



# TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

## A imagem-cristal no filme “Timecode”

*The crystal-image in the film “Timecode”*

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha<sup>a</sup>; Maria Ogécia Drigo<sup>b</sup>

<sup>a</sup> Universidade de Sorocaba, São Paulo, Brasil - joaoprc@gmail.com

<sup>b</sup> Universidade de Sorocaba, São Paulo, Brasil - maria.ogecia@gmail.com

### Palavras-chave:

Cinema. Montagem.  
Múltiplas telas.  
Imagem-cristal.  
Deleuze.

### Keywords:

Cinema. Montage.  
Multiple screens.  
Crystal-image.  
Deleuze.

**Resumo:** A fim de verificar se a imagem-cristal se manifesta no filme *Timecode* (2000), de Mike Figgis, apresentamos as especificidades dessa obra cinematográfica, principalmente em relação à sua montagem; tratamos de montagem espacial, na perspectiva de Manovich (2001); do conceito de imagem-cristal, conforme Deleuze (1990) e, por fim, fazemos uma análise panorâmica de diversas situações em que se estabelecem circuitos cristalinos no filme, detendo-nos em investigar pormenorizadamente três momentos em particular. Entre os resultados, destacamos que as imagens que apresentam um duplo virtual com o qual formam o cristal colocam o espectador como parte integrante dos circuitos cristalinos, pois o indivíduo contribui com suas experiências na combinação linear das múltiplas imagens. Desloca-se, assim, a formação dos cristais tradicionalmente inerentes aos elementos imagéticos e narrativos para a dinâmica da relação entre o filme e o espectador.

**Abstract:** In order to verify whether the crystal-image manifests itself in the film *Timecode* (2000), by Mike Figgis, we present the specificities of this cinematographic work, mainly in relation to its montage; we approach spatial montage, in the perspective of Manovich (2001); the concept of crystal-image, according to Deleuze (1990) and, finally, we make a panoramic analysis of several situations in which crystalline circuits are established in the film, focusing on investigating in detail three moments in particular. Among the results, we highlight that the images that present a virtual double, with which they form the crystal, place the viewer as an integral part of the crystalline circuits, since the viewer contributes with his experiences in the linear combination of the multiple images. Thus, the formation of crystals traditionally inherent to the imagery and narrative elements is shifted to the dynamics of the relationship between the film and the viewer.



## Introdução

Este artigo tem como objetivo explicitar se a imagem-cristal, tal como conceituada por Deleuze (1990), se manifesta no filme *Timecode* (2000), de Mike Figgis. Esta obra cinematográfica tem como principal característica a captação de planos-sequência ininterruptos por quatro câmeras simultâneas. A imagem é apresentada com a tela dividida em quadrantes ao longo de toda a duração do filme. Dessa maneira, o espectador tem à sua disposição, permanentemente, quatro imagens para selecionar, para dirigir o seu olhar. Tal modo de apresentação das imagens permite a participação do espectador como aquele que finaliza a montagem.

Contudo, essa modalidade de experiência com filme em múltiplas telas, e que se abre a tal atuação do espectador, 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, a tela ocupada por uma única imagem de cada vez e estas se sucedem ao longo do filme através da montagem linear temporal.

A relevância do presente artigo, de um lado, está em submeter a teste o conceito de imagem-cristal para um filme com múltiplas telas, no caso, *Timecode*. De outro, pela característica dessa obra que, em consonância com produções audiovisuais contemporâneas, canais de televisão (GloboNews, Bloomberg) e videogames, adotam e consolidam a fragmentação e a simultaneidade de informações visuais como uma forma poética impulsionada pela tecnologia digital.

