



As possibilidades das divisões de tela e das telas múltiplas e suas inter-relações em obras de arte narrativa seqüencial¹

Glauco Madeira de Toledo²

Wiliam Machado de Andrade³

Instituto Municipal de Ensino Superior de Bebedouro “Victório Cardassi” (IMESB)

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo (ECA-USP)

Resumo

O cinema absorve influências de diversas fontes. Algumas delas, como as histórias em quadrinhos, o enriquecem com novas possibilidades narrativas. Exemplo disto são as divisões de telas e telas múltiplas que vem sido aceitas e utilizadas como recursos cada vez mais freqüentes e que podem expandir os chamados limites da montagem, descritos por André Bazin. Este texto visa demonstrar tais recursos bem como ilustrar alguns de seus usos e peculiaridades.

Palavras-chave:

Cinema; história em quadrinhos; arte narrativa seqüencial; divisão de telas; telas múltiplas

Introdução

As artes narrativas seqüenciais se complementam de diversas formas. O cinema, como uma delas, traz então influências dos quadrinhos desde sua origem. Várias artes o inspiram, mas a montagem, tão característica da sétima arte, encontra nestas origens irmãs com as histórias em quadrinhos vasto referencial. Neste sentido, talvez por serem obrigados a, por definição, interromper um quadro para continuar em outro, acabam por sugerir de forma não intencional uma contraposição à idéia de que a montagem não deve ocorrer em circunstâncias postuladas por Bazin.

¹ Trabalho apresentado ao GT-7 História da Mídia Audiovisual, do V Congresso Nacional de História da Mídia, Facasper e Cicee, São Paulo, 2007.

² Glauco Madeira de Toledo concluiu a graduação em Imagem e Som em 2000. Atualmente é Professor no Instituto Municipal de Ensino Superior de Bebedouro - Victório Cardassi (IMESB), na área de Audiovisual. Realizou três curta metragens e diversos comerciais para televisão regionais e nacionais. Foi professor substituto da Universidade Federal de São Carlos de 2003 a 2005. Atua na área de Cinema e Vídeo como Diretor e Montador. *E-Mail:* glaucot@yahoo.com.

³ Wiliam Machado de Andrade concluiu a graduação em Publicidade e Propaganda na Escola Superior de Propaganda e Marketing, em 2001. Passou dois anos estudando Desenho Animado Comercial (tradicional e digital) no *Vancouver Institute of Media Arts*, concluindo o curso em 1999. Tornou-se especialista em Gestão da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da USP em 2004, onde atualmente realiza mestrado em Ciências da Comunicação. *E-Mail:* wildeandrade@uol.com.br



Da mesma forma que os quadrinhos precisam estar lado a lado no papel, o cinema pode apresentar telas múltiplas ladeadas em seus fotogramas.

Ainda que sejam melhor aceitas estas soluções visuais e narrativas pelos iniciados nos quadrinhos, outras fontes ajudam a popularizar a multiplicidade de ações simultâneas apresentadas na tela, como é o caso dos televisores com “*Picture in Picture*” e dos ambientes multi-tarefas dos computadores pessoais.

Raízes e elementos narrativos seqüenciais

Pensada como ferramenta dentro da comunicação, a arte narrativa seqüencial é uma maneira de se transmitir uma mensagem através de imagens mostradas em sucessão, encadeadas pela significação. Esse recurso cria a possibilidade de enlaçar narrativamente o conjunto, que pode ou não ser dividido em células, grupos ou seqüências de narrativa distintas. Tome-se como exemplos de arte narrativa seqüencial a história em quadrinhos; a fotonovela; a seqüência de fotografias projetadas em um mesmo lugar, substituídas a uma velocidade de 24 fotogramas por segundo, criando a ilusão de movimento, que é o cinema mudo; o mesmo processo acrescido de sons e músicas planejados e escolhidos de modo a fazer parte integrante e indissociável da obra, o cinema; ou ainda sua irmã mais jovem que exhibe 30 quadros por segundo, a televisão.

