

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura

XIII Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura

II Encontro Internacional de Pesquisadores em Comunicação e Cultura

Comunicação, cidade e
territorialidades contemporâneas

2019

23 e 24 de setembro

Anais ISSN 2358-1484



UNISO

CCN

FAPESP

XIII Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura

II Encontro Internacional de Pesquisadores em Comunicação e Cultura

Comunicação, cidade e territorialidades
contemporâneas

23 e 24 de setembro

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e
Cultura da Universidade de Sorocaba (UNISO)

Parceria

Programa de Pós-graduação em Ciências da
Comunicação da Escola de Comunicação e Artes
da Universidade de São Paulo (ECA-USP)

Apoio

Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de
São Paulo (FAPESP)



Universidade de Sorocaba – UNISO

Prof. Dr. Rogério Augusto Profeta

Reitor

Profa. Dra. Maria Ogécia Drigo

Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura
Presidente da Comissão Organizadora do XIII Encontro de Pesquisadores em
Comunicação e Cultura (EPECOM) e II Encontro Internacional de Pesquisadores
em Comunicação e Cultura

Comissão Organizadora

Profa. Dra. Mara Roviada Martini (UNISO)

Prof. Dr. Paulo Celso Silva (UNISO)

Prof. Dra. Tarcyanie Cajueiro Santos (UNISO)

Prof. Dr. Eneus Trindade Barreto Filho (ECA/USP)

Comitê Científico

Prof. Dra. Roseli Figaro (ECA-USP)

Prof. Dr. Luciano Maluly (ECA-USP)

Prof. Dra. Maria Clotilde Rodrigues Perez (ECA/USP)

Prof. Dr. Felipe Tavares Paes Lopes (UNISO)

Profa. Dra. Luciana Coutinho Pagliarini de Souza (UNISO)

Profa. Dra. Míriam Cristina Carlos Silva (UNISO)

Profa. Dra. Monica Martinez (UNISO)

Prof. Dr. Paulo Celso da Silva (UNISO)

Prof. Dr. Wilton Garcia (UNISO)

Prof. Dr. Julio Cesar Lemes de Castro (UNISO)

Profa. Dra. Thífani Postali (UNISO)

Equipe de apoio editorial

André Luis dos Santos (Doutorando do PPGCOM-UNISO)

Bruna Emy Camargo (Mestranda do PPGCOM-UNISO)

Georgia Mattos (Doutoranda do PPGCOM-UNISO)

Henri Marcos Esgalha Castelli (Doutorando do PPGCOM-UNISO)

Jennifer Silva Lucchesi (Mestranda do PPGCOM-UNISO)

Murilo Aranha Guimarães Marcello (Doutorando do PPGCOM-UNISO)

Naiara Albuquerque Melo de Faria (Mestranda do PPGCOM-UNISO)

Sumário

Apresentação 21

Epecom

Narrativas contemporâneas nas mídias

Mesa 1 22

Jornalismo Literário: uma análise de conteúdo e bibliometria das pesquisas no Portal Capes e no Google Acadêmico 23
Bruna Emy Camargo (Uniso), Monica Martinez (Uniso)

Fait divers e valores-notícia: a relação entre os conceitos jornalísticos 42
Jennifer Silva Lucchesi (Uniso), Mara Rovida (Uniso)

O “jornalismo vale de lágrimas”: reflexões sobre a negatividade no telejornalismo em uma perspectiva cultural 60
Gesner Duarte Pádua (PUC-SP)

Tensão discursiva na imprensa: o caso das ocupações de escolas pelos secundaristas paulistas 74
Vanderlei de Castro Ezequiel (Unesp), Janaína de Oliveira (Unesp)

Transformação coletiva: as narrativas do webjornalismo 91
Laisa Caroline de Oliveira (UEL)

Um retrato preliminar das biografias jornalísticas em editoras universitárias brasileiras 108
Felipe Adam (UEPG)

Uma análise de conteúdo dos aspectos metodológicos adotados nos resumos dos trabalhos apresentados no I EPECOM internacional 2017 122
Graziella Andreia Malagó (Uniso), Monica Martinez (Uniso)

Narrativas contemporâneas nas mídias

Mesa 2 140

Comunicação, mediação e narrativas: Por um possível diálogo 141

Miriam Cristina Carlos Silva (Uniso), Maria Fernanda Cavassani (Uniso), Renata de Brito Silva (Uniso)

Narrativa de vida de Cristina Boner empreendedora do evento day 1 endeavor: comunicação, consumo, espaço biográfico 155

Katia Martins Valente (ESPM-SP)

Vulnerabilidade territorial: paralelos entre as narrativas dos documentários Aislados e Aqui tem gente 173

Gisele Gabriel (Uniso)

Narrativas midiáticas da fé evangélica: inquietações para a pesquisa em Comunicação 185

Isabella Pichiguelli (Uniso)

Nostalgia na comunicação: O comercial da Caverna do Dragão199

Bruno Vieira Leonel (UEL)

A Weltanschauung aplicada à redação publicitária 216

Luiz Guilherme Leite Amaral (Uniso)



Narrativas contemporâneas nas mídias

Mesa 3 227

Nuances poéticas nas narrativas midiáticas infantis e juvenis: comunicação e cultura nas produções brasileiras contemporâneas para crianças e adolescentes (projeto de pesquisa) 228

João Paulo Hergesel (Uniso)

Rizoma Contaminado: Que motivos levam as Fake News se tornarem um fenômeno de compartilhamento no mundo virtual? 246

Briza Gabriela Moreira Martins (Fumec), Guilherme Juliani de Carvalho (Unip)

**Como a realidade virtual pode transformar a comunicação digital no facebook e trazer um impacto negativo nas relações interpessoais? ...
..... 264**

Guilherme Juliani de Carvalho (Unip), Beatriz da Silva Facchi (Senac Sorocaba), Bruna Rodrigues Ramires (Senac Sorocaba)

Processos comunicacionais vinculares: comunidades de astrologia no Facebook 280

Vanessa Heidemann (Uniso)

Objetos digitais em narrativa no Instagram: os 201 anos do Museu Nacional UFRJ 295

Marina Leitão Damin (UNIRIO)

Webcelebridades – o narcisismo contido nas mulheres que exibem suas vidas no Youtube 311

Carolina Rocha de Campos (Uniso)

