conforme discutido anteriormente, as configurações visuais que o plano, enquanto unidade mínima, pode assumir, são incontáveis. Portanto:

O paradigma de imagens, no cinema, é frágil, aproximativo, frequentemente natimorto, fácil de modificar, sempre evitável. É somente em pequena medida que a imagem fílmica adquire seu sentido em relação às outras imagens que poderiam ter aparecido no mesmo momento na cadeia (METZ, 1972, p. 86).

Dessa forma, a imagem se impõe, obscurecendo tudo o que não é ela própria, e o paradigma no cinema está em constante mutação. O ato de escolha das imagens (decupagem) aproxima-se, como dissemos, mais de um ato de criação do que propriamente de escolha. Essa aparente “pobreza” em elementos fixos enriquece-se com a possibilidade de o cineasta expressar diretamente a variedade do mundo, tornando qualquer paradigma de imagens rapidamente obsoleto. Além disso, os grandes cineastas surpreendem com suas obras exatamente por evitarem o paradigma.

Contudo, o fato de não ser possível fixar um paradigma das imagens cinematográficas não implica a inexistência de uma paradigmática do cinema: esta se encontra nas grandes unidades significantes (sequências), que são unidades comutáveis. Assim, a grande sintagmática no cinema é, ao mesmo tempo, uma paradigmática, correspondendo a uma série limitada de tipos de combinação sintagmática dentre as quais, a cada momento do filme, o cineasta pode escolher. Por isso, a semiologia do cinema está mais baseada na sintagmática, na composição de uma continuidade inteligível, do que na paradigmática. Conclui Metz (1972, p. 122, grifo do autor),

A narratividade fílmica [...], ao se estabilizar por convenção e repetição no decorrer de fitas inumeráveis, se ajeitou aos poucos em formas mais ou menos fixas, que sem dúvida não são imutáveis e representam também um ‘estado’ sincrônico (o do cinema atual).

Os sintagmas constituem-se, ao cabo, no que Metz (1972) associa ao específico cinematográfico: o discurso imagético, o qual não existia isoladamente (até a época dos textos do autor) em outras formas artísticas. O discurso fílmico, em particular, refere-se à totalidade do filme, que une “linguagens primeiras” (as outras artes que o antecederam e influenciaram), as quais o alçaram à esfera da arte:

*[...] o cinema enquanto totalidade é um fenômeno muito mais amplo, no interior do qual a linguagem cinematográfica não passa de uma camada significativa entre outras. [...] A noção de *linguagem cinematográfica* é uma abstração metodológica: nos filmes, a dita linguagem nunca aparece sozinha, mas sempre vinculada a outros sistemas de significação culturais, sociais, estilísticos, perceptivos... (METZ, 1972, p. 79, nota 75, grifo do autor).*

É na montagem, a articulação de diversos planos compondo séries sintagmáticas, que a linguagem cinematográfica tem sua expressão mais específica. Ao contrário da fotografia, a qual precisa exibir a totalidade do objeto (ou partes significativas dele para que possa denotá-lo e ser inteligível); no cinema, o mesmo objeto pode ser representado por uma sequência de várias “fotografias” (planos) que representam aspectos parciais do referente diegético. Dessa forma,

[...] é a própria denotação que é construída, organizada e, numa certa medida, codificada [...]; temos aqui, na ausência de leis absolutas, um certo número de hábitos dominantes em matéria de inteligibilidade fílmica: um filme montado de qualquer jeito não é entendido (METZ, 1972, p. 119).

O autor afirma que, ao articular “pedaços de realidade” na tela, a montagem integra elementos não especialmente fílmicos (fotográficos e fonográficos) ao produto final, ainda que a estrutura interna desses pedaços de significação permaneça a-fílmica e imbuída de paradigmas amplamente culturais. Dessa maneira, o cinema transforma o mundo em discurso, “lugar de co-ocorrência de diversos elementos atualizados” (METZ, 1972, p. 157), os quais, de outra forma, seriam apenas decalques visuais da realidade.

Constitui-se, assim, o cinema como linguagem, ao ordenar elementos significativos em combinações reguladas: codifica a realidade em sintagmas, produz discursos e transmite mensagens. Porém, Metz (1972) conclui com uma constatação em favor da linguagem verbal sobre a cinematográfica: enquanto o cinema começa a representar o mundo e a experiência humana a partir de blocos parciais e preexistentes e de tamanhos relativamente grandes (planos e sequências), a linguagem verbal opera uma reconstrução sígnica da realidade, a partir de elementos mínimos (fonemas e monemas). Assim,

[...] é graças a esta reconstrução radical que a linguagem verbal é a linguagem propriamente dita, a linguagem humana por excelência –, e é em grande parte devido à ausência de uma qualidade equivalente que a linguagem cinematográfica não pode pretender ter uma importância antropológica tão central, tão permanente, tão antiga e universal como a linguagem propriamente dita, inclusive em determinadas sociedades industriais recentes em que as semióticas “audiovisuais” têm um papel importante (METZ, 1972, p. 166).

Porém, observamos ao longo do texto de Metz, diversos trechos em que o próprio autor discute a inadequação de se aplicar noções puramente linguísticas à semiologia do cinema, alertando para o fato de que esta necessitaria ainda de muitas

pesquisas para que se desenvolvesse de forma mais complexa. Isso torna o texto datado em vários momentos, ainda que conte com atualizações em forma de extensas notas de rodapé feitas posteriormente pelo próprio autor. Dada a rápida evolução da técnica e da linguagem cinematográficas, essa necessidade de se analisar os filmes à luz de novos conceitos se mostra essencial pelo próprio Metz (1972, p. 157, grifo do autor) que, a respeito da grande sintagmática do cinema, afirma: “Ela evolui *muito mais depressa do que as línguas*, o que se deve ao fato de que a *arte e a linguagem* se interpenetram muito mais no cinema do que no domínio do verbal”.

O texto mostra-se datado também no sentido de que, à época em que foi escrito, Metz ainda não contemplava a existência das imagens de síntese (eletrônicas e infográficas), as quais permitem manipulações completas de seus elementos desde seu componente mínimo (pixel). O autor atém-se às limitações do material registrado pela câmera por processos fotoquímicos:

Por mais que se manipule a coisa filmada [...], a filmagem está na impossibilidade de analisar e reconstruir aquilo mesmo que ela manipula *além de um determinado grau*: impossibilidade que se deve ao mínimo incoercível de fidelidade fotográfica, isto é, – apesar de tudo – ao caráter mecânico da operação fílmica básica (METZ, 1972, p. 164, grifo do autor).

O fato de certos pontos mostrarem-se obsoletos não invalidam, por outro lado, as bases da semiologia do cinema estudadas por esse autor, de forma que até hoje essas mesmas bases linguísticas são utilizadas largamente para a análise de filmes e outras formas artísticas – haja vista a crítica de Ebert (2000) a “*Time Code*” que vimos anteriormente: nas entrelinhas, percebe-se que este autor coloca a narrativa (enunciado) em patamar privilegiado, relegando aos aspectos formais da imagem (no caso de “*Time Code*”, algo que se destaca muito mais que a história em si) um papel secundário, por vezes, segundo o crítico, até “atrapalhando” a fruição da narrativa.

Contudo, ainda que Metz detenha o mérito de buscar na linguística os fundamentos para a linguagem cinematográfica, Parente (2000, p. 18) o critica por investir em aplicações linguísticas reducionistas: “redução do cinema a uma linguagem pela redução das imagens, e da narrativa cinematográfica que elas compõem, a enunciados”. Para Metz, o simples fato de uma imagem passar para outra já corresponderia a passar da imagem para a linguagem. Porém, Parente (2000) contra argumenta que para que isso ocorra, o filme (e sua história) deve ser submetido a regras linguísticas, assim como as imagens, como vimos anteriormente, devem ser

assimiláveis a enunciados narrativos. Somados à suposta duplicação analógica da realidade dada pelo registro fotográfico, tem-se que a imagem e a narrativa cinematográficas remeteriam sempre a uma realidade preexistente: “Nesse sentido, elas se limitam a endossar as significações pressupostas do real, os clichês da pura representação” (Parente, 2000, p. 22). Ao cabo, acabam sendo afastadas da realidade e substituídas por uma série de códigos.

Como consequência, para Metz e os semiólogos de inspiração linguística, o que caracteriza o cinema é a narratividade – e não o movimento, o qual é colocado entre parênteses, como um detalhe que acompanha os sentidos produzidos, e não como protagonista da produção de sentidos: “Portanto, retira-se da imagem seu caráter mais autêntico – o movimento – e, com ele, tudo que caracteriza a imagem cinematográfica (enquadramento, decupagem, montagem etc.) que não consiste apenas em um meio de comunicação” (PARENTE, 2000, p. 22).

Foi somente com Gilles Deleuze, conforme afirma Parente (2000), que se viu desenvolvida uma verdadeira semiótica do cinema, desvinculada da linguística e com categorias sígnicas próprias. É o que veremos a seguir.

5.2 O cinema como pensamento: Deleuze e a imagem-movimento

Deleuze, já no prólogo de “Cinema 1 – A imagem-movimento”, explicita seu propósito de criar uma taxonomia, a fim de classificar as imagens e signos do cinema. Seu primeiro passo nesse sentido é conceituar o movimento, apropriando-se das teses de Henri Bergson (1859-1941), filósofo também de origem francesa. A primeira refere-se à relação entre movimento e espaço: “por mais infinitamente que se tente aproximar dois instantes ou duas posições, o movimento se fará sempre no intervalo entre os dois, logo, às nossas costas” (DELEUZE, 1985, p. 6), de onde se infere que o movimento não pode ser reconstituído por uma sucessão de pontos privilegiados no espaço ou no tempo, pois em cada um desses “cortes imóveis” ele mudaria de natureza. E se o movimento é justamente o que está entre tais pontos, sua duração é concreta, em oposição a um tempo abstrato se considerado como cortes imóveis – e, portanto, submetido à seleção de tais cortes.

Desse ponto de vista, o cinema ofereceria não o movimento, mas sua ilusão, uma vez que tecnicamente é composto por uma sucessão de fotogramas (cortes imóveis de um movimento), projetados a velocidade tal que se apresenta à nossa

percepção como o movimento em si, fato este que, para Deleuze (1985, p. 7-8), permitir-lhe-ia referir-se de fato ao contínuo: “Em suma, o cinema oferece uma imagem à qual acrescentaria movimento, ele nos oferece imediatamente uma imagem-movimento. Oferece-nos um corte, mas um corte móvel e não um corte imóvel + movimento abstrato”.

Dessa concepção deriva a segunda tese de Bergson: se o movimento ocorre no intervalo entre dois pontos, e não é “uma passagem regulada de uma forma à outra, isto é, uma ordem de *poses* ou de *instantes privilegiados*” (DELEUZE, 1985, p. 9, grifos do autor), o movimento passa a se referir ao instante qualquer, equidistante de outros, entre os quais o cinema opera uma seleção (corte móvel) que o reporta à duração:

É neste sentido que o cinema é o sistema que reproduz o movimento em função do instante qualquer, isto é, em função de momentos equidistantes, escolhidos de modo a dar a impressão de continuidade. É estranho ao cinema qualquer outro sistema que porventura reproduza o movimento através de uma ordem de poses projetadas de modo a passarem umas através de outras, ou a “se transformarem”. [...] Ele não nos apresenta uma figura descrita num momento único, mas a continuidade do movimento que descreve a figura (DELEUZE, 1985, p. 10)

Portanto, se o cinema apresenta instantes privilegiados, não é por estes definirem o movimento ou uma atualização de formas transcendentais, mas por seus aspectos estéticos que os destacam do ordinário; porém, em termos de movimento, permanecem como um instante qualquer: “[...] esta produção de singularidades (o salto qualitativo) se dá por acumulação de ordinários (processo quantitativo), de modo tal que o singular é extraído do qualquer, é ele próprio um qualquer simplesmente não-ordinário ou não-regular” (DELEUZE, 1985, p. 11).

Enfim, após identificar o instante como um corte móvel do movimento, a terceira tese de Bergson relaciona o movimento a um corte móvel da duração, isto é, de um todo, sendo este um sistema aberto, e por isso mesmo capaz de promover mudanças qualitativas no que se move ao longo da duração:

Se fosse preciso definir o todo, nós o definiríamos pela Relação. É que a relação não é uma propriedade dos objetos, ela é sempre exterior a seus termos. Do mesmo modo, é inseparável do aberto e apresenta uma existência espiritual ou mental. As relações não pertencem aos objetos, mas ao todo, desde que não o confundamos com um conjunto fechado de objetos. Através do movimento no espaço, os objetos de um grupo mudam suas respectivas posições. Mas, através das relações, o todo se transforma ou muda de qualidade. Da própria duração, ou do tempo, podemos afirmar que é o todo das relações (DELEUZE, 1985, p. 15).

Neste ponto, Deleuze (1985, p. 16) reforça a diferença entre o “todo” e o “conjunto”:

Os conjuntos são fechados, e tudo o que é fechado é artificialmente fechado. Os conjuntos são sempre conjuntos de partes. Mas um todo não é fechado, é aberto; e não tem partes, exceto num sentido muito especial, pois ele não se divide sem mudar de natureza a cada etapa da divisão. [...] De tal modo que as duas fórmulas que correspondiam à primeira tese de Bergson adquirem agora um estatuto muito mais rigoroso: "cortes imóveis + tempo abstrato" remete aos conjuntos fechados, cujas partes são na verdade cortes imóveis, e cujos estados sucessivos são calculados sobre um tempo abstrato; enquanto "movimento real – duração concreta" remete à abertura de um todo que dura, cujos movimentos são os tantos cortes móveis que atravessam o sistema fechado.

A partir de tais teses, Deleuze sintetiza a dupla face do movimento: os objetos ou partes que compõem um conjunto referem-se a cortes imóveis, mas o movimento se estabelece justamente no intervalo entre esses cortes, reportando-os, fundamentalmente, à duração de um todo que muda, sendo o próprio movimento um corte móvel dessa duração.

5.2.1 Quadro e plano, enquadramento e decupagem, montagem

Deleuze se dedica, em seguida, a definir conceitos inerentes ao cinema, a começar pelo enquadramento, sistema relativamente fechado que compreende todos os elementos componentes da imagem, cuja delimitação última é a tela.

À maior ou menor concentração de elementos (cenários, personagens ou outros objetos quaisquer), pode-se ter um enquadramento com uma situação de saturação ou rarefação de informações visuais, assim como pode ser composto por quadros menores (portas, janelas, espelhos).

Derivado do enquadramento, tem-se o extracampo: o espaço que extrapola os limites do quadro, sugerindo uma continuidade física, diretamente atualizável ao ser

enquadrado pela câmera, ou imaginária, quando estabelecem relações mentais ou virtuais com o todo.

A decupagem, por sua vez, é definida por Deleuze como a determinação do plano e este, determinante do movimento que se estabelece entre elementos ou partes de um conjunto fechado. Dessa maneira, “o plano é o movimento considerado em seu duplo aspecto: translação das partes de um conjunto que se estende no espaço, mudança de um todo que se transforma na duração” (DELEUZE, 1985, p. 27). Daí o autor tira uma afirmação fundamental: “o plano é a imagem-movimento. Enquanto reporta o movimento a um todo que muda, é o corte móvel de uma duração” (DELEUZE, 1985, p. 30). O termo plano ainda se refere a designações espaciais (plano geral, plano médio, primeiro plano, etc.) e também a distâncias em relação à câmera na perspectiva (primeiro plano, segundo plano, terceiro plano...).

