

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



PRODUÇÃO DE SENTIDO DE MODO

CINEMATOGRAFICO.

POR FAVOR LER ANTES DE TOCAR NUMA CÂMARA.

MESTRADO EM DESENVOLVIMENTO DE PROJECTO

CINEMATOGRAFICO - ESPECIALIZAÇÃO EM

NARRATIVAS CINEMATOGRAFICAS

Paulo A. R. A. Barbosa

Amadora, Novembro de 2011

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA

PRODUÇÃO DE SENTIDO DE MODO CINEMATOGRAFICO.

POR FAVOR LER ANTES DE TOCAR NUMA CÂMARA.

Paulo Barbosa

Dissertação submetida à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Mestrado em Desenvolvimento de Projecto Cinematográfico, realizada sob a orientação científica de Professor Doutor João Maria Mendes, no âmbito do film studies (Estudos em Cinema).

Dissertação desenvolvida em articulação com o projecto de investigação “Principais Tendências no Cinema português Contemporâneo”, código PTDC/EAT-AVP/108328/2008.

Constituição do Júri:

Presidente _____ [nome]

Vogal _____ [nome]

Vogal _____ [nome]

Amadora, Novembro / 2011

Índice

Índice	1
1. Introdução	5
1.1 O Problema da produção de sentido em audiovisual.....	5
1.2 Soluções possíveis para a produção de sentido em textos audiovisuais.....	6
2. Os pontos de vista e as disciplinas que estudam a produção de sentido.	8
2.1 O Diassistema do texto audiovisual.	8
2.2 Paradigmas através dos quais é possível estudar o discurso audiovisual.....	11
3 Os limites da comunicabilidade da imagem.	13
3.1 Primeiro texto e respectiva tradução em linguagem audiovisual.	13
3.2 Segundo texto e os limites da linguagem audiovisual.	15
4. As soluções cinematográficas para lá da verbal.	17
5. A linguagem corporal e a semiótica da roupa.	18
5.1 Uma leitura possível da cena da cozinha do filme Diet Coke hello you.	20
5.2 Uma leitura possível da cena do bar do filme Diet Coke hello you	22
5.3 Uma leitura possível da cena reunião no escritório filme Diet Coke hello you ...	23
5.4 Filmografia sobre a linguagem corporal e a moda como meio de comunicar.....	25
5.5 Bibliografia sobre a linguagem corporal e a moda como meio de comunicar	25
6. Significado da imagem segundo Charles Peirce e Roland Barthes	26
6.1 Caso de estudo 1: Fotografia “For the little things you’ll forget.” e a leitura das imagens como índice de algo que não está representado.	28
6.2 Caso de estudo 2: Fotografia de foto do cisne negro e a leitura simbólica das imagens.	30
6.3 Caso de estudo 3: Anúncio “Baby” e a função de metalinguagem na relação imagem / palavra.	31
6.4 Filmografia sobre a produção sentido através da imagem	34
6.5 Bibliografia sobre a produção sentido através da imagem	34
7. O significado implícito da narrativa segundo McKee e Turner	36
7.1 Uma leitura possível da linguagem não verbal usada no anúncio “let’s work together”	43
7.2 Análise do anúncio “Let’s work together” do ponto de vista da dialéctica.....	44
7.3 Análise do anúncio “Let’s work together” do ponto de vista da parábola.	45
7.4 Filmografia sobre o significado implícito das narrativas:	47
7.5 Bibliografia sobre o significado implícito das narrativas:.....	47

8. A produção de sentido baseada na montagem.....	48
8.1 Conceitos teóricos fundamentais.....	49
8.1.1 Como o espectador processa a informação do texto segundo a Psicologia cognitiva.	49
8.1.2 Tempo e espaço real, tempo do discurso e tempo e espaço fílmico.....	52
8.2 Edição e Montagem Para quê?	54
8.3 O quê se edita?.....	55
8.4 Por que ordem se edita em continuidade?	56
8.4.1 Filmes em Plano sequência	57
8.4.2 Um filme constituído por mais de uma cena cada uma delas feita num só plano geral	57
8.4.3 Fragmentação do Espaço e do tempo no interior da cena.	59
8.4.4 Edição de acções paralelas simultâneas	71
8.4.5 Montagem alternada com efeito dramático; last minute rescue.	73
8.5 Por que ordem se faz a montagem em descontinuidade.....	80
8.5.1 A inovação dos filmes A Corner in Wheat e Intolerância.....	80
8.5.2 Pudovkin e a montagem relacional.....	87
8.5.3 Montagem relacional por simultaneidade.....	87
8.5.4 Metáfora e contraste	87
8.5.5 Contrapor.....	89
8.5.6 Montagem relacional por paralelismo ou <i>blending</i> de conceitos.	89
8.5.7 Montagem simbólica	91
8.5.8 A montagem relacional por leitmotif.....	93
8.5.9 Outras linhas de investigação.	93
8.5.10 Síntese dos métodos de montagem baseados no intervalo	94
8.6 Que duração damos a cada plano?.....	94
8.6.1 Edição Métrica.....	94
8.6.2 Edição Rítmica	95
8.6.3 Blink of an eye.....	96
8.6.4 Síntese sobre duração do plano	97
8.7 Filmografia e bibliografia sobre montagem	97
8.7.1 Filmografia sobre montagem.....	97
8.7.2 Bibliografia sobre Montagem.....	99
9. A produção de sentido com recurso à montagem vertical.....	100

9.1 O que é a montagem vertical.	100
9.2 Contexto histórico sobre o som no cinema.....	102
9.3 Quais são os elementos da banda sonora?	103
9.3.1 Voz / verbalização	103
9.3.2 Música	105
9.3.3 Ruídos e Sons ambientes	105
9.4 Quando se gravam os sons?.....	106
9.5 Qual a função do som articulado com a imagem?.....	108
9.5.1 Função de condicionar a interpretação da imagem	112
9.5.2 Função de dirigir atenção	114
9.5.3 Função de construir o espaço fora de campo.....	114
9.5.4 Função de unificar	115
9.5.5 Função de Pontuar	115
9.5.6 Função do som na percepção do tempo fílmico.	115
9.5.7 A vectorização ou dramatização dos planos.....	116
9.6 O uso da palavra na banda sonora.	117
9.6.1 Como é que a palavra aparece na banda sonora?	117
9.6.2.A quantidade de diálogo usado.....	118
9.6.3 Quantos personagens falam.	118
9.6.4 Como os personagens falam?	121
9.6.5 Os Diálogos são acção?	121
9.6.6 As funções do uso da palavra.	123
9.6.7 E se retirássemos os diálogos?.....	125
9.6.8 Em que língua se exprimem.	128
9.6.9 Estilo da linguagem verbal usada.	129
9.6.10 Quais as vantagens de usar a palavra com subtexto?	130
9.7 Qual a origem dos sons?.....	131
10. A experiencia Kuleshov sonora.	135
10.1 Efeito Kuleshov Sonoro entre imagem e sons do espaço do narrador	135
10.1.1 É possível mudar o sentido através da música?.....	135
10.1.2 É possível alterar o sentido da imagem através da voz do narrador?.....	136
10.2. Efeito Kuleshov sonoro entre imagem e sons do espaço da história.....	139

10.2.1	É possível alterar o sentido com sons do espaço da história de diferentes pontos de vista sonoros?	139
10.2.2	É possível alterar o sentido das imagens com sons do espaço da história assíncronos?	140
10.3.	Efeito Kuleshov sonoro entre imagem e sons do interior das personagens	142
10.3.1	Alterar o sentido com sons internos dos personagens.	142
10.4.	Conclusão sobre a montagem vertical	145
10.5	Biografia e filmografia sobre montagem vertical.....	145
10.5.1	Filmografia sobre montagem vertical.....	145
10.5.2	Bibliografia sobre montagem vertical	147
11.	Conclusão sobre a produção de sentido de modo cinematográfico.....	149
12.	Bibliografia, Filmografia e índice de imagens completa.....	152
12.1	Filmografia completa.....	152
12.2	Filmografia completa.....	156
12.3	Índice de imagens	158

1. Introdução

“Por favor ler antes de tocar numa câmara” tem como objectivo sistematizar num único livro saberes dispersos usados na criação de textos audiovisuais e que permitem aos argumentistas, realizadores e editores conhecerem os modos de expressão não verbais que tornam possível comunicar ideias sem recorrer exclusivamente á palavra.

1.1 O PROBLEMA DA PRODUÇÃO DE SENTIDO EM AUDIOVISUAL.

“When a motion picture is at its best, it is long on action and short on dialogue. When it tells its story and reveals its characters in a series of simple, beautiful, active pictures, and does it with as little talk as possible, then the motion picture medium is being used to its fullest advantage.” John Ford (Libby, 1964)

Este texto é sobre os problemas e as soluções associadas com a produção de sentido de modo cinematográfico nos discursos audiovisuais. O enfoque centra-se na resposta à pergunta de como o texto e leitor criam o sentido e não tanto em qual é o significado do texto. Associado a este objectivo propomos identificar os limites expressivos do discurso cinematográfico que não recorre à verbalização. Depois identificar as capacidades que a linguagem cinematográfica tem vindo a desenvolver para exprimir conceitos cada vez mais complexos apesar de a representação visual estar limitada ao registo visual de objectos, pessoas e acções.

Este estudo insere-se no campo da retórica visual e da literacia visual que se dedicam ao estudo dos processos através dos quais se produz, manipula e interpreta sentido através das imagens.

No entanto, porque estamos a estudar um discurso que se organiza no tempo e que contém, a imagem, palavra e som podemos inserir este estudo na disciplina da Retórica cinematográfica que é uma área científica contida dentro da semiótica e que se dedica ao estudo sobre o porquê e o como é que o discurso audiovisual produz sentido.

O motivo que deu origem a este estudo tem origem no ensino de cadeiras sobre linguagem audiovisual a alunos universitários que tiveram doze anos de alfabetização mas nunca reflectiram sobre como se exprimem ideias, sem o uso da palavra, uma vez que o principal objectivo da escolaridade é tornar os alunos capazes de saberem interpretar e expressarem-se através da linguagem verbal.

A consequência deste processo de aprendizagem é que quando se pede a pessoas com formação literária para se expressarem num discurso audiovisual, elas produzem filmes, onde o sentido do discurso é feito com base no texto que é verbalizado numa voz off ou nos diálogos que são ditos por personagens de uma ficção.

Discursos audiovisuais que baseiam o respectivo significado na palavra não são necessariamente maus, mas são pobres no sentido que não usam as outras formas de produção de sentido próprias da linguagem cinematográfica. Kozloff (2000, p.6) sintetizou os argumentos negativos que os autores e teóricos do cinema dos anos 20 e 30 apresentavam contra os filmes sonoros do seguinte modo:

O som restringe a montagem; o som vai restringir os movimentos de câmara; os filmes mudos criaram a sua própria poética porque se criou substitutos visuais para o som; os diálogos vão criar barreiras linguísticas na circulação de filmes pelo mundo; os diálogos são uma distração para a câmara que captura o mundo

*natural; os diálogos vão encorajar o aprofundamento da psicologia das personagens; os diálogos vão transformar o cinema em "teatro enlatado"*¹.

Para que os textos audiovisuais não sejam programas de rádio ilustrados com imagens redundantes torna-se essencial o ensino da retórica cinematográfica aos alunos que iniciam as disciplinas de imagem, montagem, argumento, publicidade, comunicação empresarial, jornalismo televisivo e outras para que passem a ter a noção de duas características importantes do discurso audiovisual.

A primeira é que a comunicação com base na imagem fixa ou em movimento tem limitações em relação à linguagem verbal.

A segunda característica é de que existem outras formas de comunicação, para lá da verbal, que podem ser usadas no interior do discurso audiovisual e que permitem a produção de sentido tão ou mais complexo daquele que é possível transmitir através da palavra.

Por isso, para começar, o que propomos neste texto é identificar os limites da linguagem visual comparativamente à linguagem verbal e depois apontar soluções.

1.2 SOLUÇÕES POSSÍVEIS PARA A PRODUÇÃO DE SENTIDO EM TEXTOS AUDIOVISUAIS.

Numa segunda etapa vamos apontar algumas soluções para que seja possível criar discursos audiovisuais que explorem a dimensão cinematográfica e não sejam programas de rádio ilustrados, ou textos ilustrados que produzem exactamente o mesmo sentido quer sejam vistos e ouvidos quer sejam apenas ouvidos.

O objectivo a que nos propomos é sistematizar e clarificar alguns conhecimentos que estão dispersos em muitas disciplinas mas que são fundamentais para quem precisa de comunicar através de um texto audiovisual.

A superficialidade de cada um dos capítulos é assumida e resulta de duas causas.

A primeira é que as áreas científicas que contribuem para a análise do discurso audiovisual são várias e distantes como seja a linguística, psicologia, artes visuais, semiótica, narratologia e estúdios cinematográficos.

A segunda causa é que este texto pretende identificar e sistematizar num único texto os modos de expressão mais relevantes usados pelo discurso audiovisual em vez de se dedicar a um ou dois com profundidade e detalhe. Pretendemos dar a primeira visão abrangente sobre a retórica cinematográfica e deixar caminho aberto para a subsequente exploração de cada um dos temas através da bibliografia em cada uma das áreas de estudo abordadas.

Com este objectivo no fim de cada capítulo, existe uma referência a autores e livros de leitura recomendada para que o que o estudo do tema possa ser aprofundado.

A organização que usamos para abordar o problema e possíveis soluções sobre a

1 Traduzido do texto original em inglês "Classical theorists offered numerous and sometimes contradictory reasons for their disdain for film sound and speech: sound would restrict montage; sound would restrict camera movement; silent film had its own poetry precisely because it found visual substitutions for sound; dialogue kept films from crossing national boundaries; dialogue was a distraction from the camera's ability to capture the natural world; dialogue encouraged too much attention to character psychology; dialogue turned film into "canned theater."

produção de sentido em textos audiovisuais começa por tentar identificar os limites e as potencialidades comparativas entre a linguagem escrita e a linguagem cinematográfica. Depois vamos abordar as soluções através das quais é possível, no interior do discurso audiovisual, referir conceitos abstractos sem fazer uso da verbalização.

Os processos de produção de sentido que vamos referir vão ser a linguagem corporal e o uso da roupa, o uso da imagem com base em teorias de Charles Peirce (1839 - 1914) e Roland Barthes (1915 - 1980).

Recorrendo aos autores Robert McKee e à noção de Controlling idea e ao autor Robert Turner e a noção de parábola e projecção.

Vamos analisar como é possível a uma narrativa poder ter significados implícitos para lá dos factos expostos. De seguida vamos dedicar três capítulos sobre à edição e à montagem. O primeiro sobre a edição em continuidade e a respectiva capacidade para manipular o sentido, tempo e espaço no interior do discurso. O segundo capítulo é sobre a montagem baseada no conceito de intervalo onde vamos identificar a capacidade de criar metáforas, contrastes, negações e blending de conceitos.

Por fim propomos avaliar se a montagem vertical também permite produzir sentido através de combinações complexas entre a imagem e o som.

Para comprovar esta hipótese vamos produzir algumas experiências de cruzamento de sequências de imagens com diferentes bandas sonoras para provar que o efeito Kuleshov também se aplica á montagem vertical.

2. Os pontos de vista e as disciplinas que estudam a produção de sentido.

Quem se dedica ao estudo da produção de sentido num texto audiovisual depara-se com um primeiro problema que consiste no facto de os livros sobre este tema estarem arrumados em diferentes prateleiras e classificados sob diferentes áreas científicas.

Uma primeira busca de bibliografia sobre o tema é ecléctica e aponta para livros de áreas científicas como a semiótica, hermenêutica, narratologia, cinema, audiovisual, retórica, iconografia, linguagem visual, linguagem corporal e psicologia cognitiva. Parámos aqui não por motivos de ter terminado a lista mas sim porque nos parece que chegámos à fronteira entre a capacidade de fazer uma síntese e o terreno da confusão total que nos levaria anos até chegar a uma consolidação relevante dos conhecimentos sobre o tema.

Esta dispersão pode justificar-se com dois argumentos. O primeiro reside no facto de um discurso audiovisual reunir e recorrer a várias linguagens e por isso poder ser designado por Diassistema.

O segundo argumento que justifica a quantidade de disciplinas que estudam a produção de sentido nos discursos audiovisuais deriva do facto de existirem diferentes pontos de vista através dos quais é possível estudar um objecto de comunicação.

2.1 O DIASSISTEMA DO TEXTO AUDIOVISUAL.

Começamos por definir o discurso audiovisual por comparação com outros textos comunicacionais. A música por exemplo é construída sobre a sucessão de sons no tempo mas não tem um carácter representativo.

Por outro lado as artes plásticas baseiam-se bastante sobre os mecanismos da representação mas não se desenvolvem no tempo. Por isso solicitam do espectador uma percepção espacial de uma representação plástica estática. Um filme ou um programa de televisão reúne, a temporalidade e a representação espacial além de associar estas duas características à transmissão verbal da informação.

Será então que o texto audiovisual é uma linguagem autónoma ou um suporte de diferentes linguagens e formas de expressão visuais e sonoras?

Os argumentos usados para negar que o texto audiovisual seja uma linguagem comparável à verbal são os seguintes:

- As palavras de uma língua são em número limitado, mas não há um consumo limitado de signos audiovisuais. (Monaco, 2000, p.64)
- Os signos icónicos visuais representam objectos ou acções concretas, enquanto as palavras mesmo quando designam objectos significam sempre conceitos abstractos. Por exemplo quando se mostra uma casa num filme o significado verbal é “eis esta casa concreta”, quando se usa a palavra “casa” numa linguagem verbal significa um “esquema mental” com porta, telhado, janela etc. (Monaco, 2000, p.158).
- Não há uma gramática que rege a articulação dos signos audiovisuais, mas apenas regras de estilo. (Monaco, 2000, p.64)
- Na linguagem verbal ou escrita não existe qualquer relação analógica entre o som e o respectivo significado ou entre a representação gráfica da palavra e o significado enquanto que na linguagem audiovisual o significante (representação fotográfica de um objecto ou acção) e o significado (objecto ou acção) são análogos.

No entanto existem teses que defendem que os textos audiovisuais usam uma linguagem com base nos seguintes argumentos:

- A “não linguagem” do filme desempenha as mesmas funções da linguagem verbal no contexto da comunicação. (Monaco, 2000, p.64)
- O filme não tem gramática mas tem um sistema de códigos. (Monaco, 2000, p.64)
- Há formas visuais primárias que têm associado um significado conotativo abstracto tal como as palavras como seja:
 - Um círculo é o referente do significado harmonia; Um quadrado representa solidez; uma linha quebrada significa agressão; uma linha vertical significa poder e uma linha diagonal significa dinamismo.
 - As cores têm significados diferentes em função da sociedade humana onde são usadas. Por exemplo o branco significa pureza no ocidente e luto no médio oriente.
 - As representações visuais têm significados socioculturais. Por exemplo um desenho de uma mulher nua no mundo ocidental pode ir para um museu, enquanto num país islâmico vai para a fogueira.
- O filme usa sistemas de sinais e códigos de outras linguagens (Mónaco, 2000, p.64) por isso também é uma linguagem.
- Outro argumento que defende que os textos audiovisuais são uma linguagem consiste em que só podemos considerar que o significante é igual ao significado se não tivermos em conta que uma representação visual não pode ter significações simbólicas ou metafóricas. (Mitry, 1990, p.495)

Outro argumento para justificar que um texto audiovisual é linguagem deve-se ao efeito Kuleshov² (1899 - 1970) que prova que o significado do filme não depende de uma imagem isolada mas sim de uma relação entre a sequência ordenada das imagens.

Um outro factor que leva Mónaco (2000, p.152) a considerar que a imagem fotográfica é uma linguagem é porque a sua interpretação envolve um processo de aprendizagem tal como foi demonstrado por experiências antropológicas feitas nos anos 20 levadas a cabo por William Hudson junto de comunidades rurais africanas que tinham experimentado pouco ou nenhum contacto com a cultura ocidental e que não liam as imagens como os europeus.

Existem também argumentos da sociolinguística³ no sentido de confirmar que um texto audiovisual é uma linguagem ao conceber a língua como instrumento de comunicação social, maleável e diversificado a sociolinguística considera que uma língua não é um

2 Lev Vladimovich Kuleshov (1899-1970) foi cineasta argumentista e teórico do cinema. O efeito Koulechov afirma que através da montagem o cineasta pode criar o significado da expressão de um actor. Para demonstrar esta afirmação Kuleshov criou três sequências de dois planos que começavam todas com o plano de um rosto de um actor e que na primeira versão era sucedido por um plano de um prato vazio, na segunda versão era sucedido pelo rosto uma mulher num caixão e na terceira versão era sucedido pelo plano de uma rapariga. O resultado é que o espectador ao ver a mesma expressão do homem associado aos três planos diferentes atribuía três significados diferentes à expressão do actor no primeiro plano. O que mostra que o significado do plano não depende só do seu significado inerente (Passek, 1995, p.1239).

3 Sociolinguística: ramo da linguística que estuda a língua como fenómeno social e cultural. (Cunha e Cintra, 1984)

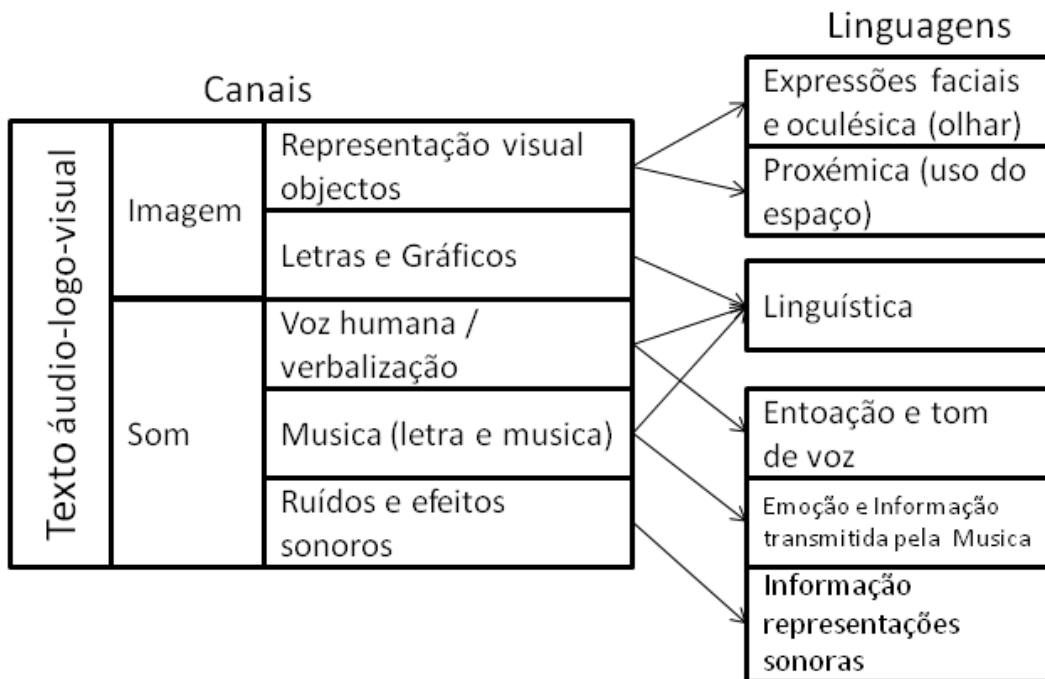
sistema linguístico unitário mas sim um conjunto de sistemas linguísticos a que se chama DIASSISTEMA.

Cunha e Cintra (1985) definem Diassistema como o sistema onde se inter-relacionam diversos sistemas e subsistemas de linguagem.

Temos deste modo que o texto audiovisual tem capacidades para conter vários sistemas simbólicos de comunicação e não apenas a linguagem verbal. Em paralelo ou em sequência o texto audiovisual contém um conjunto de sistemas linguísticos que faz dele um Diassistema⁴.

Metz (Metz, citado por Monaco, 2000, p.212) identificou cinco canais de informação que podem coexistir em simultâneo no acto de assistir a um filme.

O Diassistema do texto áudio-logo-visual



O registo audiovisual que serve de suporte para o texto audiovisual pode servir de suporte para linguagens humanas escritas e faladas além das representações musicais, visuais e sonoras dos objectos reais.

Em síntese podemos concluir que o filme quer seja ou não uma linguagem, é funcionalmente semelhante a uma linguagem. Por isso é possível usar alguns dos

4 “Como solicita todos os sentidos e todas as emoções, o cinema é uma arte múltipla, plural, arte do espaço e arte do tempo, arte da narrativa e da descrição, arte do diálogo e da arte musical, arte da dança e da pose escultural, arte do desenho e da cor: absorve nele, sem nem mesmo ter de ‘resolvê-las’, as principais questões estéticas das artes tradicionais até ele. O cinema é uma arte total, que contém todas as outras, que as excede e transforma” (AUMONT, 2004, p. 144).

métodos de estudo das linguagens verbais e não-verbais para analisar o filme.

A outra consequência é que para explorar a linguagem cinematográfica na sua totalidade é necessário dominar linguagens como a linguagem corporal, linguagem visual, música entre outras. A forma cinematográfica de criar sentido refere-se à exploração total destas linguagens e que se distingue do ponto de vista formal dos textos audiovisuais que usam apenas a palavra para se exprimirem.

2.2 PARADIGMAS ATRAVÉS DOS QUAIS É POSSÍVEL ESTUDAR O DISCURSO AUDIOVISUAL.

O segundo motivo que justifica que os estudos sobre os textos audiovisuais estejam dispersos em várias disciplinas tem a ver com os diferentes paradigmas usados no estudo sobre filme e televisão. Existem basicamente três pontos de vista através dos quais se estuda o texto audiovisual e que se distinguem por centrarem o objectivo do estudo nos autores; outros centram-se no texto e o terceiro paradigma centra-se na relação entre texto e espectador e por isso se inserem no campo dos estudos de recepção.

O Paradigma centrado nos autores de cinema e televisão dá especial importância aos factores que condicionam a produção de cinema e televisão. Baseado neste pressuposto é estudado o contexto empresarial e profissional em que é feita a produção. É exemplo deste enfoque um autor como Creton (1994) que estuda a economia do cinema a nível de financiamentos, produção. Estudos sobre os autores de cinema e televisão são muito frequentes por parte da crítica cinematográfica que foca a sua análise em filmes concretos. Outros estudos mais profundos dedicam-se à obra completa de autores como fez Truffaut sobre Hitchcock (Truffaut, 1987) e Brody (2009) sobre Godard.

O Paradigma centrado no texto audiovisual engloba todas as disciplinas científicas que dedicam especial atenção à análise textual. Neste caso o centro do estudo minucioso do texto não tendo em conta contingências do autor nem do processo de interpretação do leitor / espectador. Alguns exemplos de autores centrados especificamente no estudo do cinema centrado na narrativa são por exemplo Aristóteles (1998), Bordwell (1985), McKee (1997) e Metz (1997).

Ainda no âmbito da análise textual centrada no filme é possível estudar a cenografia, narrativa, teatro, música, textos e diálogos uma vez que o cinema e televisão são suporte destas diferentes formas de expressão.

Nos estudos mais focados na estética e na forma da realização dos textos audiovisuais encontramos autores como Arijon (1976), Aumont e Marie (1993), Bordwell e Thompson (2001), Casetti e Di Chio (1997) e Salt (1992).

Neste tipo de estudos, habitualmente, não é dado muito relevo às circunstâncias em que foram produzidos os filmes nem ao respectivo consumo mas sim às características intrínsecas do filme como seja a composição e estrutura das partes.

O Paradigma centrado na recepção dedica-se a estudar o processo do espectador usar o texto audiovisual que lhe é exibido no cinema, TV ou outro suporte multimédia.

Os estudos mais desenvolvidos neste campo são os estudos de audimetria que medem o consumo imediato de televisão em diferentes extractos sociodemográficos da população. A audimetria recolhe dados quantitativos dos espectadores e cruza-os com a hora e dia da semana em que é feito o consumo com o canal e género do programa que é visionado. Deste modo empresas como a Marktest em Portugal ou a Nielsen nos Estados Unidos conseguem produzir em tempo real uma série de dados que permitem essencialmente aos gestores de cinema, televisão e agências de meios publicitários

calcular o preço e cobertura de campanhas publicitárias. No âmbito da audimetria é possível encontrar obras mais abrangentes do que as feitas pelas empresas de estudos de mercado através de estudos de autores como Beville (1988) que analisa os métodos e instrumentos usados para quantificar as audiências, ou Goudineau (2000) que estuda a dimensão da audiência de espectadores em cinema e os factores que condicionaram a escolha dos filmes ou ainda Nascimento (2000) que estuda o conceito de satisfação do consumidor de televisão por cabo.

Outro tipo de estudos focados na recepção de cinema e televisão dedica-se à apreciação ou satisfação do espectador durante e após o visionamento do texto audiovisual. Não se trata de medir a dimensão da audiência mas sim conceitos como o "prazer", a "atenção", o "interesse" que um filme consegue estimular no seu utilizador / espectador.

Os estudos de usos e gratificações é o nome que se deu a investigações que procuram relacionar a satisfação dos espectadores com os motivos porque vêm televisão ou cinema. Estudo dos efeitos a curto prazo são especialmente usados na publicidade para identificar alterações que o visionamento da publicidade provoca sobre as atitudes e os comportamentos dos espectadores.

Estudo dos efeitos a longo prazo são especialmente relevantes para os publicitários e para os pedagogos. A publicidade está interessada em saber até que ponto é que as mensagens televisivas perduram nas memórias dos espectadores. Os pedagogos tentam identificar os processos através dos quais os seus textos audiovisuais didácticos têm efeitos mais longos.