A importância do mediador social e as relações do jornalismo com a realidade: uma discussão sobre a matéria ‘Mulheres constroem a própria casa em projeto de arquiteta de Belo Horizonte’, de Marcelo Canellas 327

Naiara Albuquerque Melo de Faria (Uniso)

Imagens Midiáticas

Mesa 1	339
Análise do filme Timecode e suas múltiplas telas sob a perspectiva de Deleuze	340
<i>João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha (Uniso)</i>	
Os sentidos gerados pelas cores, formas e texturas no curta-metragem em animação Pete's story	360
<i>Clayton Esteves dos Reis (Uniso), Maria Ogécia Drigo (Uniso)</i>	
Storytelling na publicidade: o amor e o idoso na peça “Onde tem amor tem beleza” da marca “O Boticário” via análise de imagens	378
<i>Bruno Martins (Uniso), Maria Ogécia Drigo (Uniso)</i>	
Peter Greenaway e a fantasmagoria arquitetônica em 3x3D	395
<i>Fabiano Pereira de Souza (UAM)</i>	
Comunicação na educação: o diagrama no processo ensino aprendizagem dos cursos de comunicação	411
<i>Henri Marcos Esgalha Castelli (Uniso)</i>	
O Conceito de Emancipação no Pensamento de Jacques Rancière: Alfabetização ou Autodidatismos	430
<i>Rodolfo Medeiros Schian (Uniso)</i>	
Tonalidades imagéticas: omissão, resistência e metamorfose	448
<i>Alexandra Gonçalves (PUC-SP), Diogo Azoubel (PUC-SP)</i>	
Estudos dos Multiletramentos: análises multisemióticas de curta-metragem voltada para metodologias de interpretação no ensino-aprendizagem	461
<i>Tatiana Veronezzi de Macedo (Uniso)</i>	

Imagens Midiáticas

Mesa 2 477

A Câmera que pensa: reflexões sobre os dispositivos fotográficos na contemporaneidade 478

Bárbara Fcamidu (FCL)

Construção identitária da TV TEM Sorocaba: uma análise semiótica da evolução da logomarca 492

Mirian Nadalini (Uniso)

Cabo Daciolo e a Fotografia: uma perspectiva das fotos publicadas no Jornal Folha de S.Paulo 505

Fábio Henrique Mascarenhas (Uniso), Rodolfo Medeiros Schian (Uniso)

Imagem e poder: a simbologia por trás de Carlos Bolsonaro na posse do presidente 524

Deysi Cioccar (FCL), Simonetta Persichett (FCL), Romer Mottinha (UFPR)

Narrativas da saúde por meio de imagens: estética e relações de poder 540

Victória Sayuri Freire dos Santos Kudeken (ESPM-SP)

Representações visuais do punk paulista em capas de disco 554

Herom Vargas (UMESP), Renan Quadros Souza (UMESP)

Afinal: o que faz do corpo um corpomídia? 574

Nicole Fontes Lima (Uniso)

Peirce e a cognição: o potencial do signo-pensamento na concepção de atores culturais e sociais sintéticos 590

Luís Roberto Albano Bueno da Silva (ECA-USP)

Mídia e Cidade

Mesa 1 607

Cidade e Mídia: práticas sociais e culturais na análise da cartografia crítica WikiMapa 608

Amanda Jordão Zanco (UMESP), Andressa Carai Monteiro (UMESP)

Consumo midiático e rádios livres de Sorocaba: usos populares das potencialidades radiofônicas 623

Felipe Parra (ECA-USP)

Ocupem os meios de comunicação: Um estudo da ocupação da Rádio UEL sob a perspectiva da comunicação 641

Pamella Cristina Basseti de Souza (UEL)

Fragmentos ferroviários e fabris na (re)construção da imagem da cidade de Sorocaba: uma abordagem etnográfica 659

Sílvia Pannunzio (Uniso)

Intervenções do Lambe na paisagem urbana: Engajamento sociopolítico através da arte de rua no Baixo Augusta 676

Everton Vitor Pontes da Silva (Unip)

A metrópole-fetice na Maratona do Rio de Janeiro 685

Tatiana Cioni Couto (UERJ)



Mídia e Cidade

Mesa 2 701

Reflexões acerca do fenômeno comunicacional dos dispositivos de inteligência artificial de uso doméstico 702

Gustavo Fernandes Americo Dainezi (ESPM-SP)

WhatsApp como ferramenta de participação popular no telejornal Manchetes Noticidade 718

Roberta Gregório (Uniso)

História, jornal e cidade: Lucy Maynard Salmon e uma historiografia do cotidiano 730

Mariana Dias Antonio (UFPR), Renan Ramos Chaves (Unesp)

O Projeto Memória da Votorantim S.A.: uma proposta de comunicação organizacional estratégica 743

Jhenifer Costa (Uniso), Júlio Dias Prestes (Uniso), Paulo Celso Silva (Uniso)

Liberdade de Expressão: qual é o limite? 757

Sergio de Almeida Cid Peres (Uniso), Paulo Celso Silva (Uniso)



Mídia, Esporte e Lazer

Mesa 1 767

O potencial ideológico do game League of Legends 768

Lucas Coccoze (Uniso)

A ‘tabelinha’ entre jornalismo esportivo e imagens técnicas 780

Gustavo de Araujo Longo (ECA-USP)

Telecatch, Pro-Wrestling, Puropesu e Lucha Libre: A Luta Livre em letras de músicas 795

Carlos Cesar Domingos do Amaral (UMESP)

O Rap e a Periferia: comunicação, cultura popular e juventude 807

Denis Rodrigues (Uniso)

A História como propaganda ideológica 818

Roldão Pires Carvalho (Uniso), Mara Rovida (Uniso)

“Por que estão falando de mim?” A representação social do artista cristão contemporâneo em diferentes veículos de mídia 834

Deivison Brito Nogueira (UMESP)