Da articulação entre os planos (imagens-movimento), colocados em sequência pela lógica determinada pelo cineasta, tem-se a montagem, responsável pela concretização do Todo fílmico:

Do começo ao fim de um filme, algo muda, algo mudou. Entretanto, este todo que muda, este tempo ou esta duração, parece poder ser apreendido só indiretamente, em relação às imagens-movimento que o exprimem. A montagem é essa operação que tem por objeto as imagens-movimento para extrair delas o todo, a ideia, isto é, a imagem do tempo. É uma imagem necessariamente indireta, pois é inferida das imagens-movimento e de suas relações (DELEUZE, 1985, p. 38)

Enquanto constituinte de uma imagem indireta do tempo, a montagem é responsável pelo agenciamento das imagens-movimento, compondo a partir delas um conjunto orgânico, uma unidade entre partes diferenciadas. Desse agenciamento, decorre também o ritmo, expressão da maleabilidade do tempo nas imagens-movimento:

Toda vez que se considerou o tempo em relação ao movimento, toda vez que ele foi definido como a medida do movimento, descobriram-se dois aspectos do tempo que são cronossignos: de um lado, o tempo como todo, como grande círculo ou espiral que acolhe o conjunto do movimento no universo; de outro, o tempo como intervalo, que marca a menor unidade de movimento ou de ação. [...] O tempo como intervalo é o presente variável acelerado, e o tempo como todo é a espiral aberta nas duas extremidades, a imensidade do passado e do futuro. [...] O que emerge da montagem ou da composição das imagens-movimento é a Ideia, esta imagem indireta do tempo (DELEUZE, 1985, p. 41)

Partindo do conceito de intervalo, onde se manifesta o movimento, Deleuze segue, então, com um novo comentário sobre Bergson, discutindo as relações com a percepção e a ação.

5.2.2 Percepção, ação e afecção

Segundo Deleuze, o intervalo representa um hiato entre duas faces: a primeira, referente à percepção; a segunda, à ação. Esta percepção seria difusa, subjetiva, devido à imagem-movimento (e, portanto, o cinema) estar associada a uma variação universal, acentrada, em oposição a uma percepção objetiva que se confunde com o próprio objeto. A este regime da imagem-movimento, reportada a um centro de indeterminação, o autor chama de imagem-percepção. Do outro lado, a percepção suscita uma imagem-ação. A esse sistema, Deleuze se refere como esquema sensório-motor. Contudo, prossegue:

Mas o intervalo não se define unicamente pela especialização das suas faces limites, perceptiva e ativa. Existe o intermédio. A afecção é o que ocupa o intervalo, aquilo que o ocupa sem o preencher nem cumular. Ela surge no centro de indeterminação, isto é, no sujeito, entre uma percepção perturbadora sob certos aspectos e uma ação hesitante. É uma coincidência do sujeito com o objeto, ou a maneira pela qual o sujeito se percebe a si próprio, ou melhor, se experimenta e se sente "de dentro" [...]. Ela reporta o movimento a uma "qualidade" como estado vivido (adjetivo) (DELEUZE, 1985, p. 78).

Esta seria a gênese da imagem-afecção, que marca a coincidência do sujeito com o objeto percebido em termos de qualidade pura, "simples tendência que agita um elemento móvel" (DELEUZE, 1985, p. 79), estabelecendo assim a ligação entre o movimento recebido e o executado: um movimento de expressão. Deleuze (1985, p. 84), porém, reforça:

Um filme nunca é feito com uma única espécie de imagens: por isso, chama-se montagem a combinação das três variedades. A montagem (num de seus aspectos) é o agenciamento das imagens-movimento, portanto, o interagenciamento das imagens-percepção, imagens-afecção e imagens-ação.

Se as imagens-movimento, e suas derivadas citadas acima, referem-se através da montagem a uma imagem indireta do tempo, Deleuze infere que haveria uma imagem-tempo direta, e a partir desta, mais uma série de variações. Diante disso, o autor evoca o lógico estadunidense Charles Sanders Peirce (1839-1914), por este ter

realizado a mais abrangente classificação dos signos imagéticos, de cuja concepção fenomenológica Deleuze se apropria para conceber sua própria taxonomia para as imagens cinematográficas.¹

5.2.3 A imagem-percepção

Conforme vimos, segundo Deleuze, a percepção tem um caráter duplo, podendo ser objetiva ou subjetiva. Contudo, atribuir à imagem-percepção a simples condição de refletir o ponto de vista de um personagem, sendo assim subjetiva, ou então representar um olhar externo, imparcial, constituindo uma percepção objetiva, configuraria uma definição muito frágil, uma vez que a imagem pode se alternar em tais condições de objetividade e subjetividade. Portanto, o filósofo se reporta aos conceitos de Pasolini, de onde extrai que:

¹ Segundo Santaella (2005), a semiótica ou lógica, na arquitetura filosófica do pensador estadunidense, faz parte das ciências normativas (juntamente com a estética e a ética). Corresponde à ciência que estuda as leis do pensamento e, para tanto, deve debruçar-se a princípio sobre os signos e as formas como se dá a transmissão de significados de uma mente à outra. Sendo uma ciência geral dos signos, oferece os elementos necessários para descrever e analisar os processos sógnicos das mais diversas ordens (naturais, verbais, visuais, sonoros e suas diversas combinações e hibridizações). Segundo Santaella (2005, p. 5), “a teoria semiótica nos permite penetrar no próprio movimento interno das mensagens, no modo como elas são engendradas, nos procedimentos e recursos nela utilizados”. Contudo, por ser uma ciência geral, a análise semiótica sempre necessita estar associada a teorias específicas relativas ao objeto que se analisa: “Ela funciona como um mapa lógico que traça as linhas dos diferentes aspectos através dos quais uma análise deve ser conduzida, mas não nos traz conhecimento específico da história, teoria e prática de um determinado processo de signos” (SANTAELLA, 2005, p. 6). Portanto, a análise semiótica de um filme, por exemplo, deve ser amparada por teorias específicas do cinema. Os signos, na definição de Peirce, possuem uma natureza triádica: o **signo** em si, sua natureza e poder de significar; o **objeto** que ele indica, se refere ou representa; e o **interpretante**, os efeitos e os potenciais de interpretação que ele pode despertar em seus receptores (intérpretes). Dessa forma, o signo é o elemento que faz a mediação entre o objeto que ele representa e o interpretante que ele provoca na mente do intérprete. As diversas categorias e classificações a que esses três componentes dos signos se submetem estão alicerçadas na fenomenologia, ciência que estuda as categorias e modos de tudo que se apresenta à percepção e à mente (os fenômenos). Para Peirce, em um nível de generalização máxima, há somente três elementos formais e universais segundo os quais todos os fenômenos se manifestam. São eles: a primeiridade, relacionada à possibilidade, qualidade, sentimento; a secundidade; referente à determinação, dualidade, ação e reação, presentificação, conflito; e a terceiridade; relativa à generalidade, continuidade, inteligência, lógica. Santaella (2005, p. 7) complementa: “A forma mais simples da terceiridade, segundo Peirce, manifesta-se no signo, visto que o signo é um primeiro (algo que se apresenta à mente), ligando um segundo (aquilo que o signo indica, se refere ou representa) a um terceiro (o efeito que o signo irá provocar em um possível intérprete).” A partir do fato de que os signos se constituem com os fenômenos nas diversas formas que se apresentam à nossa percepção (sonoros, visuais, verbais, entre outros, e suas múltiplas misturas), observamos as bases sobre as quais Deleuze se apoiou para identificar os signos específicos do cinema, alicerçados na imagem em movimento e desvincilhados de fundamentos semiolinguísticos.

[...] a imagem-percepção encontraria um estatuto particular na "subjetiva indireta livre", que seria como uma reflexão da imagem numa consciência de si-câmera. Não importa mais, então, saber se a imagem é objetiva ou subjetiva: se quisermos, ela é semi-subjetiva, mas tal semi-subjetividade não indica mais nada de variável ou de incerto (DELEUZE, 1985, p. 91)

Se, por um lado, temos a imagem-percepção como uma consciência-câmera que se tornou autônoma, dispomos, por outro, da montagem, que corresponde a uma construção do ponto de vista de um olho não-humano, que estaria nas coisas. Referindo-se ao cineasta russo Dziga Vertov, “O que a montagem faz [...] é conduzir a percepção às coisas, pôr a percepção na matéria, de modo tal que qualquer ponto do espaço perceba, ele próprio, todos os pontos sobre os quais age ou que sobre ele age, seja qual for a extensão dessas ações e reações” (DELEUZE, 1985, p. 97).

Deleuze, contudo, ao se apropriar da semiótica peirceana como sistema para desenvolver sua taxonomia das imagens e signos cinematográficos, há uma incoerência com as categorias fenomenológicas do pensador estadunidense. Para este, a percepção ocorre de forma maquínica, em um estágio pré-consciente, e não se constitui como uma categoria sígnica – o que viria a ocorrer quando o signo se apresenta à consciência como sensação de qualidade pura, correspondendo à Primeiridade. Esta classificação das imagens-percepção como uma categoria que não pertence à fenomenologia de Peirce, pois seria anterior à primeira, permanece em aberto, e o autor retoma essa discussão no segundo volume de sua análise dos signos do cinema, “Cinema 2 – A imagem-tempo”. Por ora, Deleuze segue para a elaboração da categoria que de fato corresponderia à primeiridade peirceana no cinema, a imagem-afecção.

5.2.4 A imagem-afecção

Partindo da visão eisensteiniana de que primeiro plano é rosto e este seria, por excelência, a fonte da imagem-afecção, Deleuze expande o conceito para a definição de Bergson, de que afeto é uma tendência motora sobre um nervo sensível, ou ainda, o conjunto de uma superfície refletora imóvel e de movimentos intensos expressivos. E complementa que em qualquer coisa em que essas características estejam presentes (independentemente de ser um rosto), pode-se dizer que este elemento adquire a função de rosto, foi “rostificado”, tal como um primeiro plano de um relógio. Além disso, um rosto ou algo rostificado pode ser intensivo, quando sua função é

passar de uma qualidade à outra (potência), ou reflexivo, quando exprime uma qualidade comum a várias coisas diferentes.

Assim, a imagem-afecção relaciona-se à Primeiridade da fenomenologia de Peirce, onde os signos se manifestam em suas potências e qualidades puras, sem relações exteriores a eles. Por essa razão, o primeiro plano pode, por um lado, abstrair as coordenadas espaço-temporais do objeto, preservando seu pertencimento ao conjunto, mas isolando-o do contexto; e por outro, remetê-lo a um espaço qualquer por uma indefinição do entorno, através da supressão da perspectiva, da profundidade de campo ou de um jogo de sombras.

Deleuze ainda expande a concepção de imagem-afecção para além de rostos ou rostificações, há também um afeto de coisas: um primeiro plano de uma arma a ser usada para um crime, por exemplo, “conserva o mesmo poder, o poder de arrancar a imagem das coordenadas espaciotemporais para fazer surgir o afeto puro enquanto expresso” (DELEUZE, 1985, p. 113). Sua ameaça, que transborda para a expressão de pavor em um rosto que a vê, corresponderia a uma qualidade-potência que desempenha um papel antecipador, gatilho para um acontecimento que se atualizará em um estado de coisas e modificá-lo.

A atualização de potências, por sua vez, corresponde à passagem para a Segundidade de Peirce, onde se insere a categoria da imagem-ação.

5.2.5 A imagem-ação

Voltando-se novamente ao realismo, onde as qualidades e potências da imagem-afecção se atualizam em estados de coisas, temos então a imagem-ação. Esta se relaciona à Segundidade de Peirce:

A segundidade era onde havia dois por si mesmos. O que é, tal como é, em relação a um segundo. Tudo o que só existe opondo-se, como num duelo, pertence, portanto, à segundidade: esforço-resistência, ação-reação, excitação-resposta, situação-comportamento, indivíduo-meio... É a categoria do Real, do atual, do existente, do individuado. E a primeira figura da segundidade já é aquela em que as qualidades-potências tornam-se "forças", isto é, atualizam-se em estados de coisas particulares, espaços-tempos determinados, meios geográficos e históricos, agentes coletivos ou pessoas individuais. É aí que nasce e se desenvolve a imagem-ação (DELEUZE, 1985, p. 114-115)

Esta categoria de imagem, segundo Deleuze, constitui-se por excelência a principal característica do cinema hollywoodiano, baseado normalmente na jornada

do herói e na narratividade, levando-o de uma situação à outra e entre essas, a enfrentar desafios. É também onde mais se desenvolveu a chamada montagem paralela, desde as primeiras décadas do século XX, principalmente pelas mãos de D. W. Griffith. Neste tipo de montagem, duas ações concomitantes são alternadamente expostas através dos cortes, a fim de enfatizar sua simultaneidade e, principalmente, criar tensão.

O meio e suas forças se encurvam, agem sobre o personagem, lançam-lhe um desafio e constituem uma situação na qual ele é apreendido. O personagem, por sua vez, reage (ação propriamente dita) de modo a responder à situação, ou a modificar o meio ou a sua relação com o meio, com a situação, com outros personagens. Ele deve adquirir um novo modo de ser (*habitus*) ou elevar seu modo de ser à altura das exigências do meio e da situação. Daí decorre uma situação modificada ou restaurada, uma nova situação (DELEUZE, 1985, p. 162-163).

A esse percurso, em que uma situação impõe ao personagem que este execute uma ação para que dela resulte uma nova situação modificada (S-A-S'), Deleuze chama de “grande forma”, representação orgânica, estrutural, uma vez que cenários e conflitos são bem definidos em suas relações. Nessa estrutura, linhas de ação concorrentes convergem, através da montagem paralela, a um momento de ação derradeiro, decisivo, deflagrador da situação final. Nesse ponto, há um momento em que a própria montagem se torna proibida, devendo os lados opostos serem exibidos no mesmo quadro, enfatizando suas presenças simultâneas no mesmo espaço cênico. Há ainda outra característica frequente: um forte hiato que se interpõe entre a situação inicial e a ação, em que o herói se encontra numa situação de impotência, e deve encontrar sua maturidade, forças, apoio ou reforços para nivelar-se novamente à situação e atualizar sua potência e grandeza em relação ao meio.

Deleuze define também uma outra fórmula da imagem-ação, em que a ação conduz a uma situação e desta ocorrerá uma nova ação (A-S-A'), ao que o autor chama de “pequena forma”:

Desta vez é a ação que desvenda a situação, uma parte ou um aspecto da situação, que desencadeia por sua vez uma nova ação. A ação avança às cegas, e a situação se desvenda na escuridão ou na ambiguidade. De ação em ação, a situação surgirá pouco a pouco, variará, e finalmente se esclarecerá ou conservará seu mistério (DELEUZE, 1985, p. 182).