Outro tipo de estudos de recepção em vez de medirem a dimensão da audiência preocupam-se mais com qualidades da recepção traduzida por conceitos como "atenção", "prazer", "interesse", "suspense", "mistério" sentidos pelo espectador. No âmbito dos estudos dedicados à análise destas qualidades existem estudos de autores como por exemplo Zillmann e Vorderer (2000) sobre o suspense e mistério, Greg (2003) e Tan (1996) que estudaram as consequências da estrutura narrativa tem nas emoções provocadas no espectador.

Além destes temas existem também análises sobre os efeitos sociais do consumo de televisão que abordam conceitos como o agenda setting (McCombs et al, 1997) e a criação e cobertura de eventos reais e que são transformados em acontecimentos mediáticos (Dayan e Katz, 1999).

Em resumo, dois dos argumentos que justificam que o estudo dos textos audiovisuais seja feito no âmbito de diferentes disciplinas, derivam do facto de o texto audiovisual ser um diassistema que combina diferentes linguagens em simultâneo e pelo facto de o ponto de vista usado, para estudar o discurso audiovisual, poder centrar-se nos autores e condicionantes de produção ou ainda nos textos produzidos ou no processo de recepção de cinema e televisão.

Voltando a concentrar a nossa atenção na produção de sentido, uma vez que o texto audiovisual pode produzir sentido através do uso da palavra ou de modo mais cinematográfico, resta-nos agora analisar as potencialidades e as limitações do uso destes dois tipos de linguagem.

3 Os limites da comunicabilidade da imagem.

Quando um autor com uma câmara de vídeo faz o registo de imagem e som de uma realidade tem a capacidade de representar visualmente objectos, pessoas e acções, mas tem a limitação de a câmara não conseguir filmar ideias. Pasolini põe o problema nos seguintes termos:

A instituição linguística, ou gramatical, do autor cinematográfico é formada por imagens e as imagens são sempre concretas, nunca abstractas (...) por isso, o cinema é actualmente uma linguagem artística e não filosófica. Pode ser parábola, mas nunca expressão conceptual directa. (Pasolini, 1982, p.141)

Pasolini por seu turno avança uma solução para o problema de expressão que ele próprio coloca e que reside no facto de o espectador saber identificar o sentido do texto audiovisual como consequência de o espectador estar habituado a “ler” visualmente a realidade (Pasolini, 1982, p.138). Esta realidade tem significado por exemplo através da fisionomia, gestos, actos, silêncios, reacções colectivas etc.

Este modo de explicar o modo como o espectador atribui significado ao filme não explica no entanto como é possível a representação de conceitos abstractos uma vez que as ideias não se deixam filmar.

Para identificar os limites da produção de sentido sem recorrer à palavra comecemos por “traduzir” dois textos para discursos audiovisuais que possam transmitir o mesmo significado e detectar o que é possível traduzir e o que está vedado à significação feita exclusivamente através da imagem e som mas sem recurso à palavra.

3.1 PRIMEIRO TEXTO E RESPECTIVA TRADUÇÃO EM LINGUAGEM AUDIOVISUAL.

Vamos analisar uma cena do filme *Micmacs* (Jeunet, 2009) onde o realizador consegue exprimir sentidos que vão muito para além da representação mecânica da realidade. Acompanhando cada imagem representativa de cada plano da cena do filme juntámos um texto da nossa autoria que pretende “traduzir” verbalmente o significado das imagens.



Ao percorrer a avenida o triciclo que já só devia existir no museu é ultrapassado pelo eléctrico supermoderno.



A porta da bagageira do triciclo decide que este é o momento para pedir a reforma e abre sem ordem do dono. O ferro velho da bagageira salta e cai na avenida.



O barulho invulgar chama a atenção do motorista que pára de imediato o triciclo

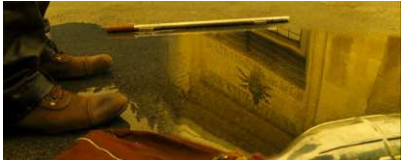













 <p><i>E vai apanhar os objectos caídos numa poça de água. Ao pegar no ferro velho o motorista vê reflectido na água um símbolo familiar.</i></p>	 <p><i>Na fachada do prédio à sua frente está pendurado um emblema do escudo</i></p>	 <p><i>“O vigilante do armamento”</i></p>
	 <p><i>O Motorista reconhece o emblema que estava na mala do pai que morreu numa explosão de uma mina.</i></p>	
 <p><i>No lado oposto da avenida outro edifício com fachada imponente com o símbolo da espada</i></p>		 <p><i>Igual à que está cravada no cartucho da bala que ele ainda tem alojada no cérebro.</i></p>
 <p><i>Uma raiva incontrollável sobe pelo corpo do motorista e prende-lhe os movimentos. Com um soco na cabeça o motorista consegue ver-se livre das memórias e voltar à realidade.</i></p>	 <p><i>-Eu preciso saber o que querem dizer estes símbolos e o que eles têm a ver com a morte do meu pai e com o tiro que me deram. Por onde começar?</i></p>	 <p><i>O destino empurra o motorista para começar pelo prédio com o símbolo da espada.</i></p>
		

Ilustração 1: Cena do filme Micmacs de Jean-Pierre Jeunet (2009)

Neste exemplo existe um tempo, local e a acção que se passa numa avenida mas existe uma referência ao passado e a uma realidade interior do motorista que numa abordagem imediata estaria invisível para a câmara.

No entanto esta acção foi expressa sem recurso à verbalização pelo realizador Jean-Pierre Jeunet no filme Micmacs (2009) através de dois artifícios.

Para representar visualmente que o Motorista relaciona os símbolos das fachadas com a morte do pai e com o acidente em que foi alvejado aparecem sobrepostas nas imagens em split screen as imagens que já tinham aparecido anteriormente no filme em que o espectador tinha visto a mala do pai e o cartucho da bala.

Para representar a emoção interior sentida pelo motorista quando encontra as empresas relacionadas com a morte do pai e do seu próprio acidente o realizador usa uma banda sonora extra-diegética que tenta exprimir o estado emocional do personagem.

Para realçar que o que estava a ser representado na imagem e som não era o real e factual, o realizador optou por colocar na imagem uma orquestra na rua que supostamente tocava em tempo real no espaço da história a música extra diegética. Para marcar a passagem da representação da realidade interior da personagem para o real e o factual o personagem motorista bate com a mão na cabeça e por mágica o som e orquestra desaparecem para passarmos novamente ao registo do espaço da história.

Temos neste caso um exemplo do que Pasolini designa por o discurso indirecto livre que apenas o cinema de poesia consegue transmitir uma vez que a sequência do visível do ponto de vista de um autor extra diegético não permite representar o ponto de vista subjectivo através do qual a situação é vivida pelo motorista.

Normalmente este tipo de informação seria exposto verbalmente com recurso a uma voz off do personagem ou do narrador mas neste caso estamos perante um caso extraordinário e raro em que o invisível foi exprimido visualmente.

No caso concreto da última frase “o destino empurra o Motorista para começar pelo...” o realizador teve de inventar uma acção que significa-se o mesmo. A solução cinematográfica foi filmar o motorista a lançar uma moeda ao ar e em função de cair cara ou coroa a sorte decidia qual dos prédios ele devia investigar em primeiro lugar.

3.2 SEGUNDO TEXTO E OS LIMITES DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL.

Imaginemos agora um outro caso extremo e difícil. Imaginemos que vamos adaptar ao cinema o ensaio O Capital de Karl Marx que começa com estas frases.

“A riqueza das sociedades em que domina o modo-de-produção capitalista apresenta-se como uma «imensa acumulação de mercadorias».

A análise da mercadoria, forma elementar desta riqueza, será, por conseguinte, o ponto de partida da nossa investigação.” (Marx, 1974)

Neste caso devemos chamar à atenção para o facto de que esta frase não refere nenhum objecto local ou acção concreta que se possa representar directamente em imagem mas é composta por um conjunto de conceitos abstractos relacionados entre si.

No início temos dois conceitos relacionados por uma preposição “A riqueza das sociedades”. Como traduzir esta ideia através de uma representação visual? Enquanto que “o triciclo que já só deveria existir no museu” é fumável “a riqueza das sociedades” é à primeira vista impossível de comunicar de forma estritamente visual.

O que pretendemos demonstrar com estes dois exemplos é que a linguagem cinematográfica usada sem fazer recurso à palavra tem limites a nível de produção de sentido, e esses limites são essencialmente os seguintes:

- A câmara não filma os pensamentos dos personagens ou autor do texto. As implicações são que é possível ver as personagens a agir mas não temos acesso às atitudes e ao motivo porque as personagens agem de determinada forma;
- A câmara não filma a recordação e memória de um personagem;

- A câmara não filma conceitos abstractos.

No entanto é possível como vimos no primeiro exemplo significar num texto audiovisual muito para além de objectos, pessoas e acções sem fazer uso da palavra.

Em síntese podemos concluir que o discurso audiovisual como usa quase todas as outras formas de linguagem pode significar tudo com recurso à linguagem mais adequada para cada significado. No entanto existe uma tendência por parte dos autores mais cinematográficos para classificar como defeito o uso sistemático da palavra no interior do discurso audiovisual.

Este preconceito foi colocado da seguinte forma por David Mamet (Kozloff, 2000, p.8)

“Basically, the perfect movie doesn’t have any dialogue. So you should always be striving to make a silent movie.”

Por isso nos capítulos que se seguem propomos fazer uma viagem por alguns modos de expressão que permitem ao autor do texto audiovisual produzir sentido sem recorrer exclusivamente à verbalização.

4. As soluções cinematográficas para lá da verbal.

Felizmente ao longo da história da pintura, música, fotografia e cinema foram usadas formas de construção do discurso visual e sonoro que estruturam as representações audiovisuais de tal forma que permitiram ao espectador criar sentidos complexos a partir de representações onde apenas se vêem representados objectos, pessoas e acções e que no entanto significam ideias e conseguem estabelecer relações entre conceitos abstractos.

Os capítulos que se seguem propõem identificar processos através dos quais é possível à cinematografia significar o invisível, dito por outras palavras, produzir sentidos conceptuais apesar de as ideias não se deixarem filmar.

As soluções que vamos descrever e analisar estão ordenadas da seguinte forma. Primeiro vamos abordar as capacidades comunicacionais da linguagem corporal associada ao valor comunicacional da roupa. Estes dois sistemas de comunicação são importantíssimos para o cinema porque o discurso audiovisual é o meio mais indicado para representar a acção.

Depois vamos abordar as propostas de Charles Peirce (1839 -1914) e Roland Barthes (1915-1980) para compreender os processos através dos quais é possível fazer a produção de sentido simbólico a partir de representações visuais.

Com base na proposta teórica de Peirce vamos identificar como é que o sentido conceptual pode ser transmitido por imagens quando o nível de interpretação dos signos se faz ao nível de índice ou ao nível simbólico.

Seguindo a proposta teórica de Barthes vamos identificar outros dois processos através dos quais a imagem pode significar o invisível. Por um lado através das sequências de imagens e por outro através do uso da palavra associada às imagens.

A seguir propomos avaliar como é que uma narrativa ficcional exposta através de um discurso audiovisual pode usar uma retórica para demonstrar uma tese complexa e abstracta que não é explícita verbalmente. Os autores em que nos vamos basear para analisar a hermenêutica da narrativa são Robert Mckee e Mark Turner.

Com Mckee propomos analisar o conceito de Controlling Ideia defendida através da dialéctica entre a dramatização da ideia e contra ideia.

Com base na proposta teórica de Mark Turner propomos analisar um outro processo de produzir sentido através das narrativas usando a parábola associada à narrativa.

Deixamos para o fim as soluções para a produção de sentido específicas do discurso cinematográfico. Vamos identificar como é que a montagem, produz sentido através da organização sequencial de planos no âmbito da edição em continuidade e na montagem baseada no intervalo.

Por fim vamos identificar um processo de montagem menos estudado que Eisenstein chamou de montagem vertical (Eisenstein, 1969, p.54) (Chion et al. 1994, p.35-46) e que explora a relação entre a imagem e o som quando estas duas pistas mantêm entre si relações complexas.

5. A linguagem corporal e a semiótica da roupa.

Este capítulo está organizado da seguinte forma. Começamos por identificar o que é a linguagem corporal, depois vamos distinguir os subsistemas de que é composta. De seguida propomos avaliar como se interpreta o sentido da linguagem corporal tendo em conta que não existe um dicionário e que os significados variam muito entre diferentes grupos sociais. Depois propomos mencionar alguns autores que estudaram a forma como a moda comunica. Por fim vamos analisar o caso concreto de uma cena de um anúncio de publicidade que não usa a palavra e que comunica essencialmente através da linguagem corporal e roupa.

A linguagem corporal é um sistema de comunicação distinto do significado da roupa mas decidimos englobar estes dois modos de comunicar no mesmo capítulo, porque ao fazer a análise concreta da linguagem corporal é prático e aconselhável analisar o que pode significar a roupa que o ser humano usa nos mais diversos contextos.

A comunicação não-verbal é o termo que engloba subsistemas de comunicação como a paralinguagem (modalidades da voz), Proxémia (uso do espaço pelo homem), tacêsica (linguagem do toque), características físicas (forma e aparência do corpo), factores do meio ambiente (disposição dos objectos no espaço) e cinésica (movimento corporal).

A comunicação não-verbal associada ao comportamento humano designa-se por Kinesics, ou os termos brasileiros Cinésica e cinética. Segundo a definição da enciclopédia de linguística de Malmkjaer (2002, p.319) o termo Kinesics é o termo técnico que designa a linguagem corporal composta por uso das expressões faciais, gestos e posturas usadas como componentes que acompanham a fala.

A grelha de análise de Ekman (Vieira, 1983, P.150) classifica da seguinte forma os comportamentos humanos não-verbais

I Emblemas – Gestos voluntários e dependentes da cultura

II. Manipulações corporais – independentes da vontade

III Sinais da conversação – Raros quando o sujeito não está a ser observado e que é usado no âmbito de um grupo.

IV Expressões emocionais – Podem sofrer inibições sob influência cultural, por isso surgem quando o sujeito não está a sentir-se observado.

Estamos perante uma enorme paleta de meios de expressão e comunicação mas o que podem significar e como se interpretam? Sapir explica esta dificuldade do seguinte modo:

“Gestos são um segredo e elaborado código que não está escrito em lado nenhum, conhecido por ninguém, e entendido por todos” (Sapir, 1949, p:556)

Antes de identificar como é que a linguagem corporal significa e se é uma comunicação universal ou que só pode ser usada no interior dos grupos sociais vamos avaliar o peso que têm os diferentes modos de comunicação. Segundo um estudo de Albert Mehrabian os julgamentos visuais, vocais e verbais são feitos com base na seguinte parâmetros e pesos: A Linguagem do corpo tem um peso de 55% na comunicação interpessoal, depois vem o tom de voz com que as palavras são pronunciadas com um peso de 38% e por fim as palavras ditas têm 7% de relevância no total da comunicação (Mehrabian, 2007, p.182).

Birdwhistell (1970, p.157-158) confirma este estudo e considera que “apenas 35% do significado social de qualquer interacção corresponde às palavras pronunciadas, pois o

homem é um ser multissensorial que, de vez em quando, verbaliza”.

Birdwhistell identificou os seguintes pressupostos que caracterizam os sistemas de comunicação da linguagem corporal e que são os seguintes:

- O contexto fornece o significado ao movimento ou expressão corporal;
- A cultura padroniza a postura corporal, o movimento e expressão facial;
- O comportamento dos membros de um grupo é influenciado pelas suas próprias actividades corporais e fonéticas;
- Os comportamentos têm significados culturalmente reconhecidos e validados.

O significado dos comportamentos não é tão simples que possa ser colocado num glossário de gestos e, só pode ser percebido a partir de um exame das estruturas padronizadas do sistema de movimentos corporais, de como se manifesta numa situação social particular.

Se é consensual o uso ancestral da linguagem corporal existem no entanto duas teses sobre a universalidade deste sistema de comunicação. Birdwhistell defende que os sinais corporais não são iguais para todas as sociedades no entanto Paul Ekman que se dedicou ao estudo das expressões faciais concluiu que existem seis expressões emocionais universais para todos os povos que são o Medo, Surpresa, Fúria, Tristeza, Satisfação e Repugnância.

EKMANN (Ekman et Al. 1972, p.89) defendeu esta tese baseado em testes com fotos mostradas a diferentes povos e numa observação de crianças com cegueira congénita, que exibem expressões típicas de raiva, medo, tristeza, alegria, sendo que, pelo facto de serem cegos congénitos, este comportamento não pode surgir com base em qualquer tipo de imitação das expressões das pessoas que as rodeiam.

Temos que a linguagem corporal tem vários subsistemas; o significado desta linguagem depende da sociedade, contexto social em que é praticado e que apenas seis expressões faciais são universais. Isto levanta um problema que consiste numa limitação que pode ser expressa da seguinte forma. A linguagem verbal não pode ser analisada em casos gerais debaixo de uma grande teoria. Todos os casos do uso da linguagem corporal no interior de um discurso audiovisual devem ser tratados como um caso único e particular.

Antes de fazermos uma análise concreta a uma cena onde é usada a linguagem corporal vamos analisar como o subsistema da moda pode também ser usado para transmitir informação e caracterizar pessoas e locais.

O pressuposto no qual nos podemos basear para reflectir sobre a moda e a roupa como um modo de comunicação deriva da concepção de que a comunicação não se resume a emitir e receber mensagens mas é também uma construção cultural de sentido e de identidade (Scapp e Seitz, 2010, p.24).

Tal como a linguagem corporal não tem um dicionário com “vocabulário” e respectivos significados, o sistema comunicacional da moda também não o tem mas para que exista comunicação é necessário que o código da linguagem não seja privado e seja partilhado no âmbito de grupos sociais.

Por isso vamos assumir que pelo menos entre grupos da mesma cultura as roupas são um meio capaz de identificar/comunicar muito sobre a personalidade, situação, status e actividade profissional de quem os usa. A roupa é institucionalmente usada para identificar profissões, classes profissionais entre outras funções e ao mesmo tempo serve para distinguir dentro de um grupo ou organização a “patente” hierárquica ou funcional que cada pessoa ocupa. São exemplos deste uso da roupa o exército, a igreja,

e as instituições de saúde.

É um lugar-comum afirmar que a roupa faz uma afirmação sobre quem a usa. No caso que nos interessa neste texto o que pretendemos explorar é a capacidade comunicacional para caracterizar o perfil das personagens no discurso audiovisual com recurso ao modo como as personagens são vestidas em cada cena de um filme.

O preço da roupa pode dizer-nos algo sobre a classe social e a conta bancária de quem a usa. A marca da roupa pode atribuir à pessoa os valores da marca. Usar umas calças Benetton significa irreverência enquanto vestir calças Hugo Boss significa requinte conservador. Roupa com corte tradicional pode significar que quem a veste não dá a mínima importância ao que usa para vestir no entanto quem usa roupa com um corte arrojado e moderno denota que estamos na presença de alguém que pensa e prepara com atenção as peças de roupa que usa.

Outro aspecto que pode ter valor comunicacional é o material com que é feita a roupa. Alguém que usa pele natural tem uma postura em relação aos animais diferente de quem recusa usar peles naturais. Por fim usar roupa engomada e sem uma nódoa pode significar que quem a usa dá muita importância ao que os outros pensam dela enquanto uma outra pessoa que usa roupa amarrotada, remendada e com umas quantas nódoas é alguém que não tem uma estrutura familiar muito organizada ou que é pobre e vive sozinho ou que não atribui valor ao aspecto exterior das pessoas.

É de salientar que qualquer leitura sobre o significado da roupa que alguém usa tem sempre de ser lido dentro de um contexto e podendo assumir dois pontos de vista.

Um vê a roupa como algo que revela quem a usa. Outra perspectiva é partir do princípio de que a roupa serve para disfarçar algo sobre quem a usa e dar dela uma imagem que não é real.

Este conceito estranho foi proposto por (Wittgenstein, 1922: Proposition 4.002)
“Language disguises the thought, so that from the external form of the clothes one cannot infer the form of the thought they clothe, because the external form of the clothes is constructed with quite another object than to let the form of the body be recognized”

Este pressuposto torna o significado da moda extremamente difícil de “ler” uma vez que a capacidade do ser humano mentir pode ser usada verbalmente mas também pelo significado da roupa que usa e a forma como se comporta.

5.1 UMA LEITURA POSSÍVEL DA CENA DA COZINHA DO FILME DIET COKE HELLO YOU.

Com base nestas propostas teóricas propomos identificar como é que num discurso audiovisual concreto é possível produzir sentido com base na linguagem corporal e uso da roupa. As cenas que propomos analisar pertencem a um anúncio publicitário da Coca-Cola diet em que são apresentadas quatro cenas acompanhadas por uma música e sem diálogos nem voz off. Vamos analisar três em detalhe.

Começamos por uma descrição detalhada da acção e deixamos para o fim as considerações gerais de três cenas do Spot publicitário para televisão Diet Coke hello you (agência Grey KBH).

De seguida apresentamos uma leitura possível da cena do casal na Cozinha.









	<p>Roupa:</p> <p>Homem em troco nu numa cozinha significa que ele não é um estranho e está muito à vontade.</p> <p>Mulher com uma camisa comprida e sem calças significa que está em casa dela ou do amante; os dois juntos vestidos desta forma neste espaço indicia que são provavelmente casados, amantes ou família próxima.</p>
	<p>Proxémia:</p> <p>Ela está próxima dele ao ponto de lhe tirar o frasco das mãos significado estas duas pessoas são íntimas, talvez casal ou amantes ou irmãos</p>
	<p>Gestos (Kinesics):</p> <p>Ele cozinha mas não tem força para abrir uma tampa de um frasco significa que ele está a ocupar o lugar tradicional das Mulheres e não têm os traços de força dos homens, apesar do aspecto másculo com a barba por fazer.</p> <p>Ela tira-lhe o frasco da mão sem ele pedir ajuda e abre-o significa que esta mulher tem força para desempenhar as tarefas dos homens fortes</p>
	<p>Gestos (Kinesics):</p> <p>Mulher celebra ser capaz de fazer melhor do que o homem aquilo em que supostamente ele devia ser especialista. Significa que esta mulher não pede desculpa nem fica embaraçada quando humilha o homem mas tem orgulho e festeja as vitórias</p>

Ilustração 2: Spot publicitário para televisão Diet Coke hello you (agência Grey KBH)

Em termos gerais esta acção indicia que existe uma rivalidade ou competitividade entre o homem e a mulher e que quando ela ganha uma disputa festeja como um jogador de futebol. Esta mulher bebe Coca-Cola diet e é uma vencedora que partilha a casa e talvez a cama com um homem com quem rivaliza no desempenho das tarefas do dia-a-dia.

5.2 UMA LEITURA POSSÍVEL DA CENA DO BAR DO FILME DIET COKE HELLO YOU

	<p>Roupa:</p> <p>A mulher não usa roupa que expõe o corpo significa que ela não precisa mostrar-se para atrair os homens</p> <p>Gestos (Kinesics):</p> <p>A mulher bebe Coca-Cola diet da garrafa como os homens bebem cerveja significa um comportamento que faz lembrar um homem no bar.</p>
	<p>Proxémia:</p> <p>A mulher está de frente e próxima de outra mulher loira significa que existe uma relação próxima ou íntima entre elas.</p> <p>O homem está de costas para a mulher e distante significa que quando é apalpaado é vítima de assédio e contacto íntimo de uma mulher que não conhece.</p>
	<p>Gestos (Kinesics):</p> <p>A mulher apalpa o rabo de um homem que não conhece significa que ela se comporta como um homem vulgar. Significa que esta mulher é activa no estabelecimento de contacto com estranhos em locais públicos e não é passiva. O acto indicia também uma atitude divertida da mulher porque faz uma malandrice própria de uma criança. Se ela fizesse o apalpão sem dissimular e esconder o acto indiciava uma provocação próxima do assédio.</p> <p>Contacto físico:</p> <p>Apalpar o rabo de uma pessoa de outro sexo num local público é próprio de pessoas com muita intimidade ou no caso de ser um homem a fazer isto a uma mulher é indicativo de assédio grosseiro.</p>
	<p>Expressões faciais:</p> <p>Quando sente o apalpão o homem vira-se e vê outro homem a sorrir para ele</p>




	<p>Expressões faciais:</p> <p>O homem apalpado cai no equívoco de que foi apalpado por outro homem que não conhece e também sorri. Significa que é liberal e lida com naturalidade com relações homossexuais</p>
---	--

Ilustração 3: Cena do bar do Spot publicitário para televisão Diet Coke hello you (agência Grey KBH)

Em termos gerais esta sequência de acção indicia que esta mulher age como um homem vulgar age com mulheres que não conhece mas que o faz de um modo divertido uma vez que o apalpão foi feito para deixar o homem embaraçado e colocar o homem numa situação de “apanhado” enquanto ela fica de fora a divertir-se às custas do equívoco que acabou de criar entre os dois homens.

Esta mulher bebe Coca-Cola diet e frequenta locais de convívio nocturno onde age de forma activa com os homens que a interessam.

5.3 UMA LEITURA POSSÍVEL DA CENA REUNIÃO NO ESCRITÓRIO FILME DIET COKE HELLO YOU

	<p>Roupa:</p> <p>As duas mulheres vestem-se de roupa preta, funcional e elegante significa que elas exercem cargos de chefia porque é o tipo de roupa geralmente usada por executivos.</p> <p>Proxémia:</p> <p>A mulher de cabelo apanhado que está dentro do gabinete não tem uma relação íntima com os homens pela distância que os separa.</p> <p>Gestos (Kinesics):</p> <p>A mulher de cabelo preso está de pé a falar para um conjunto de homens sentados que a observam. Significa que ela está a apresentar algo ou a dar directivas mas nunca numa situação de receber ordens.</p>
	<p>Expressões faciais:</p> <p>A mulher loura do lado de fora do gabinete encosta o rosto ao vidro e faz caretas que só se mostram a pessoas muito íntimas ou que se fazem em privado. Significado: esta mulher quer desconcentrar a mulher que dirige reunião agindo num local público como se estivesse num espaço privado. Esta mulher loura não teme represálias porque é ela que manda ou então está segura do seu valor e não tem medo de ser recriminada nem ser ridicularizada.</p>




	
	<p>Expressões faciais:</p> <p>A mulher que lidera a reunião tenta reter o riso mas não mostra estar zangada. Significa que estamos perante duas amigas íntimas que devem frequentemente fazer partidas uma à outra e agem no local de trabalho com um à-vontade e sem respeitar normas de comportamento convencionais.</p>
	<p>Expressões faciais:</p> <p>A mulher loura Ri porque foi bem sucedida em atrapalhar a colega. Significado: as mulheres não se odeiam mas fazem este tipo de partidas porque são íntimas, divertidas e autoconfiantes.</p>

Ilustração 4: Cena do escritório do Spot publicitário para televisão diet coke hello you (agência Grey KBH)

Em termos gerais esta cena indicia que esta mulher é divertida e age no local de trabalho de forma descontraída e segura sem medo de represálias por parte dos superiores. Significa que é ela que manda e os todos os outros são empregados.

Tal como a cena do bar a mulher que bebe Coca-Cola diet coloca uma colega numa situação de “apanhado” e fica de fora a gozar a reacção.

Esta mulher bebe Coca-Cola diet e comporta-se no trabalho com a segurança de como estivesse em casa.

Numa análise global convém referir que comum a todas as cenas temos acções que se passam em locais modernos, limpos e urbanos. Em todas as cenas aparecem representadas mulheres adultas a beber Coca-Cola diet acompanhadas por homens. E por fim o comportamento comum a todas estas mulheres é comportarem-se de uma forma inconvençãoal para uma mulher como seja:

- Abrir um frasco que o homem não consegue destapar;
- A apalpar o rabo de um homem às escondidas;
- A fazer caretas anormais numa parede envidraçada para desconcentrar a amiga que faz uma palestra para homens.

O termo inconvençãoal é demasiado abrangente e pouco preciso, pelo que se formos mais específicos podemos caracterizar estes comportamentos por próprios de quem assume os seus actos e não espera nem receia pelo juízo de quem as rodeia. Em síntese quem se comporta desta forma são mulheres divertidas que desrespeitam assumidamente e com confiança o comportamento feminino socialmente correcto.

Uma leitura sobre a roupa usada nas três cenas permite situar os espaços em que se passa a acção. E no caso da cena da cozinha permitir perceber a relação de intimidade que existe entre o homem e a mulher.

Não é possível descrever e usar uma grande teoria geral sobre a linguagem corporal e o uso de roupa como forma de expressão nos textos audiovisuais. O motivo deve-se ao facto de que cada caso tem de ser analisado num determinado contexto social, histórico e cultural em que se passa. Por isso o que fizemos neste capítulo foi analisar três casos concretos de cenas que só usam a linguagem corporal e a roupa para vermos a quantidade e qualidade da informação que foi possível depreender de cada cena. Esta foi a forma mais directa de demonstrar a tese de que é possível transmitir conceitos complexos e abstractos com recurso à linguagem corporal e uso criterioso da roupa. Sem usar a palavra foi possível associar a Coca-Cola diet a mulheres adultas, seguras, competitivas e irreverentes.