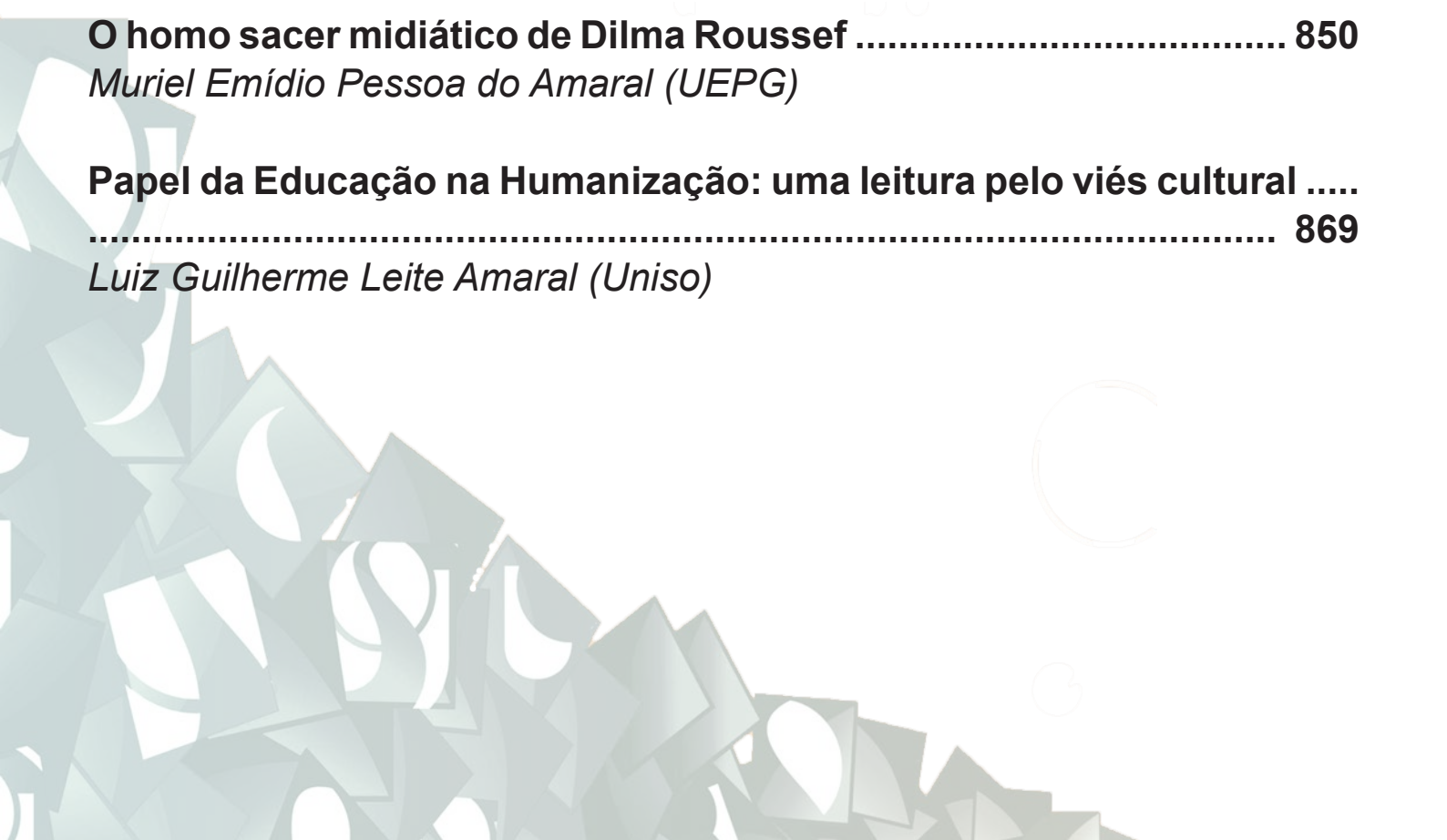
O homo sacer midiático de Dilma Roussef 850

Muriel Emídio Pessoa do Amaral (UEPG)

Papel da Educação na Humanização: uma leitura pelo viés cultural 869

..... 869

Luiz Guilherme Leite Amaral (Uniso)



Mídias Contemporâneas e práticas socioculturais

Mesa 1 881

O amor evolutivo e a comunidade de fãs: a construção coletiva de sentidos entre os Otakudo Brasil 882
Andre Luis dos Santos (Uniso)

Amplificadores de corpos: os dispositivos tecnológicos em tempos de pós-humanismo 898
Alexandre Manduca (PUC-SP)

Escuta post mortem: o corpo falante Hija de Perra como mascaramento para resistir à máquina abstrata da rostidade 909
Thiago Henrique Ribeiro dos Santos (ESPM-SP)

Pós-modernidade e cibercultura: o contemporâneo complexo 929
Edson Antunes Filho (Uniso)

Tópicos relacionados a consolidação da Cultura Digital 941
José Otávio Pinheiro Lari (UFscar)

Comunicação, espaço e alteridade: algumas perspectivas em Abdelmalek Sayad e Loïc Wacquant 958
Renan Ramos Chaves (Unesp), Mariana Dias Antonio (UFPR)

A surdez como cultura e não como desvio: o sentido da inclusão 973
Annayan Kariny França Alves Soares Spim (Uniso), Luciana Coutinho Pagliarini de Souza (Uniso)

Conto de Farsas, de Daniel Carvalho: o Poetry Slam e o vídeo 984
Ana Martinez Soranso (UEL)

Mídias Contemporâneas e práticas socioculturais

Mesa 2 999

Cabelo crespo e representações midiáticas: Tensionamentos entre estigmas e lutas por visibilidade em Ludmilla 1000
Dariane Lima Arantes (ESPM-SP)

A liderança feminina no candomblé: uma análise discursiva do documentário “A dona do terreiro” 1014
Georgia Mattos (Uniso), Murilo Aranha Guimarães Marcello (Uniso)

Mulheres, negras e (in)visíveis: uma análise da escrevivência em becos da memória 1032
Gabriela Cleveston Gelain (ESPM-SP), Nathalie de Almeida Hornhardt (ESPM-SP), Sabrina Cancoro GeneraliClemente (ESPM-SP)

Relações de gênero e ficção científica: as possibilidades de diálogo com crianças e adolescentes 1047
Livia Delgado Leandro da Cruz (EACH-USP), Thais Saboya Teixeira (EACH-USP), Kaio Gabriel Gameleira da Silva (EACH-USP)

Reflexões sobre o conceito de identidade: notas sobre mudanças de perspectivas epistemológicas 1063
Pedro Henrique Conceição dos Santos (UFF)

**A Velhice repaginada: representações da velhice na publicidade
..... 1077**
Ana Thereza Zoéga Bernhard (Uniso), Tarcyanie Cajueiro Santos (Uniso)

Mídia e memória empresarial: delineamentos sobre o livro histórico institucional 1092
Keynayanna Fortaleza (ECA-USP), Christian Astigarraga Ordoque (Famecos), Daniela Seibt (PUC-RS)