O cinema baseia-se em imagens somadas aos sons e à percepção de tempo, que representam um “bloco de espaço-duração”⁴, de modo a mostrar ao espectador não somente imagens, sons ou ação, mas tempo real e psicológico. A linguagem do cinema, muito maior que a soma de suas partes, tais como o roteiro, a direção, a direção de fotografia, o som e a montagem, bebe nas mais diversas fontes artísticas.

“História contada em imagens, diálogo e descrição, dentro do contexto de uma estrutura dramática”⁵, o roteiro sorve as influências da literatura e do teatro, este último trazendo também para o cinema a experiência de atuação e direção.

A direção de fotografia utiliza-se da arte fotográfica, gerando os fotogramas que, seguidos, mostram a ilusão de movimento nos planos. Jacques Aumont diz que:

Uma importante corrente na reflexão teórica sobre a fotografia dos últimos anos (...) sustentou amplamente a idéia de que a fotografia mantém, com a realidade de que teve origem, uma relação que é menos da ordem do

⁴ DELEUZE, Gilles apud AUMOUNT, Jacques. A Imagem. Campinas: Papirus, 2001, p. 168.

⁵ FIELD, Syd apud COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro. Rio de Janeiro: Rocco, 2000, p. 19.



signo do que do índice (no sentido de Charles Sanders Peirce, isto é, no sentido em que o índice resulta de uma relação natural com seu referente)⁶.

À ilusão de movimento é acrescida a idéia de tempo, prossegue Aumont:

Em particular, para esses teóricos uma fotografia é índice também no plano temporal: em uma foto o tempo está incluído, encerrado, a foto embalsama o passado 'como moscas no âmbar' (Peter Wollen), 'continua eternamente a nos apontar (com o indicador) o que foi e não é mais' (Christian Metz)⁷.

O som, com toda gama de ruídos, vozes e a própria música, soma-se aos conceitos acima, segundo Merleau-Ponty:

... a escolha e o agrupamento das imagens constituem, para o cinema, um meio de expressão original, de idêntica maneira, o som, no cinema, não é simples reprodução fonográfica de ruídos e de palavras, porém comporta uma determinada organização interna que o criador do filme deve inventar. O verdadeiro antepassado do som cinematográfico não é o fonógrafo, mas, sim, a montagem radiofônica⁸.

Por fim, a junção de todas as partes, a definição exata do tempo despendido e a seleção do material mais adequado ao filme, cabem à montagem: “Juntar, fazer a montagem é algo que perturba a passagem do tempo, interrompe-a e, simultaneamente, dá-lhe algo de novo. A distorção do tempo pode ser uma maneira de lhe dar expressão rítmica. Esculpir o tempo!”⁹.

O ato de montar envolve uma profunda compreensão da trama. É a montagem que dá corpo ao material truncado e desorganizado previamente captado. Por mais decidido que esteja um diretor a respeito de um plano, de seu começo ou término e de como se sequeciam as tomadas escolhidas, sem um montador fiel ou competente, nada daquilo que foi previsto será realizado.

Montando a ação

A escolha do momento de passagem de um plano a outro, o corte, é delicada. Se o montador utiliza um mesmo referencial em um plano e no subsequente, existe ligação entre eles, existe *raccord*. Se um plano anterior construiu o ambiente, um posterior pode usufruir desta informação e mostrar um elemento qualquer que, supõe-se, está inserido

⁶ AUMONT, Jacques. A imagem. Campinas: Papirus, 1993, p. 166.

⁷ Id., *ibid.*, p. 167.

⁸ MERLEAU-PONTY In XAVIER, Ismail (org.). A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983, p. 112.

⁹ TARKOVSKY, Andrei. Esculpir o tempo. São Paulo: Martins Fontes, 2002, p.144.



ali. Tais suposições são partes da maneira que o cinema usa para se comunicar com o espectador. Se nada foi dito, deve-se deduzir o óbvio, ou o mais simples. Se o diretor quer que uma faca sobre a mesa seja vista, ele deve mostrá-la, preferencialmente de perto e isolada de outros elementos que confundiriam o espectador. Se o intuito for escondê-la, ainda assim ela deve estar presente no plano, para que o diretor não seja, depois, acusado de mentiroso quando um personagem fizer uso da arma.