5.4 FILMOGRAFIA SOBRE A LINGUAGEM CORPORAL E A MODA COMO MEIO DE COMUNICAR

Agência KBH, - Diet Coke hello you exemplo de Uso da linguagem corporal e poder comunicacional da roupa em três cenas sem diálogos

5.5 BIBLIOGRAFIA SOBRE A LINGUAGEM CORPORAL E A MODA COMO MEIO DE COMUNICAR

Barnard, Malcolm. (2002) - Fashion as Communication , London Routledge , ISBN 415260183

BIRDWHISTELL, R.L. (1970) - Kinesics and context: essays on body motion communication , Philadelphia: UPP (University of Pennsylvania Press) , ISBN 9780812276053

Descamps, Marc-Alain (1993) - le langage du corps et la communication corporelle , Paris presses universitaires de France , ISBN 2130452078

Ekman. Paul, Friesen. Wallace V., Ellsworth. Phoebe, (1972) - Emotion in the human face: guide-lines for research and an integration of findings , Pergamon Press , ISBN

KENNEY. KEITH. In - edited by ken smith e all (edited by ken smith e all) () - Handbook of Visual Communication Theory Methods and Media

KENNEY , KEITH - « Representation Theory ». In smith , ken et all - Handbook of Visual Communication Theory Methods and Media . London LAWRENCE ERLBAUM ASSOCIATE , 2005

Mehrabian, Albert, (2007) - Nonverbal Communication , Transaction Publishers , ISBN 202309665

Sapir, E. (1921) - Language: An Introduction to the Study of Speech , Oxford Oxford University Press, ISBN

6. Significado da imagem segundo Charles Peirce e Roland Barthes

Recapitulando, como vimos atrás a representação visual de um espaço, objecto ou acção é fácil mas tem como limite a impossibilidade de registar ideias. Neste capítulo vamos analisar propostas teóricas de Charles Peirce (1839-1914) e Roland Barthes (1915-1980) que permitem explicar que é possível uma imagem significar algo que não está representado explicitamente na imagem e que esse algo pode ser abstracto.

A capacidade das representações visuais referirem conceitos é designada por Ideograma que designa um sinal gráfico que não exprime nem letra nem som, mas sim uma ideia (in Dicionário da Língua Portuguesa Porto editora). Exemplos de ideograma são hieróglifos do antigo Egipto, a escrita linear B de Creta e a escrita Maia, assim como os caracteres kanji utilizados em chinês e japonês.

Outra palavra usada para designar uma representação visual que signifique uma ideia é o termo pictograma que designa uma realidade visível que pode ser um símbolo gráfico ou imagem que representa uma realidade invisível. Exemplos de pictogramas são os sinais de pontuação, símbolos religiosos, símbolos monetários e outros.

Nos estudos da semiótica o termo signo é usado para referir os constituintes de um texto, ou discurso que têm esta dupla valência. Por um lado são materiais, reais e visíveis mas têm a característica de fazer referência a um significado que pode ser real e factual ou pode ser um significado conceptual e invisível.

Os compêndios sobre linguagem e modelos de comunicação referem frequentemente o termo signo, significante, significado e outros autores usam o termo forma e conteúdo para designar os sinais através dos quais o ser humano consegue comunicar. Por isso vamos definir sucintamente o que querem dizer estes termos para depois descrevermos a proposta teórica de Peirce que é relevante no âmbito do estudo da produção de sentido abstracto a partir das imagens.

Peirce propõe um modelo de comunicação com três elementos o signo, objecto e o sujeito que interpreta. Neste caso a comunicação existe quando um signo é relacionado com o objecto que tem um significado conceptual na mente do sujeito que interpreta.

Quer a semiótica quer a semiologia usam o termo signo que na realidade tem o seu uso mais claro na lógica matemática. Nas fórmulas matemáticas são usados constantemente signos que designam operações ou grandezas ou relações. Por exemplo quando um professor escreve num quadro a formula $E=mc^2$ logo de seguida explica que a letra “E” representa a grandeza do conceito de energia; o sinal “=” significa que o que está à sua esquerda é igual ao que está à sua direita; “M”; está pela grandeza do conceito massa; “C” está por velocidade da luz e ² representa a operação de potência ao quadrado. Com base nesta fórmula e explicação da mesma feita pelo professor torna-se fácil usar as letras como signos uma vez que a letra contem duas ideias, primeiro a ideia do que representa, segundo a ideia da coisa que representa e a sua função consiste em realçar a segunda ideia através da primeira que é material e representável num texto. Malmkjaer (2002, p.467) define o conceito de signo da seguinte forma:

When we consider a certain object as a mere representation of another, the idea we form of this object is that of a sign, and this first object is called a sign. This is how we usually consider maps and pictures.

O interesse da teoria proposta por Peirce (1991, p.239) para quem constrói e interpreta representações visuais reside no facto deste autor propor que o signo usado nas representações visuais poder ser “lido” com três níveis de interpretação, que são o ícone, índice e nível simbólico.

O nível de ícone é imediato uma vez que a imagem é semelhante ao objecto que representa e por isso o espectador ao ver um objecto representado evoca o objecto real através da representação gráfica desse mesmo objecto.

Ao nível de índice uma representação visual pode significar algo que não está representado. Neste caso o que é representado é origem ou causa de um objecto ou acção. Temos por exemplo uma imagem de floresta e fumo e o espectador acrescenta mentalmente ao que vê o fogo mesmo que este não apareça na imagem. Desta forma torna-se possível significar algo que não está na imagem através de uma representação visual.

Num terceiro nível de leitura é possível significar algo de abstracto através de uma leitura simbólica de um objecto representado. Neste caso é necessário o leitor e o autor do texto partilharem uma cultura comum de modo a que ambos atribuam um significado implícito ao objecto representado na imagem. Por exemplo uma cruz pode significar cristianismo ou igreja para alguém que conhece os símbolos das sociedades cristãs.

É de realçar que as representações sonoras também cabem nesta divisão de grelha de análise, isto é, o choro de uma pessoa ou o apito de uma sirene têm que ser analisados como um código não verbal de comunicação e interpretados com uma grelha que considere significados icónicos, indiciais e simbólicos para o som.

Esta proposta teórica contraria o nosso problema inicial de que a imagem não pode representar conceitos abstractos uma vez que uma “leitura” ao nível de índice e ao nível simbólico de uma imagem torna possível representar visualmente ideias.

Antes de aplicar este método para interpretar imagens concretas vamos fazer ainda referencia à teoria proposta por Roland Barthes sobre a interpretação das imagens que considera dois novos processos de produzir sentido com as imagens.

A proposta de Barthes (2009) considera que existem três processos para produzir sentido recorrendo a discursos constituídos por representações visuais e verbais.

O primeiro processo considera a imagem isolada a partir da qual o leitor pode produzir sentido através de dois níveis de leitura. Para Barthes *“Em todas as «artes» imitativas existem duas mensagens: uma mensagem denotada, que é o próprio analogon, e uma mensagem conotada que é o modo como a sociedade dá a ler, em certa medida, o que pensa dela.”* (Barthes, 2009, p.13).

Temos neste caso um modelo semelhante ao de Peirce em que o significado icónico do signo agora é designado por mensagem denotada. Uma representação visual com valor de índice ou simbólico é classificado por Barthes como leitura conotativa.

O segundo processo de produção de sentido proposto por Barthes é o de duas ou mais imagens organizadas sequencialmente produzirem um sentido não pelo que representam individualmente mas pela sequência em que são encadeados como acontece na banda desenhada.

“Naturalmente, várias fotografias podem constituir-se em sequência (é o caso corrente nas revistas ilustradas); o significante de conotação já não se encontra então ao nível de nenhum dos fragmentos da sequência, mas no nível (supra-segmental, diriam os linguistas) do encadeamento.” (Barthes, 2009, p20).

O terceiro processo que Barthes considera o mais poderoso para atribuir significado a uma imagem é com a associação de uma legenda à imagem. Neste caso o tipo de relação entre imagem e palavra pode ser feita para a palavra insuflar na imagem um ou vários segundos significados (Barthes, 2009, p.21) que não estão na imagem.

Desta forma quando o leitor vê a imagem depois de ler a legenda o significado dos objectos, pessoas e acções retratadas passam a ter um significado completamente novo. Este tipo de produção de sentido pode ser visto como a legenda funcionar com a função de metalinguagem (Jacobson, 2001, p.31) que surge de uma distinção feita, na Lógica moderna, entre dois níveis de linguagem, a "linguagem-objeto", que fala de objectos, e a "metalinguagem", que fala da linguagem (Jacobson, 2001, p.85).

Em termos de conclusão podemos sintetizar que afinal é possível representar visualmente conceitos abstractos baseados nas propostas teóricas de Peirce e Barthes quando os textos audiovisuais possuírem características que permitam ser lidos ao nível de índice ou símbolo ou se o discurso audiovisual for composto por uma sequência ordenada de imagens e por fim se considerarmos que a palavra associada à representação visual altera o significado.

Vamos analisar de seguida casos concretos aplicando os conceitos propostos por Peirce e Barthes e ver como se produz sentido para lá do que está representado visualmente nas imagens.

6.1 CASO DE ESTUDO 1: FOTOGRAFIA “FOR THE LITTLE THINGS YOU’LL FORGET.”⁵ E A LEITURA DAS IMAGENS COMO ÍNDICE DE ALGO QUE NÃO ESTÁ REPRESENTADO.

Se fizermos uma lista do que está representado visualmente nesta foto a nível de ícone (Peirce) podemos fazer a seguinte tradução verbal da foto.

É de dia; estamos num quarto; um casal de adultos jovens dorme na mesma cama sem pijama; A rapariga loura tem um post-it na testa onde está escrito Jade.



⁵ Agencia: The Jupiter Drawing Room, Johannesburg; Art Director: Bruce Harris; Copywriter: Noelle Liszkay

Ilustração 5 “For the little things you’ll forget.” The Jupiter Drawing Room, Johannesburg; Art Director: Bruce Harris; Copywriter: Noelle Liszkay

Se agora avançarmos um nível na interpretação da imagem e tentarmos interpretar a mesma a um nível de índice podemos fazer as seguintes suposições:

Explícito / Ícone	Implícito / índice
É de dia	Dois jovens adultos a dormir quando já é de dia pode indicar que passaram a noite acordados
Num quarto um casal de adultos jovens dorme na mesma cama	Dois adultos a dormir na mesma cama faz supor que têm intimidade de casal ou de amantes.
Homem e mulher não têm nada vestido na parte visível do corpo	Quando dois adultos juntos numa cama não têm pijama nem camisola vestida supõe que vão ter ou já tiveram relações sexuais. Uma vez que estão a dormir é suposto que tiveram relações e estão exaustos a dormir. A noite cansativa de actividade sexual é a causa de ser dia e eles continuarem a dormir na cama.
A rapariga loura tem um post-it na testa onde está escrito Jade	Esta é a pista que permite a quem vê o anúncio publicitário criar um conjunto de acontecimentos sobre o que antecedeu e se vai seguir ao momento registado pela foto. Assim podemos supor que este casal se conheceu apenas na noite anterior e que decidiram passar a noite juntos, o problema é que, no passado, ele já deve ter tido este comportamento com outras mulheres e passou pelo embaraço de quando acorda não se lembrar sequer do nome das mulheres com quem esteve na cama. Por isso desta vez antes de adormecer escreveu o nome “Jade” num post-it que colou à testa dela para desta forma quando acordar não passar pelo embaraço de não saber o nome dela.

O interessante desta foto é que é portadora de um conjunto enorme de informação que ela não mostra explicitamente. Só a leitura desta imagem ao nível de índice permite imaginar uma acção completa com estas duas personagens, que se passou antes e depois do momento registado.

6.2 CASO DE ESTUDO 2: FOTOGRAFIA DE FOTO DO CISNE NEGRO⁶ E A LEITURA SIMBÓLICA DAS IMAGENS.



Ilustração 6 Cisne negro de (Foto de Neide Weingrill)

Ao nível denotativo (Barthes) ou icónico (Peirce) esta imagem mostra um cisne negro que nada num lago durante o dia. No entanto alguns leitores desta imagem podem dar-lhe outro significado uma vez que a descoberta deste animal tornou-se um exemplo para a criação de um conceito filosófico abstracto.

Antes de a Austrália ser descoberta, todos os cisnes conhecidos no mundo ocidental eram brancos. No entanto na Austrália, onde existe o cisne negro “*cygnues atratus*”, mostrou a possibilidade de uma excepção ao universo do nosso conhecimento, da qual não tínhamos a menor ideia.

Em termos mais abstractos o cisne negro passou a ser um símbolo de um conceito que verbalmente se pode definir pelo desconhecido desconhecido (Taleb, 2008, p.207), que é diferente do desconhecido conhecido. Por outras palavras, dentro do campo do desconhecido conhecido, enquanto nunca ninguém tinha visto um cisne negro havia a noção de que haveria um número indeterminado de cisnes brancos que não eram conhecidos. No entanto esta visão do mundo altera-se quando se considera que existem objectos, seres ou leis que estão para além do que temos a consciência de desconhecer.

Neste caso alguém que tenha usado num discurso audiovisual a representação de um cisne negro corre o risco de o seu valor simbólico em termos de significado não ser completamente transmitido ao espectador simplesmente porque o valor simbólico deste animal só é partilhado por quem está ao corrente da descoberta do cisne na Austrália e o seu uso para descrever a noção de desconhecido desconhecido.

É de assinalar que no caso do uso do significado simbólico de imagens existem duas variantes dentro deste tipo de imagens. Existem acções ou objectos ou pessoas que têm um significado simbólico aceite culturalmente antes do filme ou a fotografia as usar no entanto existem situações em que o significado do objecto representado é “construído” no interior da narrativa. Vejamos o uso destes dois tipos de símbolos em casos concretos do cinema. No caso do filme *Citizen Kane* (Welles, 1941) faz-se o uso do significado simbólico de um trenó que é o objecto mais importante para um homem riquíssimo que acabou de morrer. O significado do trenó foi explicado no interior da narrativa quando vemos uma cena em que o cidadão Kane quando jovem brinca na neve em casa dos pais antes de ser dado para adopção. Neste caso usa-se o significado simbólico de um objecto que não requer conhecimento cultural prévio do espectador sobre o que representa um terno.

⁶ A Foto Cisne negro tem Copyright de Neide Weingrill

No exemplo seguinte faz-se uso do valor simbólico de um objecto que já existe em



Ilustração 7: Nossa senhora lançada ao lixo durante a limpeza do bar de alterne (Noite Escura, Canijo, 2003)

certas sociedades e que é anterior ao filme. O filme *Noite Escura* (Canijo, 2003) começa com uma mulher a fazer limpeza a um bar de alterne durante a qual tira uma imagem da nossa senhora de uma prateleira cheia de garrafas de bebidas alcoólicas e a coloca no lixo a imagem de nossa senhora.

A imagem da nossa senhora não tem lugar neste “altar” da casa de alterne. No entanto esta acção só tem um valor simbólico para os espectadores que conheçam o que é este tipo de casa e o que representa aquela figura de louça.

Por isso só quando analisamos uma representação visual no cinema ao nível da denotação é que podemos afirmar que o cinema não é linguagem. Se aceitarmos que existem leituras conotativas das imagens então o significante pode significar algo diferente do que o objecto que representa e nesse caso a relação signo e significado tem uma dupla articulação e por isso é igual na linguagem verbal e na audiovisual.

6.3 CASO DE ESTUDO 3: ANÚNCIO “BABY”⁷ E A FUNÇÃO DE METALINGUAGEM NA RELAÇÃO IMAGEM / PALAVRA.

A planificação que se segue é de uma versão do anúncio “Baby” (Mendes, 1997) à qual foi retirada três mensagens verbais escritas que aparecem no anúncio original. A proposta é identificar o significado da imagem e depois verificar que alteração de sentido é que a palavra vem introduzir no discurso.

⁷ Filme criado por Renato Simões e Renata Proett e dirigido por Carlos de Moura Ribeiro Mendes



Ilustração 8: Filme Baby (Mendes, 1997) sem três legendas de intertitulos

Plano 1: Em cima de uma cadeira está uma faca afiada.

Plano 2: Um bebé

Plano 3: O bebé gatinha, sozinho, numa cozinha

Plano 4: O bebé chega junto à cadeira e consegue apanhar e “brincar” inocentemente com uma faca afiada.

Plano 6: O bebé brinca com a faca e deixa-a cair no chão.

Plano 8: Bebé põe ponta da faca na boca. Ecrã escurece. Ouve-se a faca a cortar a gengiva.

As numerosas vezes que mostrámos a versão deste anúncio sem legendas a diferentes turmas de alunos de publicidade a interpretação mais frequente era que estávamos perante um anúncio que tinha por objectivo alertar para os perigos do abandono de crianças sem supervisão de adultos.

Esta leitura é uma das possíveis e a mais frequente porque se analisarmos o significado da acção e personagem envolvido podemos fazer a seguinte leitura do anúncio:

Se um bebé sozinho numa cozinha pega numa faca sem que um adulto o proteja, indicia

que o bebé está só, abandonado, desprotegido, rodeado de adultos distraídos. Deixar cair a faca indicia que o Bebé não têm capacidades motoras desenvolvidas para manusear a faca. Se o contexto fosse diferente esta acção poderia indiciar suicídio, mas neste caso revela inexperiência e inconsciência de quem usa a faca.

O bebé neste contexto é usado como um símbolo de todos os bebés, qualquer que seja a raça ou nacionalidade.

A faca não é apenas o ícone, mas concretiza a figuração do perigo (é o antagonista).

A cadeira é um lugar onde supostamente só os adultos conseguem chegar, por isso o bebé chegar ao cimo da cadeira para pegar na faca, transforma a cadeira como símbolo do território dos adultos mas ao qual o bebé teve acesso.

A faca é manuseada como um brinquedo. A faca simboliza os objectos que podem ser tomados por brinquedos mas que na realidade escondem uma potencialidade mortífera. A chucha é o objecto que o bebé está habituado a pôr na boca para se sentir confortado e adormecer. Por sua vez a chucha já é uma metáfora do peito materno, que dá o alimento e a vida ao bebé. Ao usar a faca em vez da chucha ou o peito materno, significa que o bebé vai usar um objecto mortal para se sentir reconfortado.

O espaço é uma cozinha o que indicia que o bebé não está no seu território.

Aparentemente este anúncio usa apenas signos icónicos, isto é, representações figurativas de um Bebé, uma faca e uma mesa. O que altera o valor icónico destas representações é o contexto em que elas são usadas.

Um bebé, uma faca e uma cadeira valem muito mais do que a soma algébrica dos seus valores unitários.

No entanto a mensagem não verbal deste anúncio, adquire outro significado quando três planos com frases escritas são introduzidos entre as imagens do bebé da seguinte forma:



1



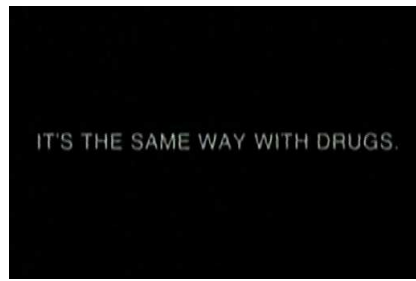
2



3



4



5 Pode-se ler: It's the same way with drugs



6



7 Pode-se ler: People who use them, don't know the risk they're running

9 Pode-se ler: Brazilian partnership against drugs

Ilustração 9: Filme Baby (Mendes, 1997) com as três legendas que alteram o sentido das imagens

Em termos narrativos temos uma parábola em que pessoas, acções e relações foram projectadas noutra contexto através do uso da palavra usada com a função de metalinguagem, isto é, a palavra alterou o significado das imagens que a antecederam.

Tal como o bebé não se apercebe do perigo da faca o drogado não se apercebe do perigo da droga. Tal como o bebé não tem capacidade para manusear a faca, o drogado não tem capacidade para lidar com a droga. Tal como o bebé toma um objecto mortal por um brinquedo, o drogado usa um produto tóxico para se divertir. A faca e a droga disfarçam-se de brinquedos para destruir.

Baseados na proposta teórica de Roland Barthes, este anúncio usa o terceiro processo de produção de sentido na medida em que a palavra da legenda associada a esta sequência de imagens permite “insuflar” novos sentidos na imagem.

Por outro lado, este texto audiovisual não é redundante entre a verbalização e a imagem na medida em que lendo apenas a mensagem verbal sem ver as imagens não permite projectar a relação de um adulto com a droga na relação bebe com a faca. A isto podemos designar por uso cinematográfico da palavra que se distingue do uso redundante uma vez que só vendo ou só ouvido o conteúdo total da mensagem do filme não podia ser correctamente interpretado.

6.4 FILMOGRAFIA SOBRE A PRODUÇÃO SENTIDO ATRAVÉS DA IMAGEM

Canijo, João - Noite escura 2003 exemplo de empregada da limpeza manda uma figura da nossa senhora para o lixo enquanto lava um bar de alterne (imagem simbólica)

Mendes. Carlos, - Baby exemplo de Como a palavra funciona como metalinguagem e altera o sentido das imagens. Argumento de Simões, Renato. e Proett, Renata. 1997

Welles, Orson - Citizen Kane (O Mundo a Seus Pés), 1941 exemplo de uso de significado simbólico de um trenó cujo significado foi criado no interior do filme.

6.5 BIBLIOGRAFIA SOBRE A PRODUÇÃO SENTIDO ATRAVÉS DA IMAGEM

Aumont, Jacques. (1992) - Aesthetics of film , University of Texas Press, ISBN 292704372

Aumont, Jacques. (2004) - A Imagem , PAPIRUS , ISBN 8530802349

Barthes , Roland. (2009) - O óbvio e o obtuso , Lisboa Editora: Edições 70 , ISBN

9789724415758

Baxter, Charles. (2007) - The art of subtext: beyond plot , Graywolf Press, , ISBN 1555974732

Jewitt, Theo Van LeeuwenCarey. (2004) - The Handbook of Visual Analysis Visual Meaning: a Social Semiotic Approach , SAGE , ISBN 9780857020062

Mitchell. W. J. T, (1987) - Iconology: Image, Text, Ideology, Chicago U of Chicago P , 9780226532295

Peirce, Charles Sanders e Hoopes, James. (1991) - Peirce on signs: writings on semiotic , UNC Press Books , ISBN 9780807843420

7. O significado implícito da narrativa segundo McKee e Turner

“A story is the living proof of an idea, the conversion of idea to action. A Story’s event structure is the means by which you first express, then prove your idea... without explanation.” (McKee, 1997, p.113)

Quando alguém termina a leitura de um livro, ou um filme de ficção com a frase “moral da história” pressupõe dois factos. Primeiro é que a sequência de acontecimentos expostos na narrativa despertaram interesse e emoções caso contrário o leitor / espectador não tinha assistido à totalidade do filme. O segundo facto é de que é suposto que as personagens envolvidas numa sequência de acontecimentos têm um sentido para o autor que está para lá do factual. Por isso faz parte da actividade interpretativa do espectador “adivinhar” o significado que está “escondido” por trás dos factos expostos.

São muitas as propostas para analisar o significado de uma narrativa. Uma teoria proposta por Bettelheim (2002, p.9) é de que o sentido da vida do ser humano tem de ser visto como uma sequência de eventos positivos e negativos ao longo do tempo e ordenados por relações de causa/efeito para ser possível avaliar o sentido da vida ou de pelo menos projectos parciais da nossa existência. A história aparece assim como uma estrutura em árvore onde estão articuladas uma sequência de personagens, espaços, relações e acções e que permite por isso ter a visão global de um processo complexo pelo qual passa uma personagem. Se a recompensa positiva no fim da jornada for superior aos sacrifícios pelos quais o protagonista tem de passar o ser humano faz a sua análise e decide um objectivo e um caminho para lá chegar baseado numa árvore de decisão complexa.

No caso do nosso texto o nosso objectivo não é tão ambicioso uma vez que não pretendemos provar que as experiências humanas são organizadas em histórias. O objectivo deste capítulo é encontrar um processo através do qual seja possível identificar teses conceptuais implícitas que supostamente estejam “escondidas” nos factos representados nas narrativas pelos autores. Se provarmos que os factos das histórias compostas por um conjunto de personagens envolvidos numa sequência de acções podem ter um significado para lá do factual explícito no discurso audiovisual, então temos mais uma solução para o texto audiovisual significar conceitos abstractos de um modo cinematográfico.

Quando fazemos um levantamento do que os autores consideram o mais alto nível de significação de uma história deparamos com conceitos como tema, tese, ideia raiz, ideia central, objectivo, força motivadora, propósito, plano, intriga⁸ (Egri, 2007, p.2) e outras como subtexto e *Controlling Idea* (McKee, 1997, p.115) e termos como conteúdo implícito e explícito.

Vejamos o que querem dizer estes termos para depois avaliar até que ponto é que uma

⁸ O texto original de Lajos Egri onde refere os diferentes conceitos associados a premissa de uma história é o seguinte: “Others, especially men of the theater, have had different words for the same thing: theme, thesis, root idea, central idea, goal, aim, driving force, subject, purpose, plan, plot, Basic emotion. For our own use we choose the word "premise" because it contains all the elements the other words try to express and because it is less subject to misinterpretation. Ferdinand Brunetiere demands a "goal" in the play to start with. This is premise. John Howard Lawson: "The root-idea is the beginning of the process." He means premise. Professor Brander Matthews: "A play needs to have a theme." It must be the premise. Professor George Peirce Baker, quoting Dumas the Younger: "How can you tell what road to take unless you know where you are going?" The premise will show you the road.” (Egri, 2007, p.2)

história composta por personagens envolvidas numa sequência de acções pode ter um significado para lá dos factos explícitos no texto.

O termo Premissa, segundo Robert Mckee, descreve em síntese o que é narrado mas de uma forma particular na medida em que se define com base numa pergunta em aberto. Por exemplo a premissa do livro “Ensaio sobre a cegueira”. (Saramago, 1995) é a pergunta “O que é que acontece se toda a gente começar a ficar cega?”.

A premissa do filme Tubarão (Spielberg, 1975) é a pergunta “e se um tubarão aparecer numa praia turística e começar a devorar turistas?”

Por isso podemos definir Premissa como o enigma que serve de base a um raciocínio ou a um estudo ou neste caso a uma história. No entanto este conceito descreve a pergunta de base da substancia do texto mas não descreve o significado implícito da história desenvolvida com base nesta premissa. Isto é, dois autores podem fornecer duas soluções diferentes para a mesma premissa e por isso a premissa não define completamente uma narrativa uma vez que podem ser produzidas várias soluções.

No entanto Lajos Egri, usa o termo de premissa com outro sentido. Para este autor premissa é uma afirmação, uma tese que por exemplo no caso de Romeu e Julieta é “um grande amor desafia inclusive a morte”. Mas esta concepção de premissa é designada por Robert Mckee pelo termo de *Controlling Idea*, que faremos referencia mais à frente, e que é ligeiramente mais complexo do que a proposta de Egri.

Dois termos que talvez nos ajudem a distinguir premissa de tese são os termos texto e subtexto.

Subtexto é o conteúdo implícito e *Controlling Idea* deriva do pressuposto de que o autor de uma história pretende transmitir uma mensagem mas que não a quer ou não a pode expor claramente e explicitamente no texto. Desta forma é possível identificar mensagens psicológicas, politicas e teses sociais em contos infantis ou histórias “banais”. A este tipo de significado interpretado pelo leitor / espectador podemos dar o nome de conteúdo implícito, enquanto a análise factual da narrativa se centra apenas ao nível da acção e personagens envolvidos numa intriga concreta e factual.

O conceito de Subtexto é designado por Bruno Bettelheim (BETTELHEIM, 2002, p. 169) pela expressão “significado simbólico” e surge “camuflado” na descrição da acção do seguinte modo. Um exemplo simples e evidente pode ser por exemplo a descrição de uma personagem a chorar junto ao túmulo da mãe, o que significa para o leitor que a personagem está infeliz por causa da morte da mãe. Um exemplo mais elaborado é descrever por exemplo uma personagem perdida numa floresta sem saber que caminho tomar significa, neste caso pode significar que a personagem debate-se com problemas internos. Por isso algumas acções têm significado simbólico quando são índice de sentimentos pessoais ou conflitos internos.

Em vez do termo significado simbólico McKee usa o termo subtexto e *Controlling Idea*. A forma como Mckee (1997, p.252) distingue o texto do subtexto é a seguinte: O texto tem como significado a superfície sensorial da obra de arte. No filme é a imagem no ecrã e a banda sonora com diálogos, música e efeitos de som. O que nós vemos. O que nós ouvimos. O que as pessoas dizem. O que as pessoas fazem. Subtexto é a vida que está por baixo desta superfície – pensamentos e sentimentos conscientes e inconscientes, escondidos pelo comportamento.⁹

9 Traduzido do texto em inglês : Text means the sensory surface of a work of art. In film it's the images onscreen and the soundtrack of dialogue, music, and sound effects. What

Este processo de interpretação e codificação de textos audiovisuais em camadas tem como base o facto de que as pessoas “normais” não dizem directamente o que pensam, este comportamento está reservado para os loucos (McKee, 1997, p.255). Por isso as narrativas que recorrem ao subtexto são tão valorizadas pelos produtores de conteúdos de ficção que resumem numa frase esta máxima com a frase "If the scene is about what the scene is about, you're in deep shit" (McKee, 1997, p.253).

As consequências desta prática são importantes porque eliminam logo à partida a maioria das análises de conteúdo usadas para géneros jornalísticos aplicadas a ficção ou documentário.

O último termo que vamos tentar definir é o de *Controlling Idea* proposto por Robert McKee (1997, p.115) e que segue numa primeira parte a proposta que Lajos Egri usa para o termo Premissa de uma narrativa e que se expressa por uma afirmação. No entanto para McKee o sentido da história tem de ser mais específico. Por um lado o tema não chega porque pobreza, guerra, amor são campos demasiado vastos que podem estar relacionados com géneros de filmes mas não conseguem definir uma história concreta. Para McKee o que guia a construção de uma narrativa não é uma palavra ou um tema mas sim uma frase clara, coerente que expresse o sentido da história que se deve compor por um valor e uma causa.

Vejamus para um filme de um policial violento que faz com que o bem triunfe sobre o mal a premissa proposta por Lajos Egri seria qualquer coisa como “o crime não compensa”. No entanto nós vimos diferentes variações deste tema. A Miss Marpel, o detective Poirot, e o personagem Dirty Harry todos eles são protagonistas de histórias em que a ideia central que o suporta pode ser expressa pela afirmação “o crime não compensa”.

O conceito de *Controlling Idea* de Robert McKee permite fazer uma distinção muito mais precisa dos exemplos de narrativas anteriores uma vez que para definir a *Controlling Idea* é necessário juntar uma afirmação seguida de um argumento. A combinação destes dois elementos é que permite distinguir a especificidade da tese que está por de trás de grande número das histórias.