O Projeto Político Pedagógico: o instrumento para uma Educação em Direitos Humanos 1105
Fabíola Jardim (IFSP)

Comunicação e práticas profissionais

Mesa 1 1122

A biografia jornalística como relato histórico: Análise da obra Maysa – Só Numa Multidão de Amores 1123

Aline Albuquerque (Uniso), Andrea Sanhudo Torres (Uniso)

Karol Pinheiro – Um estudo de caso da influenciadora digital no contexto de convergência midiática 1140

Brenda Thomaz Braz (Uniso)

Jornalismo Literário como disciplina: os aspectos históricos e a relação de gênero 1153

Monica Martinez (Uniso), Aline Albuquerque (Uniso), Eduardo Lira (Uniso)

Jornalismo literário como disciplina: os aspectos metodológicos e epistemológicos 1166

Monica Martinez (Uniso), Pâmela Ramos (Uniso), Vinícius Figueiredo (Uniso)

Comunicação e a prática pedagógica do teatro de Augusto Boal 1181

Heloisa Chirelli (Uniso)

Formas de comunicação na prática da Pedagogia da Dança 1195

Flávia Priscila Monteiro Leite (Uniso)

A noticiabilidade no site de mídia independente Jornalistas Livres 1213

Ana Carolina Brandão da Silva (Unesp)

A representatividade da mulher no radiojornalismo de Sorocaba 1228

Camila Andrade Santos (Uniso)

Comunicação e práticas profissionais

Mesa 2 1245

Conceitos de públicos para as Relações Públicas: as diferentes conceituações e como defini-los em prol da atividade 1246

Guilherme Marques (Uniso), Raian Campos (Uniso)

Relações Públicas no mundo moderno: a necessidade da comunicação 1264

Geovana Rodrigues de Vasconcelos Veiga (Uniso), Matheus Rosa Júnior (Uniso), Natalia Moraes Coelho (Uniso)

Ensaio sobre Relações Públicas e seus conceitos 1277

Camila Martines (Uniso), Carolina Filosi Praxedes de Oliveira (Uniso), Leticia dos Santos Moreira (Uniso)

Identidade Corporativa e Comunicação Institucional: proposta de ação de relações públicas para um pequeno negócio familiar 1290

Giovana Carolina Viana (Uniso), Milena Xavier de Souza (Uniso), Vinicius Cuba Theodoro (Uniso)

Relações Públicas para organizações sem fins lucrativos: um estudo sobre o Museu de Arte Contemporânea de Sorocaba 1305

Beatriz Rocha Leite (Uniso), Jéssica da Silva Santos (Uniso), Luciely Nayara Rodrigues de Asevedo (Uniso)

Relações Públicas e o mercado de hamburguerias de Sorocaba: conhecendo os públicos de relacionamento e o perfil do consumidor 1319

Guilherme Marques (Uniso), Luiza Bellotto Scapol (Uniso), Raian Campos (Uniso)

Análise de Mídia

Mesa 1 1335

Caso Marielle Franco: uma análise narrativa do Jornalismo Literário das revistas Piauí e Cult 1336

Thatiane de Oliveira Silva (Uniso)

Revista Vida Simples: um estudo de caso da escrita afetiva 1352

Beatriz Oliveira Ferraz (Uniso)

Relações entre ficção e realidade no texto jornalístico da Superinteressante 1369

Antony Isidoro (Uniso), Andrea Sanhudo Torres (Uniso)

Um estudo de caso sobre como a Folha de S. Paulo noticia a narrativa transmídia do filme Coringa 1386

Isabela Maria Feijó Gonçalves (Uniso), Andrea Sanhudo Torres (Uniso)

Vozes e sentidos: O discurso presente na editoria de saúde do Correio Braziliense 1403

Marcelo Gomes de Santana (Uniso)

Repercussão da campanha de 'não-lançamento' da cerveja Puro Malte da Skol 1421

Roger de Campos Moraes (Uniso)



Análise de Mídia

Mesa 2 1443

Abuso sexual na Igreja Católica: uma análise sobre a cobertura "Sexo, Intrigas e Poder" do Conexão Repórter 1444

Vanessa Aparecida Ferranti (Uniso), Andrea Sanhudo Torres (Uniso)

A representação dos garotos de programa pelo Conexão Repórter: uma análise do potencial de estigmatização na narrativa jornalística 1461

Vinicius da Silva Camargo (Uniso)

Telejornalismo Literário: os venezuelanos na fronteira Por Profissão Repórter 1478

Jéssica de Meira Souza (Uniso), Andrea Sanhudo Torres (Uniso)