A fim de atingir o objetivo anunciado, exploramos as características de *Timecode* tanto em relação à nova modalidade de imagem como em relação à estética dos meios digitais contemporâneos; tratamos de montagem espacial, tal como definida por Manovich (2001); do conceito de imagem-cristal, conforme Deleuze (1990) e, por fim, discutiremos como as figuras de expressão dessa modalidade de imagem (o atual e o virtual; o límpido e o opaco; e o germe e o meio) e os seus quatro estados (cristal perfeito, rachado, em crescimento e em decomposição) apresentam-se em *Timecode*.

Iniciaremos apresentando as características desse filme e de sua montagem.

## *Timecode*

O filme *Timecode* (2000), do diretor inglês Mike Figgis, é um drama que conta a história de um grupo de personagens, cujas vidas, intrigas amorosas e traições se entrecruzam em uma produtora de cinema de Los Angeles, durante os preparativos para a produção de uma obra cinematográfica.

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 as imagens, em tempo real, em telas divididas em quadrantes (Fig. 1).

**Figura 1** – Cena do filme *Timecode*



Fonte: Imagem capturada do próprio filme.

As imagens de cada um dos quadrantes acompanham os personagens em um único e ininterrupto plano-sequência, na duração do filme (93 minutos), sem elipses ou cortes. As quatro câmeras, nas mãos dos cinegrafistas, dispensando-se o uso de tripés, garantem mudanças constantes de ângulos e de enquadramentos para cada um dos quadrantes. 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.

O filme não apresenta propriamente uma montagem, como uma construção temporal linear de planos que se sucedem individualmente na tela através de cortes. Contudo, a possibilidade sequencial, por parte do espectador, é dada pelo som, que é mais elevado na cena – entre uma das exibidas nos quadrantes – 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 direcionar o olhar por meio do som mais elevado, cabe ao espectador a prerrogativa de selecionar uma tela, segundo critérios próprios, envolvendo processos perceptivos e cognitivos, que não estão livres da sua vivência, experiência ou repertório. O percurso de seu olhar pelas telas dos quadrantes permitirá a construção do filme, de modo único. Assim, o diretor é aquele que oferece um rol de imagens ao espectador, o qual seleciona as que irão compor uma sequência linear particular.

Tal montagem é denominada, por Manovich (2001), 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 baseia-se em imagens que coexistem na área da tela, que ficam acessíveis ao espectador. Contudo, o autor enfatiza que a exibição de várias imagens simultaneamente não resulta em montagem, pois esta depende de uma lógica estabelecida pelo diretor do filme, que determina quais imagens vão compor a tela e que relações elas podem estabelecer.

Na montagem espacial, além de se explorar a composição de quadros, profundidade de campo, perspectiva e o próprio movimento, adiciona-se a posição das imagens no espaço da tela em relação umas às outras. A lógica da substituição de imagens, característica da montagem temporal, abre-se para uma lógica de adição e coexistência, que traduz aquela dos bancos de dados computacionais, na qual as informações são armazenadas e estão acessíveis a qualquer momento. Para Manovich (2001), enquanto a tela no cinema tradicional espelha um registro da percepção, a tela do computador reflete um registro da memória. Assim, ao valorizar a montagem que ocorre entre os elementos da imagem, resulta um cinema que não privilegia a dimensão diacrônica sobre a sincrônica, a sequência sobre a simultaneidade.

O próprio Deleuze (1990) 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 [...]” (p. 315). 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).

Tal como visto nas múltiplas telas de *Timecode*, esse 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.

### **A imagem-cristal: múltiplas telas, múltiplas faces**

A imagem-movimento, tema da primeira parte de sua análise dos signos do cinema, Deleuze (1985) 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. Tal imagem caracteriza como um esquema sensório-motor, que parte de uma imagem-percepção e conclui-se em uma imagem-ação. A montagem é o elemento agenciador que extrai da imagem-movimento 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*, Deleuze (1990) define esta como representação direta do tempo e da duração, em oposição à imagem-movimento. Ao elencar e discutir as categorias da imagem-tempo, descreve a imagem-cristal como uma imagem atual que possui uma correspondente virtual, dupla, especular. Mas estas 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 (cujo principal exemplo é o espelho), o límpido e o opaco e o germe e o meio.