André Bazin, em seu artigo “Montagem Proibida”¹⁰, postula que: “Quando o essencial de um acontecimento depende de uma presença simultânea de dois ou mais fatores da ação, a montagem fica proibida”. Ele argumenta que “O que deve ser respeitado é a unidade espacial do acontecimento no momento em que sua ruptura transformaria a realidade em sua mera representação imaginária”¹¹. Tal colocação recusa o uso da montagem no momento em que elementos importantes deveriam ser mostrados juntos, tais como os cowboys e seus cavalos enquadrados em um plano aberto o suficiente para que se veja que o personagem realmente montou o animal, ainda que durante as cenas de ação anteriores o cavaleiro apareça sempre em close, por limitação técnica ou para maior segurança do ator.

Por exemplo, ao realizar um show de mágica em filme ou vídeo, é necessário tomar certos cuidados com a decupagem, ou seja, com a escolha dos enquadramentos e os momentos de corte. Se os truques podem ser assistidos ao vivo sem que se duvide do prestidigitador, uma montagem infeliz pode pôr em dúvida a credibilidade de um número bem realizado.

Considere-se, por exemplo, um documentário sobre a prestidigitação! Se seu objetivo é mostrar os passes de mágica extraordinários de um célebre virtuoso, será essencial proceder por planos únicos, mas se o filme deve então explicar um desses números, a decupagem se impõe. O caso é claro, passemos adiante!¹²

Bazin passa adiante por considerar este um assunto esgotado. Uma análise que incluía as divisões de tela, entretanto, revela certos desdobramentos aqui explicitados.

Ainda em “Montagem Proibida”, Bazin diz que: “É a montagem, criadora abstrata de sentido, que mantém o espetáculo em sua irrealidade necessária”¹³. É ela que faz com que a magia do cinema se realize, que os magos, desta vez personagens de Méliès, façam aparecer e desaparecer objetos e pessoas da tela, que diversos animais

¹⁰ BAZIN, André. O cinema: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991, ps.54-65.

¹¹ Id., *ibid.*, p. 62.

¹² Id., *ibid.*, p. 63.

¹³ Id., *ibid.*, p. 57.

representem um único cavalo em “*Crin Blanc*” ou que os tiros de John Wayne acertem sempre os cactos, latas, garrafas e índios adversários.

Se em dada apresentação exibida em audiovisual uma moça entra em uma caixa vertical para ser trespassada por espadas e é feito um corte no momento em que o mágico pega uma destas lâminas do chão, tem-se a impressão de que isto foi feito para ludibriar o espectador e retirar a ajudante de dentro da caixa. Especialmente espectadores mais céticos estarão tentados a encontrar momentos em que seja oferecida uma distração aos olhos que impeça que o truque seja percebido. Neste caso, conforme diz Bazin, houve uma ruptura em momento impróprio.

Ora, mas e se o intuito fosse mostrar a espada em primeiro plano por qualquer outro motivo que não enganar os atentos espectadores? No filme “Hulk” (EUA, 2003) de Ang Lee, tem-se um exemplo de como isto poderia ser resolvido. Em dado momento da trama, o personagem doutor Banner se depara com seu inimigo pessoal, Glen Albot, dentro de seu laboratório, conversando com sua companheira Betty Ross. Seguem-se momentos de tensão e Albot sai da sala. Nesta passagem, tradicionalmente, o *mise en scène* seria montado com planos de cada um dos três personagens em seqüência. Já nesta obra, baseada nos quadrinhos de Stan Lee, há o uso de três telas distintas, cada uma mostrando as reações de um personagem diferente, no mesmo fotograma. Todas as ações ocorrem ao mesmo tempo e lugar, mas de pontos de vista complementares. Os quadrinhos trabalham desta forma desde sua origem, por estarem presos ao formato da página impressa com todos os quadros disponíveis para leitura ao mesmo tempo à escolha, separados pelo espaço.