Fotojornalismo humanitário: Análise da exposição "A falta que você faz" 1498

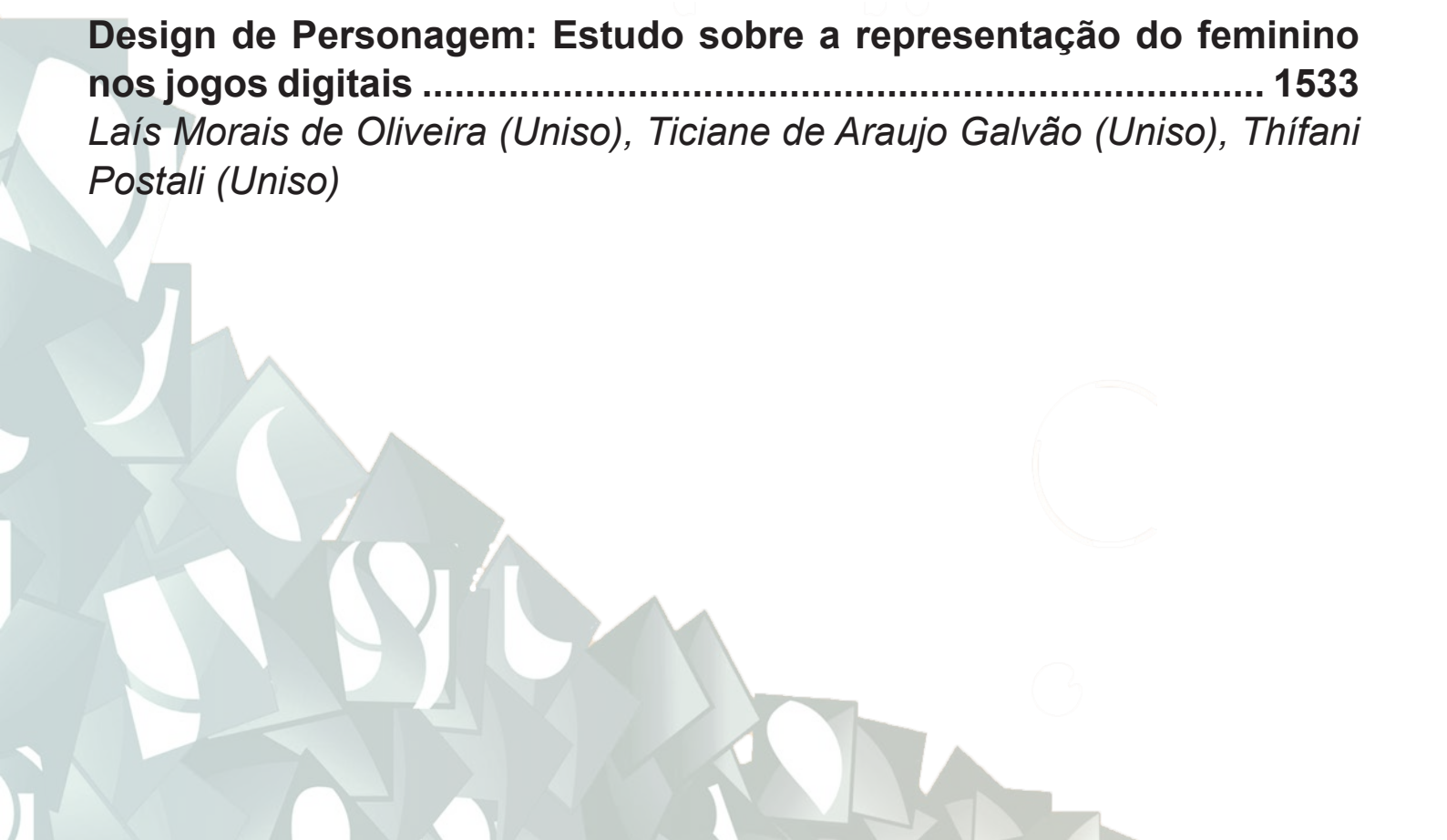
Pâmela Aparecida Ramos (Uniso), Andrea Sanhudo Torres (Uniso)

Análise do Discurso jornalístico e feminista na Revista AzMina ... 1515

Caroline A. Queiróz Tomaz (Uniso)

Design de Personagem: Estudo sobre a representação do feminino nos jogos digitais 1533

Laís Moraes de Oliveira (Uniso), Ticiane de Araujo Galvão (Uniso), Thífani Postali (Uniso)



Comunicação e Sociedade

Mesa 1 1550

Relacionamentos de Bolso na Era Tinder 1551

Beatriz D'ávila Soares de Deus (Uniso), Paula Bocardi Pinheiro (Uniso)

Jornalismo Literário como disciplina: os referenciais teóricos 1563

Vinícius Said Murat (Uniso)

A subjetividade em torno das séries ficcionais: reflexões acerca da influência midiática exercida pelas séries médicas nos sujeitos contemporâneos 1576

Valdemir Soares dos Santos Neto (Univali), Damaris Strassburger (Univali)

Pink Money: conceito e usufruto 1592

Osley Fernandes Silva (Uniso)



Comunicação e Sociedade

Mesa 2 1610

A repercussão da intolerância religiosa pela National Geographic
..... 1611

Giúlia Henriane Fernandes Marins de Andrade (Uniso)

Revista Superinteressante: análise de reportagens de capa sobre HIV e AIDS 1628

Rodrigo Honorato Cardoso (Uniso), Andrea Sanhudo Torres (Uniso)

“Nós Mulheres”: uma análise da imprensa alternativa e feminista no Brasil 1648

Andressa T. Nogueira Gomes (Uniso)

Humor, política e mídia: análise dos memes que abordaram o atentado a Jair Bolsonaro publicados na comunidade virtual “Sensacionalista” 1664

Laura Peres (Uniso), Yago William (Uniso)

Análise de Discurso na Música “Mágico de Oz” do Racionais Mc’s ...
..... 1676

Thamires Alarcon Ricci (Uniso)



Apresentação

O XIII Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura (EPECOM), que abriga o II Encontro Internacional de Pesquisadores em Comunicação e Cultura, apresenta uma nova estrutura do evento promovido anualmente pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba (PPGCC-Uniso). O amadurecimento do PPGCC, observado nos recentes resultados alcançados que culminaram na aprovação do curso de doutorado, se reflete no EPECOM. O encontro apresenta na edição de 2019 uma divisão de cinco Grupos de Trabalhos e três Grupos de Trabalhos Júnior que correspondem, respectivamente, aos Grupos de Pesquisa do Programa e aos formatos de estudos na graduação com algum tipo de vínculo com o PPGCC, isto é, Iniciação Científica e Trabalhos de Conclusão de Curso (monografias e projetos experimentais) orientados ou acompanhados pelos docentes.