Em *Timecode*, 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.

### **Os cristais intra-imagens**

Entre os momentos em *Timecode* em que ocorre uma formação cristalina a partir de composições visuais, há cenas em que 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 (Fig. 2, quadrante inferior esquerdo).

**Figura 2** - Cena do filme *Timecode*



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 (Fig. 3, quadrantes inferiores).

**Figura 3** - Cena do filme *Timecode*



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 (Fig. 4, quadrante inferior direito).

Figura 4 - Cena do filme *Timecode*

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 *Timecode* 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 *Timecode* (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 *Timecode* 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, manifesta 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 exhibe 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 *Timecode* 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.

### **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, *Timecode* 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 (Fig. 5, 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 5** - Cena do filme *Timecode*



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 (Fig. 6). 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 6** - Cena do filme *Timecode*



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 (Fig. 7).

**Figura 7** - Cena do filme *Timecode*



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 *Timecode*, por mostrarem diversos ângulos das mesmas ações sem interrupções e por criarem um espaço cênico que parece permanentemente cercado (“vigiado”) pelas várias câmeras, provocam um “achatamento” do extracampo (continuidade das imagens para além do recorte feito pelo enquadramento da câmera), criando um movimento centrípeto para o interior da tela através da 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 (1990, p. 104-105) denomina cristal perfeito. Nas suas palavras:

[...] 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.

Como discutimos anteriormente, sendo um filme com tela dividida como *Timecode* 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, descrito por Deleuze (1990) 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”). Essa rachadura ocorre tradicionalmente 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. [...] E é isso que a profundidade de 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 (p. 106-107).

No caso particular de *Timecode*, 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 (Fig. 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 *Timecode* 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 (Fig. 7), 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 (Fig. 8, quadrante inferior esquerdo).

**Figura 8** - Cena do filme *Timecode*



Fonte: Imagem capturada do próprio filme

Mais adiante, ao abordar o cristal em crescimento, 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.

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 filme – experiência esta que diz respeito ao espectador e às combinações que ele opera com seu olhar livre sobre as imagens, compondo 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. 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 colocar em evidência o descompasso entre novos acontecimentos que chegam incapazes de alterar velhas estruturas, ao que Deleuze chama de “tarde demais”.

No caso de *Timecode*, 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. Conseqüentemente, 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 *Timecode*.

### **A imagem-cristal como representação do fluxo do tempo**

Segundo Deleuze (1990), as imagens duplas, especulares, que se atualizam dinamicamente no circuito cristalino, representam ao cabo o fluxo do tempo: “A imagem-cristal não é o tempo, mas vemos o tempo no cristal. Vemos a perpétua fundação do tempo, o tempo não cronológico dentro do cristal” (p. 102). Porém, baseado nas teses de Bergson, Deleuze (1990) 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” (p. 103). Sendo assim, a imagem atual refere-se a um presente que muda ou passa, tornando-se uma lembrança pura, “passado em geral”, imagem virtual, que existe fora da consciência. Essas imagens se mantêm distintas, porém indiscerníveis, em suas trocas efetuadas pelo cristal.

Deleuze (1990) 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 (p. 153).

Experiências de filmes em múltiplas telas como *Timecode*, 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.

### **Considerações finais**

Vimos neste artigo como a imagem-cristal, uma das categorias da imagem-tempo, tal como definida por Deleuze (1990), se manifesta em *Timecode*. Explicitamos inicialmente as características deste filme, com suas múltiplas telas e planos-sequência, e como ocorre a montagem operada pelo olhar do espectador através do conceito de montagem espacial discutida por Manovich (2001).