Ao contrário da grande forma, cujo modelo é estrutural, à pequena forma corresponde um percurso circunstancial, e que se apresenta em dois polos possíveis:

uma ação ou equivalente aponta para uma situação que não é explícita, mas que se deduz por inferência ou por um raciocínio complexo através de seus desdobramentos. Essa informação que falta corresponde a uma lacuna, uma elipse na narração: um índice de falta.

O segundo polo refere-se a um índice que induz a uma leitura enganosa da situação:

[...] uma diferença muito pequena na ação ou entre duas ações induz uma distância muito grande entre duas situações. É uma elipse no segundo sentido da palavra, já que as situações distantes são como um duplo foco. É um índice de equivocidade, ou melhor, de distância, não mais de falta. E pouco importa que uma das situações seja desmentida ou negada, pois ela só o é depois de ter esgotado sua função, e nunca o é bastante para suprimir a equivocidade do índice e a distância entre as situações evocadas (DELEUZE, 1985, p. 183)

A pequena forma tem seus representantes mais marcantes na comédia burlesca, sendo Chaplin, Harold Lloyd e Ernst Lubitsch alguns de seus expoentes. Contudo, outros gêneros, como filmes de época ou policiais, tiveram grandes exemplos nas obras de cineastas como Howard Hawks, John Houston e Fritz Lang, cuja versatilidade lhes permitiu transitar com desenvoltura entre a pequena e grande formas e diversos gêneros.

5.2.6 A imagem-relação

A última categoria de imagem-movimento trabalhada por Deleuze é a imagem-relação. Está ligada à Terceiridade peirceana, que corresponde à esfera simbólica, lógica, de interpretações que remetem à significação e sentimentos intelectuais de relações e leis. Se na Segundidade as relações que se estabelecem são de constatação de um existente e embate com a realidade, na Terceiridade estas adquirem uma dimensão lógica que é exterior a suas partes.

Segundo Deleuze, tais relações podem ser de ordem natural ou abstrata: na primeira, passa-se rápida e facilmente de uma imagem à outra, compondo uma série habitual cujo efeito se esgota rapidamente, por conta desta ser limitada a um conjunto relativamente fechado de imagens. Na segunda, por sua vez, as relações abstratas operam ligações não através de camadas referentes à genealogia das imagens, mas a circunstâncias que geram ligações entre elas de um nível superior, intelectual, gerando no fim não uma série, mas um todo.

Devido a essas ligações intelectuais, Deleuze (1985, p. 221-222) desenvolve o conceito da imagem-relação como imagem mental:

[...] é uma imagem que toma por objetos de pensamento objetos que têm uma existência própria fora do pensamento, como os objetos de percepção têm uma existência própria fora da percepção. [...] Ela terá necessariamente com o pensamento uma nova relação, direta, inteiramente distinta daquela das outras imagens.

E acrescenta: “[...] o essencial é que a ação, e também a percepção e a afecção, sejam enquadradas num tecido de relações. É essa cadeia das relações que constitui a imagem mental, por oposição à trama das ações, percepções e afecções” (p. 224). O principal nome desta categoria de imagem cinematográfica foi o diretor inglês Alfred Hitchcock (1899-1980):

Hitchcock introduz a imagem mental no cinema. Isto é: ele faz da relação o objeto de uma imagem, que não só se acrescenta às imagens percepção, ação e afecção, como as enquadra e transforma. Com Hitchcock aparece uma nova espécie de “figuras”, que são figuras de pensamento. (DELEUZE, 1985, p. 227)

Um dos principais alicerces para a criação desta imagem mental, e que se tornou uma característica marcante de Hitchcock, foi justamente incluir a participação emocional do público na narrativa:

[...] Na história do cinema, Hitchcock surge como aquele que não concebe mais a constituição de um filme em função de dois termos, o diretor e o filme a ser feito, mas em função de três termos: o diretor, o filme e o público que deve entrar no filme, ou cujas reações devem fazer parte integrante do filme (esse é o sentido explícito do suspense, pois o espectador é o primeiro a “saber” das relações.) (DELEUZE, 1985, p. 225).

Dessa forma, Deleuze (1985) afirma que Hitchcock consumou o cinema, levando-o à sua culminação, à saturação, ao rematar através da imagem-relação todo o conjunto das imagens-ação, percepção e afecção, levando a imagem-movimento a seu limite. Por outro lado, a imagem-relação deflagrou questionamentos sobre a natureza e o estatuto da imagem-ação e das outras imagens, em parte pelas inovações introduzidas pelo próprio Hitchcock: ao apresentar personagens com limitações motoras e submetidos a situações óticas puras (o fotógrafo preso à cadeira de rodas em “Janela Indiscreta” (1954) e o detetive que sofre de vertigem em “Um Corpo que Cai” (1958)), ele os coloca em situações em que os vínculos do esquema sensório-motor enfraquecem-se ou até mesmo são rompidos. Em consonância com a

situação dos personagens apresentados pelo neorrealismo italiano, Hitchcock inadvertidamente deflagrou uma crise na imagem-ação tradicional do cinema.

5.3 A crise da imagem-ação e a gênese do cinema moderno

A.H. [...] por que se tornou fora de moda contar uma história, um enredo? Creio que nos filmes franceses, não há mais enredo, não é?

F.T. Isso não é sistemático, mas é uma tendência que se pode atribuir à evolução do público, à influência da televisão, à importância crescente do material documental e jornalístico, no domínio do espetáculo; tudo isso afasta as pessoas da ficção e as torna desconfiada em relação aos velhos esquemas.

A.H. Quer dizer que os meios de comunicação progrediram tanto que temos tendência a nos afastar do enredo? É provável, eu mesmo não escapo disso e hoje construiria com mais boa vontade um filme sobre uma situação do que sobre uma história (TRUFFAUT, 1988, p. 122).

O diálogo acima, travado entre o diretor e crítico francês François Truffaut (F.T.) (1932-1984) e Alfred Hitchcock (A.H.) por ocasião das entrevistas realizadas pelo primeiro a respeito da obra do segundo, em 1962, e compiladas no livro “Hitchcock/Truffaut: Entrevistas” (1988), é bastante sintomático de um novo estatuto do cinema que se consolidava nessa época. Não mais empenhados em contar histórias através de narrativas fortes, com personagens, tramas e lugares específicos e bem-definidos, buscando, enfim, representar ou mimetizar a realidade, os movimentos do cinema moderno, conforme vimos anteriormente, passam a retratar situações cotidianas, passadas em lugares quaisquer, cujos personagens tornam-se “videntes”, mais do que “agentes”, pois suas visões se impõem sobre eles, sufocando sua capacidade de ação diante do meio que os cerca, ou ainda, estabelecem novas relações entre imagem e pensamento e imagem e tempo.

Porém, as razões apontadas por Truffaut (ele mesmo um dos principais nomes da *nouvelle vague*) em sua conversa com Hitchcock para a “falta” de enredo nos filmes franceses decorrem, antes de tudo, de uma crise da imagem-ação, preconizada em filmes como “A Regra do Jogo” (1939), de Jean Renoir, e “Cidadão Kane” (1941), de Orson Welles, e que se consolidou nos movimentos cinematográficos do pós-guerra, impulsionado também por mudanças sociais, políticas, econômicas e morais exteriores ao cinema e a Hollywood.

Evidentemente, filmes cuja tônica recai sobre as imagens-ação e situações sensório-motoras não deixaram de existir, e os maiores sucessos comerciais do cinema ainda hoje enquadram-se nessa categoria – mas, segundo Deleuze (1985),

não mais a alma do cinema: "A alma do cinema exige cada vez mais pensamento, mesmo se o pensamento começa por desfazer os sistemas das ações, das percepções e afecções dos quais o cinema se alimentara até então." (p. 230). Iniciou-se uma descrença de que situações poderiam ser modificadas puramente por ações, e que estas por si só poderiam desvelar uma situação: a grande e a pequena formas, fundamentos do esquema sensório-motor da imagem-ação, entram em xeque.

Como resposta, Deleuze (1985) aponta o surgimento de novos signos, novas espécies de imagem, em especial no cinema americano de fora de Hollywood: a situação dispersiva, em que personagens múltiplos se alternam em posições de principais e secundários, em uma mesma realidade que os une ao mesmo tempo em que os dispersa; as ligações deliberadamente frágeis, que se abrem ao acaso, aos tempos mortos e à indiferença, em contraste com a linha narrativa forte e com propósitos definidos das antigas formas da imagem-ação; a forma perambulação, o passeio, a contínua ida e vinda, que se superpõem à ação e ao esquema sensório-motor; a tomada de consciência dos clichês, estes como formas consagradas que remetem ao imaginário vigente e se tornam responsáveis por cimentar em um conjunto as ligações frágeis; e a denúncia do complô, estes poderes ocultos de organizações que se valem de sistemas de vigilância. Segundo Deleuze (1985, p. 235), esta é uma crise, a uma só vez, da imagem-ação e do sonho americano:

Na verdade, o que constituiu a vantagem no cinema americano, ter nascido sem tradição prévia que o sufocasse, volta-se agora contra ele. Pois este mesmo cinema da imagem-ação gerou uma tradição da qual só pode se livrar, na maior parte dos casos, negativamente. Os grandes gêneros desse cinema, o filme psicossocial, o filme *noir*, o *western*, a comédia americana, desmoronam, e, no entanto, mantêm seu quadro vazio.

A Europa, nesse momento, dispunha de maior liberdade para essa renovação, de maneira que esses cinco novos signos da imagem foram em grande medida gestados nas obras de cineastas como Rossellini, De Sica e Visconti, no neorrealismo italiano, durante a década de 1940:

Creio que essa é a grande invenção do neorrealismo: já não se acredita tanto na possibilidade de agir sobre as situações, ou de reagir às situações, e, no entanto, não se está de modo algum passivo, capta-se ou revela-se algo intolerável, insuportável, mesmo na vida cotidiana. É um cinema de Vidente. [...] O cinema moderno constrói espaços extraordinários; os signos sensório-motores cederam lugares a "opsignos" e "sonsignos". [...] E ainda aqui, é evidente, a nova imagem óptica e sonora remete a condições exteriores ocorridas depois da guerra, nem que sejam os espaços em ruína ou desativados, todas as formas de "perambulação" que tomam o lugar da ação, e por toda a parte a ascensão do intolerável (DELEUZE, 1992, p. 68-69).

Os movimentos franceses da *nouvelle vague*, em que se destacaram cineastas como Truffaut, Godard, Chabrol, Rohmer e Rivette, entre outros, e do *nouveau cinéma*, notadamente de Alain Robbe-Grillet, mas também de Resnais, Marker, Varda e Duras, na virada dos anos 1950-60, também abraçam as imagens mentais e figuras de pensamento, como Hitchcock, mas o diretor inglês ainda se atinha ao esquema sensório-motor de percepção-afecção-ação, vendo nas imagens-relação uma forma de prolongamento desse esquema. Os cineastas franceses, por outro lado, viam a necessidade da ruptura com essa linha, para que as imagens mentais se tornassem não só um conjunto de relações, mas sim pensamento, uma imagem pensante, e esta operasse uma mutação, ao invés de uma consumação do cinema. Para isso, haveria a necessidade de buscá-la, mesmo que fosse além do movimento: esse "lugar" seria o tempo, cujos signos passariam a se fazer visíveis nas imagens do cinema.

Paralelamente, foi através do desenvolvimento de uma consciência intelectual e reflexiva que a forma perambulação se libertou das coordenadas espaço-temporais que ainda a atavam ao velho realismo social. Constituiu-se também a partir daí um cinema do cérebro, sendo este considerado uma matéria relativamente indiferenciada, capaz de criar novos circuitos ("sinapses") traçados ou inventados pelas imagens-movimento e imagens-tempo:

O cinema inteiro vale pelos circuitos cerebrais que ele instaura, justamente porque a imagem está em movimento. Cerebral não quer dizer intelectual: existe um cérebro emotivo, passional... A esse respeito, a questão que se coloca concerne à riqueza, à complexidade, ao teor desses agenciamentos, dessas conexões, disjunções, circuitos e curtos-circuitos. [...] Criar novos circuitos diz respeito ao cérebro e também à arte (DELEUZE, 1992, p. 78-79).

Os motivos que deflagraram a crise da imagem-ação e as transformações que ela proporcionou, como a imagem mental, o surgimento das situações óticas e sonoras puras e a temporalização da imagem, foram responsáveis em grande medida

por originar as bases do cinema moderno. É a essa discussão que Deleuze se dedica no segundo volume de seu estudo sobre o cinema, “A imagem-tempo” (1990).

5.4 Deleuze e a imagem-tempo

Em “Cinema 1 – A imagem-movimento” (1985), tema da primeira parte de sua análise dos signos do cinema, Deleuze identifica-a com o plano, imagem compreendida entre dois cortes e que reporta o movimento a um todo que muda, sendo um corte móvel da duração. Caracteriza-a como um esquema sensório-motor, que parte de uma imagem-percepção e conclui-se em uma imagem-ação, sendo a imagem-afecção o intervalo entre elas; e a montagem, seu elemento agenciador que extrai dessas o todo, a ideia, uma imagem do tempo, sendo, portanto, uma representação indireta dele.

Na segunda parte de seus estudos sobre a imagem cinematográfica, reunidos no livro “Cinema 2 – A imagem-tempo” (1990), o autor define esta como representações diretas do tempo e da duração, em oposição à imagem-movimento. Mais do que isso, retomando as questões deixadas em aberto ao final do primeiro volume, ele aborda o neorrealismo italiano para além de seu conteúdo social, tratando de seu aspecto formal-estético: ambos apontariam não só ao nível do real, mas remeteriam a uma imagem mental, a figuras de pensamento, por sua vez, fundadas em situações de encontros efêmeros, fragmentários, entre personagens, condições diversas – ou mesmo olhares: “Eis que, numa situação comum ou cotidiana, no curso de uma série de gestos insignificantes, mas que por isso mesmo obedecem, muito, a esquemas sensório-motores simples, o que subitamente surgiu foi uma *situação ótica pura*” (DELEUZE, 1990, p. 10, grifo do autor).

A esta somam-se também as situações sonoras puras, e ambas se estabelecem no “espaço qualquer”, ao contrário do espaço ou meio definido das situações sensório-motoras, desveladas pelas ações e reações que elas suscitam no realismo tradicional:

No neorrealismo, as ligações sensório-motoras só vão valer pelas perturbações que as afetam, soltam, desequilibram ou distraem: crise da imagem-ação. Não sendo mais induzida por uma ação, como também não se prolonga em ação [...] falaremos de uma nova raça de signos, os *opsignos* e os *sonsignos*. E sem dúvida estes novos signos nos remetem a imagens bem diversas. Ora é a banalidade cotidiana, ora são as circunstâncias excepcionais ou limites (DELEUZE, 1990, p. 14, grifos do autor).

As situações óticas e sonoras puras, a que Deleuze associa respectivamente os termos *opsignos* e *sonsignos*, constituem-se como a primeira categoria de imagens cinematográficas conceituadas pelo filósofo em “A imagem-tempo”. Os *opsignos* ainda podem ser caracterizados pelo seu objetivismo ou subjetivismo, o primeiro como constatações e o segundo como “instatações”, “uns dando uma visão profunda a distância, tendendo para a abstração, os outros, uma visão próxima e plana, induzindo uma participação” (DELEUZE, 1990, p. 15).