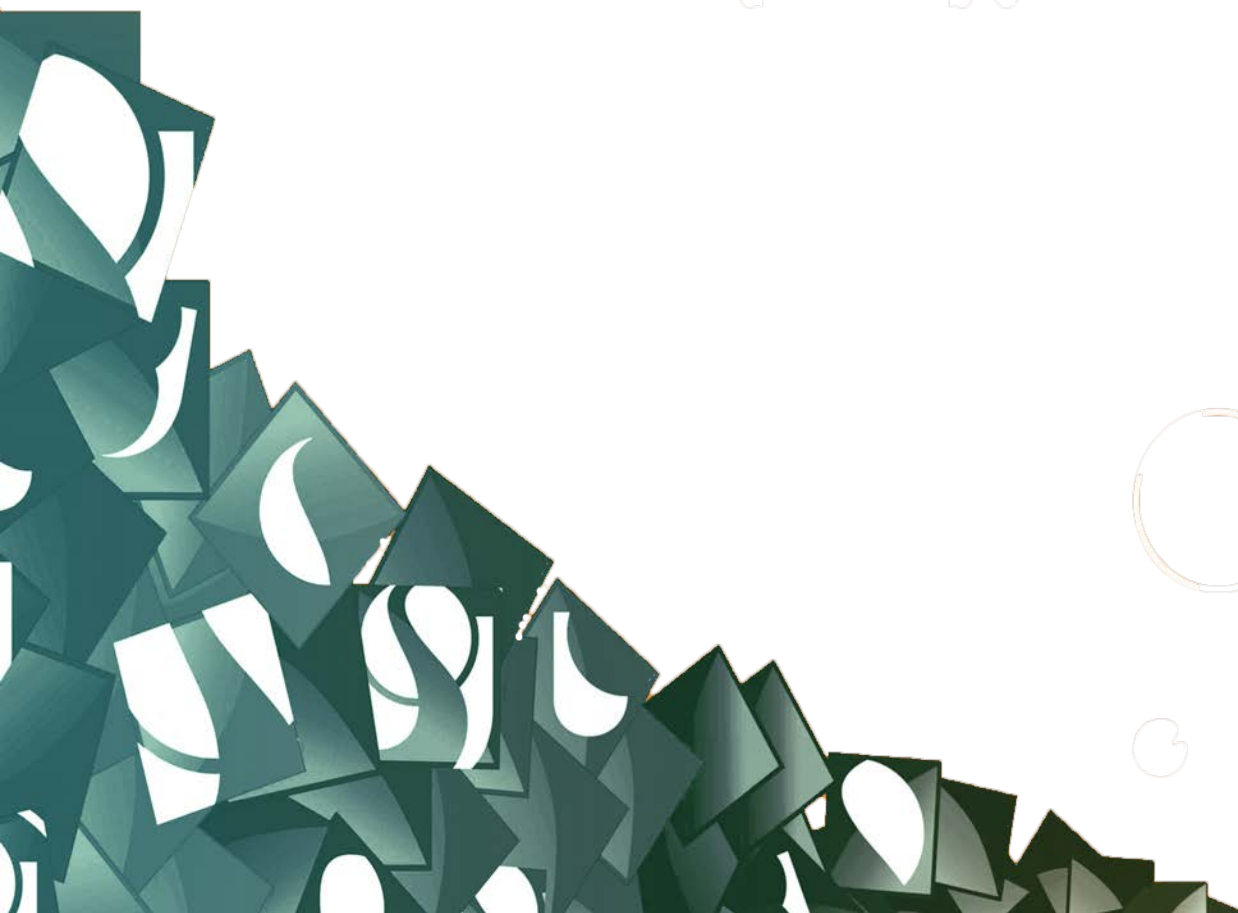
Consolidar o EPECOM como um encontro de reflexão coletiva da área de Comunicação e Cultura é o desafio enfrentado pela comissão organizadora. Nesse sentido, o tema principal que orienta a edição de 2019, ao lado da nova estrutura dos GTs, reforça mais uma vez os assuntos discutidos pelos pesquisadores que fazem parte do programa. “Comunicação, cidade e territorialidades contemporâneas” abarca um aspecto que permeia boa parte dos trabalhos desenvolvidos nas duas linhas de pesquisa do PPGCC e representa de forma mais enfática as discussões do Grupo Internacional de Pesquisa Mídia, Cidade e Práticas Socioculturais (MidCid).

A comissão organizadora apresenta nos Anais do XIII Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura (EPECOM), que abriga o II Encontro Internacional de Pesquisadores em Comunicação e Cultura, os resultados desse trabalho coletivo que conta com a participação não apenas dos pesquisadores do PPGCC e da Uniso, como também com a contribuição de estudiosos e investigadores de 18 outras instituições de ensino e pesquisa de todo o país que colaboram com o fortalecimento dessa área de estudo que se mostra cada vez mais pertinente para compreender a dinâmica social contemporânea.

Comissão organizadora
PPGCC-Uniso

Imagens midiáticas

Mesa 1



Análise do filme *Timecode* e suas múltiplas telas sob a perspectiva de Deleuze¹

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha²

Resumo: Este artigo analisa o filme *Timecode* (2000), de Mike Figgis, pelas especificidades de sua tela dividida em quatro imagens simultâneas e montagem temporal apoiada na atuação do olhar do espectador. Discutimos inicialmente seus aspectos qualitativos e simbólicos; sua aproximação com a estética das interfaces gráficas digitais e montagem espacial conceituada por Lev Manovich (2001), para enfim o submetermos às categorias definidas por Deleuze (1983). Concluímos que, nos pontos de afastamento entre a linguagem do filme e a teoria deleuzeana, esta permanece válida, mas deve ser deslocada dos elementos imanentes à imagem para uma análise da própria experiência cinematográfica em múltiplas telas.

Palavras-chave: Cinema. Montagem. Múltiplas telas. Deleuze. Manovich.

1 Introdução

O presente artigo tem por objetivo estudar de que maneira experiências cinematográficas com múltiplas telas relacionam-se com a taxonomia das imagens cinematográficas tal como definidas por Gilles Deleuze em seu livro *A imagem-movimento* (1983), uma vez que obras como essas têm como pressuposto fundamental a participação do olhar do espectador na composição da montagem linear tradicional do cinema. Para tanto, faremos um breve histórico da ascensão do vídeo digital como recurso para produção de obras cinematográficas, recurso este que também favoreceu a proliferação de experimentações com a linguagem tal como a de múltiplas telas; em seguida, procederemos a um revisão bibliográfica com base em autores como Manovich (2001), Machado (1997) e Xavier (1984) para discutirmos aspectos históricos e técnicos da realização cinematográfica, e que embasarão nossa análise de filmes com múltiplas telas à luz das categorias de Deleuze. Para concretizar este estudo, utilizamos como objeto o filme *Timecode* (2000), do diretor inglês Mike Figgis, cujas características e linguagem veremos a seguir.

¹ Artigo apresentado ao Grupo de Trabalho Imagens Midiáticas do XIII Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura, realizado pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, na Universidade de Sorocaba – Uniso – Sorocaba, SP, nos dias 23 e 24 de setembro de 2019.

² Mestrando em Comunicação e Cultura (Uniso), joaopcrc@gmail.com.

2 *Timecode*, o filme: análise qualitativa e simbólica

Timecode é, em linhas gerais, um drama que conta a história de um grupo de personagens, 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 (97 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 vê-las ao mesmo tempo em dois quadrantes diferentes sob duas perspectivas (Fig. 1).

Figura 1 – Cena do filme *Timecode*.