Em seguida, apresentamos o conceito deleuzeano da imagem-cristal: uma imagem atual ligada a uma outra dupla, virtual, mas que mesmo distintas entre si, são indiscerníveis e trocam constantemente de posição, formando o circuito cristalino. Em *Timecode*, explicitamos como tais circuitos se manifestam: “intra-imagens”, referindo-se às composições imagéticas que apresentam um espelhamento entre seus elementos (os atores encenando ao fundo e suas imagens reproduzidas em um aparelho de TV à frente; a relação sexual tendo como fundo uma tela de cinema que também exibe uma cena de sexo; entre outras); assim como as situações diegéticas, que apresentam as relações duplas, especulares, entre os personagens da narrativa (em especial, os circuitos cristalinos das traições).

Em seguida, discutimos os cristais “entre-telas”: os circuitos formados pelas posições das imagens dos quadrantes, os quais reforçam e ampliam as possibilidades de leitura da narrativa como um todo pelos espelhamentos e oposições entre as imagens. Vimos como cada um dos estados do cristal (perfeito, rachado, em crescimento e em decomposição) se manifestam no filme, ora pela distribuição das imagens nos quadrantes, ora por incluir o espectador no processo de leitura das imagens e composição de uma montagem linear.

Finalmente, discutimos como a imagem-cristal representa os fluxos simultâneos do tempo, de um presente que passa (atualizado na forma da seleção fugaz de imagens feita pelo olhar), ao mesmo tempo em que se torna um passado em geral (virtual) que permanece coexistente, representado em *Timecode* pelas imagens simultâneas que,

mesmo não entrando na seleção do espectador, permanecem disponíveis, podendo ser novamente acessadas e incorporadas a uma nova série.

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 *Timecode*, 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.

## REFERÊNCIAS

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1 – A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2 – A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

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

TIMECODE. 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: Columbia TriStar Home Video, 2000. 1 DVD (97 min), estéreo, *widescreen*, color.

## NOTAS DE AUTORIA

**João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha** ([joaoperc@gmail.com](mailto:joaoperc@gmail.com)) - Mestrando em Comunicação e Cultura pela Universidade de Sorocaba e integrante do Grupo de Pesquisa em Imagens Midiáticas (GPIM) com Graduação em Cinema pela Fundação Armando Álvares Penteado (2002) e Publicidade e Propaganda pela Universidade de Sorocaba (2005), Pós-graduação lato sensu (especialização) em Design Gráfico pelo Centro Universitário Senac (2017).

**Maria Ogécia Drigo** ([maria.ogecia@gmail.com](mailto:maria.ogecia@gmail.com)) - Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2002) e Pós-doutora pela Escola de Comunicações e Artes da USP (2013). Docente e atual coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba (Uniso), onde desenvolve pesquisas vinculadas à Linha Análise de Processos e Produtos Midiáticos e no Grupo de Pesquisa em Imagens Midiáticas (GPIM).

### Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

CUNHA, João Paulo de Carvalho dos Reis; DRIGO, Maria Ogécia. A imagem-cristal no filme “Timecode”. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 16, n. 2, p. 317-337, 2020.

### Contribuição de autoria

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

Maria Ogécia Drigo: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

### Financiamento

Não se aplica.

### Consentimento de uso de imagem

Figura 1 – Cena do filme Timecode. Fonte: Imagem capturada do próprio filme.

Figura 2 - Cena do filme Timecode. Fonte: Imagem capturada do próprio filme.

Figura 3 - Cena do filme Timecode. Fonte: Imagem capturada do próprio filme.

Figura 4 - Cena do filme Timecode. Fonte: Imagem capturada do próprio filme.

Figura 5 - Cena do filme Timecode. Fonte: Imagem capturada do próprio filme.

Figura 6 - Cena do filme Timecode. Fonte: Imagem capturada do próprio filme.

Figura 7 - Cena do filme Timecode. Fonte: Imagem capturada do próprio filme.

Figura 8 - Cena do filme Timecode. Fonte: Imagem capturada do próprio filme.

### Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

### Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

### Histórico

Recebido em: 12/10/2020.

Aprovado em: 16/11/2020.