Vejamus como é possível distinguir algumas tipologias baseadas na afirmação “o crime não compensa” no caso concreto de histórias de crime e investigação / punição.

As histórias do detective Dirty Harry protagonizadas pelo Clint Eastwood têm como *Controlling Idea* a tese “a justiça triunfa (valor) porque o protagonista é mais violento que os criminosos (causa)”. Mas para uma história da investigadora Miss Marpel a *Controlling Idea* passa a ser “a justiça é restaurada porque o protagonista é mais inteligente que o criminoso”.

No caso da série televisiva CSI: Crime Scene Investigation (Donahue e Zuiker, 2000-2011) a grande maioria dos episódios caracterizam-se por seguir o padrão de *Controlling Idea* a justiça triunfa porque os bons têm tecnologia muito mais avançada que os fora da lei.

Temos assim que o termo texto designa o que é factual e explícito. Subtexto designa significados de um texto mas que estão ao nível do conteúdo implícito. Premissa na

we see. What we hear. What people say. What people do. Subtext is the life under that surface—thoughts and feelings both known and unknown, hidden by behavior.

acepção de Mckee designa uma síntese da intriga da história na medida expressa segundo o formato “o que aconteceria se...” e *Controlling idea* expressa a tese e a argumentação veiculada por uma história.

Termo	A que se refere
Texto	O lado sensorial da narrativa; o que é visível e audível.
Premissa	Ideia a partir da qual se constrói a narrativa e que pode ser construída como uma frase com a estrutura “o que aconteceria se...”
Subtexto	É o significado que está por baixo da superfície da acção.
<i>Controlling Idea</i>	Designa o significado invisível da narrativa.

Aceitando o pressuposto de que as histórias podem ter um subtexto deparamos com um novo problema que consiste na escolha do método de análise que é capaz de identificar qual é a tese implícita numa história. No âmbito deste texto proponho analisar dois métodos que supostamente permitem identificar o significado implícito de uma história. Um é o de Robert McKee (1997) e o uso da dialéctica através do conceito da ideia e contra-ideia o outro método é o uso da parábola e projecção proposto pelo autor Mark Turner (1996).

Segundo McKee a construção e alinhamento das sequências e cenas devem ser ordenadas de forma a simularem o confronto entre a ideia positiva e negativa; ou ideia versus contra-ideia que cria um debate dialéctico usando cada uma delas os respectivos argumentos para defenderem uma hipótese, até atingir um clímax onde vence a tese ou antítese e desta forma se fundamenta a *Controlling idea*. (McKee, 1997, p.119)

Vamos mais à frente analisar um anúncio publicitário sobre a cooperação para concretizar de uma forma mais prática como se defende uma tese com base entre o conflito entre ideia e contra-ideia. Antes disso propomos descrever o conceito de parábola e

Projecção baseado no autor Mark Turner (1996). Para este autor história, parábola e projecção são processos mentais que tornam a nossa vida possível e que são erradamente considerados fenómenos apenas literários (Turner, 1996, p.V).

A história é um processo mental porque é através dela que o cérebro organiza a informação. A parábola é a projecção de uma história original numa outra história alvo (Turner, 1996, p.7). A parábola é possível porque o cérebro tem a capacidade de substituir um agente, estado e acontecimento ficcional de uma narrativa por outro agente, estado e acontecimento da vida real. Desta forma é possível referir num texto explicitamente uma agente, um estado e acontecimento, mas no processo de interpretação o leitor / espectador substituiu esses elementos por outros exteriores à ficção.

Este conceito de Parábola é muito semelhante ao termo Alegoria que segundo M. H. Abrams é um método para expor temas sociais, políticos ou morais de uma forma não explícita do seguinte modo:

“Uma ficção narrativa no qual o agente, a acção e por vezes o mundo da história são concebidos para fazerem sentido e serem coerente quando são interpretados

*num nível literal ou primário e ao mesmo tempo significam num segundo nível de interpretação segundos agentes, conceitos, e acções*¹⁰. (Kozloff, 2000, p.59)

Um exemplo da parábola ou alegoria é representar no ecrã uma corrida entre uma lebre e uma tartaruga em que esta ganha apesar de ser naturalmente mais lenta. O que está no espírito do autor é que o espectador projecte o acontecimento corrida e os agentes lebre e tartaruga num acontecimento real onde o acontecimento corrida pode ser a competição entre duas pessoas e o agente lebre da fábula seja projectado sobre o sujeito humano que tenha por característica ser muito rápido, com imensos objectivos em simultâneo e distraído enquanto o agente tartaruga da fábula pode ser projectado sobre o concorrente humano que é lento, determinado com o único objectivo e que nunca desiste.

Com base neste modelo teórico é possível explicar como e que significado é que o autor e leitor de uma narrativa pode produzir sentido implícito com base numa historia que se refere explicitamente a uma corrida entre animais.

Vejamos então como é que na prática a dialéctica e a parábola e projecção nos podem ajudar a identificar o sentido implícito no anúncio televisivo “let’s work together” (Soros fundation, 1997) que descrevemos a seguir.



No campo um idoso poda árvores.



Duas crianças de aproximadamente 6 anos e vestidas exactamente da mesma maneira caminham na estrada. Uma criança transporta dois baldes de água pesados enquanto vocaliza o número de passos. Outra criança acompanha a caminhada mas não transporta nada



Criança que transporta os baldes pousa-os e o outro rapaz pega nos baldes e transporta-os. Agora quem transporta também vocaliza o número de passos

10 Traduzido do texto original em inglês: “a narrative fiction in which the agents and action, and sometimes the setting as well, are contrived to make coherent sense on the ‘literal,’ or primary, level of signification, and at the same time to signify a second, correlated order of agents, concepts, and events.”(Kozloff, 2000, p.59)



O idoso vê as crianças a lutarem.



As duas crianças voltam a caminhar mas agora cada um leva o seu balde.



Desequilibrados pelo peso a caminhada agora é mais difícil e a água salta dos baldes. Os dois rapazes param fatigados.



Uma criança tira a água que entrou para dentro da sua bota. A outra criança ri do que se molhou e bebe água do balde.



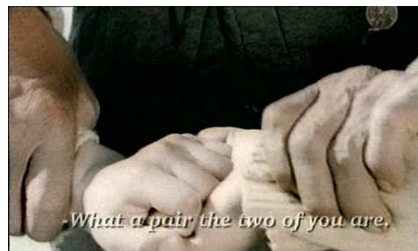
A criança que tinha água na bota agora enfia a cabeça do rival dentro do balde com água e os dois lutam.



O Idoso separa as duas crianças. As crianças voltam a lutar. O Idoso volta a separá-las.



Uma criança limpa a cara e o outro calça a bota molhada, os dois olham-se frontalmente.



O Idoso junta as mãos das duas crianças e observa-os com um sorriso.



As Crianças caminham lado a lado com uma das mãos dadas e a outra a segurar o respectivo balde. A caminhada é mais rápida e fácil. Aparece a legenda “Let´s work together”

Ilustração 10: Anúncio TV LET'S WORK TOGETHER produzido pela Soros Foundation Kyrgyzstan (1997)

7.1 UMA LEITURA POSSÍVEL DA LINGUAGEM NÃO VERBAL USADA NO ANÚNCIO “LET’S WORK TOGETHER”

O espaço é caracterizado por uma estrada deserta num ambiente rural. A Roupa das crianças revela que o clima é ligeiramente frio. Os dois rapazes usarem roupa semelhante indicia que os rapazes são da mesma classe social, ou que pelo menos estão em pé de igualdade para desempenhar esta tarefa.

Os baldes de água ganham neste contexto o significado de problema / obstáculo. Transportar dois baldes de água para adultos seria banal, mas para estes dois rapazes é uma grande dificuldade.

Dois rapazes da mesma idade e vestidos da mesma maneira simbolizam o conceito de irmão usado pela religião católica (todos somos irmãos).

As palavras ditas pelas crianças ao ritmo dos passos, revelam o seu significado de contagem de passos. Subentende-se que está combinado entre as crianças que cada um leva os baldes durante um certo numero de passos e depois trocam.

O escalão etário das crianças pode estar associado ao sentido implícito de estarmos perante pessoas inexperientes, ignorantes com impetuosidade e fogosidade.

O idoso poda arvore. Esta personagem revela-se pelo que faz. Se estivesse sentado a beber vinho era um velho bêbado, mas como está a podar arvores revela responsabilidade e ser conhecedor dos ensinamentos dos antepassados. Nas aldeias não é qualquer um que sabe podar, esta tarefa é feita pelos mais experientes.

Vejam os como o conceito de ideia e contra-ideia se materializa nesta narrativa.

Primeira solução e respectiva inconveniência:

Cada um leva os dois baldes durante o mesmo numero de passos enquanto o outro “passeia”. O inconveniente é que um deles faz batota a contar os passos. Esta solução foi usada para referir tipos de cooperação humana em que uma das partes engana a outra parte para gozar os louros do esforço alheio através da “trafulhice”.

Segunda solução e respectiva inconveniência:

Cada um dos rapazes transporta um balde de água. Este método para solucionar o problema é a expressão comportamental do capitalismo liberal de dividir-se problema em partes e cada um responsabilizar-se pelo esforço e recompensas do seu problema mais pequeno. No entanto a forma como nos é apresentada esta solução realça um

problema maior que consiste em que o desequilíbrio provocado por um peso todo do mesmo lado do corpo torna o caminhar ainda mais penoso.

Terceira solução e respectiva inconveniência:

Os rapazes a lutarem significa confronto e raiva de um pelo outro. A luta é uma das tentativas que fazem para descarregar a respectiva frustração. O inconveniente da luta é que pelos vistos não soluciona o problema do transporte da água.

Quarta solução e tese final.

O idoso força as mãos dos dois jovens a unirem-se e fornece-lhes uma solução que reduz o esforço e minimiza a traulhice.

Transportar os baldes enquanto caminham de mão dada indicia a aceitação da entreajudada e revela um método de resolver o problema em que ninguém pode enganar o “irmão”. Neste contexto caminhar de mãos dadas e cada um dos rapazes transportar um balde transforma-se num símbolo da cooperação. É de salientar que este símbolo é criado pelo anúncio e não usa uma simbologia prévia.

Outra consequência deste modo de construção da história é que além de defender a tese de que a cooperação é a melhor forma de resolver as dificuldades acrescenta argumentos para a justificar na medida que aponta os inconvenientes das soluções apresentadas na história.

7.2 ANÁLISE DO ANÚNCIO “LET’S WORK TOGETHER” DO PONTO DE VISTA DA DIALÉCTICA.

Vejamos agora como é que é possível “descodificar” o sentido desta narrativa através da aplicação do método da dialéctica proposto por Robert Mckee para a demonstração de uma *Controlling Idea* através do conflito entre argumentos da tese e da antítese.

Esta narrativa tem três personagens um objectivo a atingir e um obstáculo. As três personagens são as duas crianças e o idoso. O objectivo é o das duas crianças conseguirem transportar dois baldes cheios de água. O obstáculo que provoca o conflito consiste na identificação do melhor método para atingir o objectivo.

A estratégia de argumentação retórica que o autor usa é a de testar três possíveis hipóteses de solução para este problema. Baseado na estrutura apresenta-se hipótese depois submete-se ao teste dos seus inconvenientes. A melhor solução para o problema de transportar os baldes será a que resistir melhor aos inconvenientes.

Para defender a tese de que os problemas se resolvem dividindo o problema no tempo é representada por a cena em que cada criança faz o transporte dos baldes de água durante um número pré-combinado de passos. No entanto quando esta prática é posta em prática o autor apresenta um argumento contra esta tese que consiste no facto de o ser humano enganar o seu semelhante para fugir ao seu dever.

A nova tese para a resolução do problema criada pelas duas crianças é dividir o problema ao meio e cada um resolve a sua parte em simultâneo. A Antítese apresentada contra esta solução consiste no facto de que neste caso concreto dividir o problema não facilita o esforço para transportar os baldes porque o peso só de um lado do corpo cansa mais e deita a água para fora do balde.

As duas crianças não encontram mais nenhuma solução e perante o impasse lutam. O facto é que a luta não é solução para o transporte dos baldes de água e agora o autor coloca nas mãos do idoso a terceira tese para solucionar o problema que consiste num método em que cada um leva o seu balde em simultâneo. Para não haver desequilíbrio nem “falcatura” na contagem dos passos cada criança vai com uma mão a segurar o balde e a outra a segurar o companheiro.

Perante esta tese o autor não apresenta nenhum argumento contra que ponha em causa esta solução e por isso chegamos ao que Mckee chama de a criativa demonstração da verdade através da conversão de ideias em acção¹¹ (Mckee, 1997, p. 113)

Esta interpretação da narrativa tem no entanto uma limitação que consiste em reduzir o significado do texto aos objectos, tempo, personagens e conflitos e problemas concretos referidos explicitamente na história. Isto é, após visionar o anúncio o espectador compreende que o trabalho em conjunto é a solução ideal para duas crianças transportarem baldes de água. O problema é que o autor da história pretende que este “algoritmo” de comportamento seja aplicado não só às crianças desta história.

Vejamos agora como é que através da parábola e projecção é possível ao leitor atribuir um novo significado à interpretação da *Controlling Idea* deste anúncio publicitário.

7.3 ANÁLISE DO ANÚNCIO “LET’S WORK TOGETHER” DO PONTO DE VISTA DA PARÁBOLA.

Segundo Turner (1996) as histórias podem ser produzidas e interpretadas com base num processo cognitivo executado pelo leitor que consiste na parábola, isto é, na projecção de uma história noutra história.

No caso da história em análise são explicitamente referidos três intervenientes envolvidos num problema de transportar baldes de água. Mas no final da história o autor escreve a frase “Let’s work Together”. Para entender a pista dada pelo autor para o espectador proceder a um processo de projecção desta história é necessário referir o contexto e audiência a que se destinava o anúncio. Esta publicidade foi exibida em 2007 no Quirguistão. No ano anterior neste país três membros do parlamento foram assassinados por causa de lutas internas étnicas associadas aos processos de privatização de impresas estatais e a expansão das empresas ocidentais.

Neste contexto a frase “let’s work together” permite ao espectador projectar a história das duas crianças do anúncio na situação do Quirguistão em 2007 da seguinte forma:

¹¹ Traduzido do texto original em inglês: STORYTELLING is the creative demonstration of truth. A story is the living proof of an idea, the conversion of idea to action. A story's event structure is the means by which you first express, then prove your idea without explanation. (McKee, 1997, p.113)

História do anúncio	projecção em	História do Quirguistão
Agentes explícitos: Duas crianças iguais na idade, roupa e objectivo	Substituídos por	Agentes implícitos: Grupos étnicos rivais que são iguais em termos de poderes e direitos
Estado explícito: Duas crianças precisam de transportar dois baldes de água até um determinado destino. A tarefa é difícil porque para as crianças o peso dos baldes é maior do que podem suportar.	Substituídos por	Estado implícito: Dois grupos étnicos precisam de organizar e conduzir os pais para uma situação mais desenvolvida, o que a realidade tem mostrado ser uma tarefa difícil quando se dá os primeiros paços democráticos fora do comando autoritário da União Soviética.
Conflito e solução explícitas: São experimentadas três soluções. A dividir os esforços transportando cada criança os dois baldes ao mesmo tempo. Depois transportando cada criança um balde. As dificuldades levam a que as duas crianças lutem em vez de transportarem os baldes. Por fim transportando cada criança um balde e caminhando de mãos dadas.	Substituídos por:	Conflito e solução implícitas: Os grupos étnicos tentam enganar-se uns aos outros mas o país não avança. Os Grupos em conflito tentam dividir os deveres e responsabilidades mas o esforço é mais penoso. Os grupos étnicos lutam e matam-se entre si mas a situação do país não muda. Só quando os diferentes grupos se unirem e tentarem resolver os problemas de “mão dada” a solução dos problemas fica mais fácil.

Baseado nesta capacidade do ser humano em projectar uma história origem numa história alvo através do uso da parábola torna-se possível ao autor e espectador comunicarem entre si conceitos abstractos e complexos sem que eles sejam referidos explicitamente no texto audiovisual.

Temos assim duas possíveis soluções para ultrapassar a limitação da comunicação visual que reside no facto de não conseguir representar ideias ou conceitos abstractos. Através da transposição de ideias para conflitos reais e factuais que se articulam entre si como representantes de uma tese e de uma antítese é possível provar uma *Controlling Idea* abstracta baseado na proposta teórica de McKee.

Por outro lado a capacidade do ser humano em projectar agentes, sistemas e conflitos de uma história original numa história alvo permite ao autor do texto projectar uma ideia abstracta e complexa numa história que envolve duas crianças e a tarefa de transportar baldes de água numa história de um país em conflito.

Desta forma a *Controlling Idea* do anúncio let's work together pode significar uma tese abstracta que se pode verbalizar nos seguintes termos:

Juntos podemos fazer mais, melhor e mais facilmente do que cada um por si, porque as soluções individualistas não distribuem bem os esforços por todos.

Por outro lado o recurso à parábola permite aplicar esta tese abstracta aos acontecimentos de um país específico sem que o conteúdo explícito mencione o país ou os conflitos concretos em que esta nação está envolvida.

7.4 FILMOGRAFIA SOBRE O SIGNIFICADO IMPLÍCITO DAS NARRATIVAS:

Mendes., Carlos, - Baby exemplo de Como a palavra funciona como metalinguagem e altera o sentido das imagens. Argumento de Simões, Renato. e Proett, Renata. 1997

Soros Foundation Kyrgyzstan, - LET'S WORK TOGETHER 1997 exemplo de O uso da Parábola e da controlling idea no âmbito da narrativa. Product: Political Message; Country: Kyrgyzstan; Category: Public awareness messages

7.5 BIBLIOGRAFIA SOBRE O SIGNIFICADO IMPLÍCITO DAS NARRATIVAS:

BETTELHEIM, BRUNO. (2002) - A PSICANÁLISE DOS CONTOS DE FADAS , são Paulo PAZ E TERRA

Bordwell, David. (1991) - Making meaning: inference and rhetoric in the interpretation of cinema , Harvard University Press, , ISBN 067454336X

Egri, Lajos. (2007)- The Art of Dramating Writing, Wildside Press, ISBN 9781434495440

McKEE, Robert (1997) - Story , Londres: Methuen, Random House , ISBN 0 413 71550 7

Turner, Mark., 1996, The literary mind, New York, OXFORD UNIVERSITY PRESS, ISBN 9780195104110

8. A produção de sentido baseada na montagem

Para sistematizar os processos através dos quais é possível fazer a produção de sentido na montagem propomos subdividir o tema de modo a dar resposta às seguintes cinco perguntas que todo e qualquer editor tem de responder em forma de escolha e que são as seguintes:

- Para quê editar?
- O que é que se edita? na medida que é necessário fazer uma escolha de tudo o que se filma e escolher o que vai ser usado e o que sai.
- Por que ordem se editam os planos?
- Que duração deve ter cada plano?
- Que sons vamos associar às imagens em cada momento do discurso?

Se respondermos às cinco questões anteriores julgamos ser possível organizar sistematicamente a tarefa a que nos propomos de identificar como e que tipos de sentidos são possível produzir através da montagem nas suas diferentes etapas.

No entanto julgamos necessário descrever previamente e de forma sumaria três princípios da psicologia cognitiva, e termos da teoria do cinema que julgamos essenciais para perceber como é que o espectador percebe e produz sentido a partir do que vê e ouve num texto audiovisual.

Por isso e para entender o poder da montagem no âmbito da produção de sentido propomos dividir este capítulo em seis partes com a seguinte organização.

Primeiro vamos referir três conceitos da psicologia cognitiva que dão uma das explicações possíveis para explicar o processo mental que permite ao ser humano produzir sentido através de uma dada sequência de planos que mostra parcialmente uma realidade. Neste capítulo propomos também distinguir o significado dos tempos e espaços reais, duração do discurso e tempo e espaço fílmicos.

Em segundo lugar vamos subdividir o estudo da produção de sentido na montagem em cinco capítulos que correspondem às etapas mais significativas do processo de edição.

Vamos começar por referir as principais respostas de autores de referência sobre o tema “Para que se edita um filme?”. De seguida vamos descrever “o que se edita?” onde vamos descrever as partes, ou unidades elementares que servem de elementos para a construção do filme como um todo bem como aos possíveis critérios para escolher de tudo o que se filmou o que entra no discurso e o que vai para o “lixo”.

No capítulo “por que ordem se edita?” vamos acompanhar a evolução história da montagem para assinalar os diferentes modos de articulação que foram usados entre planos e em cada um deles avaliar o respectivo modo de produção de sentido.

Uma vez que a ordem por que se edita está habitualmente dividida em dois processos de montagem vamos agrupar todos os processos de articulação de planos usados na edição em continuidade e depois dedicar um outro capítulo para a montagem baseada no intervalo.

Depois de decidir a ordem porque organiza os planos o editor tem de decidir sobre a duração dos mesmos, e é a este aspecto que analisamos no capítulo intitulado “que duração dar a cada plano?”

Por fim vamos descrever que tipos de sons se podem associar às imagens e o tipo de articulação que estes têm entre si bem como as respectivas consequências na produção de sentido.

8.1 CONCEITOS TEÓRICOS FUNDAMENTAIS

8.1.1 Como o espectador processa a informação do texto segundo a Psicologia cognitiva.

Para compreender as decisões do editor respeitantes à ordem porque ordena os planos e os enquadramentos através dos quais se mostra a acção é necessário conhecer uma das teorias psicológicas que ajuda a explicar como o espectador processa a informação. A teoria proposta pela psicologia cognitiva parece-nos a mais interessante para explicar como o espectador / leitor lida com as falhas de informação (Gap) e antecipação de acontecimentos futuros porque a psicologia cognitiva não assume que o cérebro é uma caixa preta nem se baseia apenas no comportamento humano. A vantagem da psicologia cognitiva é que propõe um modelo de processamento da informação a nível cognitivo que na maioria das situações explica satisfatoriamente como é que o ser humano produz sentido e que tipo de emoções experimenta ao assistir a diferentes estruturas dramáticas.

Os três conceitos da psicologia cognitiva que propomos descrever são o de esquema mental, guião mental e *Blending*.

Um esquema mental é um saber “arrumado” que já está na posse do receptor e que é usado para prever e classificar dados sensoriais novos. (Branigan, 1992, p.13)

Segundo a teoria cognitiva a nossa interpretação dos textos audiovisuais usa e aplica os mesmos processos mentais que são usados para compreender a realidade.

Além disso o esquema mental simplifica a percepção dos textos e sugere expectativas sobre o que vai acontecer na parte do discurso que ainda não foi exposto.

Por exemplo o esquema mental da pirâmide é composto por uma forma geométrica, material e um espaço geográfico. No entanto se um texto audiovisual mostrar parcialmente uma pirâmide ao pôr-do-sol, o que o receptor da mensagem faz é preencher mentalmente as faces da pirâmide que não estão visíveis na imagem e preencher o tempo e espaço do esquema mental pirâmide com a variável “deserto ao fim do dia”.

Se neste exemplo for mostrado uma pessoa familiar junto à pirâmide o leitor / espectador só precisa de acrescentar este dado novo ao esquema mental pirâmide / deserto / fim de dia.

Neste caso o esquema mental ajudou a processar a imagem porque:

- Acrescentou informação ao percepcionado uma vez que não foi necessário ver a pirâmide de todos os ângulos porque as partes não visíveis são preenchidas pelo cérebro;
- A prever o futuro porque é possível a qualquer momento aparecerem camelos, turistas e guias a falarem inglês com sotaque árabe;
- A memorizar porque o ser humano só teve de juntar a pessoa familiar e o pôr-do-sol ao esquema pirâmide / deserto. Sem o uso do esquema teria de memorizar areia; deserto; forma geométrica com quatro faces triangulares e uma base quadrada; camelos; turistas e respectivos guias.

Por isso o ser humano usa os esquemas para organizar a informação, recordar-se de informação memorizada, servir de norma para o nosso comportamento, prever o

futuro e para perceber as nossas próprias experiências.

A origem dos esquemas mentais deriva da experiência humana anterior ou constituem-se com base em informação comunicada por outro ser humano. Por isso para o autor de um texto é essencial conhecer bem a cultura da audiência que vai interpretar o seu discurso.



1



2

Ilustração 11: Aplicação do funcionamento de um esquema mental para uma fotografia foto: (Revestimentos, Barbosa 2007)

Na figura ao lado temos o exemplo do cartaz tapado por um poste e que permite perceber como é que o modelo mental junta informação por via Bottom-up e Top-down. Quando alguém vê por exemplo primeira imagem do cartaz tapado pelo poste a percepção da imagem fornece pistas explícitas na foto mas que são incompletas. Para descrever esta falha podemos usar o termo inglês GAP. No cartaz da figura 1 apenas é visível o fim de uma palavra constituída pelas letras “mentos”. Quando cérebro processa esta informação explícita que vem do processo de Bottom-up o cérebro precisa de preencher o que não vê e é aí que surge o processo de completar a informação através de hipóteses avançadas pelo cérebro para o início da palavra do cartaz a que se chama processo de TOP-Down. Uma hipótese avançada pelo cérebro pode ser “Aparta” que junto com as letras “mentos” percepcionadas pelos sentidos produzem um todo coerente imaginado pelo espectador. Na realidade quando vemos o cartaz de outro ponto de vista constatamos que as letras escondidas pelo poste é “Reve” pelo que agora o espectador pode ficar surpreendido se

avançou a hipótese “apartamentos”. Se o espectador tivesse antecipado a palavra “revestimentos” iria sentir satisfação quando a segunda foto comprova-se que a hipótese avançada se confirma.

O conceito de Guião mental (mental *script*) deriva de uma teoria desenvolvida por Schank e Abelson (1977) e resulta da aplicação da teoria dos esquemas mentais a sequência de acontecimentos. O guião mental é uma sequência preestabelecida de actos que envolvem a noções de papéis específicos e adereços.

O Guião mental representa os elementos comuns de experiências habituais que um dado sujeito já experimentou e no caso do exemplo de uma ida ao restaurante O guião mental criado por ser um ser humano pode ser o seguinte segundo proposta de Schank e Abelson (1977).

Agentes / Personagens: Fregueses criados, cozinheiros, caixa

Objectivo principal: Alimentação; outros objectivos: social, negócios, relações

amorosas, etc.

Sub-guião I – Entrada

Entrar no restaurante; Procurar mesa vaga; Escolher a mesa; Dirigir-se a ela; Sentar-se.

Sub-guião II – Encomenda

Receber a ementa; Ler a ementa; Escolher o prato; Encomendar.

Sub-guião III – Comer

Receber o prato; Comer.

Sub-guião IV – Saída

Pedir a conta; Receber a conta; Deixar gorjeta; Dirigir-se à caixa; Pagar a conta; Sair do restaurante.

Vejam agora a aplicação deste conceito ao cinema. Uma vez que o argumentista e o editor sabem que o espectador / leitor já conhece esta sequência de acções, personagens e objectivos torna-se possível numa cena de ida ao restaurante mostrar apenas partes da acção e tudo o que não estiver presente no discurso é preenchido pelo espectador.

Em síntese o esquema mental explica porque não é necessário mostrar todo o espaço no texto audiovisual. O guião mental explica porque não é necessário mostrar no texto audiovisual todas etapas da acção uma vez que o cérebro do espectador pode preencher os dados redundantes.

Blending é outro conceito da psicologia cognitiva criado por Gilles Fauconnier em 1985 no livro *Mental Spaces* (Tendahl, 2009, p.131) e designa a associação de dois conceitos mentais de tal forma que a partilha de qualidades entre eles passe a transformar o significado original dos dois. O conceito de *Blending*, ou integração conceptual (Silva, 2004) na sua tradução portuguesa, distingue-se da metáfora porque nesta as propriedades de um conceito original projectam-se sobre um conceito alvo. No caso do *Blending* não existe um conceito origem e um alvo mas sim uma contaminação de propriedades entre dois conceitos que vai alterar os dois conceitos originais.

Através de uma frase como por exemplo “o Amor é fogo que arde sem se ver” estamos perante uma metáfora uma vez que temos o conceito alvo amor em que projectamos sobre ele qualidades do fogo que queima, aquece, ilumina etc. Neste caso atribuem-se qualidades do fogo ao amor mas o conceito de fogo não se altera.

No caso do *blending* os dois conceitos originais atribuem qualidades um ao outro nas duas direcções.

Por exemplo ao associarmos um cirurgião a um talhante em duas imagens sequenciais de um filme ou através da frase este cirurgião é um talhante damos ao espectador a pista para ele associar:

- O Cirurgião que é o agente que pertence ao espaço hospital que usa ferramentas como bisturis e tesouras com o objectivo de curar um ser humano doente.
- O Talhante é um agente no espaço talho que usa ferramentas como facas com o objectivo de cortar em pedaços um animal para a alimentação humana.

Associar os dois espaços e acções dos dois especialistas a cortar carne num filme é como dizer verbalmente o cirurgião e o talhante “são semelhantes” e o resultado é que obriga o leitor / espectador fazer o *blending* destes dois conceitos mentais que ao serem apresentados lado a lado ou relacionados com a proposição “são semelhantes” passam a

ter qualidades um do outro. O talhante tem a habilidade de um cirurgião e um cirurgião passou a lidar com os seres humanos como o talhante lida com os animais mortos.

Por causa desta associação de conceitos mentais o espectador passa a ver cada um deles através de um novo conceito mental.

Este processo mental vai-nos ser útil para explicar como é que a montagem de planos com descontinuidade de tempo e espaço pode exigir ao espectador um novo e complexo tipo de processamento para produzir sentido de modo a criar um terceiro significado a partir de dois planos descontínuos no tempo e espaço.

8.1.2 Tempo e espaço real, tempo do discurso e tempo e espaço fílmico

Antes de falar de edição e montagem precisamos definir previamente três conceitos básicos que vamos usar ao analisar o significado de alguns métodos de montagem e respectivo efeito no tempo e espaço fílmico, tempo e espaços reais e tempo do discurso.