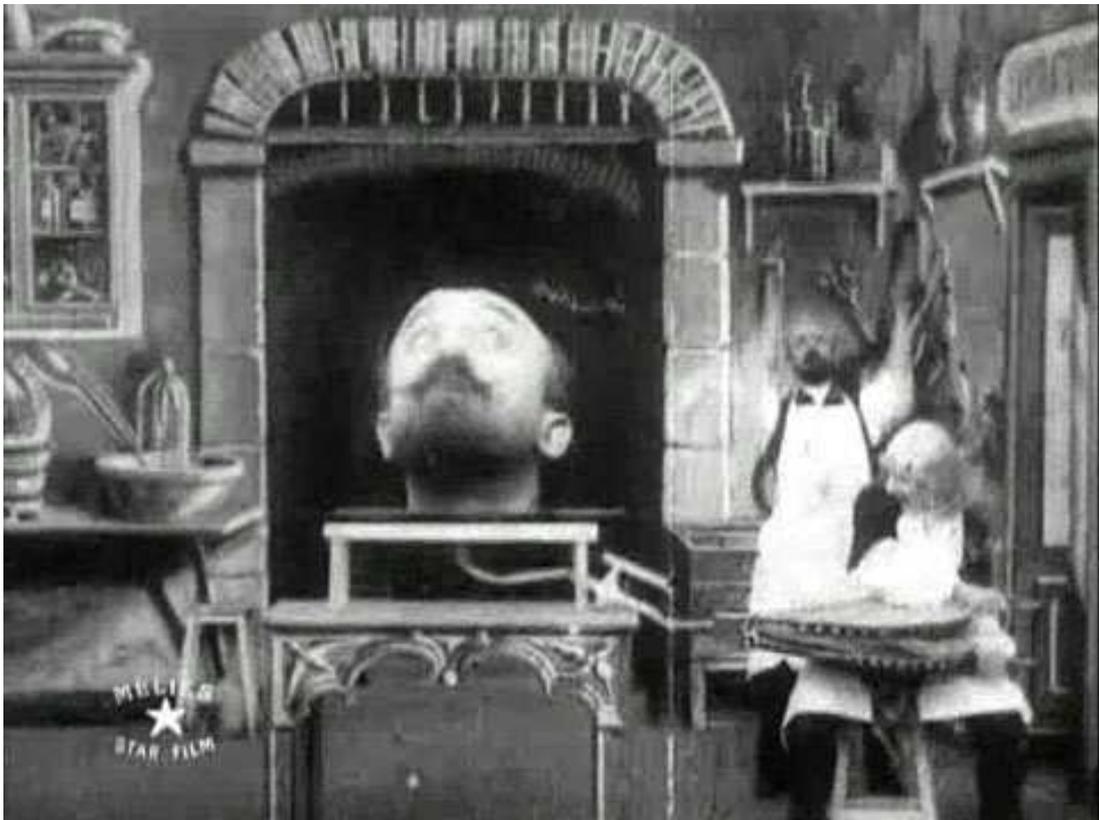


Mise en scène em telas múltiplas: simultaneidade em três pontos de vista (“Hulk”)

Recursos de composição simultânea

O uso de mais de uma imagem para compor um quadro é antigo, mesmo no cinema. Efeitos visuais como as trucagens, as *front projections*, as *back projections* e *chroma-keys* remontam aos primórdios da sétima arte.

Trucagens: efeitos de superposição (duas ou mais imagens que irão sensibilizar o negativo fotossensível) e máscaras (“moldura opaca colocada na câmera (...) que bloqueia parte do fotograma e muda a forma da imagem fotografada”¹⁴, deixando parte do negativo não-sensibilizado, o que permite sua posterior sensibilização por outra imagem) aplicados através do controle da quantidade e da posição da luz em relação ao negativo cinematográfico. Trucagens assim foram utilizadas em “L’homme a la tête en caoutchouc” (FRA, 1901) por Méliès, que filmou o cenário com uma máscara onde se veria posteriormente a cabeça inflada do personagem e, em outro momento, filmou a própria cabeça, em plano mais próximo, utilizando uma máscara inversa à anterior, ou seja, que mostrava somente o que a primeira máscara escondia. O resultado se confere abaixo, em fotograma da composição final:



Fotograma de “L’homme a la tête en caoutchouc”. Trucagem para composição, 1901

¹⁴ BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. Film art: an introduction. Nova Iorque: McGraw Hill, 5ª ed., 1997, p. 479.