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 exigiram ensaios intensos, tanto por parte dos atores, como dos cinegrafistas, pois havia a necessidade absoluta de que as ações fossem perfeitamente sincronizadas – e por não haver cortes, um erro qualquer 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 (HANSON, 2003) (Fig. 2).

Figura 2 – Páginas do roteiro de *Timecode* escritas na partitura musical.



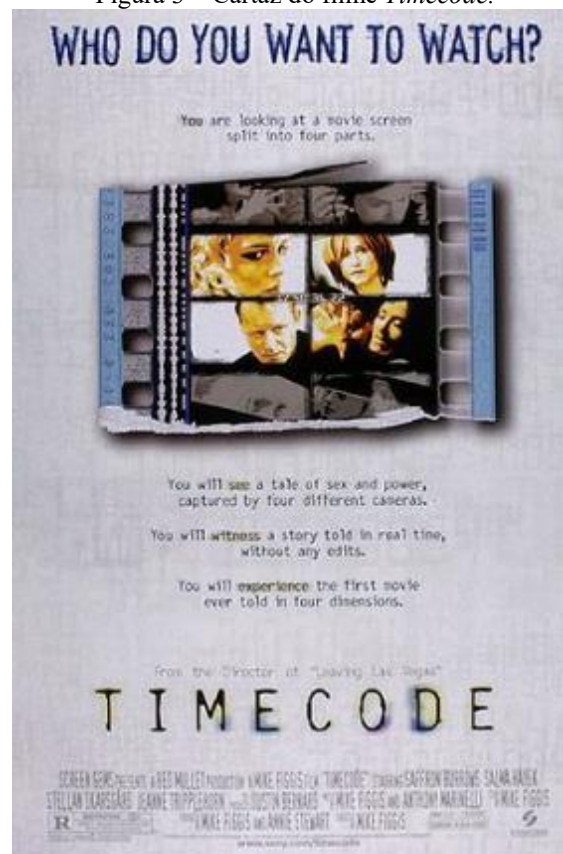
Fonte: <<http://www.nextwavefilms.com/timecode/script.html>>. Data do acesso: 17 de fevereiro de 2018.

Devido à opção estética por uma narrativa em tempo real, captada de maneira simultânea e ininterrupta pelas quatro câmeras e cujas imagens são exibidas na tela 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 maior importância em cada momento (segundo a elaboração lógica proposta pelo diretor do filme), aumentando o volume dessa e baixando o das outras.

Apesar de o realizador 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 elas 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?”) (Fig. 3) – e, ao final, ter sua própria interpretação do filme (HANSON, 2003).

Figura 3 – Cartaz do filme *Timecode*.



Fonte: <<https://www.imdb.com/title/tt0220100/mediaviewer/rml1879873536>>. Data do acesso: 17 de fevereiro de 2018.

O uso do vídeo digital como recurso técnico para realização de filmes para cinema, contudo, não surgiu com *Timecode*, nem tampouco a estética de narrativas em múltiplas telas, conforme veremos a seguir.

3 Breve histórico do uso de múltiplas telas e do vídeo digital no cinema

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 mais “verdadeiro”, sem o ilusionismo e manipulação criados pelos diversos recursos técnicos disponíveis à realização cinematográfica (DOGME95.dk). Seu primeiro fruto foi *Festa de Família/Festen* (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 realizadores e plateias mundiais para esta nova linguagem e forma de se fazer filmes, utilizando-se da flexibilidade oferecida pelas câmeras digitais, as quais, por seu tamanho reduzido, permitiam maior mobilidade e, mesmo que até então oferecessem baixa resolução de imagem em comparação com a película fotográfica do cinema tradicional, necessitava também de equipes menores e orçamentos mais baixos, favorecendo a liberdade criativa e a experimentação (HANSON, 2003).

Apesar de *Timecode* não ter sido realizado com a pretensão de enquadrar-se nas regras do Dogma 95, até mesmo por burlar algumas delas (apresenta uma cena de assassinato e música incidental), sua estética ecoa muitas das outras (câmera na mão, luz natural, cenas feitas todas em locação e ação no tempo e espaço presentes). O vídeo digital, por sua vez, frutificou em uma linguagem e técnica que prosperaram e geraram filmes que se tornaram sucessos de público, como *A Bruxa de Blair/The Blair Witch Project* (1999), *Extermínio/28 Days Later* (2002), *Star Wars: Episódio I – A Ameaça*

Fantasma/Star Wars: Episode I – The Phantom Menace (1999, primeiro *blockbuster* a abraçar o vídeo digital na produção de filmes desse porte), até a consagração definitiva por parte da indústria cinematográfica hollywoodiana com *Quem Quer Ser um Milionário?/Slumdog Millionaire* (2008), filme britânico dirigido por Danny Boyle (também diretor de *Extermínio*), totalmente captado em vídeo digital, que venceu oito prêmios Oscar, incluindo melhor fotografia, direção e filme.

Experiências com narrativas cinematográficas que utilizam telas divididas também começaram décadas antes da realização de *Timecode*. Ainda que a tecnologia digital lhes tenha dado um novo impulso e significado a partir dos anos 1990, Abel Gance já utilizava a técnica de *split screen* (tela dividida) em seu filme *Napoleão/Napoléon* (1927), assim como o cineasta experimental norte-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/The Grifters* (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/Pillow Talk* (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/Rear Window* (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. *Timecode*, 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 o discurso fílmico, tradicionalmente conduzido pelo realizador na montagem clássica. Assim, este se torna, em tal experiência, responsável por oferecer um universo paradigmático de imagens, o qual será concretizado em uma série sintagmática particular pelo movimento livre do olhar do espectador.

Depois de situado o filme, veremos a seguir como esta forma de montagem se relaciona com a estética surgida com a informática e as mídias digitais, assim como sua relação com a montagem clássica. Na sequência, discutiremos o papel da tela, de suporte invisível (ou “janela ilusória para o universo do filme”) no cinema tradicional, para espaço perceptível onde se operam as relações e combinações entre imagens simultâneas. Enfim, veremos como as categorias da imagem cinematográfica desenvolvidas por Deleuze em *A imagem-movimento* (1983) se articulam com a estética de múltiplas telas adotada em *Timecode*.

4 Montagem através de múltiplas telas: temporal X espacial

MACHADO (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 sintagmática definida pelo diretor.