Vamos designar como espaço e tempo real o local e a duração da acção onde o registo da imagem tem lugar e engloba apenas o que está representado em campo uma vez que o fora de campo é imaginado pelo espectador através do conceito de esquema mental que falamos no início deste capítulo.

Associado a este conceito existe o tempo do discurso que designa a duração do texto audiovisual que o espectador assiste no ecrã e que tem sempre a mesma duração nos suportes em que não há interactividade.

Os outros termos que vamos usar são o de tempo e espaço fílmico. Estes designam o tempo e espaço que cada espectador imagina a partir do discurso audiovisual que assiste.

Vejam os três exemplos típicos onde é possível distinguir estes três conceitos.

Exemplo 1: A transmissão em directo de um jogo de futebol.

Quando um jogo de futebol se está a passar num estádio e ao mesmo tempo a ser transmitido em directo pela televisão estamos perante um caso especial em que o tempo real do jogo é 90 minutos e o tempo do discurso coincide com a duração do evento real e o tempo fílmico também coincide com o tempo real da acção uma vez que o espectador imagina a duração do que vê na televisão a durar exactamente 90 minutos.

Em termos de espaço temos que o espaço real do estádio só é mostrado em parte no discurso audiovisual e de forma fragmentada pelo que é através destes fragmentos que cada espectador vai ter de imaginar como é o fora de campo para cada um dos espaços representados no ecrã.

No caso especial dos espectadores que já conhecem o estádio real eles podem preencher os espaços nunca mostrados com o que recordam.

Exemplo 2: A transmissão do penálti do jogo de futebol.

No caso especial da transmissão de um penálti durante uma transmissão desportiva em directo o discurso televisivo segue normalmente o seguinte padrão de montagem.

Primeiro vemos em tempo real a execução do penálti e de seguida é exibida em câmara lenta a mesma acção vista de diferentes pontos de vista.

Neste caso concreto o tempo real da acção da marcação do penálti será por exemplo de 10 segundos, o tempo fílmico também é de 10 segundos mas o tempo do discurso é muito superior na medida que podemos assistir a um discurso audiovisual de um minuto onde se mostram sucessivamente a mesma acção que já aconteceu no passado

e é “esticada” no tempo do discurso através do efeito de câmara lenta e repetição da acção.

Estamos perante um caso em que o tempo do discurso é maior do que o tempo real e que o tempo fílmico.

Exemplo 3: Um pôr-do-sol sobre o mar filmado com a técnica de timelapse.

A técnica de timelapse designa um tipo de gravação de acções onde a câmara regista menos de 25 imagens por segundo e que por isso ao ser visionada a gravação a 25 IPS permite observar a acção real fotografada num tempo mais reduzido. Por exemplo um pôr-do-sol que pode durar cerca de duas horas se for filmado com a técnica de timelapse com uma imagem por segundo passa a ser possível ver num texto audiovisual com a duração total de 4 minutos e 48 segundos.

Assim temos um tempo real da acção de 2 horas, um tempo de discurso de 4:48 e um tempo fílmico de algumas horas que são imaginadas pelo espectador ao ver este filme uma vez que por experiencia própria tem a noção que o sol se movimenta a uma velocidade muito mais lenta do que a que está a ser representada no filme.

Em síntese existem casos raros em que o tempo real, fílmico e do discurso coincidem, caso da transmissão de televisão em directo, outros em que são feitos discursos audiovisuais muito mais longos do que o tempo real da acção que representam como é o exemplo da marcação de um penálti de futebol. Na maior parte dos casos os discursos audiovisuais têm uma duração mais pequena do que o tempo real dos acontecimentos que representam e o espectador imagina a partir do que vê um novo tempo durante o qual supõe que durou a acção e a que designamos por tempo fílmico.

O espaço real e fílmico também podem ser diferentes na medida em que ao unir planos captados em espaços distintos levamos o espectador a imaginar um espaço virtual imaginário.

Vejamos por exemplo a seguinte organização temporal dos planos no filme didáctico troca de envelopes na praia (Barbosa, 2011) comparativamente ao filme didáctico troca de envelopes no rio (Barbosa, 2011). A figura seguinte representa os quatro primeiros planos de cada versão do filme.

Filme didáctico troca de envelopes na praia	Filme didáctico troca de envelopes no rio
	



Ilustração 12: manipulação do espaço através da montagem através do uso dos mesmos planos em contextos diferentes. Filme didático troca de envelopes na praia (Barbosa, 2011) comparativamente ao filme didático troca de envelopes no rio (Barbosa, 2011)

O espectador ao visionar cada uma das sequências anteriores imagina um espaço fílmico diferente. O casal encontra-se em frente à praia no primeiro caso e no segundo encontra-se à beira-rio. O rapaz olha para o mar e para um surfista no filme da praia. Em contrapartida o rapaz olha para os banhistas do rio e para os rapazes na ponte no filme do rio.

O sentido das imagens e o local da acção mudam em função das imagens que antecedem e sucedem à cena da troca de envelopes.

Uma outra consequência deste exemplo é que não existe a versão verdadeira e a falsa na medida em que só os autores deste texto ou quem conhece os locais reais que aparecem na imagem sabem identificar os locais reais da sequência.

8.2 EDIÇÃO E MONTAGEM PARA QUÊ?

Antes de avançarmos para a análise da produção de sentido feita em cada etapa da edição vamos tentar definir de forma breve o que é a edição uma vez que o objectivo do porque se faz a edição condiciona todas as outras etapas da mesma.

Vamos também usar o termo edição e montagem com sentidos diferentes e por isso vamos começar por falar de edição no capítulo da edição em continuidade e vamos usar o termo montagem quando passarmos para a união de planos baseado no conceito de

intervalo.

A edição não existiu sempre. Houve filmes em que era gravado apenas um plano em continuidade e depois esse plano era exibido como um filme completo. A edição apareceu quando os filmes começaram a ser compostos por mais do que um plano e por isso era necessário seleccionar, juntar e ordenar os planos gravados para construir um filme.

Visto deste ponto de vista podemos dizer que a edição é o processo onde se constrói o filme a partir dos elementos básicos que são os planos (Edgar-hunt e al., 2010, p.120).

Por outro lado o termo edição e montagem não são sinónimos uma vez que a montagem pode ser concebida como o acto de construção a partir dos planos filmados, e o termo edição é usado para designar o processo onde se corta o excesso de planos, ou partes deles, porque são redundantes ou que não têm relevância.

O termo montagem é entendido hoje em dia associado com o trabalho e teoria de Sergei Eisenstein, para quem montagem significava um estilo de construção do filme que faz uso fora do normal de cortes, movimentos de câmara, mudanças de posição de câmara para criar um novo sentido que não está nas imagens e acções filmadas quando analisadas individualmente (Encarta, montage, 2003).

Outra concepção da montagem vista por Pudovkin de um modo muito mecânico considera a montagem estrutural como a construção de uma cena a partir de peças, a construção de uma sequência a partir de cenas e a construção de uma bobine com sequências¹² (Pudovkin, 1958, p.67). Além disso a montagem relacional é "*the method which controls the 'psychological guidance' of the spectator.*" Este concepção da montagem identifica o seu objectivo principal na medida em que não se refere ao trabalho concreto da união de planos mas sim a como o autor altera o estado emocional do espectador ao longo do tempo que assiste ao filme através da ordem pela qual organiza os planos. Temos assim que a edição está associada à sequenciação de planos em continuidade. A montagem designa um tipo de articulação entre os planos baseado no conceito de intervalo e que por causa da descontinuidade "exigem" do espectador uma atitude mais activa para produzir sentido.

Por fim a função de Pudovkin para montagem apresenta a noção mais abrangente uma vez que quer a montagem quer a edição tem como objectivo final conduzir psicologicamente o espectador através do tempo do discurso audiovisual.

Estas são definições muito genéricas do processo da edição e montagem por isso propomos de seguida descrever de uma forma mais concreta os tipos de relação que os planos podem estabelecer com os que antecedem e sucedem para cada uma delas identificar o respectivo valor semântico.

8.3 O QUÊ SE EDITA?

"Os Títulos" usados na construção do filme são os planos e a escolha dos planos que entram na construção do todo começam a ser feitas no acto da escrita do argumento uma vez que só o que se prevê filmar tem potencial de vir a ser escolhido para integrar o texto audiovisual.

Uma segunda etapa de escolha do que entra no texto acontece na fase das gravações na medida em que de todas as "Veze" (take em inglês) que se grava um plano o

12 Traduzido do texto inglês: "The construction of a scene from pieces, a sequence from scenes, and reel from sequences, and so forth, is called editing."

realizador comunica ao responsável pela anotação quais são as “vezes boas” para mandar digitalizar.

A terceira etapa pela qual um plano tem de passar para fazer parte do todo que é o filme na sua montagem final é a de no acto da edição o plano previsto no argumento, gravado e assinalado como vez boa fazer sentido quando inserido numa sequência de planos. Por vezes um bom plano pode ser retirado de uma cena na etapa da montagem porque só nesse momento se percebe que ele é redundante, distrai ou que não traz qualquer tipo de informação relevante.

A quarta etapa onde os planos podem ser retirados da montagem final é quando o já se tem uma primeira versão completa editada do filme e por motivos de duração ou motivos dramáticos o realizador considera que cenas inteiras podem ser dispensadas.

Se nesta etapa do processo de montagem temos a selecção de todos os planos que vão entrar no discurso e respectiva ordenação no tempo, falta criar a banda sonora. Quando o filme chega à sua versão final de edição de imagem o realizador e director de som fazem um levantamento de uma série de sons, musicas e diálogos ou vozes off que consideram indicados para construir a banda sonora.

Depois de registados e editados os sons na banda sonora passa-se ao processo de misturas finais de som. Nesta etapa são decididos os níveis relativos que todos os sons vão ter na versão final e acontece por vezes que nesta etapa também são eliminados sons da montagem final porque se considera que são fonte de distração ou que não têm relevância para ficar na mistura final de som.

Este capítulo é curto e sintético porque as decisões que se tomam na escolha dos planos e sons submetem-se ao como se vão ordenar os planos e sons ao longo do discurso.

No entanto é de realçar que os autores de programas informativos têm por hábito começar por seleccionar e ordenar o discurso verbal na banda sonora e só depois é que é pedido a um editor de imagem para “ilustrar” com imagens o discurso que se ouve em cada momento. Estes dois processos de construção do texto audiovisual vão ter consequências no produto final dando uma dimensão mais radiofónica aos géneros informativos e um carácter mais cinematográfico aos textos que começam a ser editados pela imagem.

8.4 POR QUE ORDEM SE EDITA EM CONTINUIDADE?

A evolução da linguagem cinematográfica vista do ponto de vista da edição e montagem pode caracterizar-se por seis etapas de crescimento de complexidade que podem ser estudadas cronologicamente com base em filmes de quatro realizadores de referência.

A Primeira etapa é constituída por filmes sem montagem e que são exemplarmente representados pelos filmes feitos pelos irmãos Auguste (1862, 1954) e Louis Lumière (1864, 1948).

A segunda etapa surge quando os filmes eram compostos por várias cenas em que cada cena era mostrada num plano único em escala aberta. O cineasta típico deste período é o Georges Méliès (1861-1938);

A terceira etapa caracteriza-se por cada cena passar a ser fragmentada em termos de espaço com o recurso ao uso de planos fechados. Este tipo de edição foi iniciada por George Albert Smith (1864-1959) e Edwin S. Porter (1870-1941);

A quarta etapa assinala como o discurso temporal do cinema lidou com a exposição de acções simultâneas através da montagem alternada que vamos exemplificar através de um filme de Ferdinand Zecca (1864-1947).

A quinta etapa de evolução assinala o processo de criar suspense através da montagem alternada no processo do *last minute rescue* que vamos analisar com exemplos do seu criador D.W. Griffith (1875-1948).

A sexta etapa assinala a montagem intelectual ou relacional que vamos analisar no capítulo seguinte totalmente dedicado à montagem baseada no conceito de intervalo a qual vamos exemplificar com filmes de Griffith, Dziga Vertov (1896-1954) e Sergei Eisenstein (1898-1948).

8.4.1 Filmes em Plano sequência

As características mais relevantes dos filmes dos irmãos Lumière são a curta duração com menos de 1 minuto, o facto de serem compostos por apenas um plano e por esse plano ser enquadrado em escala geral.

Por exemplo no filme o Jardineiro regado (*L'Arroseur arrosé*, Louis Lumière, 1895) mostra uma acção cómica que se passa num jardim com um rapaz e um jardineiro em que toda a acção é registada num só plano fixo e em plano geral.

Apesar da sua simplicidade os filmes dos irmãos Lumière obrigavam o espectador a criar mentalmente um espaço fora de campo de onde os actores vinham e para onde saíam.

O problema dos filmes que usam um só plano reside na dificuldade de manipular o tempo do filme em relação à duração real da acção registada. No entanto é possível identificar três processos usados para resolver esta limitação antes de 1900.

Desde o início do cinema era habitual fazerem-se cortes no interior do plano para eliminar momentos mortos da acção ou porque o projector queimava alguns fotogramas quando a película parava em frente à lâmpada. Quando se corta um plano e se cola uma parte de um plano com ele próprio diz-se que estamos a fazer um jump cut.

O que acontece nestes casos é que o tempo do discurso fica mais curto que o tempo real da acção mas o espectador apercebe-se que faltam pedaços do filme. Este processo para diminuir o tempo do discurso não é habitualmente usado e aceite nos filmes que usam a montagem em continuidade porque quebra a transparência do processo de construção do filme.

As outras duas formas que foram usadas para manipular o tempo real da acção filmada foi através do número de imagens que eram registadas em cada segundo. Estes processos foram particularmente úteis quando o cinema foi usado com propósitos científicos

O primeiro e mais antigo processo que existe para a manipulação do tempo é o do uso da câmara lenta e da câmara rápida. Quando se regista, por exemplo, a menos de 25 IPS o pôr-do-sol e depois se visiona o filme a 25 IPS o sol e as nuvens movem-se muito mais rapidamente e por isso permite ver a evolução de fenómenos atmosféricos de uma forma que revela aspectos que a olho nu não são perceptíveis.

Quando, por exemplo, se registam com mais do que 25 IPS um cavalo a galope obtêm-se um filme mais longo que o tempo real da acção e onde é possível ver ao pormenor aspectos que passam despercebidos ao olho humano quando assiste ao acontecimento real.

8.4.2 Um filme constituído por mais de uma cena cada uma delas feita num só plano geral

O realizador George Méliès (1861 – 1938) produziu filmes mais complexos do que os primeiros filmes de plano único dos irmãos Lumière na medida em que os filmes eram

mais longos e com narrativas mais complexas. Para conseguir expor mais informação os filmes de Méliès eram compostos por vários planos em que cada plano constituía uma cena do filme. A sequência de vários planos coincidia com a sequência de cenas do filme onde cada uma tinha o seu tempo e espaço contínuo e entre cada plano existia uma elipse espaço / temporal.

O primeiro filme, do nosso conhecimento, que foi construído por mais de um plano foi feito em Inglaterra no ano 1899 com o título *The Kiss in the Tunnel* constituído por três planos e foi realizado por George Albert Smith (1864-1959) em que era exposta uma acção de um comboio que entrava num túnel e no seu interior um casal numa carruagem beijava-se. O filme acaba com um terceiro plano onde o comboio sai do túnel.



Ilustração 13: O primeiro filme que se conhece com mais do que um plano chama-se *The Kiss in the Tunnel* (Smith, 1899)

No mesmo ano em França foi produzido o filme *Cendrillon* (1899) do realizador Méliès com a duração de menos de 6 minutos constituído por 20 planos em que cada um deles correspondia a uma cena. Cada um destes planos tem características semelhantes ao filme do Regador regado na medida que é um plano geral que regista a acção e o espaço em continuidade mas é mais complexo na medida em que cada plano é apenas uma parte da história que só faz sentido e se torna completa visionando a sequência completa de planos pela ordem estipulada. No caso deste filme é necessário que o espectador efectue dois processos mentais, o de imaginar o fora de campo e que relacione o plano que acaba de ver com o próximo através de uma relação de tempo, espaço ou de causa / efeito.



Em 1899 surge também um filme com uma inovação formal relevante (Salt, 1992, p.35) que se designa por split screen e que em português se pode designar por ecrã dividido em janelas. Vejamos o exemplo inovador e depois vamos analisar algumas aplicações narrativas que podem ser feitas com o split screen e respectiva produção de sentido.

Em 1899 o realizador Inglês George Albert Smith (1864 - 1959) fez o filme *Santa Claus*

Ilustração 14: Primeiro uso conhecido do Split Screen no filme *Santa Claus* em 1899 do realizador Inglês George Albert Smith

onde precisou de representar um quarto onde dormem duas crianças e uma outra acção simultânea noutro espaço que consistia em mostrar o pai natal no telhado da casa que desce pela chaminé. Para representar esta acção simultânea em dois espaços diferentes o dispositivo visual usado foi o de fazer uma dupla exposição na película de forma a mostrar dentro de um círculo no ecrã a acção no telhado. Desta forma George A. Smith conseguiu mostrar duas acções simultâneas em dois locais diferentes.

A técnica do split screen pode ter algumas variações a esta utilização original e pode obter efeitos e significados diferentes. Um deles consiste em depois de registar duas ou



Ilustração 15: Reportagem da RTP sobre desfile de moda. O mesmo espaço em tempos diferentes.

diferentes. É um exemplo desta aplicação que podemos ver no exemplo da ilustração 14 de uma reportagem sobre um desfile de moda.

Outra aplicação é as duas janelas de imagens simultâneas no ecrã representarem duas acções simultâneas que decorrem no mesmo espaço. Neste caso do filme Mulher Fatal



Ilustração 16: O mesmo tempo e dois espaços em simultâneo com o campo e o contra campo no filme Mulher Fatal (Palma, 2002) subjectivo é visto na janela do lado direito do ecrã.

mais acções em tempos e ou locais diferentes combinarem no processo de montagem as duas imagens em simultâneo de forma a ocuparem em simultâneo um espaço no ecrã.

Desta forma o espectador tem a possibilidade de assistir em simultâneo a mais do que um espaço e tempo real pelo que apesar do tempo do discurso ser breve o tempo fílmico é expandido pelo espectador o que permite expor num texto audiovisual curto acções reais mais longas e que se desenrolaram em momentos

(Palma, 2002) substitui-se a sequenciação dos planos no tempo por mostrar em simultâneo no discurso pormenores do mesmo espaço. à esquerda a personagem olha

para fora de campo e vê algo e esse olhar

8.4.3 Fragmentação do Espaço e do tempo no interior da cena.

A maior parte da bibliografia de referência americana aponta Edwin Porter e o filme Life of an American Fireman de 1903 como o primeiro filme em que se praticou a mais importante evolução na linguagem cinematográfica e que consiste na fragmentação de

uma cena em diferentes planos. Na realidade o realizador inglês George Albert Smith tinha em 1900 feito aquilo que até à data se pode considerar como o primeiro filme em que foi fragmentada uma cena. O filme chama-se *Grandma's Reading Glass* e é composto por uma cena e os seguintes dez planos editados do seguinte modo:



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10

1: jornal visto por uma lupa; 2: rapaz e mulher junto a uma mesa. Ele pega no relógio e aponta-lhe a lupa; 3: plano detalhe do relógio visto do ponto de vista subjectivo do rapaz; 4: rapaz aponta lupa para gaiola; 5: gaiola através da lupa subjectivo do rapaz; 6: Rapaz aponta lupa para rosto da mulher; 7: olho da mulher do ponto de vista do rapaz; 8: Rapaz aponta lupa para gato; 9: gato do ponto de vista do rapaz; 10: plano geral gato foge da mesa

A inovação desta forma de fazer cinema comparativamente aos filmes dos irmãos Lumière e a Méliès reside em três aspectos. A cena foi decomposta em diferentes planos. Foi usada pela primeira vez planos fechados e a cena deixou de ser vista sempre em plano geral. A posição da câmara para fazer os planos da lupa passou a ocupar o espaço da acção e através desse artifício possibilitou fazer planos subjectivos de um personagem da acção. Este tipo de ponto de vista tem implicações psicológicas porque permite ao espectador ver do mesmo ponto de vista de uma personagem pelo que a empatia pelo mesmo pode ser mais profunda. Em terceiro lugar a cena começa com um plano de detalhe de um jornal e só depois no segundo plano é que vemos o plano geral do quarto onde está a criança e a avó.

Além destas inovações o tempo da acção não se repete, isto é, não vemos o rapaz a segurar a lupa em frente ao pássaro e depois repetimos a acção do ponto de vista subjectivo. Smith fragmentou o espaço da acção com a câmara e na montagem tentou simular o tempo real da acção na medida em que a acção não se repete como no filme *Life of an American Fireman* (Porter, 1903).

O realizador Inglês George Albert Smith em 1903 e meses antes da produção do filme de Porter, realizou o filme de nome *Mary Jane's Mishap* onde planificou uma cena com uma actriz numa cozinha através de um processo muito mais evoluído do que é possível ver no filme de Porter e que mostramos abaixo a sequência de frames representativos de cada um dos dez planos em que foi fragmentada a cena.



Ilustração 17: *Mary Jane's Mishap* de George Albert Smith de 1903

Aqui temos uma acção contínua que se passa em continuidade numa cozinha e por isso é semelhante a um dos filmes típicos de Méliès, no entanto a diferença é que a acção foi filmada em 10 planos com escalas que vão desde o plano muito geral até planos próximos que permitem direccionar a atenção do espectador para detalhes da acção.

Este tipo de planificação e montagem que fragmenta a cena em planos foi designada por montagem analítica (Bordwell e Thompson, 2001, p.259) que tem várias consequências a nível do condicionamento e orientação da atenção do espectador e tem potencialidades que permite a manipulação do tempo e espaço real.

Além deste ser o segundo filme a fragmentar a acção no interior da cena com mais do que um plano introduz também uma inovação que consiste na ligação entre esta cena e a seguinte que usa um efeito que mais tarde virá a ser criado por Lev Kuleshov e a que se chama efeito Kuleshov.

O que vemos no último plano da cena da cozinha é a cozinheira a desaparecer depois de uma explosão debaixo da chaminé e no primeiro plano da cena seguinte vemos a cozinheira a sair pelo cimo da chaminé e a ser projectada no céu.

O facto é que o significado deste plano só é possível compreender vendo o que aconteceu antes na cozinha e dessa forma o espectador estabelece uma relação de causa / efeito quando a explosão lançou a cozinheira pela chaminé e isso é o motivo pelo qual a cozinheira voa pelos ares.

O realizador Edwin S. Porter no filme *Life of an American Fireman* 1903 aumentou a complexidade da construção cinematográfica comparativamente aos filmes em que registavam uma cena em plano geral único mas está muito longe da elaboração da planificação do inglês George Albert Smith. Em pormenor o filme americano de Porter tem a seguinte planificação e acção:

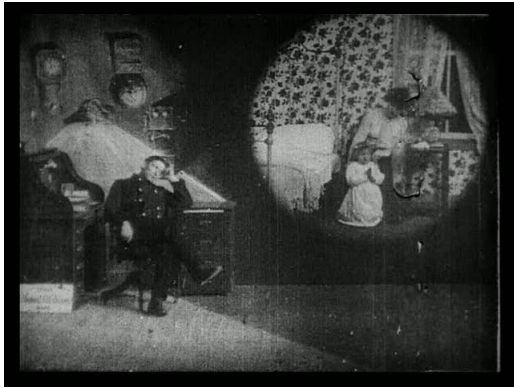


Ilustração 18: Primeiro plano do filme *Life of an American Fireman* (Porter,1903)



Ilustração 19: Segundo plano do filme *Life of an American Fireman* (Porter,1903)

- No início vemos num planos um bombeiro sentado e em split screen vemos à direita do ecrã uma outra imagem de uma mulher a deitar o bebé no berço. Temos no mesmo tempo fílmico a representação em simultâneo de dois espaço reais que podem ser interpretados da seguinte forma. Ou o bombeiro pensa na mulher e no bebé ou então é montagem paralela na medida que são representadas no ecrã duas acções que se estão a passar em locais

diferentes ao mesmo tempo.

- A segunda cena do filme é um grande plano de uma mão que acciona um alarme dos bombeiros. O grande plano foi a segunda vez que foi usado no cinema americano depois do filme *The Kiss* (Heise, 1896) em que a acção consistia em mostrar um casal a beijar-se em plano médio. A inovação do uso deste grande plano reside no facto de estar integrado numa sequência de planos com relação de causa efeito enquanto que no filme *The Kiss* o filme na sua totalidade era composto por um grande plano de um casal a beijar-se.

Em termos de processamento de informação esta terceira etapa do desenvolvimento da montagem exige do espectador mais dois processos além do imaginar o fora de campo e as elipses de tempo e espaço que não são mostradas nos filmes de Méliès.

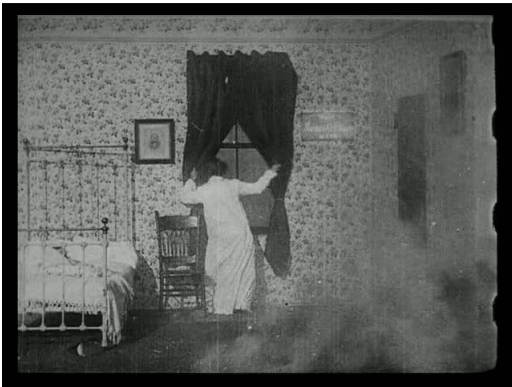
Na cena do uso do grande plano com uma mão a accionar um alarme de incêndio, Porter

baseia-se no recurso ao esquema mental do espectador para este imaginar o fora de campo sendo que neste caso não se mostra a acção em plano geral pelo que nunca se vê quem accionou o alarme e onde está o alarme em termos geográficos. O uso de um plano de pormenor em vez do tradicional plano geral para mostrar uma acção vem introduzir o condicionamento da atenção do espectador para este espaço e para esta acção sem deixar liberdade ao espectador para decidir para onde quer olhar e em termos dramáticos introduz também um elemento de mistério que não é esclarecido até ao fim do filme uma vez que não sabemos quem e onde partiu a acção de dar o alarme.

Nas cenas seguintes os bombeiros saem das camas, sobem para as viaturas puxadas a cavalo, saem do quartel atravessam ruas em marcha rápida e quando chegamos ao prédio que está a arder a acção é organizada sequencialmente no ecrã da seguinte forma:



1º Plano - Plano Geral Exterior do prédio em chamas com bombeiros a chegar



2º Plano - Plano Geral interior do quarto em chamas; Mulher acorda e ao ver o quarto a arder entra em pânico e desmaia; Bombeiro entra pela porta e desce por uma escada encostada à janela com a mulher inconsciente; bombeiro volta a entrar pela janela pega numa criança que está na cama e volta a descer pela janela; Dois bombeiros entram no quarto com uma mangueira e apagam o fogo



3º Plano - Plano geral exterior prédio; O bombeiro entra na porta do prédio a arder com um machado; Mulher aparece à janela e gritar por socorro e desaparece no interior; Bombeiros colocam uma escada na janela onde a mulher apareceu; Bombeiro desce pelas escadas com a mulher nos ombros;

A mulher quando chega à rua recupera os sentidos e faz movimentos desesperados enquanto aponta para a janela; o Bombeiro sobe a escadas a correr; O bombeiro entra no quarto e quando volta a descer a escadas trás uma criança ao colo; Dois bombeiros

sobem as escadas encostadas à janela com uma mangueira na mão.

Esta sequência vista actualmente é estranha porque repete a acção real no discurso audiovisual, isto é, o salvamento é visto no interior na sua totalidade e depois o filme faz um flashback e voltamos a ver a acção do salvamento desde o início mas agora na sua totalidade vista do exterior.

A montagem alternada de acções que se passam em simultâneo ainda não tinha sido resolvida pela linguagem cinematográfica e por isso Porter utilizou um processo que é usado actualmente nas transmissões televisivas em directo em que quando há um acontecimento relevante o discurso audiovisual repete a acção alterando o ponto de vista da câmara que a capta e no caso das transmissões desportivas as imagens das repetições são vistas em câmara lenta.

A fragmentação da cena em planos tem várias implicações a nível de produção de sentido. Uma reside no uso da sinédoque, outra na criação da relação causa/efeito entre os planos baseada no efeito Kulechov e por fim as imensas possibilidades que fornecem ao editor para manipular o tempo e o espaço através da montagem.

A sinédoque é uma figura de retórica que consiste em tomar a parte pelo todo, o todo pela parte; o género pela espécie, a espécie pelo género, etc. (in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa). Este processo é frequentemente usado no cinema porque quando os objectos, espaços e pessoas são representados num plano com escala fechada apenas é visível uma parte do todo. A limitação da fotografia e cinema de representarem entidades demasiado grandes permite algumas soluções criativas com recurso ao sinédoque na medida em que o realizador pode usar detalhes representáveis no ecrã para dar a entender o todo. Por exemplo quando é necessário representar a ideia de cidade ao amanhecer o realizador não conseguiria comunicar este conceito com um plano muito geral de uma cidade uma vez que os detalhes no ecrã não distinguem esta imagem da cidade ao meio do dia ou da cidade ao entardecer. Por isso é frequente mostrarem-se uma sequência de planos de diferentes escalas de aspectos característicos de uma cidade ao amanhecer para no seu conjunto representarem o conceito “cidade ao amanhecer”.

Quando o filme é construído desta forma surge uma das características do filme que o distinguem do teatro uma vez que o realizador condiciona o espectador para este olhar para um determinado pormenor quanto tempo olha para cada pormenor da acção e porque ordem olha para os objectos da cena (Pudovkin, 1958, p. 71).

Um pormenor importante sobre a produção do filme *Life of an American Fireman* (Porter, 1903) é que as imagens dos carros de bombeiros a passarem nas ruas são documentais e depois foram integradas na sequência de outros planos encenados para a câmara. O processo através do qual foi possível integrar imagens de tempos e realidades diferentes num discurso coerente com um determinado sentido leva-nos ao efeito Kulechov.