Uma vez que as ações motoras são substituídas pela situação ótica e sonora, a distinção entre subjetivo e objetivo tende a perder importância. Como consequência, perde-se a noção do que é real e do que é imaginário – ambos convergem para um mesmo ponto, onde um se reflete sobre o outro:

Em suma, as situações óticas e sonoras puras podem ter dois polos, objetivo e subjetivo, real e imaginário, físico e mental. Mas eles dão lugar a *opsignos* e *sonsignos*, que estão sempre fazendo com que os polos se comuniquem, e num sentido ou noutro asseguram as passagens e as conversões, tendendo para um ponto de indiscernibilidade (DELEUZE, 1990, p. 18).

Por romperem com o esquema sensório-motor, os *opsignos* e *sonsignos* constituem encadeamentos fracos, típicos dos acontecimentos da vida cotidiana, e seus momentos ordinários podem se apresentar fora de ordem: por esse desarranjo, se apresentam como momentos fortes ou complexos. Como desdobramento, os espaços também são elevados a espaços quaisquer, seja por sua desconexão, seja por apresentar a rarefação máxima, até o vazio. Característicos dos filmes de Yasujiro Ozu (1903-1963), “eles atingem o absoluto, como contemplações puras, e asseguram a imediata identidade do mental e do físico, do real e do imaginário, do sujeito e do objeto, do mundo e do eu” (DELEUZE, 1990, p. 26).

Suas formas expressivas mais tradicionais, na obra do cineasta japonês, são as paisagens e as naturezas mortas, *signos* do que habita o fluxo da existência, mas não muda, não passa:

É o tempo, o tempo em pessoa, “um pouco de tempo em estado puro”: uma imagem-tempo direta, que dá ao que muda a forma imutável na qual se produz a mudança. [...] A natureza morta é o tempo, pois tudo o que muda está no tempo, mas o próprio tempo não muda, não poderia mudar senão num outro tempo, ao infinito. No momento em que a imagem cinematográfica confronta-se mais estreitamente com a fotografia, também se distingue dela mais radicalmente. [...] O tempo é pleno, quer dizer, a forma inalterável preenchida pela mudança (DELEUZE, 1990, p. 27-28).

É na trivialidade da vida cotidiana que as imagens-ação se esvanecem, deixando os sentidos, nas situações óticas e sonoras puras, livres para terem um prolongamento especial: estabelecerem ligações diretas com o tempo e o pensamento, tornando-os visíveis e sonoros. Esta é a primeira forma elementar de representação imagética do tempo que Deleuze define.

Os opsignos podem também exibir situações-limite, imagens da ordem do intolerável, do insuportável, seja pela sua força, injustiça ou mesmo beleza, as quais excedem as nossas capacidades sensório-motoras, levando-nos a uma condição de contemplação que se abre para a epifania ou conhecimento. No esquema da imagem-ação, por outro lado, elas deflagrariam ações e reações as quais, num sistema pragmático, são capazes de suportar qualquer coisa, fornecendo-nos meios para suportarmos o desagradável, o violento, assim como assimilar o que é belo. A esses esquemas particulares, de natureza afetiva, que enquadram as relações com as imagens em reações seletivas e pré-concebidas, Deleuze chama de clichê:

Um clichê é uma imagem sensório-motora da coisa. Como diz Bergson, nós não percebemos a coisa ou a imagem inteira, percebemos sempre menos, percebemos apenas o que estamos interessados em perceber, devido a nossos interesses econômicos, nossas crenças ideológicas, nossas exigências psicológicas. Portanto, comumente, percebemos apenas clichês. (DELEUZE, 1990, p. 31).

A imagem acaba sempre caindo no clichê, devido a se inserir em encadeamentos sensório-motores ou por ocultar algo à nossa percepção e entregar outras. Porém, ela tenta escapar dessa condição, e nas situações óticas e sonoras puras seu movimento não é apreendido em uma imagem-ação, mas em outro tipo de imagem em crescimento, o qual está associado a três fatores:

Primeiramente, enquanto a imagem-movimento e seus signos sensório-motores estavam em relação apenas com uma imagem indireta *do* tempo (dependendo da montagem), a imagem ótica e sonora pura, seus opsignos e sonsignos, ligam-se diretamente a uma imagem-tempo que sub-ordenou o movimento. É essa reversão que faz, não mais do tempo a medida do movimento, mas do movimento a perspectiva do tempo: ela constitui um cinema do tempo, com uma concepção e novas formas de montagem [...]. Em segundo lugar, ao mesmo tempo que o olho acede a uma função de vidência, os elementos da imagem, não só visuais, mas sonoros, entram em relações internas que fazem com que a imagem inteira deva ser “lida” não menos que vista, legível tanto quanto visível. [...] Enfim, a fixidez da câmera não representa a única alternativa ao movimento. Mesmo móvel, a câmera já não se contenta ora em seguir o movimento dos personagens, ora em fazer movimentos dos quais elas são apenas o objeto, mas, em todos os casos, subordina a descrição de um espaço a funções do pensamento. [...] Cumpre-se o pressentimento de Hitchcock: uma consciência-câmera que não se definira mais pelos movimentos que é capaz de seguir ou realizar, mas pelas relações mentais nas quais é capaz de entrar. (DELEUZE, 1990, p. 33-34).

Antes de prosseguir com a classificação das imagens-tempo, Deleuze retoma a discussão sobre as imagens a partir de Peirce, cuja semiótica teve o mérito de conceber os signos com base nas imagens e suas combinações, e não em função de predeterminações linguísticas. Com relação à imagem-movimento, recapitula que esta exprime um todo que muda, estabelecendo-se entre os objetos e constituindo-se como um processo de diferenciação. Por outro lado, ela também comporta um intervalo, o que a faz derivar em tipos distintos de imagem, com signos que lhe são característicos (imagem-percepção em uma extremidade, imagem-ação na outra e imagem-afecção no intervalo), ao que corresponde um processo de especificação. Relembra as categorias fenomenológicas de Peirce de primeiridade, segundidade e terceiridade e suas associações respectivas com imagem-afecção, imagem-ação e imagem-relação. Mas argumenta que essas só podem existir se houver a imagem-percepção como um grau zero, uma “zeroidade”, anterior à primeiridade de Peirce:

Se a imagem-movimento já é percepção, a imagem-percepção será percepção de percepção, e a percepção terá dois polos, conforme se identifique com o movimento ou com seu intervalo (variação de todas as imagens umas em relação às outras, *ou* variação de todas as imagens em relação a uma dentre elas. E a percepção não constituirá na imagem-movimento um primeiro tipo de imagem sem se prolongar nos outros tipos, se houver: percepção de ação, de afecção, de relação etc. [...] a imagem-percepção recebia o movimento em uma face, mas a imagem-afecção é o que ocupa o intervalo (primeiridade), a imagem-ação, o que executa o movimento na outra face (segundidade), e a imagem-relação, o que reconstitui o conjunto do movimento com todos os aspectos do intervalo (terceiridade funcionando como fechamento da dedução). Assim, a imagem-movimento dá lugar a um conjunto sensório-motor, que funda a narração na imagem. (DELEUZE, 1990, p. 45).

Por se prolongar diretamente às demais, a imagem-percepção não possui intermediários entre ela e as outras. Nos outros casos, há categorias que representam o prolongamento como passagem. Deleuze então enumera não apenas três, mas seis categorias referentes à imagem-movimento: imagem-percepção, imagem-afecção, imagem-pulsão (intermediária entre afecção e ação), imagem-ação, imagem-reflexão (intermediária entre ação e relação) e imagem-relação. Estas correspondem aos tipos de imagens geradoras dos signos cinematográficos, estes entendidos como uma imagem particular que remete a um desses tipos através de um processo de diferenciação.

As imagens-tempo viriam em seguida, como forma de extrapolar os limites da terceiridade das imagens-relação, sendo uma matéria transparente, irreduzível à imagem-movimento, mas com relação determinável com ela. A montagem, como ato principal do cinema, e que com relação às imagens-movimento seria responsável pelo seu agenciamento e por criar uma representação indireta do tempo, teria também por propriedade tornar o presente (onde as imagens-movimento tradicionalmente se inscrevem) em um passado estável e consumado; portanto, realizar o tempo. No caso das imagens-tempo, a montagem ganha um novo sentido, o de extrair destas as relações de tempo e dar-lhes uma representação direta. O próprio plano passa a conter signos próprios do tempo em seus componentes, que já implicam a montagem dentro da imagem. É o que conclui Deleuze, citando Tarkovsky:

“O tempo num plano deve fluir independentemente e, se se pode dizer, por conta própria”: é somente com essa condição que o plano extravasa a imagem-movimento, e a montagem, a representação indireta do tempo, associando-se ambos numa imagem-tempo direta, um determinando a forma, ou melhor, a força do tempo na imagem, a outra as relações de tempo ou de forças na sucessão das imagens (relações que precisamente, não se reduzem à sucessão, nem a imagem se reduz ao movimento) (DELEUZE, 1990, p. 57).

A emergência da imagem-tempo foi o que caracterizou a passagem do cinema clássico ao moderno, em especial nos movimentos surgidos na Europa do pós-Segunda Guerra, como o neorrealismo italiano e a *nouvelle vague* francesa. Após explicitar as articulações entre as categorias da fenomenologia peirceana e os conceitos dos signos cinematográficos, e de que maneira as imagens-tempo se desenvolveram como evoluções desses, Deleuze retoma a definição de novas categorias para elas.

5.4.1 A imagem-lembrança e a imagem-sonho

A imagem ótica pura, desconectada de um esquema sensório-motor, como vimos, caracteriza-se por encadeamentos fracos, apresentando-se como uma descrição do objeto, que tenta apagá-lo, substituí-lo por apenas alguns de seus traços, estes também fugazes, podendo ser alternados por outros a qualquer momento. O que por esse ponto de vista se coloca como uma deficiência, é, na verdade, sua virtude:

[...] por mais que a imagem ótica pura não passe de uma descrição, e se refira a um personagem que não sabe mais ou não pode mais reagir à situação, a sobriedade dessa imagem, a raridade do que retém, linha ou mero ponto, “fragmento mínimo sem importância”, sempre elevam a coisa a uma singularidade essencial, e descrevem o inesgotável, remetendo sem fim a outras descrições. Portanto, é a imagem ótica verdadeiramente rica (DELEUZE, 1990, p. 61).

Mas, por não apresentar um prolongamento motor, isso não quer dizer que ela não possua nenhum. Este é de outra ordem, devido a esta imagem corresponder a outro tipo de percepção e de encadeamento: segundo Bergson, as imagens óticas puras entram em relação com uma “imagem-lembrança” que ela evoca. Deleuze (1990) então expande esse conceito, afirmando que o que entra em relação seria algo real e imaginário, objetivo e subjetivo, atual e virtual, o que, ainda que distinto, reflete-se a ponto de não mais se poder diferenciar suas faces, caindo num ponto de indiscernibilidade: “A tal ou qual aspecto da coisa corresponde uma zona de lembranças, de sonhos ou de pensamentos: a cada vez é um plano ou circuito, de modo que a coisa passa por uma infinidade de planos e circuitos que correspondem a suas próprias ‘camadas’ ou aspectos” (DELEUZE, 1990, p. 61).

A figura de expressão mais típica do circuito imagem atual/imagem-lembrança no cinema é o *flashback*, que parte do presente para um mergulho no passado e recuperar uma imagem, trazendo-a de volta ao presente. Durante esse processo, o prolongamento sensório-motor fica suspenso, tanto mais quanto a tentativa de reconhecimento e de recuperação da memória fracassa e se alonga. Nessa condição, enquanto a imagem atual e a percepção ótica não estabelecem contato com nenhuma imagem-lembrança correlata, abre-se para relações puramente virtuais, de onde derivam sensações de *déjà-vu* ou de passado “em geral”, imagens de sonho, fantasmas ou cenas de teatro que parecem familiares. “Em suma, não é a imagem-

lembrança ou o reconhecimento atento que nos dá o justo correlato da imagem ótico-sonora, são antes as confusões de memória e os fracassos do reconhecimento” (DELEUZE, 1990, p. 71).

Se a imagem-lembrança tem como circuito uma imagem-percepção, e, portanto, atual, a qual acessa o que Bergson chama de “lembrança pura” (virtual) para extrair dela uma imagem-lembrança que se atualiza em uma nova imagem-percepção, fechando o circuito, a imagem-sonho difere-se dela em dois aspectos: as percepções da pessoa que sonha permanecem atuais, mas vagam difusas, escapando à consciência. Paralelamente, a imagem virtual, no sonho, se atualiza em uma nova imagem virtual por associações formais e transformações, e esta, por sua vez, em uma terceira, e assim sucessivamente, compondo um sistema muito grande, que pode se propagar ao infinito ou remeter finalmente a uma sensação oculta que permanecia como atual no inconsciente. Em termos estéticos, podem assumir um alto nível de abstração, utilizando-se de fusões, desenquadramentos, movimentos complexos de câmera, efeitos especiais, entre outros. Por outro lado, podem se basear em situações e objetos que continuam concretos, mas cortes bruscos na montagem provocam um desprendimento que os associa a uma condição onírica.

As imagens-sonho, além de suas referências imediatas no cinema surrealista de Buñuel, encontra expressões onde atinge o onírico nos mais diversos gêneros cinematográficos: desde suspenses de Hitchcock, comédias burlescas de Buster Keaton e, posteriormente, nas de Jerry Lewis, até nos filmes musicais. Estes últimos muitas vezes têm seus números de dança iniciados em imagens sensório-motoras comuns,

nas quais as personagens se veem em situações a que vão responder com suas ações, só que, mais ou menos progressivamente, suas ações e movimentos pessoais se transformam, pela dança, em movimentos de mundo que ultrapassam a situação motora, ainda que possam voltar a essa etc. Ou, ao contrário, consideramos que o ponto de partida era apenas em aparência uma situação sensório-motora: mais profundamente, era uma situação ótica e sonora pura que já havia perdido seu prolongamento motor, era pura descrição que já substituíra seu objeto, um puro e simples cenário. Então o movimento de mundo responde diretamente ao apelo dos opsignos e dos sonsignos (DELEUZE, 1990, p. 79)

As imagens-lembrança e imagens-sonho operam, como visto, através de circuitos entre imagens atuais e virtuais que se ligam a elas; no caso das primeiras, situações óticas e sonoras puras que acessam imagens vindas do tempo e do

pensamento. Nas segundas, são imagens virtuais que se atualizam em novas imagens virtuais no inconsciente de quem dorme. Em ambos os casos, estabelecem-se circuitos muito amplos e complexos. Porém, há uma categoria de imagem-tempo que reside no extremo oposto, no vértice do ponto de indiscernibilidade, limite estreito e interior a todos os outros, onde a imagem atual adere a uma virtual, um duplo imediato, simétrico, consecutivo, ou até simultâneo. Nesse ponto, pode-se observar a passagem do fluxo do tempo, e é o que veremos a seguir.