Front projections: Projeção de uma imagem sobre uma tela que será utilizada para compor o quadro final do filme, onde possivelmente haverá ação de atores. Chama-se “*front*” porque o projetor da imagem encontra-se à frente da tela.

Back (ou Rear) projections: Mesmo processo do item anterior, mas o projetor encontra-se atrás da tela, neste caso. Exemplos destes dois processos podem ser conferidos em “King Kong” (EUA, 1933).

Chroma-key: uma determinada cor em uma cena, em geral azul ou verde, é substituída por uma imagem à escolha. Exemplos famosos do uso deste recurso são os dois filmes mais recentes da franquia “Guerra nas Estrelas”, (Star Wars: Episódio 2 - Ataque dos Clones (EUA, 2002) e Star Wars: Episódio 3 - A Vingança dos Sith (EUA, 2005)). Como os cenários destes filmes foram gerados por computador, mas os atores encenaram para as câmeras frente a um estúdio inteiro pintado com uma cor sólida, a composição da imagem final foi realizada através da substituição desta cor pelos cenários virtuais.

Estes e outros recursos semelhantes tradicionalmente foram utilizados para criar uma única tela no quadro, composta por duas ou mais tomadas, que formam um único ponto de vista narrativo.

Todavia, alguns cineastas os aproveitaram para mostrar locais diferentes ao mesmo tempo, como nos telefonemas nos filmes “Por um Fio” (EUA, 2002), “Denise Está Chamando” (EUA, 1995) e em “Um Dia nas Corridas” (EUA, 1937). Este último foi um dos primeiros filmes a utilizar o recurso de divisão de telas, ou “*split screen*”:



Divisão de telas em “Um Dia nas Corridas”. Ações separadas exibidas simultaneamente

Como se vê acima, os irmãos Marx realizaram o fenômeno da bilocação no cinema. Para isso se fez uso de trucagem, processo já conhecido por Méliès em 1901, mas com uma intenção diversa. Aqui, os autores não tinham o objetivo de compor um quadro com duas imagens, somente; a idéia é mostrar dois locais distintos narrativamente de maneira simultânea.

Divisão de Telas e Telas Múltiplas

Os recursos de divisão de telas (dt) e de telas múltiplas (tm) são definidos¹⁵ como sinônimos em suas aplicações audiovisuais. Porém, a própria natureza dos termos revela diferenças conceituais.

A dt pode servir a vários propósitos narrativos, mas se baseia sempre no preceito de utilizar a moldura original da tela como o espaço útil a ser preenchido. Duas ou mais janelas de vídeo se amoldam aos limites desta tela em termos de formato, mas não de tamanho, ou seja, não é possível visualizar o conteúdo original todo de nenhuma das janelas, como no exemplo fotográfico dos irmãos Marx.

Outra possibilidade de dt é exibir ângulos variados da mesma cena sincronizada, como na série animada “The Maxx”, onde Maxx e um ladrão são vistos em telas separadas, mas as mesmas chegam inclusive a se encontrar, recriando uma tela única, não-dividida; embora difícil de realizar no cinema *live-action*, em desenho animado este resultado fica muito bem resolvido.

As tm, por sua vez, mostram sobre uma ou mais telas de fundo, que pode ou não conter imagens diegéticas, janelas que tradicionalmente contêm toda a informação da janela original; não há recortes ou máscaras a não ser na(s) tela(s) de fundo. Em “A Fantástica Fábrica de Chocolate” (EUA, 1971), em um trecho transicional interseqüências os *oompa-loompas* cantam acompanhados pela letra da canção escrita sobre uma tela de fundo, enquanto os personagens são exibidos em uma tela menor.

Assim, a diferença entre as divisões de telas e as telas múltiplas é que, enquanto nas primeiras há a intenção, como o próprio nome diz, de dividir a tela para mostrar outras imagens, as segundas querem mostrar telas inteiras distintas, menores, no espaço total da tela.