O encadeamento de unidades do filme com o objetivo de construir uma narrativa, ao que damos o nome de montagem, veio a se constituir o elemento definidor

do cinema como linguagem, e encontrou seu ápice neste primeiro momento com os filmes do diretor norte-americano D. W. Griffith *O nascimento de uma nação/The birth of a nation* (1915) e *Intolerância/Intolerance* (1916).

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), como canais televisivos de notícias (Bloomberg, GloboNews); jogos de videogame, como *Goldeneye* para Nintendo 64 (Nintendo/Rare, 1997); e no caso do cinema, filmes dos quais *Timecode* 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 série sintagmática.

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 possíveis 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, eliminando 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, que se aplica à leitura do filme *Timecode*, 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.

5 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, assim conferindo, conforme postulou Deleuze (1983), uma medida comum a elementos de dimensões e características as mais díspares, assegurando um 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, 1983, p. 22-24).

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

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 Béla Balázs, 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. 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 *Timecode*, que incorpora essa estética de

interface computacional ao distribuir sua narrativa em múltiplas telas simultâneas, 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.

Tendo em mente essas particularidades da estética utilizada em *Timecode*, partiremos para uma análise baseada nas categorias desenvolvidas por Deleuze (1983), discutindo também como seus conceitos se aplicam diretamente à linguagem utilizada no filme ou necessitam de uma nova leitura para esse fim.

6 Deleuze, um filme e múltiplas telas

O cinema tem sido, historicamente, uma forma de arte dedicada primordialmente a contar histórias. Seja uma história de ficção ou documental, a questão da narratividade, salvo em poucas obras experimentais, sempre o acompanhou, sendo natural, portanto, que grande parte do corpo teórico e crítico desenvolvido ao longo de décadas, desde seu surgimento no final do século XIX, procure dar conta de como as ferramentas e técnicas disponíveis para realização de filmes são usadas, sob diversos pontos de vista, para criar significado e contar histórias. O livro *A imagem-movimento*, de Gilles Deleuze (1983), contudo, tem como um dos principais méritos justamente deslocar a análise do cinema de sua narratividade para seus signos fundamentais constituintes, como enquadramento, decupagem, montagem e principalmente, o movimento.

Baseado nas teses de Henri Bergson sobre movimento, desenvolvidas no final do século XIX e início do século XX, e de como essas já estavam alinhadas com a natureza da imagem cinematográfica, Deleuze se apropria da Semiótica de Charles Sanders Peirce para, a partir das categorias de signos desenvolvidas por este, elaborar uma classificação dos signos da imagem cinematográfica, sendo as principais: imagem-afecção, imagem-ação e imagem-relação.

Porém, por ocasião de sua publicação em 1983, 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 seu estudo. Portanto, filmes como *Timecode*, que faz do uso de múltiplas telas sua tônica, pesadamente influenciado pela tecnologia digital, não encontram uma aplicação direta em algumas categorias da taxonomia deleuzeana para a imagem cinematográfica. 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, 1983, 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 *Timecode* 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, 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 (Fig. 4). Dessa forma, devemos analisá-las como conjunto e que só tomadas como tal são geradoras de um todo significativo.

Figura 4 – Cena do filme *Timecode*.



Fonte: Imagem capturada do próprio filme.

Se essa forma de estruturação da linguagem aproxima-se mais da montagem espacial definida por Manovich (2001), a concepção de montagem de Deleuze (1983) está calcada no tempo. Assim ele a define:

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. [...] A montagem é a composição, o agenciamento das imagens-movimento enquanto constituem uma imagem indireta do tempo (DELEUZE, 1983, p. 38e 39).

À medida que a série sintagmática das imagens em *Timecode* é dada pelo movimento do olhar, a montagem temporal desloca-se da concretude da composição

filmica para a virtualidade da mente do espectador. Conseqüentemente, 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 contínua. Em se tratando da estética adotada em *Timecode*, 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, 1983, p. 29).

6.1 A imagem-afecção no contexto de múltiplas telas

Partindo da visão eisensteiniana de que primeiro plano é rosto e este seria, por excelência, a fonte da imagem-afecção, Deleuze (1983) 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 abstrai as coordenadas espaço-temporais do objeto, preservando seu pertencimento ao conjunto, mas isolando-o do contexto.

Figura 5 – Cena do filme *Timecode* mostrando quatro rostos simultâneos.

Fonte: Imagem capturada do próprio filme.

Temos em *Timecode* diversos primeiros planos de rostos dos personagens. Em certos momentos, todas as câmeras enquadram apenas rostos (Fig. 5). 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 *Timecode*, 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.

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

A imagem-ação está relacionada à Secundidade de Peirce, e 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:

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, 1983, p. 162 e 163).

Esta categoria de imagem, segundo Deleuze (1983), se constitui por excelência a principal característica do cinema norte-americano, 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.

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 *Timecode*: 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, na medida em que este é chamado a participar ativamente da seleção das imagens e compor uma sequência de leitura própria (série sintagmática) concretizada pelo movimento do seu olhar.

6.3 A imagem-relação no contexto de múltiplas telas

A última categoria de imagem trabalhada por Deleuze é a imagem-relação. Esta 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 (DELEUZE, 1983).

Devido a essa ligação intelectual, Deleuze 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 (DELEUZE, 1983, p. 221 e 222).

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). Um dos principais alicerces para a criação desta imagem mental, e que se tornou uma característica marcante da obra do diretor inglês Alfred Hitchcock (1899-1980), 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, 1983, p. 225).

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 *Timecode*: 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.

7 Considerações finais

Vimos, por meio desta discussão, como a tecnologia digital, com sua atual onipresença, influenciou os sistemas sógnicos da cultura, no caso particular da linguagem do cinema, penetrando com sua estética experiências fílmicas como *Timecode*. Por isso, uma análise de tais obras exige uma abordagem distinta, capaz de observá-la não só pelo ponto de vista do cinema tradicional, mas também dentro das especificidades que a estética do digital 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 estética contemporânea, mas de observar seus pontos de aproximação e distanciamento. Vimos como, 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 múltiplas telas.

Referências

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

DOGME95.dk: A tribute to the official Dogme95. Disponível em: <<http://www.dogme95.dk>>. Data do acesso: 16 de fevereiro de 2018.

HANSON, Matt. **The end of celluloid**: Film futures in the digital age. Mies, Suíça: RotoVision, 2003.

MACHADO, Arlindo. **Pré-Cinemas & Pós-Cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

MANOVICH, Lev. **The language of the new media.** Cambridge: The MIT Press, 2001.

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