5.4.2 A imagem-cristal

Na mineralogia atribui-se à forma do cristal um determinado conjunto de características que constitui o que se nomeia genericamente por estrutura. Mais do que um conjunto de elementos, trata-se de um arranjo, de um modo ou processo de organização que colabora na definição do cristal. A maneira como átomos e moléculas se dispõem espacialmente, conferem uma determinada forma ao cristal, ou um sólido cristalino. Neste sentido, as conexões microscópicas são sensíveis no nível macroscópico. É possível compreender um cristal a partir da sua imagem externa justamente porque ela deixa transparecer sua organização interna, sua estrutura, sua dimensão mais primária e elementar. Ver um cristal é conhecer o modo pelo qual sua matéria, componente do mundo, foi dada a organizar-se ao longo do tempo. Ver através de um cristal é também conhecer o cristal e, por conseguinte, até mesmo o próprio mundo (STUTZ, 2016).

Com esta definição de cristal na mineralogia, compreendemos mais facilmente a analogia utilizada por Deleuze para descrever a imagem-cristal: uma imagem atual que possui uma correspondente virtual, dupla, especular. Mas, conforme antecipamos na discussão sobre a disnarratividade em *“Time Code”*, estas posições de atual e virtual não são fixas, estanques, e sim mútuas, reversíveis, recíprocas, que se alternam ao redor de um ponto de indiscernibilidade, mas são irreduzíveis e indivisíveis entre si. Vemos sua manifestação já no signo básico da imagem-tempo:

Chamávamos de opsigno (e sonsigno) a imagem atual separada de seu prolongamento motor: ela compunha então grandes circuitos, entrava em comunicação com o que podia aparecer como imagens-lembrança, imagens-sonho, imagens-mundo. Mas o opsigno encontra seu elemento genético quando a imagem ótica atual cristaliza com *sua própria* imagem virtual, no pequeno circuito interior. É uma imagem-cristal, que nos dá a razão, ou antes, o “núcleo” dos opsignos e de suas composições. Estas não são mais que estilhaços de imagem-cristal (DELEUZE, 1990, p. 88, grifos do autor).

A dinâmica de alternância de posição entre imagens num binômio atual-virtual, à qual o autor chama de circuito cristalino, engloba três figuras de expressão: o atual e o virtual (cujo principal exemplo é o espelho), o límpido e o opaco (o ator e seu

personagem; a parte do navio que está acima e a que está abaixo da linha d'água) e o germe e o meio (o primeiro, uma imagem virtual que fará cristalizar o segundo, atualmente amorfo).

Deleuze (1990, p. 104-105) atesta a existência de quatro tipos de cristal, a começar pelo cristal perfeito, característico nos filmes do diretor alemão Max Ophüls (1902-1957):

[...] os espelhos não se contentam em refletir a imagem atual, eles constituem o prisma, a lente por onde a imagem desdobrada não para de correr atrás de si mesma para se encontrar [...] A perfeição cristalina não deixa subsistir nenhuma fora: não há nada fora do espelho ou do cenário, apenas um avesso por onde passam as personagens, que desaparecem ou morrem, abandonadas pela vida que se reinjeta no cenário.

O cristal rachado, presente nos filmes do francês Jean Renoir (1894-1979) como “A Grande Ilusão” (1937) e “A Regra do Jogo” (1939), é descrito por Deleuze como uma situação em que as relações cíclicas entre as imagens atuais e virtuais permitem que algo lhe escape (através do que ele chama de “rachadura”). O ponto em que isso ocorre tradicionalmente é na profundidade de campo da imagem:

A profundidade tem, isto sim, a função de constituir a imagem enquanto cristal, e de absorver o real que assim passa a virtual, a atual. [...] Em Renoir, o cristal nunca é puro e perfeito, ele tem uma falha, um ponto de fuga, um defeito. É sempre rachado. E é isso que a profundidade e campo manifesta: dentro do cristal não há simplesmente uma roda que se contrai em seu giro, mas alguma coisa vai fugir para o fundo, em profundidade, pelo terceiro lado, ou a terceira dimensão, pela rachadura (DELEUZE, 1990, p. 106-107).

Ao abordar o cristal em formação, característico nas obras de Federico Fellini (1920-1993) como “A Estrada da Vida” (1954) e “Oito e Meio” (1963), Deleuze (1990, p. 110-111) contrapõe o conceito deste ao do cristal perfeito:

Com efeito, nunca há cristal acabado; todo cristal é, em direito, infinito, está se fazendo, e se faz com um germe que incorpora o meio e o força a cristalizar. A questão não está mais em saber o que sai do cristal e como, mas, ao contrário, em como entrar nele. [...] O cristal inteiro não é mais que o conjunto ordenado de seus germes ou a transversal de todas as suas entradas.

Finalmente, temos o cristal em decomposição, marcante em filmes de Luchino Visconti (1906-1976) como “O Leopardo” (1963). Deleuze o qualifica como um cristal que sofre pressões dadas pelo contexto histórico em que transcorre a narrativa, e que o rasgam e dilapidam. Tais fatores, sejam internos ou de seu entorno, podem ser

sintetizados como uma inadequação dos personagens e de sua realidade à Natureza ou ao fluxo da História, a qual denuncia a dissociação entre velhos hábitos cristalizados e o tempo atual, ou acelera e duplica a decomposição ao desorganizar a antiga ordem das coisas, ou ainda por evidenciar o descompasso entre novos acontecimentos que chegam incapazes de alterar velhas estruturas, ao que Deleuze chama de “tarde demais”.

Vimos, até o momento, que a imagem-cristal se manifesta em termos de uma imagem atual que possui um duplo virtual, e como essas se alternam reciprocamente nessas posições em torno de um ponto de indiscernibilidade, ao que se chama de circuito cristalino. Contudo, o conceito de imagem-cristal não se esgota, ao contrário do que se poderia inferir através dessa definição, em uma mera situação momentânea e isolada em que esse processo ocorre. Segundo Deleuze (1990), a imagem-cristal não é o tempo, mas, entre os diversos modos de cristalização e de signos cristalinos, o que se vê primeiro é o tempo no cristal, uma imagem-tempo direta, cuja relação com a imagem-movimento, em termos de montagem, se inverte: enquanto que na montagem das imagens-movimento tem-se uma imagem indireta do tempo, dada pelo agenciamento e manipulação da duração do planos, na imagem-tempo, ao contrário, é o movimento que decorre do tempo, sendo aquele sub-ordenado por este através de uma montagem que muda de sentido, tornando-se mais uma “mostragem”.

Baseado nas teses de Bergson, Deleuze (1990, p. 103) destaca que a passagem do tempo não é linear; pelo contrário, o fluxo temporal se apoia em um princípio de permanência e coexistência: “o passado coexiste com o presente que ele foi; o passado se conserva em si, como passado em geral (não cronológico); o tempo se desdobra a cada instante em presente e passado, presente que passa e passado que se conserva”. Portanto, conforme sintetiza Machado, R. (2010) o circuito cristalino gera assim lençóis de passado, lembranças puras (virtuais), que existem fora da consciência e onde o pensamento busca encontrar a matéria-prima que dará forma às imagens-lembrança, imagens-sonho, entre outras, estas sim ligadas diretamente aos estados mentais que lhe dão nome: “[...] quando alguém se instala em determinado lençol, duas coisas podem acontecer: ou descobre o ponto que procura e será atualizado numa imagem-lembrança, ou não o descobre porque está em outro lençol do passado”.

Por fim, Stutz (2016) sintetiza a importância do conceito da imagem-cristal para o cinema:

É possível tomar a metáfora deleuziana de uma imagem dotada de qualidades cristalinas como uma imagem poética acerca das possibilidades que o cinema detém. [...] existiu um cinema dedicado à exploração exatamente de suas estruturas, fazendo emergir imagens internas (ou imagens-cristal?) e possibilitando um conhecimento mais profundo da própria praxis e poiesis cinematográfica.

O cristal seria, dessa maneira, uma forma expressiva do cinema não só de apresentar o tempo e o mundo através de suas estruturas, mas principalmente de pensá-los para além das imagens em movimento.

Tendo em mente as particularidades da estética utilizada em *“Time Code”*, partiremos a seguir para uma análise do filme baseada nas categorias desenvolvidas por Deleuze (1985; 1990), discutindo também como seus conceitos se aplicam diretamente à linguagem utilizada no filme ou necessitam de uma nova leitura para esse fim.

6 A PRODUÇÃO DE SIGNIFICADOS COM MÚLTIPLAS TELAS EM “*TIME CODE*”

Por ocasião das publicações originais de ambas as obras (“Cinema 1 – A imagem-movimento” e “Cinema 2 – A imagem-tempo”) na primeira metade da década de 1980, Deleuze não pôde incorporar em sua análise o impacto que as tecnologias digitais e suas interfaces viriam a ter sobre as linguagens que as precederam, no caso, a do cinema. Até então, conforme os exemplos citados anteriormente, apenas filmes experimentais ou cenas pontuais em alguns filmes comerciais utilizaram-se do recurso de múltiplas telas simultâneas, de forma que essa estética não chegou a ter uma exploração significativa para ser incorporada a suas obras. Portanto, filmes como “*Time Code*”, que faz do recurso de múltiplas telas sua tônica, pesadamente influenciado pela tecnologia digital, não encontram uma aplicação direta em algumas categorias da taxonomia deleuzeana para a imagem-movimento. Isso em absoluto invalida seus estudos, mas pede uma adequação para contemplar essa linguagem.

Os principais desafios que se impõem são justamente como abordar as imagens nas múltiplas telas e a montagem que se opera entre elas. Múltiplas ações simultâneas na tela e com diferentes focos de atenção obviamente não são estranhas a Deleuze. Ao tratar a questão da saturação ou rarefação na imagem cinematográfica, em que elementos se acumulam ou são reduzidos, o autor elenca a tela larga e a profundidade de campo como favorecedores para que se explorem diversos níveis de ação no quadro, com níveis variados de peso e atenção. Mais adiante, complementa com outra possibilidade:

[...] há no quadro muitos quadros diferentes. As portas, as janelas, os guichês, as lucarnas, as janelas dos carros, os espelhos são outros tantos quadros dentro do quadro. Os grandes autores têm afinidades particulares com um ou outro desses quadros segundos, terceiros, etc. E é através desses encaixes de quadros que as partes do conjunto ou do sistema fechado se separam, mas também conspiram e se reúnem (DELEUZE, 1985, p. 20).

Porém, nota-se que sua concepção de múltiplas ações simultâneas corresponde a elementos dentro de um único quadro, e não em uma tela dividida entre imagens distintas e separadas espacialmente, mas articuladas entre si.

É possível utilizar-se do vasto ferramental teórico existente sobre análise da imagem (cinematográfica ou não), assim como proceder a um estudo a partir das categorias de signos da Semiótica peirceana ou da classificação das imagens-

movimento de Deleuze, tomando-se separadamente cada imagem que compõe a tela em “*Time Code*” e isolando-se delas instantes singulares ou privilegiados para abordá-las em termos de seus elementos tradicionais constituintes, como composição de quadro, movimento de câmera, profundidade de campo, iluminação, entre outros. Contudo, reforçamos, destacá-las de seu conjunto é justamente cerceá-las de sua principal característica e que a distingue da experiência com outros filmes: a presença constante das quatro imagens na tela e o diálogo que estabelecem entre si a partir do movimento do olhar do espectador. Dessa forma, devemos analisá-las como conjunto e que só tomadas como tal são geradoras de um todo significativo.

Figura 9 – Cena do filme “*Time Code*”



Fonte: Imagem capturada do próprio filme

Conforme discutimos, filmes como “*Time Code*”, concebidos como experiência de múltiplas telas e imagens em planos-sequência ininterruptos, transferem ao espectador a responsabilidade de, com o movimento livre de seu olhar, compor sua própria sequência linear de imagens, em detrimento de uma ordenação temporal constituída por planos sucessivos imposta pelo diretor, tal como na montagem clássica. Diante dessa estética, a tarefa do diretor se concentra em oferecer um universo de possibilidades de montagem pulverizadas entre as telas, enquanto que a

organização final dessas possibilidades em uma montagem ordenada é dada pelo movimento do olhar do espectador.

Essa forma de estruturação da linguagem aproxima-se da montagem espacial definida por Manovich (2001). Porém, a montagem temporal continua existente, mas desloca-se da concretude da composição fílmica para a virtualidade da mente do espectador. Consequentemente, sendo as imagens todas em plano-sequência (sem cortes), o conceito tradicional de plano como imagem compreendida entre dois cortes também desaparece da construção do filme para se referir ao recorte do movimento feito pelo olhar sobre uma imagem continua. Em se tratando da estética adotada em *“Time Code”*, o termo “plano” passa a se referir diretamente a uma variação nos enquadramentos de câmera pelo movimento constante dessa, definindo uma alternância entre primeiros planos, planos médios, planos de conjunto, entre outros: “esse movimento é o plano, o intermediário concreto entre um todo que apresenta mudanças e um conjunto que tem partes, e que não para de converter um no outro” (DELEUZE, 1985, p. 29).

Tendo visto as particularidades de *“Time Code”* diante de conceitos gerais do cinema segundo Deleuze (1985), discutiremos a seguir como cada uma das principais categorias da imagem-movimento se apresenta no contexto das múltiplas telas.

6.1 A imagem-afecção no contexto de múltiplas telas

Conforme vimos anteriormente, Deleuze defende que primeiro plano é rosto (ou algum objeto rostificado) e este seria, por excelência, a fonte da imagem-afecção.

Temos em *“Time Code”* diversos primeiros planos de rostos dos personagens. Em certos momentos, todas as câmeras enquadram apenas rostos (Figura 10). Porém, conforme dissemos, eles têm seu impacto reduzido se tomados isoladamente, devendo ser considerados pelo seu peso em relação às outras imagens. Também, como vimos, a estética de múltiplas imagens simultâneas aproxima-a da linguagem das interfaces digitais, que torna a tela perceptível enquanto suporte e a afasta da ideia de “janela ilusória”. Somados ao fato de que, ao contrário da imagem tradicional do cinema, que sugere um extracampo constantemente em expansão, as telas simultâneas em *“Time Code”*, por mostrarem diversos ângulos das mesmas ações sem interrupções e por criarem um espaço cênico que parece permanentemente cercado (“vigiado”) pelas várias câmeras, provoca um “achatamento” do extracampo,

criando um movimento centrípeto em direção ao interior da tela através da sensação de que tudo que há para ser visto daquele contexto está sendo mostrado em alguma das imagens.

Figura 10 – Cena do filme “*Time Code*” mostrando quatro rostos simultâneos



Fonte: Imagem capturada do próprio filme

Com isso, concluímos que essa soma “relação interna entre as imagens + percepção da tela como suporte + achatamento do extracampo” cria uma condição de “percepção sobre” e de “protagonismo” da própria tela, espaço onde serão feitas as operações que implicam a experiência do filme. O acúmulo de imagens, movimentos das várias câmeras, mudanças frequentes no enquadramento, juntamente com a movimentação constante do olhar pelas telas, geram sobre a tela uma série intensiva. Em experiências com múltiplas telas simultâneas, a imagem-afecção desloca-se do objeto retratado na imagem para a tela em si, pois, enquanto suporte perceptível da experiência, ela própria adquire a qualidade de superfície rostificada, base refletora imóvel e movimentos intensos expressivos (imagem projetada), abstraída de contexto espaço-temporal dentro da sala escura do cinema.