¹⁵ RHODES, G. A. Possibilities of Metonymy in Multi-Panel Film: A Theoretical Exploration. In GARhodes. Disponível em: <<http://www.garhodes.com/hendersonpaper.pdf>> Acesso em 18 abr. 2007 às 16h39min.



Letra da canção em telas múltiplas em “A Fantástica Fábrica de Chocolate”.



Telas múltiplas em “Hulk”: mesmo lugar, três momentos diferentes na tela de projeção

O recurso das tm é utilizado para mostrar, por exemplo, um único lugar em momentos diversos, como no episódio “Triângulo”, da série televisiva Arquivo X, onde os agentes Mulder e Scully andam pelos corredores do navio em épocas distintas.

Outro exemplo, mostrado na figura acima, é o trecho do filme “Hulk” em que se assiste às reações de desespero do pai de Betty, o general Ross, quando manda seus soldados deterem Hulk dentro da base e eles não conseguem, onde a mesma cena é vista por ângulos diferentes em momentos sucessivos, com um *delay* de alguns fotogramas (ou mesmo segundos) entre os acontecimentos mostrados em uma tela e outra.

Como ilustrado, as tm não são novas no cinema e tampouco estranhas ao espectador de televisão. O recurso Picture in Picture (PiP) está presente em lares do mundo todo, tanto como uma opção do menu do próprio televisor, quanto como uma técnica utilizada pelas emissoras para mostrar simultaneamente duas ou mais imagens. A primeira transmissão televisiva que fez uso do PiP ocorreu em 1976, para sobrepor em um retângulo menor a pira olímpica às imagens da cerimônia de abertura dos Jogos Olímpicos de Montreal.

Levadas às últimas conseqüências, as telas múltiplas são permanentes em “Timecode” (EUA, 2000). Todas as histórias, que são interligadas, se passam em sincronia.



Quatro telas para quatro histórias em um filme em “Timecode”, de Mike Figgis

Montagem permitida?

As dt e as tm demonstram que os limites da montagem apontados por Bazin:

...é preciso que o imaginário tenha na tela a densidade espacial do real. A montagem só pode ser utilizada aí dentro de limites precisos, sob pena de atentar contra a própria ontologia da fábula cinematográfica. Por exemplo, não é permitido ao realizador escamotear, com o campo/contra-campo, a dificuldade de mostrar dois aspectos simultâneos de uma ação.¹⁶

Voltando ao exemplo da apresentação de ilusionismo da moça a ser transpassada por espadas, se fosse feito uso de uma tela extra no quadro (tm), onde se visse o plano detalhe da mão do ilusionista apanhar a lâmina, ao mesmo tempo em que o restante do fotograma continuasse a mostrar a ação de forma ininterrupta, ter-se-ia em foco o elemento desejado, mantendo contínua a visão da moça dentro da caixa. O espaço em quadro seria dividido com outra imagem e haveria sincronia entre os acontecimentos das duas telas. Tal uso da montagem também não acarreta a ruptura do espaço, uma vez que nem se perde de vista a cena original, nem se vê a moça separada da caixa.

O uso das telas múltiplas enfrenta, todavia, uma barreira. É possível observar que muitos são os espectadores que alegam ter dificuldades em compreender totalmente os trechos mostrados desta forma. Dizem que não são capazes de assistir a duas cenas ao mesmo tempo. Outros ainda reclamam que não sabem para onde olhar. Mas e se houvesse uma situação semelhante no teatro?

Um casal que conversa em um quarto, à direita de uma divisória, enquanto seus filhos discutem fervorosamente à esquerda, na sala, sobre o mesmo palco. Tais espectadores talvez dissessem ter achado o ato confuso, ou não ter apreendido todo o diálogo, mas dificilmente reclamariam de “não saber para onde olhar”.

Fica claro que tudo aquilo faz parte da cena, que se está vendo duas situações distintas e simultâneas. Pode-se direcionar o olhar para qualquer coisa visível, a gosto, não levando em consideração para onde o diretor quer que se olhe. Mas no cinema isso talvez não pareça, para alguns, natural.