O efeito Kuleshov surgiu de uma experiência feita pelo cineasta Lev Kuleshov que consistiu no seguinte:

Lev Kuleshov colou o plano de um homem a olhar para fora de campo com a imagem de um prato com comida e mostrou a um conjunto de espectadores. De seguida colou exactamente o mesmo plano do homem com a imagem de um caixão. E o resultado depois de mostrar a nova versão a outros espectadores foi de que o significado da expressão facial do homem alterou-se de “fome” para “dor” em função do plano que o sucedia.

Este efeito assenta no conceito de que o significado de um plano depende do plano que

o antecede e que o sucede, pelo que dois planos juntos significam algo diferente da “soma” do significado individual dos planos. Por outras palavras o que Kuleshov provou com a sua experiência foi que a edição criou significado que os espectadores atribuíam à sequência de planos e que esse significado não estava nos planos antes de fazerem parte de uma sequência organizada (Grant, 2006, p.119-120).

O efeito Kulechov introduz uma profunda diferença em relação à forma de “leitura” de uma fotografia e de um filme.

Para exemplificar melhor as implicações que a montagem e o efeito Kuleshov têm na alteração do sentido dos planos depois de serem inseridos numa sequência organizada propomos analisar o filme didático penákti e o sentido (Barbosa, 2008) sobre o modo como a montagem cria sentido.

Versão 1



O que fizemos nestas duas versões de montagem foi aplicar o efeito Kuleshov editando os planos de um rapaz a marcar um penákti com imagens de dois guarda-redes diferentes a fazer a defesa.

Numa versão o espectador imagina uma situação em que o rapaz que marca o penákti está perante uma situação difícil porque tem um guarda-redes da mesma idade a defender a baliza.

Na segunda versão de montagem estamos perante um rapaz mais velho que vai marcar um penákti a uma criança muito pequena que defende a baliza.

Versão 2





Ilustração 20: Um marcador de penáلتi editado com planos de dois guarda-redes diferentes (Filme didáctico penáلتi e o sentido, Barbosa, 2008)

Esta experiencia revela dois aspectos importantes. Um deles é que nenhuma das versões editadas é verdadeira uma vez que a marcação e a defesa da bola foram feitas em horas diferentes e com marcadores e guarda-redes que não se vêm em nenhuma das versões da montagem. O segundo aspecto interessante é que o sentido da sequência é criado pelo espectador a partir da ordem pela qual os planos foram sequenciados pelo editor.

A outra consequência da fragmentação da cena em vários planos é a de tornar possível expandir ou encurtar o tempo real através da fragmentação da cena em planos

Quando George Albert Smith começou a fragmentar o espaço da cena num conjunto de planos com diferentes escalas tornou-se possível direccionar a atenção do espectador para determinados aspectos da acção e além disso manipular o tempo do discurso seguindo dois princípios. Acções irrelevantes mas necessárias são mostradas em discursos menores do que o tempo real que demoram a ocorrer. Acções muito importantes para a intriga da história são editadas de modo a que o discurso tenha uma duração superior ao tempo real da acção.

Para atingir este objectivo é necessário no acto da gravação planificar de forma a cobrir a acção com escalas fechadas e com a câmara em diferentes pontos de vista, respeitando a regra dos 180 graus e a regra dos 30 graus. No processo da edição é necessário proceder de dois modos distintos em função do objectivo.

Vejamos dois exemplos concretos de como expandir e reduzir o tempo do discurso em relação ao tempo real da acção.

Para exemplificar esta potencialidade da montagem em expandir o tempo real da acção propomos analisar o filme didáctico penáلتi sem e com planificação (Barbosa, 2008) que mostra a diferença entre registar um penáلتi em plano geral com a duração de 10 segundos sem manipulação do tempo real da acção e como é que a mesma acção fragmentada em nove planos de rodagem e 16 de montagem foi expandida para um discurso de 28 segundos.



Ilustração 21: A fragmentação da marcação de um penálti com o objectivo de expandir o tempo. Filme didáctico penálti sem e com planificação (Barbosa, 2008)

Neste caso o processo usado na gravação e edição do penálti foi o de cobrir a acção com diferentes planos de escalas fechadas e com a câmara a respeitar a regra dos 180 graus. Na fase da edição foram usadas duas técnicas para expandir o tempo do discurso. Uma é a de ao fazer a união dos planos de modo a repetir pedaços do tempo real no fim e no início de cada plano.

Isto é por exemplo entre o primeiro e segundo plano vê-se o guarda-redes a olhar para o marcador do penálti enquanto este coloca a bola na marca e dá uns passos atrás. No entanto no filme essas duas acções são apresentadas em sequência e repetindo o tempo nos dois planos.

O segundo processo usado para expandir o tempo real da acção foi o de usar câmara lenta junto ao culminar da acção que foi o acto de defender o penálti.

A combinação dos dois métodos permitiu fazer um filme de 28 segundos a partir de uma acção real de 10 segundos.

E se é possível usar a fragmentação para expandir o tempo real das acções importantes também é possível usar a mesma técnica para reduzir o tempo do discurso para acções irrelevantes?

Para tornar o tempo do discurso mais curto que o tempo real da acção os planos têm de

ser editados de forma a eliminar do discurso os momentos irrelevantes e por isso pressupõe a existência de elipses temporais entre os planos.

Vamos analisar em detalhe como é que no filme didáctico Troca de Envelopes com compressão (Barbosa, 2011) foi possível reduzir o tempo real de uma acção de forma a expor a mesma informação num discurso mais curto e sem ter problemas de falhas de continuidade. Imaginemos que temos dois personagens a trocarem envelopes enquanto são fotografados secretamente.



Ilustração 22: Filme didáctico Troca de Envelopes com compressão (Barbosa, 2011)

A acção real consiste numa acção que dura 41 segundos mas se filmarmos a acção com dois planos de rotação. Um com fotógrafo e outro plano com as pessoas que trocam os envelopes noutro plano podemos na montagem reduzir o tempo real da acção através da eliminação de partes da acção sem que cause descontinuidade. Desta forma foi possível comprimir uma acção de 41 segundos para um discurso de 30 segundos. Este fenómeno é possível através do guião mental que o espectador usa para preencher os fragmentos da acção que não vê no filme.

A outra consequência da fragmentação de uma cena em vários planos fechados consiste na lógica que organiza os vários planos com base na articulação pergunta / resposta. Este tipo de relação baseia-se na proposta teórica de Noel Carroll (1996, p.89) Karl Iglesias (2005, p.43) e Schiavone (2003) em que se considera que cada plano que visionamos pode colocar uma pergunta ou dar uma resposta por isso a tarefa do editor de imagem é dosear no tempo uma sequência de perguntas e respostas.

Noel Carroll usa o termo de erotetic narrative, para designar uma sucessão de cenas que estão relacionadas com as que as precede como respostas a perguntas.

Esta explicação dá uma fundamentação para o espectador se manter a ver um filme no qual haja mistério uma vez que espera que os planos seguintes forneçam respostas a perguntas colocadas anteriormente. A este motivo para ver o resto do filme Noel Carroll (1996, p.89-109) chama desejo por descoberta e orientação.

Para Iglesias a articulação pergunta / resposta existe logo no modo como o argumentista estrutura a narrativa. Isto porque segundo este autor o argumentista deve transformar um tema numa pergunta. No caso concreto da história Romeu e Julieta o tema proposto por Lajos Egri é “o grande amor até desafia a morte” (Egri, 2007, p.3) no entanto a forma como o tema é transformado em dramatização transforma-se na pergunta “o que é que um grande amor consegue desafiar?”. Para Iglesias a ideia é fazer uma pergunta e deixar a história fornecer a resposta através de uma experiência emocional.

Schiavone usa esta articulação para explicar a montagem ao nível do plano uma vez que segundo ele a maior parte dos planos relacionam-se entre si na medida em que um plano coloca perguntas e o plano seguinte dá as respostas.

Por exemplo vejamos como se aplica esta articulação na seguinte sequência de planos do segunda versão da cena do filme filme didático troca envelopes com fotógrafa (Barbosa, 2011).



O Rapaz espera por quem?



Qual o interesse que a fotógrafa tem no rapaz?



Esta rapariga tem alguma relação com o rapaz? Porque se encontram?



Porque motivo a fotógrafa tira fotos ao rapaz e Rapariga?



Resposta: Encontraram-se para trocar algo.

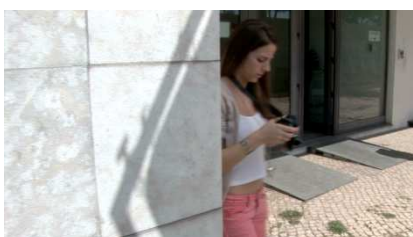
O que está nos envelopes? Porque não se falam?



Coloca Pergunta: O que a leva a espiar os dois jovens que trocam algo em segredo?



Resposta: Este encontro estava previamente combinado e estão satisfeitos com a troca porque vão repetir o encontro amanhã no mesmo local.



Este plano e o seguinte são irrelevantes do ponto de vista da curiosidade do espectador de satisfazer a necessidade de descoberta e orientação.



O espectador está sob o efeito do mistério porque há perguntas que ainda não têm resposta. O que trocaram? Porquê fazer a troca dissimuladamente? Como é que a fotógrafa soube do encontro e já estava preparada para fotografar?

Ilustração 23: Aplicação da articulação entre os planos com base na relação pergunta / resposta na segunda cena do filme didáctico troca de envelopes com fotógrafa (Barbosa, 2011)

A edição de continuidade (Mónaco, 2000, p.218) ou analítica designa colagem sequencial de planos que dão uma noção de continuidade temporal e espacial. Este tipo de montagem pretende “disfarçar” em vez de “enfatizar” o corte por isso aplica todas as regras da montagem clássica e assenta os seus princípios em assegurar a invisibilidade e continuidade temporal e espacial de forma a fazer avançar a narrativa escondendo qualquer vestígio da construção do texto fílmico.

Para que ao filmar uma cena o espaço pudesse ser fragmentado pelos planos com diferentes escalas e diferentes pontos de vista o trabalho da planificação feito pelo realizador passou a ter de obedecer a uma série de regras que ajudam a dar continuidade como sejam a regra dos 180 graus, a regra dos 30 graus, o uso do Establishing shot, e só depois o recurso ao uso do planos mais fechados no interior da cena com uso frequente da técnica da cobertura de cenas de dialogo com a técnica do campo e contra-campo, a técnica da colagem de planos que respeitem o processo de Match-on-action e o respeito pela regra da direcção do olhar (Eyeline matches) (EDGAR-HUNT, 2010, p.151).

Além do uso da edição analítica (Bordwell e Thompson, 2001, p.259) obedecer a uma série de regras para ser executada tem também consequências a outros níveis do processo de construção do filme. De forma sintética podemos identificar as seguintes

consequências comparativamente ao uso do plano sequência para representar uma cena. As vantagens de a cena coincidir com o plano ou por outras palavras planificar a acção com recurso a um plano sequência pode ter as seguintes vantagens:

- Não há falhas de continuidade entre os planos da cena, em contrapartida uma cena fragmentada em vários planos corre o risco de ter falhas de continuidade.
- Para os actores com experiência teatral e capacidade de memorização não há quebra sistemática da gravação, enquanto que numa cena fragmentada em planos os actores têm que repetir várias vezes a mesma acção para ser filmado de diferentes pontos de vista.
- o plano sequência é mais realista porque respeita o tempo real e espaço real e pelo facto de não haver cortes o espectador tem a noção que está a assistir a um registo mecânico da realidade.
- No caso dos planos abertos o plano sequência não condiciona o motivo de interesse para onde o espectador dirige a atenção;
- O tempo real é igual ao tempo fílmico
- Quando há enganos é necessário repetir toda a acção da cena enquanto que nas cenas compostas por muitos planos é necessário repetir partes do todo.
- do ponto de vista da produção é necessário reunir em simultâneo o equipamento e actores para representar toda a cena em simultâneo e em vários locais contíguos no caso da acção decorrer em mais do que um espaço. Em contrapartida nas cenas fragmentadas o equipamento de luz e figurantes pode ser reutilizado em diferentes locais durante a gravação sucessiva dos planos.

Mas se os planos sequência podem ter vantagens vamos também identificar as desvantagens comparativamente às cenas em que o espaço e tempo é fracionado em diversos planos. As vantagens da fragmentação do espaço e tempo são:

- A edição analítica torna possível aumentar ou diminuir o tempo do discurso em relação ao tempo real da acção.
- A fragmentação do espaço torna possível dirigir a atenção do espectador para os aspectos mais importantes da acção;
- Quando há enganos é apenas necessário repetir uma parte da acção;
- É possível usar menos equipamento e actores para fazer cada um dos planos
- Os actores não têm que decorar o texto total da cena e basta representar parcialmente, o que facilita o desempenho de actores com pouca capacidade de memorização.

Fizemos um balanço dos pró e contras da edição analítica vejamos agora como é que a linguagem cinematográfica resolveu o problema de representar acções simultâneas num texto linear temporal.

8.4.4 Edição de acções paralelas simultâneas

A próxima etapa da evolução da edição que propomos analisar é a forma como foi resolvida na linguagem cinematográfica a enunciação de acções simultâneas. Vimos no caso do filme *The life of an american fireman* (Porter, 1903) que a acção da salvação da mulher e criança pelo bombeiro foi duplicada no discurso. Este problema só foi completamente resolvido em 1907 com o uso da montagem alternada.

Historicamente a montagem alternada designa a sequenciação no discurso audiovisual

da exposição alternada de duas acções simultâneas e que são mostradas no filme uma depois da outra alternadamente com o seguinte padrão:

A-B-A-B em que A designa uma cena que decorre num espaço 1 no tempo 1 e B designa uma cena num espaço 2 e no mesmo tempo 1.

As fontes americanas da história do cinema afirmam que a primeira vez que este método de montagem foi usado foi no filme *The Great Train Robbery* (1903) do realizador Edwin S. Porter numa sequência entre a cena nove, onde os assaltantes a um comboio fogem de cavalo e este plano cola com um plano da cena dez onde o funcionário dos caminhos-de-ferro que está amarrado numa estação é encontrado pela filha. Esta cena é considerada a primeira montagem de acções simultâneas mas no entanto pode ser considerada que são duas acções que se sucedem no tempo e não necessariamente acções que decorrem em simultâneo.

A exposição em filme de duas acções que se passam em simultâneo em locais diferentes foi experimentada sem repetir a acção pela primeira vez em 1907 no filme *Le cheval emballé* (Zecca, 1907) de Ferdinand ZECCA (Bordwell e Thompson, 2003, p. 46-47). Este filme usa explicitamente a montagem alternada na medida em que mostra dois acontecimentos simultâneos em locais diferentes e que consiste num homem que pára uma carroça junto a uma loja e entra para fazer uma entrega e o que o filme mostra alternadamente são planos do cavalo a comer de um saco na rua com planos do interior do prédio com o homem a fazer a sua entrega.



Ilustração 24: *Le cheval emballé* de Ferdinand ZECCA (1907) é o primeiro filme conhecido que faz edição alternada.

Vejamos agora a aplicação dramática que a montagem alternada teve com o processo do last minute rescue.

8.4.5 Montagem alternada com efeito dramático; last minute rescue.

A montagem alternada foi desenvolvida por D. W. Griffith com efeitos dramáticos e ficou conhecida por Last Minute Rescue.



No Filme *The Fatal Hour* (Griffith, 1909) existe uma sequência que começa com um homem a prender uma mulher num quarto e a apontar para ela uma pistola amarrada a um relógio que vai fazer disparar a pistola a uma determinada hora. O homem sai e é apanhado pela polícia ao que se segue uma sequência alternada de planos entre a mulher no quarto amarrada em frente à pistola e uma carroça com polícias a cruzar estradas em toda a velocidade presumivelmente na direcção do quarto em que a mulher está prestes a ser alvejada pela pistola.



Este processo narrativo consistia na aplicação da montagem alterna em duas acções que além de estarem a acontecer em simultâneo em locais diferentes tinham entre elas uma relação de dependência.



O Last Minute rescue começa por antecipar um acontecimento grave depois alterna planos de duas acções simultâneas em que o desfecho de uma das acções depende do que acontece na outra cena e por isso foi um método desenvolvido para despertar o suspense no espectador.



O suspense é o efeito emocional que se desperta no leitor ou espectador quando o discurso antecipa um acontecimento perigoso e a partir desse instante até ao momento do acontecimento previsto o espectador sente uma expectativa negativa porque o momento perigoso se aproxima mas por outro lado existe a hipótese dos personagens fazerem algo que impeça o desfecho negativo.



Ilustração 25: Fotogramas do filme *The Fatal Hour* (Griffith, 1909)

Com os exemplos que vimos anteriormente que marcaram as etapas da evolução da montagem chegamos a 1915 quando é produzido o filme *Birth of a Nation* (Griffith, 1915) e que é considerado como um dos marcos do cinema na medida em que todas as evoluções da linguagem cinematográficas feitas até então estão presentes.

Por isso na década de 20 temos lançadas as bases do que se convencionou chamar a edição clássica do cinema ou continuity editing. Este tipo de edição caracteriza-se por sequenciar os planos num discurso audiovisual de modo lógico, coerente de modo a proporcionar ao espectador uma experiência psicológica dramática (EDGAR-HUNT, 2010, p.149). A esta definição acrescentaríamos ainda que a montagem clássica se caracteriza por ser transparente no sentido de manter o processo de construção do texto audiovisual invisível e com o objectivo principal de servir a narrativa

Estamos por isso em condições de fazer um apanhado e um balanço sobre a montagem em continuidade na qual podemos considerar que existem sete modos de pontuação também designados por transições entre planos, sete regras de edição que desempenham três funções de edição (Mónaco, 2000, p.224). De salientar que um texto audiovisual pode combinar no seu interior os vários tipos de montagem.

A planificação clássica baseia-se nas seguintes regras de montagem que são usadas pelos autores dos textos mas que o espectador não precisa de conhecer para os interpretar:

1ª Regra: A forma mais frequente de organizar as escalas dos planos no interior de uma cena segue o seguinte padrão. A Cena começa sempre pelo plano geral e depois vai reduzindo gradualmente a escala dos planos.

2ª Regra: As cenas com diálogos começam em plano geral e depois alternam planos de campo e contra campo que mostram alternadamente os personagens que falam ou que têm uma reacção significativa.

3ª Regra: Transparência significa eliminar todos os vestígios de construção do texto fílmico não se pode mostrar projectores, microfones a maquinaria ou acções que revelem o processo de construção do filme. Em termos de linguagem verbal pode ser comparado ao acto de o escritor dactilografar o seu texto em vez de dar as suas folhas manuscritas com rasuras e apontamentos para serem impressas. Assume-se quer num caso quer noutro que a linguagem serve para significar a narrativa e não para ser ela própria o centro das atenções.

4ª Regra: Não denunciar falta de continuidade através de *Jump cuts*. Quando se faz um jump cut na edição em continuidade o editor deve “disfarçar” o corte com um plano de corte.

5ª Regra: Regra dos 180 graus é a mais importante regra da continuidade que afirma que a câmara tem de ser posicionada de forma a assegurar uma consistência de posição relativa dos objectos, direcções de movimento e de olhar quando se juntam vários planos do mesmo espaço (Mónaco, 1996).

6ª Regra: A regra dos 30 graus é uma regra básica de continuidade que condiciona a posição das câmaras e obriga o ângulo da câmara entre dois planos a variar no mínimo 30 graus de forma a sugerir ao espectador que a passagem de plano tenha um propósito narrativo. A junção de dois planos em que o ângulo da câmara em relação ao mesmo assunto varia menos de 30 graus é percebido pelo espectador apenas como um *jump cut* e chama a atenção para a linguagem cinematográfica usada (Mónaco, 1996).

7ª Regra: Cortar durante a acção (*match on action*) aconselha a fazer o corte dentro de

uma cena durante uma acção de pessoa ou objecto para que o ultimo *frame* do plano que acaba seja durante a acção e o primeiro *frame* do plano que começa seja a repetição da mesma acção vista de outro ângulo. O *match cut* é uma variação do corte durante a acção, com a diferença que o segundo plano já pertence a outra cena (Mónaco, 1996).

Estas são as regras gramaticais clássicas usadas como regras da sintaxe temporal da linguagem cinematográfica. Actualmente estas regras são transgredidas em textos audiovisuais de diferentes géneros umas vezes por desconhecimento dos autores outras feitas de modo consciente para provocar efeitos deliberados no espectador.

A pontuação designa as combinações possíveis de juntar dois planos. Segundo Mónaco as formas de pontuação da linguagem audiovisual podem ser unidos a corte, com encadeado, com *wipe* ou *fade-out* seguido de *fade-in* tendo ainda algumas variantes pelo uso de intertítulos, paralíticos da imagem e Layering.

As sete categorias de pontuação e respectivos valores semânticos são os seguintes:

O Corte (*cut*) é a mais simples de pontuação é a colagem de dois planos a corte que consiste em colar o fim de um plano ao primeiro fotograma do que o suceder no tempo. Dois planos unidos a corte pressupõem continuidade no espaço e tempo.

O *fade out* seguido de *fade in* chama atenção do espectador para o fim de uma cena e início de outra e respectiva elipse temporal e ou espacial que supostamente existe entre as acções representadas nos dois planos juntos desta forma. Esta transição diferencia-se do encadeado (*mix*) porque separa os dois planos.



Ilustração 26: Exemplo de uso de pontuação com fade out seguido de fade in no anúncio publicitário “Nº 5 the Film” (Luhrmann, 2004)

No exemplo do filme publicitário *Nº5 the film* (Luhrman, 2004) um plano acaba com a actriz a entrar dentro de um táxi que leva um passageiro faz um fade out a branco e quando faz fade in temos um plano que representa a actriz e o passageiro do táxi no topo de um prédio e a cidade ao fundo. A colagem destes dois planos pressupõe que estamos noutra local e demos um salto no tempo uma vez que a leitura dos dois planos é de que durante a elipse a actriz refugiou-se em casa do passageiro do táxi.

O Encadeado (dissolve ou *mix*) designa uma transição do fim de um plano que se mistura gradualmente no tempo com as imagens do plano que o sucede. Georges Melies em 1899 no filme *Cendrillon* juntou 20 planos com imensos jump cuts no interior de cada cena mas tem a característica de fazer a transição entre os planos de cada cena com recurso ao encadeado para dar a noção de elipse de tempo e espaço.



Ilustração 27: O primeiro uso do encadeado para representar o sonho humano no filme *Let Me Dream Again* (Smith, 1900)

A primeira vez que foi usado o encadeado no filme com o significado de vamos entrar num sonho ou recordação foi no filme *Let Me Dream Again* (Smith, 1900) em que eram usados dois planos para representar o sonho de um homem idoso.



O filme começa com um plano do idoso a beber junto de uma mulher jovem até que o plano desfoca e mistura e cola com um outro plano desfocado onde agora o homem idoso está deitado na cama junto de uma mulher da mesma idade que o repreende. Este efeito não é tecnicamente um encadeado mas simula-o associando o encadeado com o desfoque e foco da imagem.



Um outro uso habitual desta forma de transição entre planos é para dar a noção de passagem de tempo no interior de uma cena que se passa no mesmo espaço.



Um exemplo desta aplicação pode ser vista no filme Julgamento (Vieira, 2007) quando um grupo de personagens almoça e a certa altura é necessário dar um salto no tempo. Quando há continuidade todos os planos colam a corte no momento em que há a elipse de tempo dois planos são colados com encadeado.

Ilustração 28: Elipse de tempo no mesmo espaço com o uso de encadeado. Filme Julgamento (Vieira, 2007)

Quando a sobreposição das duas imagens dura muito tempo não significa uma elipse espaço / temporal. Quando é usada em géneros musicais televisivos significa que estamos perante dois acontecimentos simultâneos presentes no mesmo espaço mas que são visíveis em simultâneo no mesmo enquadramento através da sobreposição de imagens. Esta transição diferencia-se do *fade-out* seguido de *fade-in* porque em vez de separar, junta os dois planos.



Tabela 1: Encadeado longo sobre o rosto humano permite representar o pensamento da personagem em Apocalypse Now (Coppola, 1979)

Outro valor semântico de encadeados muito longos com um dos planos a representar um rosto dá a entender ao espectador que aquela pessoa está a pensar ou a lembrar-se do que está sobreposto ao seu rosto. Na cena inicial do filme Apocalypse Now (Coppola, 1979). Este processo é usado para o espectador ter acesso à representação visual dos pensamentos da personagem.

A Janela (*Wipe*) designa uma forma de juntar planos em que a nova imagem ocupa gradualmente o espaço da anterior baseada num qualquer padrão visual.

O significado narrativo deste tipo de pontuação é semelhante ao do encadeado que mostra uma elipse espaço / temporal. No caso de a janela (*wipe*) que divide o ecrã em mais do que uma imagem durar muito tempo estamos perante o efeito de split screen. Este dispositivo pode significar que estamos perante dois acontecimentos que se desenrolam em simultâneo e que podem estar em dois locais geográficos distintos. Outra utilização é mostrar diferentes acções do mesmo local que se passaram em tempos diferentes.

O Layering ou *Key* designa duas ou mais imagens captadas em tomadas diferentes mas que são visíveis ao mesmo tempo sobrepondo-se umas às outras em camadas (*layering*).

Este tipo de composição é na maioria das vezes imperceptíveis, pelo que neste caso não tem qualquer significado porque apenas resolveu problemas técnicos na altura da construção do texto. Quando a composição de duas ou mais imagens é perceptível tem um significado muito dependente do contexto em que é usado.

O efeito semântico da aplicação deste efeito é o da construção de um espaço fílmico que não existe no mundo real. Uma vez que o produto final faz supor alguém num espaço no qual na realidade nunca esteve presente.

Os intertítulos são uma variação especial do corte na qual se junta um plano de imagem com um plano com grafismo onde é visível a linguagem escrita. Estes intertítulos foram importantes na época do cinema mudo mas ainda são usados com frequência hoje em dia. Este tempo e espaço ocupado por linguagem verbal escrita é geralmente usado para comentar ou situar no tempo e no espaço a acção que está na imagem.

Actualmente os intertítulos não ocupam o espaço total da imagem, mas são usados em simultâneo com outras imagens ocupando cada uma delas uma parte do ecrã. Desta forma é possível ao espectador ver a imagem real e ao mesmo tempo noutra espaço serem legíveis gráficos e palavras.

O paralítico (*freeze frame*) designa o acto de fixar uma imagem que começou em movimento e fica durante um determinado período de tempo imóvel. O significado desta pontuação é o de salientar a importância do que se mostra, é equivalente ao sublinhar de uma palavra na linguagem escrita.

Segundo Mónaco (2000, p.216) qualquer que seja a forma como os planos são “colados” em sequência ordenada a edição cumpre as seguintes funções:

1ª Função: Juntar os planos de um filme.

2ª Função: A junção de dois planos com significados específicos produz um terceiro significado diferente da soma dos significados dos planos interpretados isoladamente.

3ª Função: Juntar planos com a capacidade de comunicar muita informação num período reduzido de tempo.

4ª Função: É porventura a mais relevante e é referida por Pudovkin como sendo a montagem o método através do qual é possível controlar e guiar psicologicamente o espectador (Pudovkin, 1958, p.73) .

A organização temporal da exposição da acção dentro da edição em continuidade pode também assumir as seguintes variantes.

A edição de continuidade (Mónaco, 2000, p.218) ou analítica designa colagem sequencial de planos que dão uma noção de continuidade temporal e espacial.

A edição alternada designa o intercalar de planos de duas acções em espaços distintos que decorrem ao mesmo tempo. Embora os planos se sucedam no tempo, a nível de texto, o espectador interpreta as duas acções como simultâneas.

A edição em *flashback* refere um plano ou cena de um acontecimento anterior ao que acabou de ser mostrado fora da ordem cronológica. O *flashback* pode ser usado para fornecer informação do passado necessária para a compreensão da intriga no presente (Encarta, *flashback*, 2003)

A edição em *flash-forward* (Katz, 1996) é o oposto do *flashback*. Designa uma cena de um filme que representa um acontecimento futuro que venha a ocorrer mais tarde do que o acontecimento que está a ser mostrado no filme. Este tipo de montagem é menos frequente que o *flashback* mas é útil para antecipar um acontecimento que crie mistério ou suspense.

Em síntese referimos como é que a edição permite manipular o sentido, o tempo e o espaço na linguagem cinematográfica. Depois fizemos referência às regras, pontuações e funções da edição em continuidade e respectivo valor semântico. Propomos abordar no capítulo que se segue o que designamos por montagem e que se distingue da edição pelo facto de assentar os seus princípios na noção de intervalo e descontinuidade.

8.5 POR QUE ORDEM SE FAZ A MONTAGEM EM DESCONTINUIDADE.

8.5.1 A inovação dos filmes *A Corner in Wheat* e *Intolerância*.

Vimos no capítulo anterior como é que Griffith tinha desenvolvido a montagem paralela de acontecimentos que decorriam em simultâneo em locais diferentes e que tinham uma relação dramática entre elas porque no fim das duas cenas alternadas a acção contribua para um desfecho único.

No entanto no filme *A Corner in Wheat* (Griffith, 1909) aparece uma sequência de quatro planos que não têm uma relação directa, nem estão a decorrer em simultâneo. O que caracteriza a articulação entre os planos é a descontinuidade de espaço e acção.

Ilustração 29: *A corner in the wheat* (Griffith, 1909)



Os primeiros planos do filme representam alternadamente um agricultor a semear o campo e um investidor a fazer uma aquisição na bolsa. Depois assiste-se às festas elegantes para celebrar os ganhos do investidor em paralelo com planos da venda de pão mais cara e o agricultor sem comida para a família. Em suma Griffith experimentou relacionar a especulação de um capitalista na bolsa com a fome que esse enriquecimento provocou nos pobres agricultores.