6.2 A imagem-ação no contexto de múltiplas telas

Conforme discutido, a imagem-ação refere-se a uma relação dual, embate, atualização de qualidades e potências em estado de coisas. Aqui, já temos individualização e determinação de espaço e tempo.

Nesta categoria de imagem, é onde mais se desenvolveu a chamada montagem paralela, em que duas ações concomitantes são alternadamente expostas através dos cortes, a fim de enfatizar sua simultaneidade.

A necessidade da montagem paralela cai por terra em um filme com planos-sequência e imagens que estão presentes simultaneamente na tela, como acontece em *“Time Code”*: o paralelismo das ações está dado a todo momento, sem cortes entre as imagens. Mais uma vez, cabe ao espectador construir essa montagem com seu olhar, deslocando-o entre as telas. A ação ocorre linearmente em cada quadrante, mas a imagem-ação, enquanto atualização das potências e qualidades de cada imagem, acontece em uma relação dual entre o filme e o espectador.

Por conseguinte, o encadeamento sensório-motor, tradicional da imagem-ação, desloca-se da imagem em si (em cujo polo inicial estaria uma percepção que deflagraria uma ação no outro polo, a qual geraria uma nova percepção na imagem seguinte e assim por diante) para a atividade do próprio espectador, cuja percepção global das imagens nas quatro telas suscitaria a ação motora de direcionar o olhar para uma delas, o que geraria novas percepções encadeadas a respostas motoras. Resulta, ao final da experiência, na seleção das imagens que compõem uma sequência de leitura própria concretizada pela ação do olhar.

6.3 A imagem-relação no contexto de múltiplas telas

A imagem-relação está ligada à esfera simbólica, lógica, de interpretações que remetem à significação e sentimentos intelectuais de relações. Um dos principais alicerces para a criação desta, que Deleuze também chama de imagem mental, foi Alfred Hitchcock, justamente incluir a participação emocional do público no filme.

Nesse sentido, o fato de Hitchcock implicar o público como um agente co-criador das relações na narrativa fílmica está alinhado à forma de construção da montagem linear pelo espectador em *“Time Code”*: mais do que um ato “mecânico” de selecionar imagens com o olhar conforme elas lhe são apresentadas entre as

múltiplas telas (uma relação puramente de choque e constatação dos existentes, como na imagem-ação), a seleção liga-se às relações mentais que o espectador estabelece entre as imagens, buscando nelas a significação que as unirá ao todo da narrativa e as ligando a seu conteúdo mental – ao que Peirce chamou de “experiência colateral” – fundamentalmente o motivador das opções de olhar para uma imagem em detrimento de outras.

Vimos como uma análise de obras com múltiplas telas exige uma abordagem distinta, capaz de observá-la dentro das especificidades que essa estética lhe impõe. Esse foi o raciocínio aplicado ao submetermos o filme à análise segundo as categorias da imagem-movimento de Deleuze: não a título de testar-lhes a validade e aplicabilidade em uma obra de linguagem contemporânea, mas de observar seus pontos de aproximação e distanciamento. Ao invés de invalidar as teorias do autor nesses pontos de afastamento, o que elas pedem é um deslocamento da análise de forma e conteúdo da imagem para uma análise da própria experiência cinematográfica ao se abordar um filme com essas características.

Essa modalidade de experiência com filme em múltiplas telas, e que se abre à atuação do espectador, como dito anteriormente, não foi contemplada por Deleuze (1985; 1990), uma vez que o filósofo exemplificou a sua taxonomia para imagens cinematográficas com filmes que utilizam a tela de forma tradicional, isto é, toda ocupada por uma única imagem de cada vez e estas se sucedem ao longo do filme através da montagem linear temporal.

Porém, tal como visto em “*Time Code*”, o acúmulo de imagens, as quais oferecem simultaneamente diversos pontos de vista sobre a mesma cena, aliados às diferentes percepções que se tem das situações diegéticas, dos personagens e dos papéis que estes desempenham ao longo da narrativa, coadunam-se também com o conceito deleuzeano da imagem-cristal, como veremos a seguir.

6.4 A imagem-cristal em “*Time Code*”: múltiplas telas, múltiplas faces

Conforme discutimos anteriormente, Deleuze descreve a imagem-cristal como uma imagem atual que possui uma correspondente virtual, dupla, especular, cujas posições de atual e virtual não são fixas, estanques, mas mútuas, reversíveis, recíprocas, que se alternam ao redor de um ponto de indiscernibilidade, mas são irreduzíveis e indivisíveis entre si. A dinâmica de alternância de posição entre imagens

num binômio atual-virtual, à qual o autor chama de circuito cristalino, engloba três figuras de expressão: o atual e o virtual, o límpido e o opaco e o germe e o meio.

Em “*Time Code*”, há duas instâncias em que podemos observar a imagem-cristal. A primeira diz respeito aos elementos diegéticos, que podem ocorrer no eixo imagético, a partir da composição dos elementos visuais dentro de cada quadro, como em profundidade de campo, primeiro ou segundo plano, entre outros; ou ainda, no eixo narrativo, a partir do desenrolar da história que revela múltiplas facetas dos personagens ou ainda o próprio filme refletindo sobre si mesmo. A segunda instância é a que ocorre entre telas, a partir das relações que as imagens dos quadrantes estabelecem em determinados momentos, revelando outros pontos de vista sobre as situações. As duas ocorrem simultaneamente, sendo que a segunda se alimenta diretamente da primeira.

Veremos inicialmente exemplos de ocorrências da primeira instância: relações entre componentes visuais dentro de cada quadrante e conflitos entre os personagens do ponto de vista narrativo, aos quais chamaremos de cristais intra-imagens.

6.4.1 Os cristais intra-imagens

Entre os momentos em “*Time Code*” em que ocorre uma formação cristalina a partir de composições visuais, há cenas nas quais o diretor do “filme dentro do filme”, Lester Moore (Richard Edson), faz testes de câmera com as atrizes, primeiramente com Victoria (Viveka Davis) e, mais perto do final, com Rose (Salma Hayek). Vemos os atores encenando na profundidade do quadro (imagem atual), enquanto suas imagens virtuais são exibidas ao mesmo tempo em uma tela de TV que está em primeiro plano (Figura 11, quadrante inferior esquerdo).

Figura 11 – Cena do filme “Time Code”



Fonte: Imagem capturada do próprio filme

Na cena amorosa entre Rose e Alex (Stellan Skarsgard), nos bastidores da sala de projeção, atrás da tela há uma relação (atual) entre os personagens, enquanto cenas são projetadas ao fundo para uma plateia que está do outro lado da tela (cuja imagem vemos em outro quadrante). Essas cenas também são, por sua vez, cenas amorosas e formam um reflexo, um duplo, para a relação do casal (Figura 12, quadrantes inferiores).

Figura 12 – Cena do filme “Time Code”



Fonte: Imagem capturada do próprio filme

E ainda, no final do filme, quando Alex é alvejado por Lauren (Jeanne Tripplehorn), na sala de reunião, Ana Pauls (Mía Maestro) vai com sua câmera gravar a agonia dele, que sangra no chão. Por um breve momento, vemos Alex caído, ao fundo, e sua imagem dupla sendo registrada no visor da câmera (Figura 13, quadrante inferior direito).

Figura 13 – Cena do filme “Time Code”



Fonte: Imagem capturada do próprio filme

Além desses momentos em que a imagem-cristal apresenta-se visualmente, temos situações em que ela se manifesta no eixo narrativo: há em “Time Code” a representação metalinguística de uma produtora de cinema, com seus personagens e intrigas – universo este que reflete, em maior ou menor grau, situações arquetípicas do contexto de realização cinematográfica em que o próprio filme potencialmente se insere. Atinge, inclusive, o paroxismo de ter em sua parte final a personagem Ana Pauls explanando aos executivos sua ideia para uma produção. Ela descreve o processo de produção do próprio “Time Code” (quatro câmeras de vídeo digital acompanhando simultaneamente vários personagens, em tempo real, tela dividida...). O filme dentro do filme, enquanto imagem especular (virtual) que se refere ao filme de fato (atual), configura-se como um exemplo de imagem-cristal.

Alguns dos personagens principais também apresentam seus próprios circuitos cristalinos no desenvolvimento de suas relações com os outros. Como dito anteriormente, o enredo de *“Time Code”* envolve intrigas e traições que ocorrem entre as pessoas que transitam por uma produtora de cinema. O próprio conceito de traição já contém em si uma ideia de um duplo, duas relações opostas que se atualizam em torno de uma figura em comum que lhes serve de eixo, sendo que a infidelidade é a face opaca deste personagem, à espreita para impor-se sobre sua imagem pública límpida ao menor descuido.

No filme em questão, esse papel cabe ao personagem Alex, protagonista para o qual convergem todas as relações, seja por sua posição de destaque como diretor da produtora, seja por seus casos amorosos. A começar por seu casamento em crise com Emma (Saffron Burrows): diante desta, quando ela o visita na produtora, após sair de uma consulta com a analista, ele se demonstra afetuoso, disposto a reatar a relação, ao que ela se nega, dizendo que vai deixá-lo. Pouco depois, é Rose quem ele recebe, quando esta vai tentar persuadi-lo a conseguir para ela um teste de elenco. Os dois acabam tendo uma relação sexual, do que se infere que eles mantinham um caso há algum tempo – e a desinibição de Alex nesse momento choca-se frontalmente com a imagem de marido arrependido demonstrada diante de Emma.

Situação semelhante ocorre com a própria Rose, que mantém um relacionamento com Lauren, mas a trai com Alex. Ainda que não encare a traição com a mesma naturalidade que o amante (Rose titubeia ao falar para Lauren que a ama e que não há mais ninguém, sabendo que não é verdade, para em seguida descer do carro e encontrar-se com ele), temos ao final a formação de dois circuitos cristalinos, a partir dessas relações: *Lauren → Rose ← Alex* e *Rose → Alex ← Emma*, sendo o personagem central o ponto em torno do qual os outros dois estabelecem e atualizam as relações entre si, ainda que seja por rivalidade.

É interessante notar também como os personagens opostos em cada uma dessas tríades (Lauren x Alex; Rose x Emma) apresentam traços de personalidade em comum, dentro de certos estereótipos de comportamentos e papéis sociais atribuídos tradicionalmente ao masculino e ao feminino.

Alex, ainda que não seja bruto ou grosseiro, manifestando por vezes até uma certa fragilidade, ocupa uma posição de poder dentro da produtora, que lhe garante respeito e leniência por suas inúmeras falhas, por parte dos profissionais que atuam na empresa e pelas mulheres que circulam em sua vida pessoal. Lauren é uma mulher

que exibe um comportamento masculino estereotipado: dominadora, opressora e inclusive crítica ao modo de se vestir da sua namorada Rose, que veste uma blusa (a seu ver) excessivamente decotada e insinuante. Rose corresponde mais proximamente ao estereótipo do feminino: pelas roupas, por ser submissa, dócil. Emma, a esposa de Alex, em plena crise conjugal e ameaçando deixá-lo, mantém-se submissa afetivamente ao marido.

Dessa forma, esses pares de personagens (Lauren/Rose; Alex/Rose, Alex/Emma) e o terceiro integrante, que formam os triângulos amorosos, configuram um circuito cristalino, pois cada um acaba representando um duplo, uma imagem especular virtual do outro.

E por fim, há a situação dos personagens-atores: “O ator está intrinsecamente ligado a seu papel público: ele atualiza a imagem virtual do papel, que se torna visível e luminoso” (DELEUZE, 1990, p. 91), a qual cria um circuito cristalino entre a face límpida do ator que se torna opaca para passar à luz o personagem. Ainda que em “*Time Code*” tenhamos como contexto as relações entre pessoas ligadas ao mundo do cinema, nesse momento, eles não estão atuando de fato em nenhuma produção, mas tanto Rose (ela própria, uma atriz) quanto Alex estão desempenhando papéis respectivamente de namorada e marido, enquanto mantêm uma face obscura de infidelidade. Nesse caso, seu palco não é um teatro ou cena de cinema, mas suas próprias relações amorosas.

6.4.2 Os cristais entre-telas: do perfeito ao em decomposição

Os momentos citados acima apresentam a imagem-cristal configurando-se narrativamente ou internamente à imagem de algum dos quadrantes, com o desenvolvimento das situações e conflitos entre os personagens. Porém, como mencionamos anteriormente, “*Time Code*” é um filme que permite a experiência, por parte do espectador, com múltiplas telas, e nesse sentido podemos citar um sem-número de momentos em que as imagens simultâneas nos diversos quadrantes nos mostram distintos pontos de vista sobre a mesma situação: quando Alex telefona para Rose para combinarem o encontro e ela ainda está no carro ao lado de Lauren, ele (cuja imagem está no quadrante inferior esquerdo) a orienta a falar que o sinal do celular está ruim, caso ela esteja em um momento em que não possa falar abertamente sobre o encontro. Vemos então imediatamente a reação de Rose no

quadrante acima, repetindo exatamente o que ele falou para que Lauren não desconfie, assim como somos informados sobre a relação secreta entre os dois. Forma-se, assim, a relação especular entre os três personagens, não só do ponto de vista narrativo, mas também pela oposição espacial entre as imagens simultâneas (Figura 14, quadrantes esquerdos). Nota-se, inclusive, que a direção do olhar de ambos também se encontra espelhada: o dela aponta para a direita do quadro, enquanto que o dele aponta à esquerda. O mesmo vale para as personagens nos outros quadrantes, que mesmo não interagindo nesta cena, compõem um quadro em que, em sua totalidade, os olhares se espelham tanto no eixo vertical, quanto no horizontal.

Figura 14 – Cena do filme “*Time Code*”



Fonte: Imagem capturada do próprio filme

Essa mesma situação terá um desdobramento posterior no momento em que Alex e Rose se encontram nos fundos da sala de projeção: além de manterem uma relação sexual, há uma tela exibindo uma cena erótica (Figura 15). Vemos no quadrante inferior esquerdo o ponto de vista da sala, onde se encontram várias pessoas assistindo às imagens, e no inferior direito, a relação entre os personagens.

Temos assim, o límpido – as pessoas vendo a cena na tela de projeção –, em oposição ao opaco – a relação secreta que ocorre na sala adjacente.

Figura 15 – Cena do filme “*Time Code*”



Fonte: Imagem capturada do próprio filme

Destaca-se também a sequência em que os personagens se inteiram de seus papéis nas relações amorosas. Lauren confirma, por meio do microfone que escondeu na bolsa de Rose, de que está sendo traída; Emma, no banheiro da livraria, tem uma crise de choro, ao sentir o peso de seu casamento em ruína; Rose vê-se abandonada por Alex. Ouve-se o choro dos personagens, de cada um dos quadrantes e espelhando o do outro, como reflexos mútuos de uma mesma situação emocional: Lauren no superior esquerdo; a seu lado, Emma, e abaixo dela, Rose. Somente no inferior esquerdo vemos Alex (o pivô dessas relações) escapando da rede que ele próprio criou (Figura 16).