Há aqui um caso de empréstimo de elementos típicos das histórias em quadrinhos, quando a cena é dirigida. É fato que, nos quadrinhos, além de uma maior maleabilidade com relação ao formato do quadro, toda a página é apresentada pronta, visível, esperando para ser lida. Imagens divididas, cadenciadas, que tradicionalmente mostram uma seqüência cronológica crescente. Mas nem sempre as histórias em

¹⁶ BAZIN, A. Op. cit; p.60.



quadrinhos se comportam desta forma. É possível ver acontecimentos simultâneos em seqüência, mas a real ordem de leitura pertence ao leitor.

No cinema, existe esta opção com relação àquilo que se vê dentro do quadro, qualquer que seja o filme. É um close do rosto da atriz, mas se pode olhar para os olhos, para a boca, para o penteado. É uma sala em plano de conjunto, há o sofá com o ator, há a cadeira vazia, há o tapete. O que conduz a atenção é o movimento, a fala, a tensão, mas pode-se fugir disto. Assim como se pode olhar para onde se quiser, haja quantas telas houver.

Breves percepções de simultaneidade

Jean Epstein diz que:

“É, no mínimo, possível, que a rapidez do pensar possa aumentar durante a vida de um homem ou de sucessivas gerações. Nem todos os homens pensam com a mesma velocidade. Os filmes passados rapidamente nos fazem pensar rápido. Um modo de educação, talvez.”¹⁷

Walter Benjamin, na década de trinta, já se preocupava com o “fim da narração tradicional”¹⁸, dada as transformações estéticas do início do século XX: “Benjamin liga indissociavelmente as mudanças da produção e da compreensão artísticas a profundas mudanças da percepção (...) coletiva e individual”¹⁹. Daí o uso dos novos recursos tecnológicos não só por uma modernização técnica, mas porque a percepção do público também muda com tais avanços.

Pode ser que se esteja caminhando para tal compreensão. Certamente, leitores de quadrinhos respondem favoravelmente à compreensão de filmes que se utilizam das telas divididas ou múltiplas, talvez por estarem acostumados a uma linguagem visual que se utiliza dos vários quadros vistos ao mesmo tempo. Todavia, o comentário de Epstein abre espaço para uma interpretação crítica dos valores vigentes na sociedade contemporânea: o “pensar rápido”, a necessidade de “não perder nada” somados ao “tudo ao mesmo tempo agora”, que fazem parte de um contexto cultural mais amplo no qual se incluem também as tecnologias digitais, com sistemas operacionais multi-tarefas, a divisão da tela do computador em uma área de trabalho personalizada, onde se pode ter eventos diferentes que acontecem ao mesmo tempo (por exemplo páginas da internet nas quais se pode ler textos enquanto são exibidos trechos de vídeo) e as janelas *pop-up*,

¹⁷ EPSTEIN, Jean In XAVIER, Ismail (org.). A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983, p. 272.

¹⁸ GAGNEBIN, Jeanne Marie. História e Narração em Walter Benjamin. São Paulo: Perspectiva, 1999, p. 55.

¹⁹ Id. Ibid. loc. cit.



que talvez tenham aberto caminho para a aceitação do uso de diversas janelas em obras audiovisuais.

Tal hipótese vai ao encontro de outros efeitos resultantes do cotidiano permeado por estímulos de rápida resposta oriundos dos meios de comunicação e artísticos, como é possível observar nos efeitos *zapping* e *zipping*²⁰.

Cabe questionar, para além da história e das possibilidades técnicas, sem dúvida promissoras, o contexto e as conseqüências da disseminação do recurso de telas múltiplas para os espectadores e para a sociedade em geral. “*Um modo de educação, talvez*”, mas educação para o quê?

Conclusão

A solução do problema apresentado por Bazin na montagem proibida pode estar na utilização de recursos como a divisão de telas e telas múltiplas, que são artifícios que são conhecidos e utilizados no audiovisual de longa data, mas que ganharam força e presença nas telas diante de uma conjunção de elementos de tecnologia presentes na confecção do cinema e no cotidiano dos espectadores, o que possivelmente atualizou os códigos de referência dos receptores, público das obras de arte narrativa seqüencial.