A figura ao lado mostra um frame de cada plano onde são apresentados os três locais e acontecimentos sem nenhuma relação de continuidade.

Ao contrário da montagem paralela entre acções em que o desfecho de uma delas dependia do sucesso da outra e que por causa disso provocava tensão dramática no espectador. Esta articulação entre planos feita por Griffith neste filme de 1909 mostrava um contraste. A riqueza e felicidade de um grupo de financeiros era intercalado com trabalhadores agrícolas que deixaram de ter dinheiro para comprar pão e alimentar os seus filhos. Este tipo de associação entre estas duas acções é o primeiro exemplo de articulação entre planos baseados no conceito de intervalo e que em 1916 Griffith voltou a usar no filme *Intolerância* (1916) que consistia em apresentar em montagem paralela quatro histórias distantes 2500 anos no tempo e em espaços distintos. Os

exemplos que escolhemos para caracterizar estas elipses são os seguintes.



Ilustração 30: sequência de planos entre a transição da história da antiga Babilónia e a história da actualidade (Intolerância, Griffith, 1916)

Plano 1: Época da antiga Babilónia na época de 539 AC; os portões exteriores são abertos para a carruagem onde vai a heroica Rapariga da Montanha. Dentro de portas da cidade, os foliões param a carruagem.

Plano 2: Plano intemporal; Uma mãe abana o berço de um bebe.

Plano 3: A legenda “um novo apelo”

Plano 4: Plano da história moderna americana em 1914; Numa carruagem de comboio a mulher do condenado pede misericórdia ao governador para salvar o marido condenado.

Nesta sequência de planos o princípio pelo qual se encadeiam estas três imagens e uma legenda não reside na “Continuity editing” baseada na continuidade de tempo, espaço, relação de causa – efeito nem na representação visual do pensamento humano. O objectivo inicial de Griffith foi o de fazer "um drama de comparações" (Eisenstein, 2002, p.211) sobre o conceito de intolerância. Baseado neste pressuposto vamos tentar elaborar o processo de interpretação que um espectador faz ao visionar esta sequência.

A relação de uma imagem de um bebé no berço a ser embalado por uma mãe intercalado com uma mulher que foge de um exército que a persegue e de uma mulher a pedir a um governador para cancelar a pena de execução do marido condenado à morte por erro judicial.

Neste caso o plano inicial e final relacionam-se pela articulação “é como” relacionando as duas acções de forma a comparar as semelhanças dos comportamentos humanos. No entanto o plano da mulher que embala o berço é uma imagem de uma acção simbólica que tem o significado oposto da intolerância. A mãe que embala um berço deu a vida ao ser humano indefeso e agora, protege, cuida e perdoa. Numa palavra a mulher a embalar o berço é a representação simbólica da tolerância para Griffith e foi colocada entre dois

episódios de intolerância vividos pela humanidade.

Temos assim que o espectador ao assistir a esta sequência estabelece relações entre o plano inicial e final com o sentido “é como”. No entanto a mulher a embalar o berço articula-se com os outros planos com base na relação “é o contrário de”.

Neste caso estamos fora da montagem clássica da continuidade (continuity editing) e estamos no campo de um novo tipo de montagem que se baseia no conceito de intervalo criado pelo cineasta Dziga Vertov (Vertov e Michelson, 1984, p.8) baseado no conceito homónimo usado na música para designar a distância entre duas notas musicais.

Intervals (the transitions from one movement to another) are the material, the elements of the art of movement, and by no means the movements themselves. It is they (the intervals) which draw the movement to a kinetic resolution. (Vertov e Michelson, 1984, p.8)

O intervalo designa o salto entre dois planos sucessivos, isto é, entre os dois planos ordenados é menos importante o que une os dois planos (sua interacção) do que o que os separa (Aumont, 2004, p.309).

Em musicologia, um intervalo é a distância entre duas notas, mensurável pela relação de suas frequências; o ouvido pouco treinado consegue facilmente reconhecer e apreciar essas distâncias, e a música funciona assim, concreta e positivamente, com base no que em si é apenas uma relação abstracta. Foi esta última observação que permitiu a utilização, pelo cineasta russo Dziga Vertov, do termo intervalo para designar a distância entre duas imagens de filme. Naturalmente, essa distância não é mensurável; mas Vertov propôs fazer dela o fundamento de um tipo de cinematografia deliberadamente não-narrativa e até não-ficcional, na qual a significação e a emoção nasceriam da combinação de tais relações abstractas entre formas, durações, enquadramentos etc. (Aumont, 2004, p.309).

Noel Carroll descreve a alteração do princípio que articula os planos na montagem da seguinte forma:

...in any film an audience must make inferences about the connection of two shots. If a shot of a man putting on a jacket is spliced with a shot of that man walking out of a building, we infer the connection between those shots. Generally, the range of connectives one infers need extend solely over temporal, spatial, causal, and psychological relations. However, we may also infer that a concept may afford a shot connection. Griffith's Intolerance is a testament to this discovery. Griffith cuts freely between four periods of history; many of the cuts are justified by a concept, namely "man is intolerant." (Carroll, 1998, p.11 e 12)

Vimos no capítulo anterior a aplicação do efeito Kuleshov à montagem clássica, mas será que o efeito Kuleshov também se aplica à montagem baseada no intervalo entre os planos? Quais as relações conceptuais que são possíveis estimular ao espectador através da associação de planos descontínuos?

Vejamos como é que Eisenstein e Pudovkin propuseram classificar e organizar os diferentes tipos de montagem que surgiram baseados na montagem do intervalo.

Eisenstein refere conceitos como cinema intelectual e a montagem de atracções. Pudovkin usa o termo montagem relacional e depois identifica sub-categorias para classificar a articulação entre os planos. O que proponho fazer de seguida é analisar se estas propostas teóricas de Eisenstein são outros nomes para o que Pudovkin já categorizou ou se introduzem tipos novos de articulações entre planos.

Um dos conceitos importantes para Eisenstein é o de cinema intelectual que se baseia na montagem e que tem mesmo sentido que Pudovkin atribui à montagem relacional. Eisenstein compara as potencialidades da montagem no cinema com o uso de hieróglifos na escrita japonesa para criar ideogramas e baseia-se no seguinte (Eisenstein, 2002, p.36)

De hieróglifos separados foi fundido — o ideograma. Pela combinação de duas "descrições" é obtida a representação de algo graficamente indescritível.

Por exemplo: a imagem para água e a imagem para um olho significa "chorar"; a figura de uma orelha perto do desenho de uma porta = "ouvir";

Um cachorro + uma boca = "latir";

Uma boca + uma criança = "gritar";

Uma boca + um pássaro = "cantar"

Uma faca + um coração = "tristeza", e assim por diante.'

Mas isto é — montagem!

Sim. É exactamente o que fazemos no cinema, combinando planos que são descritivos, isolados em significado, neutros em conteúdo — em contextos e séries intelectuais.

Este é um meio e um método inevitável em qualquer exposição cinematográfica. E, numa forma condensada e purificada, o ponto de partida do "cinema intelectual".

Esta noção de cinema intelectual que se concretiza basicamente através do processo da montagem é semelhante ao conceito de montagem relacional de Pudovkin na medida em que ambos consideram que o discurso e o sentido dos planos se constroem na fase da selecção e sequenciação da ordem que os planos ocupam no discurso.

A importância da montagem para Pudovkin é bem patente nesta passagem do seu prefácio à edição alemã do seu livro *Film Technique and Film Acting* (Pudovkin, 1958, p. 24) onde afirma o seguinte: “a expressão de que o filme é filmado é inteiramente falsa e deve desaparecer da linguagem. O filme não é filmado mas sim construído, construído com as tiras de celulóide que é o seu material de que é feito¹³.

Edição como um instrumento de impressionar dá origem a um tipo de Montagem relacional segundo Pudovkin designa a junção de planos com a intenção de sugerir uma associação conceptual entre os conteúdos que os planos representam. (Pudovkin, 1958, p.75 a 78).

Dentro do âmbito da montagem relacional Pudovkin identificou e distinguiu cinco tipos de montagem a que designou de Montagem por contraste, montagem por paralelismo, montagem simbólica, montagem por simultaneidade, e montagem por leitmotif. (Pudovkin, 1958, p.75 a 78).

Eisenstein também propõe um tipo de montagem baseada no intervalo a que designa montagem de atracções. Vejamos como é que estas classificações de Pudovkin e Eisenstein se identificam e distinguem.

O conceito de atracção é referido a primeira vez para designar a unidade básica do teatro (Eisenstein, 2002, p.29) e designa um fragmento de som, luz, música, cor, dialogo

13 Traduzido do texto em inglês “The expression that the film is "shot" Is entirely false, and should disappear from the language. The film is not shot, but built, built up from the separate strips of celluloid that are its raw material.”

que seja exposta no palco e que podem ser atrações simultâneas através de diferentes órgãos dos sentidos.

O texto original em que Eisenstein descreve o conceito de atração usado no teatro é o seguinte:

The attraction (in our diagnosis of the theater) is every aggressive moment in it, i.e., every element of it that brings to light in the spectator those senses or that psychology that influence his experience—every element that can be verified and mathematically calculated to produce certain emotional shocks in a proper order within the totality—the only means by which it is possible to make the final ideological conclusion perceptible. The way to knowledge—”Through the living play of the passions”—applies specifically to the theater (perceptually) (Eisenstein, 1986, p.181).

Depois Eisenstein explica que o novo significado que quer dar para o termo atrações se distingue do uso tradicional do teatro e circo da seguinte forma:

As atrações não têm nada a ver com truques. Os truques são obtidos através de habilidades (como por exemplo as acrobáticas) e estão associadas ao processo de vender-se a si próprio. Fora deste sentido o termo atração baseia-se exclusivamente na reação da audiência¹⁴ (Eisenstein, 1986, p.182)

Depois para explicar o novo sentido do termo montagem de atrações Eisenstein compara esta ideia com as pinturas de George Grosz (1893- 1959) e as fotomontagens de Rodchenko (1891-1956) a partir de elementos fotográficos elementares.

Esta concepção assenta na produção de sentido com base na construção de um texto que faça um comentário e dê opinião sobre o seu próprio conteúdo em vez de esperar que o leitor / espectador faça uma produção de sentido através de uma reflexão sobre a imagem. Por isso com base na montagem de elementos independentes na tela de um quadro, Eisenstein propõe para o cinema a montagem sequencial no tempo de atrações livres no sentido que não aparecem por estar num espaço real mas sim porque o autor pretende comentar algo através de uma outra imagem que não ocupa nem o espaço nem o tempo da imagem do plano anterior.

O texto original explica este propósito do seguinte modo:

Nós propomos um novo plano – montagem livre de selecção arbitrária, independente (dentro de uma dada composição e com ligações ao tema que dá unidade às acções) de atrações – todas representando certos efeitos temáticos – isto é montagem de atrações¹⁵ (Eisenstein, 1986, p.182-183).

14 Traduzido do texto inglês “The attraction has nothing in common with the trick. Tricks are accomplished and completed on a plane of pure craftsmanship (acrobatic tricks, for example) and include that kind of attraction linked to the process of giving (or in circus slang, “selling”) one’s self. As the circus term indicates, in as much as it is clearly from the viewpoint of the performer himself, it is absolutely opposite to the attraction—which is based exclusively on the reaction of the audience.”

15 Tradução do texto em inglês: we advance to a new plane—free montage of arbitrarily selected, independent (within the given composition and the subject links that

Este conceito é complexo mas associado à fotomontagem em fotografia e à pintura de George Grosz podemos tentar transformar o conceito destes pintores para o cinema e assumir que o que Eisenstein pretende é aplicar a combinação de elementos descontínuos no espaço feitos nas artes gráficas para a sequenciação de planos descontínuos no tempo através da montagem.

Em termos concretos um exemplo muito usado para exemplificar a montagem de atracções é a do filme *A greve* (Eisenstein, 1925) numa cena em que são mostrados em alternância planos de uma multidão de trabalhadores a serem atacados pela policia a cavalo com planos de uma vaca a ser abatida e cortada num matadouro. (ver ilustração 32).

O mesmo tipo de associação de uma vaca a ser abatida e decepada foi usada no filme *Apocalypse Now* (Coppola, 1979) numa cena em que se misturam planos do personagem Coronel Kurtz a ser assassinado por um militar enquanto um grupo de vietnamitas abatem e decepam uma vaca presa por cordas que não se pode defender.

No primeiro caso Eisenstein tenta que o espectador relacione a morte de uma vaca à repressão violenta de operários o que pode ser lido como uma critica ao comportamento desumano da polícia uma vez que matam operários com a mesma frieza e crueldade como se mata uma vaca.

No Caso de Francis Ford Coppola a montagem destes planos surge numa cena em que há motivos narrativos para o espectador pensar que as duas acções se passam em simultâneo e em espaços contíguos pelo que pode ser feita uma primeira leitura com base na montagem de duas acções paralelas e que significa: a vaca é morta pelos nativos enquanto o coronel Kurtz é assassinado pelo enviado do governo. No entanto uma leitura baseada no significado implícito de um autor que juntou estes dois tipos de acções num filme permite supor que o significado destas duas acções é a representação visual do abuso do poder feita por um grupo de fracos para matar o mais poderoso.

As duas cenas baseiam-se no princípio da montagem relacional simbólica na medida que a montagem relaciona duas ideias que se articulam como uma metáfora no sentido que pedem ao espectador para serem lidas com a seguinte articulação: O exército carregar sobre os operários “é como” o carneiro que degola uma vaca ou no caso da cena do filme *Apocalypse Now* pode significar generais mandam executar um coronel que já não obedece às ordens “é como” amarrar um boi com cordas e decepa-lo enquanto todos observam. No entanto as duas cenas têm uma grande diferença. No filme de Eisenstein as imagens do matadouro são extra diegéticas uma vez que não pertencem à narrativa dos soldados a matarem os manifestantes. No filme *Apocalypse Now* houve a preocupação de a própria história ter sido construída para tornar verosímil as duas cenas estarem a decorrer em simultâneo em espaços contíguos.

Um autor que dá uma contribuição para o conceito de montagem de atracções é Gilles Deleuze que sugere o seguinte quando analisa a cena do filme *a greve* onde o ataque dos militares aos operários aparece intercalado com o abate de uma vaca.

Para Deleuze a montagem de atracções usa-se quando junto de dois planos se usa um terceiro plano, que se substitui a um dos dois outros para criar uma relação entre os dois

hold the influencing actions together) attractions—all from the stand of establishing certain final thematic effects—this is montage of attractions

planos ¹⁶ (Deleuze, 1983).

Em termos concretos podemos esquematizar o processo de montagem desta cena com base no seguinte comentário que o autor do filme a greve faz sobre a acção do filme.

O comentário do autor é que quem tem poder trata quem se manifesta como animais. E por isso faz a seguinte combinação de três tipos de imagens.

1º Conjunto de planos mostra trabalhadores a fugirem descontroladamente e a pedirem misericórdia com as mãos

2º Conjunto de planos mostra os tropas armados a avançarem, correrem e disparem contra os manifestantes

E agora entra a terceira imagem que não tem ligação directa com as duas primeiras e passa a relacionar-se com as outras através de uma relação simbólica. Isto é, Eisenstein identificou uma acção que é para ele o que representa a relação dos poderosos e os manifestantes que consiste numa vaca a ser abatida e esventrada pelo talhante. E agora quando este terceiro conjunto de planos é montado na sequência de imagens anterior permite ao espectador associar as duas acções numa articulação “é como”. Como diz Deleuze o terceiro plano representa a relação que existe entre os dois planos da carga policial.

Nesta montagem de atracções estamos pois perante aquilo que Pudovkin chama montagem simbólica. Existe uma acção diegética pertencente à narrativa que é intercalada com planos descontínuos no tempo e espaço a relação que o filme pretende que o espectador faça é que as duas situações signifiquem o poder trata os manifestantes “como” um talhante abate uma vaca.

A noção de Deleuze é importante porque clarifica melhor como se cria a relação simbólica entre duas imagens diegéticas.

Por isso quando Eisenstein usa o termo montagem de atracções podemos caracterizar este tipo de montagem por:

1º A atracção é a unidade de impacto no espectador e mede-se pelas capacidade deste administrar choque formal e emocional no espectador.

2º O que importa no cinema não são os factos mostrados, mas a combinação das reacções emocionais do público.

3º A montagem de atracções usa a cadeia de acontecimentos da intriga e narração sobre a qual introduz uma terceira imagem que representa uma acção, local ou objecto que o autor pretende usar como símbolo da acção diegética.

Enquanto a montagem clássica exige do espectador “apenas” uma reconstrução de uma acção, tempo e espaço que lhe é apresentada no filme de forma fragmentada a montagem de atracções não é subtil em termos de ser de difícil compreensão mas é verdadeiramente intelectual na medida em que é um tipo de montagem que obriga o espectador a relacionar o significado conceptual das acções mostradas nos planos

A montagem de atracções tem como objectivo transmitir conceitos a partir da descontinuidade entre os planos e é um tipo de montagem que gera sentimentos ou ideias, criadas pelo espectador a partir da carga expressiva da imagem de cada plano.

O modo como a montagem pode ser efectuada com o intuito de produzir sentido através

16 Tradução do texto original “En un troisième terme, qui se substitue à l’un de deux autres pour entrer dans un rapport de réflexion avec l’autre.”

da montagem pode ser categorizado nos seguintes processos:

Montagem intelectual e montagem atracções (Eisenstein) Montagem Relacional (Vertov) ou na designação actual anglo-saxónica a *montage sequence* que designa todo o tipo de montagem que não respeita a montagem em continuidade.

Em vez de debatermos qual a melhor forma de designar a montagem baseada no intervalo propomos identificar os tipos de articulação que é possível fazer na colagem de planos e respectivo efeito na produção de sentido feita pelo espectador com base numa categorização feita por Pudovkin.

8.5.2 Pudovkin e a montagem relacional

Pudovkin propõe usar o termo montagem relacional para designar o processo através do qual é possível guiar psicologicamente o espectador (Pudovkin, 1958, p.75) depois subdivide a montagem relacional em cinco tipos a que chama simultaneidade, contraste, paralelismo, simbólica e leitmotif.

8.5.3 Montagem relacional por simultaneidade

A montagem relacional por simultaneidade designa o tipo de edição alternada baseada no last minute rescue desenvolvida por Griffith. Na montagem alternada são apresentadas alternadamente acções que decorrem em simultâneo e em que o desfecho de uma delas tem consequências sobre a resolução da segunda. Este tipo de montagem desperta o efeito de suspense para o espectador porque antevê um acontecimento futuro perigoso e durante o desenrolar das acções simultâneas o espectador está sob o efeito de “será que eles chegam a tempo para resolver o problema?” (Pudovkin, 1958, p.77)

8.5.4 Metáfora e contraste

Quando são associadas imagens de acções sem nenhuma relação causal nem temporal podem sugerir ao espectador que as articule através do processo da metáfora que verbalmente se pode sintetizar com a expressão “é como”.

Por exemplo juntar uma cena de um padre a fazer um sermão com um pastor ajudado por um cão a conduzir um rebanho pode dar ao espectador pistas para que este veja como são semelhantes as duas situações em termos de objectivo funcional apesar de estarem em espaços e tempos diferentes.

A Montagem relacional por contraste consiste na sequenciação alternada de planos que representam conceitos opostos em termos de significado. O exemplo que Pudovkin dá para definir este tipo de montagem é o ter como objectivo mostrar a situação miserável de um homem que tem fome. Esta ideia em filme é mais impressionante se associada com a satisfação da gula de um homem bem instalado na vida.

A alternância de planos a mostrar as duas situações com significados contrastantes força o espectador a comparar e por isso a realçar as componentes dos planos que mais os distinguem (Pudovkin, 1958, p.75 a 77).

A relação de contraste designa o processo de mostrar alternadamente objectos ou acções que se relacionam com base no conceito de “completamente diferente de”.

No filme O Homem da Câmara de Filmar (Vertov, 1929) existe uma sequência em que o realizador ordena planos com o intuito de mostrar a diferença. As imagens são as seguintes:



Ilustração 31: O Homem da Câmara de Filmar (Vertov, 1929)

Num plano vemos umas mãos a usar uma navalha para cortar a barba e no plano seguinte vemos outras mãos a afiar um machado.

Como não há racord de tempo nem espaço a relação entre os dois planos baseia-se no intervalo e na relação que o espectador vai fazer da união do significado destes dois planos. O que une os planos é o representarem ambos objectos cortantes a serem manuseados. No entanto o que os distingue é o uso que estão a ser dadas às ferramentas. A navalha está a cuidar da aparência de um homem. O machado a ser afiado representa uma ferramenta produtiva nas mãos de um operário.

Se o espectador estiver na dúvida sobre o que pretende dizer o autor do texto os planos seguintes mostram:



Ilustração 32: O Homem da Câmara de Filmar (Vertov, 1929)

Mãos a serem tratadas pela manicura seguidas de mãos a usarem a coladora de película de cinema. Estamos novamente perante dois planos que têm o racord de mostrarem mãos mas contrastam o modo em como as mãos estão a ser usadas. Começa com actividades frívolas e seguem-se planos que representam mãos a executarem actividades produtivas.

Os dois exemplos anteriores são exemplos de articulação pelo contraste na medida em que propõem relacionar os dois planos com a proposição “é completamente diferente” uma vez que o fazer a barba e o cuidar da aparência das mãos “é completamente diferente” de afiar um machado e editar um filme. Um plano não nega o anterior mas mostra como a acção humana pode estar envolvida em futilidade ou a produzir algo.

8.5.5 Contrapor

A relação de contrapor não foi referida por Vertov mas achamos por bem acrescentar esta categoria de articulação porque é diferente do contraste. Contrapor designa um tipo de articulação entre dois planos em que um faz uma afirmação e o seguinte nega a afirmação anterior. Esta relação pode ser feita com dois planos que se sucedem no tempo ou através da relação da banda sonora e da imagem.

Um exemplo usado na montagem para contrapor duas ideias pode ser visto no documentário *Mayday* (Barbosa, 2010) na sequência da visita do Papa ao terreiro do paço nos dois planos seguintes:



PADRE: ... creio, creio, creio, mais uma vez vivo vamos



ANÚNCIO DE TV em off: precisa de um serviço que lhe dá mais atenção. Mude para a cabo visão e tenha alta definição gravação digital e telefone a partir de 24 euros e 98

Nesta sequência o que era pretendido pelo realizador era mostrar que estávamos perante um evento popular, a recepção do papa na praça do comércio, em que as pessoas eram “conduzidas” como figurantes de um filme e onde os fiéis tinham de ser ensaiados. O problema é que os figurantes repetiam um cântico mas de forma muito mecânica e tristonha pelo que o padre no palco insistia que as pessoas tinham de cantar com mais alegria. O realizador para realçar esta forma distorcida com que estava a interpretar os factos juntou ao discurso do animador de audiências um plano de uma escuteira que boceja acompanhado por uma banda sonora de um anúncio de televisão que promete mais atenção em troco de dinheiro.

Neste caso a articulação entre os dois planos não é a de contrastar na medida que o contrário de um animador de audiências seria por exemplo uma imagem de polícia a dispersar uma manifestação, a mandar calar e a assustar os manifestantes.

No caso destes dois planos o plano da rapariga a bocejar nega o propósito do plano anterior por isso a relação é a de contrapor.

8.5.6 Montagem relacional por paralelismo ou *blending* de conceitos.

A montagem relacional baseada no paralelismo, não é semelhante ao contraste na medida em que funciona com recurso a uma imagem simbólica. O exemplo que Pudovkin dá para este tipo de relação entre planos é o de por exemplo um juiz marcar a execução de um operário que fez greve para as cinco horas e a partir desse instante o avançar das horas do relógio vistas por diferentes personagens representarem a aproximação da execução e quando o realizador mostrar um relógio a marcar as cinco horas ele está a mostrar simbolicamente através do relógio a execução do operário (Pudovkin, 1958, p.76 a 77).

Esta definição da montagem paralela torna-se bastante confusa quando lemos a noção de montagem simbólica. Vejamos. A montagem relacional simbólica consiste em fazer a associação de duas acções sem continuidade espaço temporal para que sejam relacionadas entre elas com a relação “é como”. O exemplo que Pudovkin apresenta para este tipo de montagem é o do filme a greve Eisenstein, 1925) da cena em que a morte do trabalhador é intercalada com planos do abate de um boi no matadouro. Esta relação entre os planos desperta no espectador a forte possibilidade de ele criar um conceito abstracto sem o uso da palavra para verbalizar o conceito “os governantes tratam os operários descontentes como os talhantes matam as vacas” (Pudovkin, 1958, p.77).





Ilustração 33: Sequência de planos do filme *A Greve* (Eisenstein, 1925) que alterna imagens de militares a disparar contra manifestantes em fuga com planos de uma vaca a ser abatida e esventrada com uma faca.

Temos assim que aquilo que é montagem simbólica devia ser o da representação de algo através de um objecto ou acção que o substitui como é o exemplo do Vertov em que o relógio a marcar as cinco horas representa a execução do Manifestante. Por outro lado a montagem paralela devia querer identificar mostrar dois planos com significados que se relacionam com a articulação “é como”.

Por isso proponho usar os termos montagem paralela e simbólica mas trocar o sentido que originalmente Pudovkin lhes deu. Assim por exemplo usar um trenó chamado Rosebud para mostrar simbolicamente o que era realmente importante na vida do milionário Kane no filme *Citizen Kane* (Welles, 1941) é fazer recurso à montagem simbólica porque o trenó aparece em vez do mais importante da vida. Mas associar o abate de um manifestante pela polícia com o abate de um boi no matadouro é fazer recurso da montagem paralela uma vez que relaciona as duas acções por “é como”.

8.5.7 Montagem simbólica

Exemplos concretos do uso do simbolismo na linguagem verbal é por exemplo dizer “as células lutam a infecção”. Onde o acto de lutar próprio de pessoas são usados em vez do processo celular em que os globos brancos neutralizam os micróbios.

É necessário distinguir o uso de imagens simbólicas e o uso da metáfora no discurso audiovisual. Vejamos duas situações em que são usadas imagens simbólicas. Quando na trilogia de filmes “senhor dos anéis” (Jackson, 2001-2003) se usa o anel como símbolo do mal e da influência que este tem em todos os que o usam estamos perante um símbolo neste caso o anel “é o mal”. Quando no filme *Rocky*, o boxeur americano, no fim do combate se enrola numa bandeira dos EUA a imagem pretende usar a bandeira do país para dizer que este atleta e a sua vitória não é pessoal mas sim a vitória de uma nação novamente estamos a usar a bandeira como símbolo e passa a ter o sentido “Rocky é os EUA”.

No entanto a metáfora funciona de forma diferente uma vez que associa duas ideias pré-existentes de uma forma inovadora.

A metáfora na linguagem verbal define-se como uma figura de estilo onde uma palavra

ou frase que denota uma ideia ou objecto é usado no lugar de outra palavra para sugerir uma semelhança entre ambos ou com o objectivo do leitor criar uma ligação entre as duas (Knowles e Moon, 2005 p.2).

Metáfora significa figura de estilo em que a significação natural de uma palavra se transporta para outra em virtude da relação de semelhança ou homologia que se subentende. Outro sentido é designar uma representação simbólica de algo (Dicionário da Língua Portuguesa da Porto Editora).

Um exemplo famoso na literatura portuguesa é a frase de Camões “amor é fogo que arde sem se ver” em que algumas qualidades do fogo são usadas para caracterizar o amor e por isso podemos esquematizar que a metáfora articula dois objectos, pessoas ou acções através do “é como”. Sendo que no caso do exemplo anterior o sentido da frase é amor “é como” fogo.

No texto audiovisual e através da montagem esta relação também pode ser efectuada fazendo suceder dois planos que induzam o espectador a estabelecer a relação “é como”.

Por exemplo no caso do filme Tempos Modernos (Chaplin, 1936) o filme começa com um plano de ovelhas seguido de um plano de operários pontuados com o efeito de encadeado.

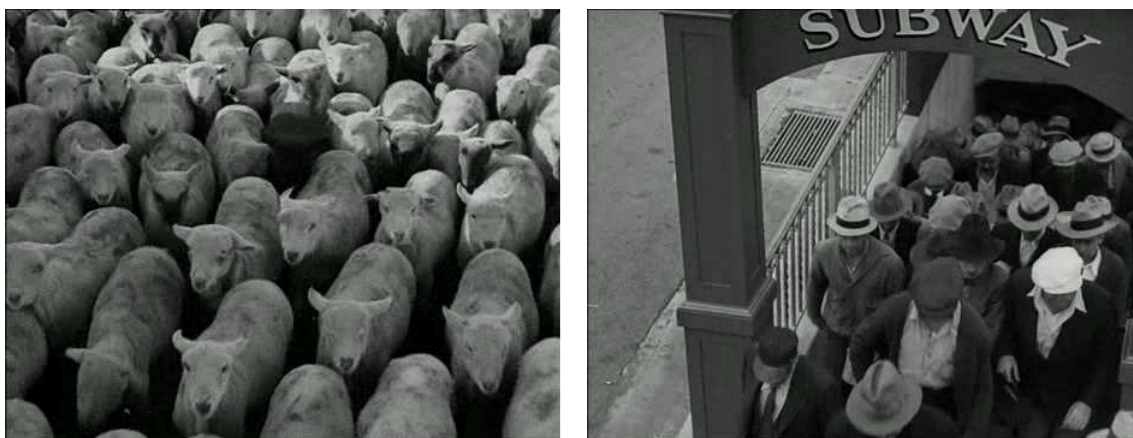


Ilustração 34: Montagem para articular imagens com a relação “é como” no filme Tempos Modernos (Chaplin, 1936)

Temos assim que o plano das ovelhas e os operários que saem do metro filmados em picado não têm relação nenhuma em termos de espaço nem tempo tal como o conceito de amor e fogo mas ao serem sequenciados no discurso audiovisual solicitam ao espectador que crie uma relação entre o conteúdo do que é representado nos dois planos. Em termos verbais o que Chaplin porventura pretendia exprimir seria a ideia de que os operários “são como” rebanhos de ovelhas.