Figura 16 – Cena do filme “*Time Code*”

Fonte: Imagem capturada do próprio filme

Citamos esses momentos singulares do filme dentre vários outros. Porém, a imagem-cristal em obras com múltiplas telas consolida-se ao cabo na própria experiência da sessão cinematográfica. As telas simultâneas em “*Time Code*”, conforme discutimos anteriormente, por mostrarem diversos ângulos das mesmas ações sem interrupções e por criarem um espaço cênico que parece permanentemente cercado pelas várias câmeras, provocam um “achatamento” do extracampo, criando a sensação de que tudo que há para ser visto daquele contexto está sendo mostrado em alguma das imagens. A tais situações de condensação de imagens multifacetadas, Deleuze denomina cristal perfeito.

Como vimos, sendo um filme com tela dividida como “*Time Code*” multifacetado por natureza, encontramos diversos tipos de cristal manifestando-se em maior ou menor grau. Além do já citado cristal perfeito, ocorre também, em contrapartida, o cristal rachado. Essa rachadura ocorre tradicionalmente na profundidade de campo da imagem.

No caso particular de “*Time Code*”, são poucos os momentos em que a profundidade de campo é explorada de maneira mais expressiva, haja vista que, sendo a tela dividida em quatro imagens, detalhes menores em profundidade

poderiam ser facilmente perdidos. Temos alguns desses momentos nas seguintes cenas: no início do filme, Victoria aparece na tela de TV em primeiro plano e, ao fundo, conversando com o diretor (Figura 2, quadrante inferior esquerdo); Emma, na sessão de terapia, está à frente e a terapeuta em imagem desfocada ao fundo; quando Rose liga para Lauren para dizer que conseguiu o papel e enquanto conversa, o diretor e sua assistente, ao fundo, a observam.

Porém, como substituição ao uso da profundidade de campo, vemos que a “rachadura” em “*Time Code*” se manifesta principalmente na alternância de posições entre os quadrantes que os personagens ocupam ao longo do filme, ao ampliarmos a formação de circuitos cristalinos para a experiência das múltiplas telas simultâneas.

Por exemplo, na cena em que as três personagens femininas se inteiram da infidelidade do parceiro ou parceira (Figura 16), Alex, no quadrante inferior esquerdo, é o único a escapar desse cristal de mágoas.

Ao final do filme, nas duas últimas imagens a desaparecer em *fade out*, Emma, no quadrante superior direito, indo ao encontro de Alex (e de volta ao circuito articulado em torno dele), sem saber que ele estava morto; no inferior esquerdo, Lauren – após atirar em Alex – caminha com uma expressão de satisfação por ter se vingado. Ela é a única que consegue romper o circuito cristalino – ruptura acentuada por sua imagem estar em um dos quadrantes inferiores, uma das poucas ocasiões em que ela está nessa posição (Figura 17, quadrante inferior esquerdo).

Figura 17 – Cena do filme “*Time Code*”



Fonte: Imagem capturada do próprio filme

Conforme argumentamos, em filmes com múltiplas telas, a ocorrência da imagem-cristal deixa de se dar unicamente pelos elementos formais e narrativos de cada imagem para projetar-se sobre a própria experiência do espectador e às combinações que ele opera com seu olhar livre sobre as imagens, compondo, através da montagem espacial, uma série linear única e individual. Mesmo que essa seleção não se torne material (no sentido de que não há um registro físico em qualquer suporte), permanecendo apenas na mente do indivíduo, ela tem, por outro lado, um efeito cumulativo: entre as inúmeras possibilidades de seleção, o espectador está a todo momento fazendo novas combinações de imagens e construindo relações mentais entre elas ao longo de todo o filme. Portanto, a seleção constante das imagens, diante de todas as possibilidades virtuais de combinações que oferece, atualiza-se e se acumula em uma nova série única, constituindo um cristal em crescimento que absorve essas combinações e reflete essa experiência individual.

Finalmente, temos o cristal em decomposição. Deleuze (1990) o qualifica como um cristal que sofre pressões dadas pelo contexto histórico em que transcorre a narrativa, e que o rasgam e dilapidam.

No caso de *"Time Code"*, se por um lado o cristal está em constante crescimento, por outro ele está simultaneamente em decomposição. Com as imagens, todas em plano-sequência (sem cortes) e a série linear dada pelo recorte feito pelo espectador, a montagem temporal desloca-se da concretude da composição fílmica para a virtualidade da mente do espectador. Assim, o cristal se forma e cresce com a contribuição do espectador o qual incorpora significados externos, que se articulam com sua experiência pessoal, mas não aderem à narrativa na tela. Consequentemente, a série linear, ao mesmo tempo em que é criada, está em decomposição, se desfaz: substância volátil, que por existir apenas na mente do espectador e não se concretizar em matéria fílmica, evapora-se pouco depois de sua criação e ao término da experiência.

Discutimos, até o momento, como a imagem-cristal se manifesta em termos de uma imagem atual que possui um duplo virtual e como essas se alternam nessas posições, em torno de um ponto de indiscernibilidade, ao que se chama de circuito cristalino. Contudo, o conceito de imagem-cristal não se esgota, ao contrário do que se poderia inferir através dessa definição, em uma mera situação momentânea e isolada em que esse processo ocorre. Conforme dissemos anteriormente, a imagem-cristal, que é uma das configurações da imagem-tempo, é uma representação direta

do tempo, de um presente que passa e de um passado que permanece simultaneamente. Veremos a seguir como este conceito se apresenta na experiência de “*Time Code*”.

6.4.3 A imagem-cristal como representação do fluxo do tempo em “*Time Code*”

Como vimos, segundo Deleuze (1990), as imagens duplas, especulares, que se atualizam dinamicamente no circuito cristalino, representam ao cabo o fluxo do tempo. Deleuze (1990, p. 153) também enfatiza o papel da própria tela no cinema da imagem-tempo, enquanto superfície onde se combinam dados e representa a coexistência dos fluxos do tempo:

O mundo tornou-se memória, cérebro, superposição das idades ou dos lóbulos, mas o próprio cérebro tornou-se consciência, continuação das idades, criação ou crescimento de lóbulos sempre novos [...]. A tela inclusive é a membrana cerebral onde se afrontam imediatamente, diretamente, o passado e o futuro, o interior e o exterior, sem distância designável, independentemente de qualquer ponto fixo [...]. A imagem não tem mais como caracteres primeiros o espaço e o movimento, mas a topologia e o tempo.

Experiências de filmes em múltiplas telas como “*Time Code*”, com planos-sequência contínuos que se combinam pelo olhar do espectador através da montagem espacial, correspondem a uma operação de atualização, de constituição de um presente na forma da série linear que passa e se desfaz, ao passo que as imagens que não entraram na seleção permanecem coexistindo na tela, referindo-se ao “passado em geral”, virtual, mas ao qual o espectador pode dirigir-se novamente para efetuar uma nova atualização e iniciar uma nova série. Constituem, com efeito, uma representação visual bastante explícita da imagem-tempo.

Por fim, o próprio *time-code* (o termo técnico), responsável pela sincronia entre as quatro câmeras de “*Time Code*”, refere-se metaforicamente à estrutura profunda que garante essa coexistência dos tempos através das imagens que, mesmo passadas, permanecem presentes na tela e à disposição do olhar para serem fragmentadas em sequências temporais lineares. Dessa forma, o *time-code* assegura que o olhar fragmentado gere séries significativas e as transforme a todo instante, renovando o olhar a cada nova visualização do filme.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vimos, ao longo desta pesquisa, um panorama do cinema digital desenvolvido nos anos 1990, tomando como objeto de análise o filme “*Time Code*” (2000), de Mike Figgis. Elencamos seus principais pontos de interesse (notadamente, as quatro telas simultâneas em plano-sequência), seu processo de concepção e produção. Discutimos, em seguida, como as características principais desse filme dialogam técnica e esteticamente com outros filmes e movimentos ao longo da história do cinema: obras que anteciparam o uso de múltiplas telas e planos-sequência, as relações entre as correntes do cinema moderno (experimental, direto e disnarrativo) com a linguagem do cinema digital dos anos 1990, culminando com as relações entre o cinema e a estética das interfaces computacionais, que influenciaram as poéticas visuais da hipermídia contemporânea.

Em um segundo momento, partimos para a discussão das categorias da imagem cinematográfica tal como postuladas por Deleuze (1985; 1990): as imagens-movimento (afecção, ação e relação) e as imagens-tempo (opsignos e sonsignos, imagens-sonho, lembrança e cristal). Tais categorias foram utilizadas para atingirmos o objetivo principal desta pesquisa: investigar como se dá a produção de significados em um filme com múltiplas telas, a exemplo de “*Time Code*”. Concluímos, a partir de trechos destacados deste filme, que o conceito de imagem-cristal se coloca como principal recurso teórico para tal estudo: as relações estabelecidas tanto narrativamente (entre personagens e situações), quanto formalmente (entre as posições das imagens na tela em relação umas às outras), formam circuitos cristalinos que somam ou modificam os sentidos estabelecidos entre imagens, de acordo também com o conceito de montagem espacial definido por Manovich (2001). O espectador, que assume um papel de protagonista na experiência ao ter seu olhar livre para vagar entre as imagens, torna-se o responsável por construir mentalmente uma montagem linear temporal a exemplo da decupagem clássica, ao selecionar dinamicamente com seu olhar as imagens, e assim, dar fechamento à obra.

Evidentemente, os momentos usados como exemplo para nossas análises mostram de maneira panorâmica as possibilidades de leituras e combinações entre as várias imagens, mas de forma alguma objetivam esgotar os muitos circuitos cristalinos passíveis de serem encontrados em outras sessões do filme – e também, por outros olhares.

Dessa forma, enfatizamos que, em *“Time Code”*, a experiência do espectador com múltiplas telas pede um deslocamento da análise da forma e do conteúdo fílmico para uma análise da própria experiência da exibição cinematográfica: apesar de observarmos a formação dos cristais em suas diversas manifestações dentro das imagens dos quadrantes, o interesse da experiência está nas possibilidades de formação de circuitos cristalinos entre as múltiplas telas. E, mais ainda, entre as imagens e o repertório do espectador, relação esta que, mesmo fugaz, é fundamental para que se opere a seleção do olhar e a constituição da montagem linear pessoal.

Este trabalho torna-se relevante para este pesquisador ao aprofundar os conhecimentos a respeito das correntes do cinema moderno, a poética hipermidiática contemporânea e suas relações com o cinema digital dos anos 1990. Paralelamente, mas também de suma importância, foi o desenvolvimento dos conhecimentos a respeito da taxonomia deleuzeana para as imagens cinematográficas, que dada sua profundidade e complexidade, exigiram estudos minuciosos.

Objetivamos também contribuir para o entendimento geral sobre este fato da cultura contemporânea: as múltiplas telas com que temos contato diariamente, por meio dos mais diversos dispositivos, e como essas imagens fragmentadas estabelecem relações sógnicas e produzem sentidos para os mais diversos intérpretes, os quais se tornam agentes no processo de organização da linguagem. Diante da ainda escassez de pesquisas dedicadas a esse campo, tal como detectamos durante o levantamento de trabalhos para compor o estado da arte, esperamos ter contribuído para avançar os estudos nesse campo.

Contudo, dentro do escopo desta pesquisa, referimo-nos apenas a obras do cinema digital (e suas respectivas relações com filmes e correntes dos cinemas clássico e moderno) enquanto “filmes de cinema”, destinados à exibição pública em salas, não contemplando as relações entre o cinema e a evolução da imagem eletrônica e de obras produzidas em outros meios, como a televisão, o vídeo (analógicos e posteriormente, digitais) e instalações multimídia. Fica aberta, assim, a possibilidade de expansão para uma discussão e futuros estudos sobre como o cinema e as diversas linhas das artes eletrônicas influenciaram-se mutuamente, dentre as quais o próprio *“Time Code”* pode se inserir novamente como um vértice.

Da mesma forma, o tema da produção de sentidos em múltiplas telas não se esgota no recorte feito para esta pesquisa. *“Time Code”* foi um objeto a ser abordado inicialmente para estudo por se apresentar a nós de forma controlada (temos suas

quatro telas permanentemente à nossa frente e entre elas restringimos nossas possibilidades de leitura e interpretação), tornando-o adequado para uma pesquisa do nível de mestrado. Porém, retomando a frase célebre de Humberto Mauro, com a qual abrimos este trabalho, de que “cinema é cachoeira”, vimos que no caso de “*Time Code*” suas múltiplas telas dividem essa cachoeira em quatro riachos menores. Cada navegante (espectador) que optar por aventurar-se nessas diversas águas encontrará entre elas seu próprio rio. Mas esses rios e riachos, ao invés de voltarem a se unir em uma corrente única, acabam desaguando em um oceano contemporâneo de movimentos, cores e sons: a profusão de informações audiovisuais que nos cercam no contexto atual e entre as quais criamos caminhos imprevisíveis de leituras e produção de significados. Fica então, tanto para navegantes casuais (espectadores), quanto para exploradores profissionais (pesquisadores), um convite para buscarem novos rios ou mergulharem nas mais profundas correntes oceânicas – e, ao final da jornada, desbravarem novos e caleidoscópicos horizontes, nunca antes vistos em outras telas.

REFERÊNCIAS

- ARTIS, Anthony Q. **Silêncio: filmando!:** um guia para documentários com qualquer orçamento, qualquer câmera e a qualquer hora. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- BARAÚNA, Danilo Nazareno Azevedo. **Modos de espacialização do vídeo na arte contemporânea.** 2016. 199f. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Programa de Pós-graduação em Meios e Processos Audiovisuais, Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2016.
- COUTO, José Geraldo. Onda digital transforma produção de cinema. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 21 jul. 2000. Caderno Especial, p. 9.
- DÁVILA, Sérgio. Mike Figgis ousa em tempo real sem cortes. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 26 out. 2000. Caderno E, p. 6.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema 1 – A imagem-movimento.** São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema 2 – A imagem-tempo.** São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações:** 1972-1990. São Paulo: Editora 34, 1992.
- EBERT, Roger. **Time Code movie review & film summary.** Disponível em: <https://www.rogerebert.com/reviews/time-code-2000>. Acesso em: 14 mar. 2020.
- ERCILIA, Maria. Cannes, Sundance, Yahoo... **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 24 mar. 2000. Caderno 5, p. 3.
- FONTANARI, Rodrigo. *Nouveau cinéma* e o cinema experimental de Alain Robbe-Grillet. **Revista ECO-Pós**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 1, p. 276-292, 2017.
- GOTTLIEB, Sidney (org.). **Hitchcock por Hitchcock:** coletânea de textos e entrevistas. Rio de Janeiro: Imago, 1998.
- HANSON, Matt. **The end of celluloid: film futures in the digital age.** Mies (Suíça): RotoVision, 2003.
- LYMAN, Rick. Mike Figgis adere à revolução digital. **O Estado de S. Paulo**, São Paulo, 7 mar. 2000. Caderno D, p. 8.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Campinas: Papirus, 1997. *E-book*.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.
- MACHADO, Roberto. **Deleuze, a arte e a filosofia.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010. *E-book*.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media.** Cambridge: MIT Press, 2001.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MORAES, Roseni Guimarães Corrêa de. **Cultura multitelas: múltiplas histórias em uma rede de telas conectadas**. 2016. 105f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Mestrado em Comunicação, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP, 2016.