Se para Eisenstein²¹ a montagem que mostra dois conceitos distintos gera um terceiro significado, não presente em nenhum dos anteriores, quiçá as divisões de telas e as telas múltiplas possam servir como mais uma forma de, além de demonstrar paralelismo, gerar montagem intelectual.

²⁰ *Zapping* é “a mania que tem o telespectador de mudar de canal a qualquer pretexto...”, enquanto *zipping* é “o hábito de fazer correr velocemente a fita de vídeo durante os comerciais em programas gravados em videocassetes”, segundo MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 3ª ed., 2001, p. 143.

²¹ EISENSTEIN, Serguei. *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002, p.14.



Referências bibliográficas

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Papirus, 2001.

BAZIN, A. *O Cinema*. São Paulo, Brasiliense, 1991

BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. *Film art: an introduction*. Nova Iorque: McGraw Hill, 5ª ed., 1997.

COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000

DELEUZE, Gilles apud AUMOUNT, Jacques. *A Imagem*. Campinas: Papirus, 2001.

EISENSTEIN, Serguei. *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002

EPSTEIN, Jean In XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

FIELD, Syd apud COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. *História e Narração em Walter Benjamin*. São Paulo: Perspectiva, 1999

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 3ª ed., 2001.

MERLEAU-PONTY In XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

RHODES, G. A. Possibilities of Metonymy In *Multi-Panel Film: A Theoretical Exploration*. In GARhodes. Disponível em: <<http://www.garhodes.com/hendersonpaper.pdf>> Acesso em 18 abr. 2007 às 16h39min.

TARKOVSKI, A. A. *Esculpir o Tempo*. São Paulo, Martins Fontes, 2002.

XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

Filmografia

CRIN Blanc. Direção: Albert Lamorisse. Roteiro: Denys Colomb Daunant. Camargue: Films Montsouris, 1952. 1 VHS (47 mim), son., p&b.



DENISE Está Chamando. Direção e roteiro: Hal Salwen. Nova Iorque: Sony, 1996. 1 DVD (80 min), son., color.

FANTÁSTICA Fábrica de Chocolate, A. Direção: Mel Stuart. Bavaria: Warner, 1971, 1 DVD (100 min), son; color.

HOMME a la tête en caoutchouc, L'. Direção: Geoges Méliès. [S.l.]: Star Film, 1901, 1 DVD (3 min), mudo, p&b.

HULK. Direção: Ang Lee. Los Angeles: Universal, 2003. 1 DVD (138 min), son., color.

KING Kong. Direção: Marien C. Cooper, Ernest Schoedsac. Culver City: RKO Radio Pictures, 1933, 1 DVD (100 min), son; p&b.

MAXX, The. Direção: Yeol Jung Chang, Eugene Salandra. [S.l.]: MTV Animation, 1995, 1 VHS (120 min), son., color.

POR um Fio. Direção: Joel Schumacher. Roteiro: Larry Cohen. Los Angeles: FOX, 2002. 1 DVD (81 min), son., color.

STAR Wars: Episódio 2 - Ataque dos Clones. Direção: George Lucas. Nefta: LucasFilms, 2002, 1 DVD (142 min), son; color.

STAR Wars: Episódio 3 - A Vingança dos Sith. Direção: George Lucas. Nefta: LucasFilms, 2005, 1 DVD (140 min), son; color.

TIMECODE. Direção e roteiro: Mike Figgis. West Hollywood: Red Mullet Productions, 2000, 1 DVD (97 min), son., color.

TRIÂNGULO (“Triangle”, 3º episódio da sexta temporada do seriado The X-Files). Direção e roteiro: Chris Carter. Vancouver/Los Angeles: FOX, 1998. 1 cópia DVD (990 min – temporada completa), son., color.

UM dia nas corridas. Direção: Sam Wood. Roteiro: Robert Pirosh, George Seaton e George Oppenheimer. Arcadia: Warner, 1937, 1 DVD (111 min), son. P&b.