PARENTE, André. **Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra**. Campinas: Papirus, 2000.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

STUTZ, Fernando. A estrutura do cristal: o cinema estrutural, suas molduras e refrações. In: SANTAELLA, Lúcia (org.). **Novas formas do audiovisual**. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2016. *E-book*.

TRUFFAUT, François. **Hitchcock/Truffaut: Entrevistas**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus, 1994.

VILLAVICENCIO, Pablo Souza de. **Cineinstalações e o processo de criação no atravessamento dos espaços em ambientes audiovisuais e interativos: uma cartografia de poéticas experimentais**. 2015. 249f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP, 2015.

WILLIAMS, Richard. *Once upon a Time Code*. **The Guardian**, Londres, 11 ago. 2000. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2000/aug/11/culture.features>. Acesso em: 27 abr. 2020.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

FILMOGRAFIA

Obras citadas nesta pesquisa

A BRUXA DE BLAIR. Direção: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Produção: Robin Cowie; Bob Eick; Kevin J. Foxe; Gregg Hale; Michael Monello. Intérpretes: Heather Donahue; Joshua Leonard; Michael Williams *et al.* Roteiro: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Música: Tony Cora. EUA: Haxan Films, 1999. 1 DVD (81 min), estéreo, *fullscreen*, color.

A ESTRADA DA VIDA. Direção: Federico Fellini. Produção: Dino De Laurentiis e Carlo Ponti. Intérpretes: Anthony Quinn; Giulietta Masina; Richard Basehart; Aldo Silvani; Marcella Rovere; Livia Venturini *et al.* Roteiro: Federico Fellini; Tullio Pinelli e Ennio Flaiano. Música: Nino Rota. Itália: Ponti-De Laurentiis Cinematografica, 1954. 1 DVD (108 min), mono, *fullscreen*, p&b.

A GRANDE ILUSÃO. Direção: Jean Renoir. Produção: Albert Pinkovitch e Frank Rollmer. Intérpretes: Jean Gabin; Dita Parlo; Pierre Fresnay; Erich von Stroheim; Julien Carette; Georges Péclet; Werner Florian; Jean Dasté; Sylvain Itkine; Gaston Modot; Marcel Dalio *et al.* Roteiro: Charles Spaak e Jean Renoir. Música: Joseph Kosma. França: Réalisation d'art cinématographique (RAC), 1937. 1 DVD (113 min), mono, *fullscreen*, p&b.

A REGRA DO JOGO. Direção: Jean Renoir. Produção: Jean Renoir. Intérpretes: Nora Gregor; Paulette Goddard; Mila Parély; Odette Talazac; Claire Gérard; Anne Mayen; Lise Elina; Marcel Dalio; Julien Carette; Roland Toutain; Gaston Modot; Jean Renoir; Pierre Magnier *et al.* Roteiro: Jean Renoir e Carl Koch. Música: Joseph Kosma. França: Nouvelles Éditions de Films (NEF), 1939. 1 DVD (110 min), mono, *fullscreen*, p&b.

BRAZA DORMIDA. Direção: Humberto Mauro. Produção: Agenor Cortes de Barros e Homero Cortes Domingues. Intérpretes: Nita Ney; Luís Soroa; Máximo Serrano; Pedro Fantol; Rosendo Franco; Cortes Real; Pascoal Ciodaro *et al.* Roteiro: Humberto Mauro. Brasil: Phebo Filme do Brasil, 1928. 120 min, silencioso, *fullscreen*, p&b.

CIDADÃO KANE. Direção: Orson Welles. Produção: Orson Welles. Intérpretes: Orson Welles; Joseph Cotten; Dorothy Comingore; Agnes Moorehead; Ruth Warrick; Ray Collins; Erskine Sanford; Everett Sloane; William Alland; Paul Stewart; George Coulouris *et al.* Roteiro: Herman J. Mankiewicz e Orson Welles. Música: Bernard Herrmann. EUA: RKO Radio Pictures e Mercury Productions, 1941. 1 DVD (119 min), mono, *fullscreen*, p&b.

CONFIDÊNCIAS À MEIA-NOITE. Direção: Michael Gordon. Produção: Ross Hunter; Martin Melcher e Edward Muhl. Intérpretes: Rock Hudson, Doris Day, Tony Randall; Thelma Ritter; Nick Adams; Julia Meade; Allen Jenkins; Marcel Dalio; Lee Patrick *et al.* Roteiro: Stanley Shapiro e Maurice Richlin. Música: Frank De Vol. EUA: Arwin Productions, 1959. 1 DVD (102 min), mono, *widescreen*, color.

DANÇANDO NO ESCURO. Direção: Lars von Trier. Produção: Vibeke Windeløv. Intérpretes: Björk; Catherine Deneuve; David Morse; Peter Stormare; Jean-Marc

Barr; Udo Kier; Stellan Skarsgård *et al.* Roteiro: Lars von Trier e Sján. Música: Björk. Dinamarca: Zentropa Entertainments, 2000. 1 DVD (140 min), *surround*, *widescreen*, color.

DESEJOS PROIBIDOS DE MISS JULIE. Direção: Mike Figgis. Produção: Harriet Cruickshank e Mike Figgis. Intérpretes: Saffron Burrows; Peter Mullan; Maria Doyle Kennedy *et al.* Roteiro: Helen Cooper. Música: Mike Figgis. EUA/Reino Unido: Red Mullet Productions, 1999. 1 DVD (103 min), estéreo, *widescreen*, color.

DESPEDIDA EM LAS VEGAS. Direção: Mike Figgis. Produção: Lila Cazès e Annie Stewart. Intérpretes: Nicolas Cage; Elisabeth Shue; Julian Sands; Danny Huston; Xander Berkeley *et al.* Roteiro: Mike Figgis. Música: Mike Figgis. EUA/Reino Unido/França: Lumiere Pictures, 1995. 1 DVD (111 min), estéreo, *widescreen*, color.

DIA FATAL. Direção: Mike Figgis. Produção: Nigel Stafford-Clark. Intérpretes: Melanie Griffith; Tommy Lee Jones; Sting; Sean Bean *et al.* Roteiro: Mike Figgis. Música: Mike Figgis. EUA/Reino Unido: Atlantic Entertainment Group, 1988. 1 DVD (93 min), estéreo, *widescreen*, color.

EXTERMÍNIO. Direção: Danny Boyle. Produção: Andrew Macdonald. Intérpretes: Cillian Murphy; Brendan Gleeson; Naomie Harris *et al.* Roteiro: Alex Garland. Música: John Murphy. Reino Unido: DNA Films, 2002. 1 DVD (113 min), estéreo, *fullscreen*, color.

FESTA DE FAMÍLIA. Direção: Thomas Vinterberg. Produção: Birgitte Hald. Intérpretes: Ulrich Thomsen; Henning Moritzen; Thomas Bo Larsen; Paprika Steen *et al.* Roteiro: Thomas Vinterberg e Mogens Rukov. Música: Lars Bo Jensen. Dinamarca/Suécia: Nimbus Film Productions, 1998. 1 DVD (105 min), estéreo, *fullscreen*, color.

FESTIM DIABÓLICO. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock e Sidney Bernstein. Intérpretes: James Stewart; John Dall; Farley Granger *et al.* Roteiro: Hume Cronyn; Arthur Laurents e Ben Hecht. Música: David Buttolph. EUA: Transatlantic Pictures, 1948. 1 DVD (80 min), mono, *fullscreen*, color.

GANGA BRUTA. Direção: Humberto Mauro. Produção: Adhemar Gonzaga. Intérpretes: Durval Bellini; Dea Selva; Lu Marival *et al.* Roteiro: Humberto Mauro e Octavio Gabus Mendes. Música: Radamés Gnatalli e Humberto Mauro. Brasil: Cinédia, 1933. 82 min, mono, *fullscreen*, p&b.

GRILHÕES DO PASSADO. Direção: Orson Welles. Produção: Orson Welles e Louis Dolivet. Intérpretes: Orson Welles; Michael Redgrave; Patricia Medina; Akim Tamiroff *et al.* Roteiro: Orson Welles. Música: Paul Misraki. França/Espanha/Suíça: Mercury Productions, 1955. 1 DVD (93 min), mono, *fullscreen*, p&b.

HISTÓRIA IMORTAL. Direção: Orson Welles. Produção: Micheline Rozan. Intérpretes: Jeanne Moreau; Orson Welles; Roger Coggio; Norman Eshley e Fernando Rey. Roteiro: Orson Welles e Louise de Vilmorin. França: Office de Radiodiffusion Télévision Française, 1968. 1 DVD (58 min), mono, *widescreen*, color.

HOTEL. Direção: Mike Figgis. Produção: Mike Figgis; Annie Stewart e Etchie Stroh. Intérpretes: Max Beesley; Saffron Burrows; Salma Hayek; Danny Huston; Jason Isaacs; Lucy Liu; Mía Maestro; John Malkovich; David Schwimmer *et al.* Roteiro: Mike Figgis e Heathcote Williams. Música: Mike Figgis e Anthony Marinelli. Reino Unido/Itália: Red Mullet Productions e Hotel Productions, 2001. 1 DVD (93 min), estéreo, *widescreen*, color.

JANELA INDISCRETA. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: James Stewart; Grace Kelly; Wendell Corey; Thelma Ritter; Raymond Burr *et al.* Roteiro: John Michael Hayes. Música: Franz Waxman. EUA: Alfred J. Hitchcock Productions, 1954. 1 DVD (112 min), mono, *fullscreen*, color.

JUSTIÇA CEGA. Direção: Mike Figgis. Produção: Frank Mancuso Jr.. Intérpretes: Richard Gere; Andy Garcia; Nancy Travis *et al.* Roteiro: Henry Bean. Música: Brian Banks; Mike Figgis e Anthony Marinelli. EUA/Canadá: Image Organization, 1990. 1 DVD (115 min), estéreo, *widescreen*, color.

NAPOLEÃO. Direção: Abel Gance. Produção: Henri de Cazotte; Hugo Stinnes e Wengoroff. Intérpretes: Albert Dieudonné; Vladimir Roudenko; Edmond Van Daële; Alexandre Koubitzky; Antonin Artaud; Gina Manès; Suzanne Bianchetti *et al.* Roteiro: Abel Gance. Música: Arthur Honegger. França: Films Abel Gance, 1927. 330 min, silencioso, *fullscreen*, p&b.

OITO E MEIO. Direção: Federico Fellini. Produção: Angelo Rizzoli. Intérpretes: Marcello Mastroianni; Claudia Cardinale; Anouk Aimée *et al.* Roteiro: Federico Fellini; Tullio Pinelli; Ennio Flaiano e Brunello Rondi. Música: Nino Rota. Itália/França: Cineriz e Francinex, 1963. 1 DVD (138 min), mono, *widescreen*, p&b.

O JOGO COM O FOGO. Direção: Alain Robbe-Grillet. Produção: Georges Dybman. Intérpretes: Jean-Louis Trintignant; Philippe Noiret; Anicée Alvina; Sylvia Kristel *et al.* Roteiro: Alain Robbe-Grillet. Música: Michel Fano. França/Itália: Arcadie Productions; Madeleine Films e Cinecompany, 1975. 1 DVD (112 min), mono, *widescreen*, color.

O LEOPARDO. Direção: Luchino Visconti. Produção: Goffredo Lombardo. Intérpretes: Burt Lancaster; Claudia Cardinale; Alain Delon *et al.* Roteiro: Suso Cecchi D'Amico; Pasquale Festa Campanile; Enrico Medioli; Massimo Franciosa e Luchino Visconti. Música: Nino Rota. Itália/França: Titanus; Société Nouvelle Pathé Cinéma e Société Générale de Cinématographie, 1963. 2 DVD (186 min), mono, *widescreen*, color.

OS IMORAIS. Direção: Stephen Frears. Produção: Robert A. Harris; Jim Painter e Martin Scorsese. Intérpretes: Anjelica Huston; John Cusack; Annette Bening *et al.* Roteiro: Donald E. Westlake. Música: Elmer Bernstein. EUA/Canadá: Cineplex Odeon Films, 1990. 1 DVD (110 min), estéreo, *widescreen*, color.

QUEM QUER SER UM MILIONÁRIO? Direção: Danny Boyle. Produção: Christian Colson. Intérpretes: Dev Patel; Saurabh Shukla; Anil Kapoor *et al.* Roteiro: Simon Beaufoy. Música: A.R. Rahman. EUA/Reino Unido/Índia: Fox Searchlight Pictures, 2008. 1 DVD (120 min), *surround*, *widescreen*, color.

STAR WARS: EPISÓDIO I – A AMEAÇA FANTASMA. Direção: George Lucas. Produção: Rick McCallum e George Lucas. Intérpretes: Liam Neeson; Ewan McGregor; Natalie Portman; Ian McDiarmid; Anthony Daniels; Kenny Baker; Frank Oz; Terence Stamp; Samuel L. Jackson *et al.* Roteiro: George Lucas. Música: John Williams. EUA: Lucasfilm, 1999. 1 DVD (136 min), *surround, widescreen, color*.

TIME CODE. Direção: Mike Figgis. Produção: Mike Figgis e Annie Stewart. Intérpretes: Stellan Skarsgård; Jeanne Tripplehorn; Salma Hayek; Saffron Burrows; Holly Hunter; Richard Edson *et al.* Roteiro: Mike Figgis. Música: Mike Figgis e Anthony Marinelli. EUA: Screen Gems e Red Mullet Productions, 2000. 1 DVD (97 min), *estéreo, widescreen, color*.

TRANS-EUROP-EXPRESS. Direção: Alain Robbe-Grillet. Produção: Samy Halfon. Intérpretes: Jean-Louis Trintignant, Marie-France Pisier, Christian Barbier *et al.* Roteiro: Alain Robbe-Grillet. Música: Michel Fano. França: Como Films, 1966. 1 DVD (105 min), *mono, widescreen, p&b*.

UM CORPO QUE CAI. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock e Herbert Coleman. Intérpretes: James Stewart; Kim Novak; Barbara Bel Geddes; Tom Helmore *et al.* Roteiro: Alec Coppel e Samuel Taylor. Música: Bernard Herrmann. EUA: Alfred J. Hitchcock Productions, 1958. 1 DVD (128 min), *mono, widescreen, color*.

VEJA ESTA CANÇÃO. Direção: Carlos Diegues. Produção: Zelito Viana e Elano De Paula. Intérpretes: Fernanda Montenegro; Emílio de Mello; Débora Bloch; Pedro Cardoso; Adriana Zanyelo; Cassiano Carneiro; Carla Alexandar; Leon Góes *et al.* Roteiro: Betse De Paula; Carlos Diegues; Isabel Diegues; Fabiana Egrejas; Miguel Faria; Walter Lima Jr.; Euclydes Marinho; Nelson Nadotti e Rosane Svartman. Música: Fernando Brant; Chico Buarque; Gilberto Gil; Jorge Ben Jor; Milton Nascimento e Caetano Veloso. Brasil: Mapa Filmes, 1994. 1 DVD (104 min), *estéreo, widescreen, color*.