Esta associação é poderosa porque o rebanho de ovelhas é uma imagem simbólica que tem um significado implícito. Na sociedade ocidental as ovelhas são animais dóceis que andam sempre em grupo e se deixam conduzir por um pastor e o seu cão apesar de terem todas o destino de serem abatidas para alimentação de quem as conduz.

Por isso associar um plano de ovelhas e de operários que nos planos seguintes são mostrados a entrarem nas fábricas e a executar tarefas mecânicas pressupõem uma produção de sentido que está muito para além do significado explícito nos dois planos.

Este processo é importante no nosso estudo porque descreve um processo que torna possível no interior da história referir um objecto, personagem ou acção concretos mas

associar essa cena com um outro conceito.

No caso do texto audiovisual a metáfora é usada para representar acontecimentos e sentimentos por exemplo quando no fim de um filme o plano final representa os personagens a caminhar em direcção ao pôr-do-sol é usado para representar o resto da vida daquelas personagens. Por outro lado uma acção que se passa no nevoeiro ou tempestade pode significar agitação emocional dos personagens ou mistério (Knowles e Moon, 2005, p.8)

As vantagens de usar estas metáforas são duas. Por um lado torna-se possível perceber e comunicar conceitos abstractos e complexos como por exemplo “amor é fogo que arde sem se ver” (Camões) e a segunda vantagem é poder expor ideias de uma forma indirecta, isto é, não explicita que pode ser útil na arte ou em situações de censura.

8.5.8 A montagem relacional por leitmotif

A definição do sentido da palavra leitmotif é o de designar um tema base recorrente, em obra literária ou musical, que, no desenrolar de toda a acção ou composição, anda associado a uma personagem, a um objecto ou a um sentimento (Infopédia). A montagem com este nome assenta neste principio mas no âmbito de um texto audiovisual. O exemplo que Pudovkin dá para o uso deste modo de articulação entre os planos é de o uso de plano onde se vê um sino de igreja a baloiçar e bater de forma pausada com a legenda sobreposta “*The sound of bells sends into the world a message of patience and love.*” Este plano reaparece sempre que o editor pretender dar ênfase à estupidez da paciência e à hipocrisia do amor pregados pela igreja durante o regime cruel do Czar (Pudovkin, 1958, p.77-78).

Outro uso do leitmotif pode ser visto no filme intolerância (Griffith, 1916) com o uso da mulher a embalar um berço que não faz parte da acção mas que se repete com frequência na transição de cenas de intolerância.

Em termos genéricos a junção sequencial de planos sem racord de tempo nem espaço nem de relação causa / efeito pode exprimir sentidos implícitos, conotações e gerar sentimentos ou ideias, percebidas pelo espectador a partir da carga expressiva da imagem de cada plano. Por isso a montagem baseada no intervalo é eminentemente simbólica. Não usa a colagem dos planos para representar uma acção mas sim para contrapor, contrastar ou comparar ideias ou conceitos.

8.5.9 Outras linhas de investigação.

Para uma visão mais completa sobre a montagem audiovisual seria interessante analisar mais duas referências inovadoras que introduzem inovações importantes na forma de produzir sentido com a montagem. O primeiro filme é L'Année dernière à Marienbad (Resnais, 1961) do realizador Alain Resnais que experimenta uma fragmentação nunca vista do tempo e do espaço e altera completamente os efeitos de flashforward e flashback existentes na montagem em continuidade fazendo neste filme uma organização não linear do tempo que tem consequências graves na produção de sentido por parte do espectador.

O outro estilo de montagem que vale a pena analisar é o que se chama habitualmente de montagem com estilo MTV. Em termos formais e de estilo pode considerar-se que o estilo MTV foi criado por Richard Lester, que realizou em 1964 um filme para os Beatles intitulado A Hard Day's Night (Lester, 1964) e depois o filme Help (Lester, 1965). Nestes dois filmes a história era de menor importância, a duração dos planos tornou-se muito mais rápida e dava-se mais atenção ao desempenho das músicas pelos músicos em detrimento da continuidade.

No âmbito deste estudo não vale a pena aprofundar estas duas evoluções da montagem mas registamos que é um assunto a aprofundar para quem deseje conhecer a montagem audiovisual contemporânea.

Outro conceito que gostaríamos de introduzir para o estudo da edição e montagem é o da unidade de análise.

Até agora analisámos a edição e montagem com base na articulação entre dois planos, mas o que propomos agora é avançar um patamar em termos de complexidade e analisar por momentos uma sequência com mais de dois planos que constitui uma cena ou uma cadeia de planos “*chain of shoots*”.

Esta unidade de análise do discurso audiovisual é importante porque para representar alguns conceitos mais complexos o realizador precisa de usar uma corrente de planos e não apenas dois planos articulados.

Em termos práticos podemos identificar este tipo de cenas para por exemplo expor o conceito de amanhecer na cidade. Para este conceito os realizadores precisam de usar uma cadeia de planos ordenados de uma certa ordem para no seu conjunto significarem “cidade ao amanhecer”.

Para este conceito podemos analisar dois exemplos. O primeiro é uma cena do filme *A Sinfonia de uma capital* (Ruttman, 1927) e o outro exemplo é *O homem da câmara de filmar* (Vertov, 1929).

Estes dois exemplos pretendem fundamentar que para algumas análises da montagem é necessário usar uma unidade de análise que vai para além do plano ou da articulação de dois planos. Para termo de comparação repare-se como Charles Chaplin significou cidade agitada / stressante na cena do filme *Tempos modernos* (Chaplin, 1936).

8.5.10 Síntese dos métodos de montagem baseados no intervalo

Pelo que vimos atrás são inúmeras as capacidades de produzir sentido através da edição do discurso audiovisual. Baseados na junção de planos sem continuidade. A união de planos baseada no intervalo exige um trabalho de interpretação mais exigente ao espectador mas em contrapartida permite a metáfora, o simbolismo, o contraponto e no fundo significar conceitos abstractos complexos de modo não verbal.

8.6 QUE DURAÇÃO DAMOS A CADA PLANO?

Vimos atrás como se articulam os planos entre si num discurso audiovisual e como produzem sentido. Quando os planos estão alinhados a etapa seguinte do editor é responder à pergunta “Que duração devem ter cada um dos planos que já estão ordenados no discurso?”.

Para este tema vamos usar três conceitos. A edição métrica e a rítmica foram propostos por Eisenstein. A teoria do “blink of an eye” é um processo para determinar a duração dos planos feita por Walter Murch (2004).

8.6.1 Edição Métrica

A edição Métrica designa um tipo de edição que estabelece uma duração para os planos antes de o discurso ser editado e esta duração pode resultar de um padrão rítmico como o de um compasso musical ou de uma proporção numérica entre as durações dos planos numa sequência.

Temos assim que na montagem métrica a duração dos planos não depende do tempo de leitura de uma imagem nem da complexidade da acção representada nem do ritmo interior do plano mas sim de factores como o compasso de uma música presente na

banda sonora. (Eisenstein, 2002, p.79-80).

Este método é muito usado em telediscos pelo motivo que a banda sonora é pré-existente à construção do filme pelo que os planos e sua duração são filmados, organizados na sua sequência e duração em função da música que lhe serve de guia.

No entanto é de salientar que este tipo de montagem não tem necessariamente de seguir um padrão temporal da banda sonora. A montagem métrica pode seguir um padrão abstracto numérico que condiciona a duração da sequência de planos.

Por isso dentro deste método de montagem estão a montagem acelerada ou desacelerada. A montagem métrica acelerada consiste em observar uma sequência com um padrão de duração dos planos com a seguinte lógica (...9,8,7,6,5,4,3,2,1).

No caso da montagem acelerada tem um efeito rítmico e outro dramático (Nogueira, 2010, p.153) a rítmica consiste na sucessão cada vez mais rápida de uma sequência de imagens/planos, por vezes até ao limite da inteligibilidade. O efeito dramático prende-se com os efeitos de tensão criada no espectador, aumentar fazendo crescer a ansiedade deste, como sucede no dispositivo do last minute rescue usado por Griffith ou através da criação de uma sequência que leva a um crescendo, um clímax e um fecho de uma sequência.

A Montagem métrica desacelerada consiste em obrigar a duração dos seus planos a seguir um padrão de duração com a lógica (1,2,3,4,5,6,7,8,9...).

8.6.2 Edição Rítmica

O outro método proposto por Eisenstein para estipular a duração do plano baseia-se no método de montagem Rítmica. Este método consiste em depois de ser estabelecida a ordem dos planos a respectiva duração ser estipulada em função do conteúdo representado no plano e não por um padrão de tempo pré-estabelecido.

Os termos exactos que Eisenstein usa para distinguir a montagem métrica da rítmica são os seguintes:

Neste tipo de montagem métrica o conteúdo dentro do quadro do fragmento está subordinado ao comprimento absoluto do fragmento. (...) na Montagem Rítmica (...) aqui, ao determinar os comprimentos dos fragmentos, o conteúdo dentro do quadro é um factor que deve ser igualmente levado em consideração (Eisenstein, 2002, p.80)

Na montagem rítmica é o movimento dentro do quadro que impulsiona o movimento da montagem de um quadro a outro. Tais movimentos dentro do quadro podem ser dos objectos em movimento, ou do olho do espectador percorrendo as linhas de algum objecto imóvel (Eisenstein, 2002, p.81)

Um exemplo clássico em que a duração do plano depende da imagem e seu movimento e não de um padrão pré-estabelecido é o de filmes de dança. Por exemplo quando no filme "Swing Time " (Stevens, 1936) Fred Astaire e Ginger Rogers movem-se rapidamente ao ritmo da música o plano que filma a acção é longo e feito em plano geral, pelo que é o ritmo da acção dos bailarinos no interior do plano que acompanha o ritmo da música e não necessariamente a duração do plano (Bordwell e Thompson, 2001, p.276).

É interessante que Eisenstein nunca refere o tempo de leitura de um plano para justificar a sua duração, ele apenas refere o movimento no interior da imagem. No entanto qualquer editor de imagem sabe empiricamente que existem três qualidades dos planos que condicionam a duração de leitura de uma imagem. A escala do plano, o movimento interior do plano e o movimento de câmara (Barbosa, 2009, p.389). Um plano geral tem

mais informação e necessita mais tempo de visionamento para o espectador identificar o que está representado na imagem comparativamente a um grande plano ou a um plano de detalhe. Por outro lado dois planos da mesma escala em que um representa objectos imóveis e outros objectos em movimento necessitam do espectador de tempos diferentes para a leitura da imagem. Por fim um plano com movimento de câmara tem sempre novos motivos de leitura no enquadramento pelo que o espectador está continuamente a “ler” a imagem nova.

8.6.3 Blink of an eye

Qualquer tempo de leitura de um plano é subjectivo e depende da experiencia do espectador mas Walter Murch (2004) propõe um método baseado num argumento que ele diz ter testado empiricamente e que consiste no piscar dos olhos (*Blink of an eye*). Walter Murch baseia-se nos seguintes pressupostos:

1º O ser humano apesar de ter os olhos abertos em continuidade fragmenta os pedaços da informação para os processar e “armazenar” em memória.

2º A forma como o ser humano fragmenta os pedaços de informação que percebe é limitado fisicamente pelo piscar dos olhos.

Por isso estes pressupostos podem aplicar-se à edição de cinema da seguinte forma:

1º Os filmes para serem feitos da mesma forma como as pessoas percebem a realidade não devem ser feitos em planos sequenciais mas sim baseado numa sequência de planos.

2º Para detectar a duração correcta de leitura um plano o editor deve fazer coincidir o fim deste com a primeira vez que o espectador pestaneja após o início do plano.

Murch tomou consciência de que o ser humano pensa e processa o que vê baseado em fragmentos e não num fluxo contínuo de imagens ao detectar que estava a cortar o fim de todos os planos numa cena com o actor Gene Hackman, no filme, *The Conversation* (Coppola, 1974), quando o actor piscava os olhos.

Mais tarde Murch associou o fenómeno do piscar do olho ao fim de um pensamento quando leu uma entrevista com John Huston publicada na revista *Monitor* onde o realizador afirmava:

"Para mim o filme perfeito é aquele que se desenrola como que por trás dos seus olhos, como se os seus olhos o projectassem e você estivesse vendo o que quer ver. Filme é como pensamento. De todas as artes, é a mais próxima do processo de pensar." (Murch, 2004, p.64)

Por isso segundo Murch o filme ser construído com base em pedaços de tempo e espaço da realidade justifica-se porque o piscar de olho é um mecanismo fisiológico que interrompe a aparente continuidade visual da nossa percepção.

A minha cabeça pode se mover lentamente quando olho de um lado da sala para o outro, mas na verdade estou cortando o fluxo das imagens visuais em fragmentos significativos e assim justapondo e comparando esses fragmentos ... sem informações irrelevantes no meio do caminho. (Murch, 2004, p.65).

A justificação que Walter Murch dá para que o piscar de olho não seja um fenómeno biológico destinado a humedecer a superfície dos olhos deve-se ao facto de o intervalo de tempo que cada ser humano faz um piscar de olhos não é uniforme. Por isso Murch considera que o nosso ritmo de piscar é tanto mais controlado pelo nosso estado emocional e pela natureza e frequência de nossos pensamentos do que pelo ambiente atmosférico em que nos encontramos. (Murch, 2004, p.66).

Tal como processamos uma ideia, através de uma sequência ligada de ideias, e piscamos os olhos para separar e pontuar essa ideia para o que vem a seguir. Da mesma forma, num filme, um plano nos apresenta uma ideia, ou uma sequência de ideias, e o corte de plano faz a mesma função que o piscar de olho para separar e pontuar essas ideias. Quando o editor decide fazer um corte, está a construir um discurso que através do momento dos cortes o texto diz: "Vou encerrar esta ideia e começar algo novo." (Murch, 2004, p.67).

Este método parece interessante mas tem dois problemas. Primeiro é necessário escolher um editor “normal” isto é, uma pessoa que processe as imagens com a mesma rapidez que a maioria dos espectadores. O segundo problema é que cada espectador tem a sua própria velocidade para processar a informação pelo que seria necessário fazer uma versão de montagem para cada espectador específico.

O terceiro problema é que não é evidente que um plano tenha de corresponder a uma ideia. Por essa ordem de ideias o filme A corda (Hitchcock, 1948) representava apenas uma ideia.

8.6.4 Síntese sobre duração do plano

A decisão sobre a duração do plano pode reger-se a priori na montagem métrica, pode depender do conteúdo e movimento do interior do plano segundo os princípios da montagem rítmica ou podem coincidir com o primeiro piscar de olho após o início do plano se seguirmos o método de Walter Murch.

Para além destes métodos existe uma outra prática que consiste em fazer durar o plano muito para além do seu tempo de leitura o que provoca e dá ao espectador tempo para reflectir sobre o que vê enquanto na edição tradicional o fluxo de informação estimula sem parar o espectador.

Estas duas estratégias diferenciam-se com as seguintes consequências. Um filme construído com planos que tenham apenas a duração necessária para serem “lidos” estimula que o espectador faça a reflexão depois do visionamento do filme. Os filmes que prolongam a duração do plano para lá do necessário estimulam a divagação do espectador durante o visionamento. Esta última prática é perigosa em televisão porque fornece o pretexto para o espectador ir ver outros canais enquanto o plano não acaba.

8.7 FILMOGRAFIA E BIBLIOGRAFIA SOBRE MONTAGEM

8.7.1 Filmografia sobre montagem

Barbosa, Paulo - filme didático penalty sem e com planificação 2008 primeira versão um penalti em plano geral e tempo real; segunda versão um penalti planificado com fragmentação do espaço e expansão do tempo real da acção

Barbosa, Paulo. - Mayday 2010 exemplo de cena do padre a pedir vivacidade no cantigo seguido escoteira a bocejar para exemplificar relação de contraposição e negação.

Barbosa, Paulo - filme didático mayday consonante e dissonante 2011 exemplo de original do filme Bug's life com som consonante seguido de o mesmo som combinado com imagens do primeiro ministro

Barbosa, Paulo. - Filme didático Troca envelopes no rio 2011 exemplo de como a montagem insere a acção de um rapaz e uma rapariga que trocam envelopes no espaço de um rio. Comparar com a versão na praia.

Barbosa, Paulo. - Filme didático Troca envelopes na praia 2011 exemplo de uma sequência de imagens de um rapaz e uma rapariga que trocam envelopes são inseridos

no espaço praia através da montagem. Comparar com a versão do rio.

Barbosa, Paulo. - Filme didático Troca envelopes com compressão 2011 exemplo de Redução do tempo real através da montagem alternada entre duas acções simultâneas; Um rapaz e uma rapariga trocam envelopes em plano geral sem cortes e o filme dura 41 segundos; a segunda versão é editada com montagem alternada com planos de uma fotógrafa e o tempo do vídeo diminuiu para 30 segundos

Coppola, Francis Ford. - The Godfather 1972 exemplo de montagem que pode ser alternada ou paralela. Cena do baptismo em simultâneo com assassinatos de famílias rivais.

Coppola, Francis Ford - Apocalypse Now 1979 exemplo de cena inicial com encadeado prolongado do rosto do actor Martin Sheen com imagens da guerra para representar visualmente o pensamento do personagem

Eisenstein, Sergei. - (A greve), 1925 exemplo de montagem intelectual, montagem de atracções, montagem relacional, metáfora através da montagem baseada no intervalo. Cena que alterna carga policial com vaca no matadouro.

Griffith, D. W. - A Corner in Wheat 1909 exemplo de primeira vez que foi usada montagem paralela.

Griffith, D. W. - (Intolerância), 1916 exemplo de metáfora e leitmotif na transição entre as quatro histórias de diferentes épocas.

Lester, Richard - A Hard Day's Night 1964 exemplo de falta de continuidade de tempo entre os planos quando a música é destacada na banda sonora

Lester, Richard - Help 1965 exemplo de falta de continuidade de tempo entre os planos quando a música é destacada na banda sonora

Lopes, Fernando - 98 octanas 2006 exemplo de montagem alternada sem efeitos dramáticos quando os personagens dos actores Rogério Samora e Carla Chambel estão cada um numa casa de banho em simultâneo

Lumière, Louis - L'Arroseur arrosé 1895 exemplo de um filme composto por um só plano feito em escala geral

Melies, Georges - Cendrillon (cinderela), 1899 exemplo de um dos primeiros usos de encadeado entre planos com elipse de tempo e espaço. O filme dura 6 minutos tem 20 planos e encadeados entre cenas

Resnais, Alain - L'Année dernière à Marienbad 1961 exemplo de Fragmentação do espaço e ordenação temporal dos planos sem qualquer tipo de linearidade temporal

Smith, George Albert - Let Me Dream Again 1900 exemplo de o encadeado para passar para pensamento da personagem

Smith, George Albert, - The Kiss in the Tunnel 1899 exemplo de o primeiro filme construído com mais do que um plano

Vertov, Dziga. - (O homem da câmara de filmar), 1929 exemplo de uma sequência em que o realizador ordena planos com o intuito de mostrar a diferença através do contraste. Temos que não há racord de tempo nem espaço pelo que a relação entre os dois planos se baseia no intervalo e na relação que o espectador vai fazer da união do significado destes dois planos.

Vieira, Leonel. - Julgamento 2007 exemplo de cena do almoço no restaurante; uso de encadeado para dar a noção de elipse de tempo dentro do mesmo espaço

8.7.2 Bibliografia sobre Montagem

- Dmytryk, Edward. (1984) - On film editing: an introduction to the art of film construction , Focal Press, , ISBN 240517385
- Eisenstein, Sergei. (1986) - The Film Sense, , Londres: Faber and faber, , ISBN 156309351
- Eisenstein. Sergei. (2002) - "a forma do filme (edição em língua portuguesa do ingles 1949 de Harcourt Brace Jovanovich, Inc.) " , rio De janeiro Jorge Zahar Editor Ltda ,
- Knowles, Murray & Moon, Rosamund (2005) - Introducing Metaphor , Routledge , ISBN 9780415278003
- Mascarello, Fernando. (2006) - História do cinema mundial , Papirus Editora , 85-308-0818-5
- Monaco, James. (2000) - How to read a film: the world of movies, media, and multimedia : language, history, theory , Oxford: Oxford University Press , ISBN 019503869X
- Musser. Charles, (1991) - Before the Nickelodeon: Edwin S. Porter and the Edison Manufacturing Company , Univ of California Pr , ISBN 9780520069862
- Musser. Charles, (1994) - The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907 (History of the American Cinema)
- Nogueira, Luís. (2010) - Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem , labcom books , ISBN 978-989-654-043-2
- Pudovkin Eisenstein Alejandro, (1994) - texto do livro de Richard Taylor,Ian Christie 1994, The film factory: Russian and Soviet cinema in documents, , Routledge , ISBN 041505298X
- Richard Taylor,Ian Christie (1994) - The film factory: Russian and Soviet cinema in documents, , Routledge , ISBN 041505298X
- SALT, Barry. (1992) - Film style and technology: History and analysis , London Starword
- Vertov, Dziga., Michelson, Annette. (1984) - Kino-eye: the writings of Dziga Vertov, , University of California Press, , ISBN 520056302
- Walter Murch (2004) - NUM PISCAR DE OLHOS - A EDICAO DE FILMES SOB A OTICA DE UM MESTRE , Rio de Janeiro Jorge Zahar Editor Ltda, ISBN 8571107823

9. A produção de sentido com recurso à montagem vertical.

O que pretendemos neste capítulo é definir o que é a montagem vertical e identificar se a articulação entre a imagem e o som tem as mesmas potencialidades a nível de produção de sentido como a montagem tradicional. Para tal propomos levar a cabo uma experiência que consiste numa repetição da experiência que Lev Kuleshov fez com a imagem mas agora aplicada ao estudo da alteração da produção de sentido como consequência da banda sonora que está associada à imagem. Isto é, Kuleshov comprovou que uma imagem variava de sentido em função do contexto que ocupava quando organizada sequencialmente com outras imagens. No nosso caso propomos levar a cabo uma experiência que permita avaliar se diferentes sons associados à mesma sequência de imagens alteram ou não o sentido das imagens.

Como queremos fazer este teste como um aprofundamento da experiência Kuleshov vamos chamar-lhe a experiência Kuleshov sonora para testar a hipótese de que a mesma imagem associada a sons diferentes altera o sentido. Se a nossa hipótese for comprovada pelos testes práticos vamos designar este efeito por efeito Kuleshov vertical.

Para poder concretizar esta experiência propomos identificar previamente o que é a montagem vertical, de seguida abordamos de que se compõe a banda sonora, Depois quando se registam os diferentes elementos da banda sonora qual a relação que os sons podem ter com a imagem, como a palavra é usada na banda sonora no qual vamos tentar identificar o que é que a verbalização permite expressar e que está interdito à imagem. Depois distinguir qual a origem dos sons e por fim conduzir a experiência Kuleshov sonora para avaliar o poder da montagem vertical na produção de sentido.

9.1 O QUE É A MONTAGEM VERTICAL.

Em 1927 foi introduzido o som síncrono no discurso cinematográfico mas o uso do som não foi aceite de forma pacífica pelos realizadores e directores de fotografia em actividade uma vez que o discurso visual passou a ser condicionado e “facilitado” pelo recurso à palavra registada na banda sonora. O menosprezo pelo uso da palavra no cinema é sintetizado por John Ford do seguinte modo:

“there’s no such thing as a good script really. Scripts are dialogue, and I don’t like all that talk. I’ve always tried to get things across visually” John Ford entrevistado por Peter Bogdanovich (Bogdanovich, 1978, P.107)

A introdução do som no cinema fez temer que a função explicativa do coro da tragédia, a voz do narrador dos prólogos e epílogos empobrece-se a expressão visual do cinema. As críticas mais pessimistas concretizaram-se e a exposição de informação no cinema e televisão ficou muito semelhante ao que se faz no teatro da palavra e na rádio. A este género de filmes os autores mais cinematográficos designaram por *talkies*.

Nos *talkies* a operação de câmara, acção e enredo passou a sujeitar-se aos condicionalismos técnicos impostos pela captação e mistura de som bem como ao facto de as narrativas cinematográficas ficcionais passarem a expor a informação através dos diálogos entre as personagens. Por outro lado nos géneros não ficcionais a *Voiceover* do autor e a exposição verbal de informação através dos entrevistados e de pessoas que falam em campo para a câmara passou a ser o método mais frequente para expor informação.

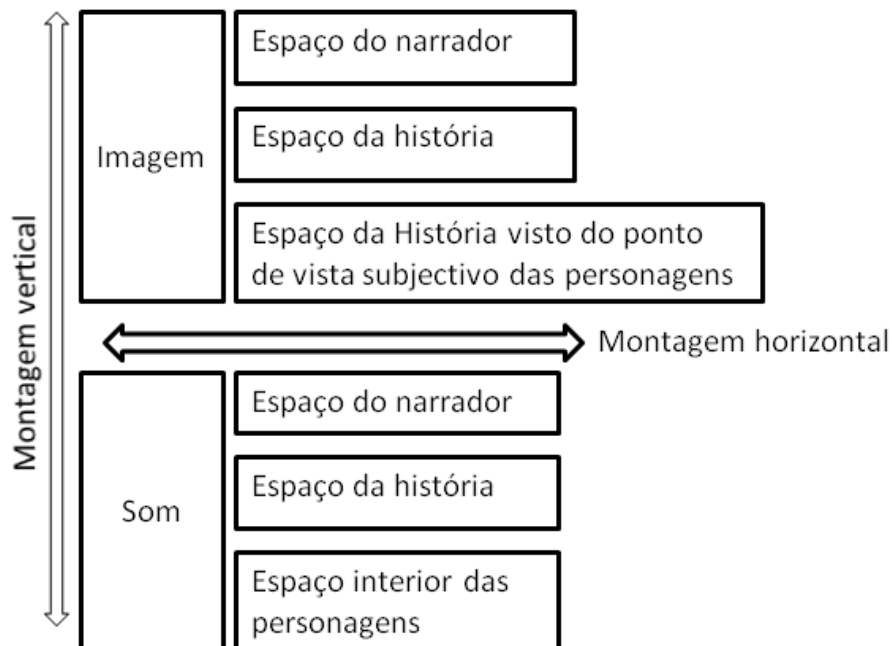
No entanto a introdução do som e da palavra no discurso cinematográfico não teve apenas consequências negativas. Existiram alguns autores que combinaram o som e imagem de formas inovadoras.

O fundamento que usamos para defender a existência de um campo de estudos para a montagem vertical no discurso áudio-logo-visual (Chion et al, 1994, p 168) baseia-se no princípio da simultaneidade de informação existente no discurso e que Monaco (2000, p.172) identifica da seguinte forma:

“In written / spoken language systems, syntax deals only with what we might call the linear aspect of construction: that is the ways in which words are put together in a chain to form phrases and sentences, what in film we call the syntagmatic category. In film, however, syntax can also include spacial composition for which there is no parallel in language systems like English and French – we can’t say or write several things at the same time.”

A primeira reflexão sobre a relação som / imagem que usa o conceito de montagem vertical foi feita por Eisenstein (1969), no artigo *Synchronization of Senses*. Neste texto a propósito de uma análise do filme sonoro "Alexander Nevsky" (Eisenstein, 1938) Eisenstein importa para o cinema a noção das partituras de música de vários instrumentos a tocar em simultâneo e que produzem a polifonia que consiste em diferentes notas de diferentes instrumentos a serem tocadas em simultâneo.

Se a montagem horizontal se caracteriza pela selecção de planos, organização sequencial no tempo de imagens e sons e determinação das respectivas durações. O termo montagem vertical passa a ser usado em cinema para designar a relação que existe no cinema sonoro entre o som e a imagem.



Chion (Chion et al. 1994, p36) volta a usar o conceito de montagem vertical para distinguir as relações de harmonia, consonante e dissonante e dentro destes os sons que trazem um valor acrescentado à imagem com quem estão articuladas.

Para uma análise abrangente da banda sonora e respectiva ligação com a imagem podemos adoptar uma grelha de análise bastante completa proposta por Bordwell e Thompson (2001, p.300) onde são considerados vários pontos de vista de análise

colocados sob a forma de dez perguntas:

- 1ª Que sons estão presentes na banda sonora. Música, diálogos, ruídos?
- 2ª Qual o volume, *pitch* e timbre usados?¹⁷
- 3ª A mistura de sons é dispersa (*sparce*) ou densa?
- 4ª A banda sonora é contínua e uniforme ou muda abruptamente?
- 5ª O som relaciona-se ritmicamente com a imagem? Se sim como?
- 6ª O som é fiel ou infiel em relação à sua fonte?
- 7ª Qual a origem do som? Vem do espaço da história ou de fora? O som é *onscreen* ou *offscreen*? Como é que o som *offscreen* condiciona o que se vê?
- 8ª Quando é que o som acontece? É simultâneo com a acção da história? Anterior? Ou posterior?
- 9ª Como é que os vários tipos de sons são organizados? Que padrão é usado e como influencia a forma do filme?¹⁸
- 10ª Para cada uma das respostas às questões anteriores identificar quais os propósitos que foram atingidos pela escolha feita?

A análise completa do som que responda às questões anteriores pode caracterizar o som e respectiva articulação com a imagem mas no caso do nosso estudo vamos considerar estas perspectivas de análise agrupados nos seguintes temas:

-Quais os elementos da banda sonora; -Porque ordem são registados; -Qual a origem dos sons; -Qual a função que escolhas concretas desempenham na produção de sentido.

Vimos o que significa montagem vertical e de seguida propomos fazer uma síntese de como a articulação do som e da imagem pode produzir sentido para lá do significado próprio dos seus componentes. Começemos por identificar o que constitui a banda sonora.

9.2 CONTEXTO HISTÓRICO SOBRE O SOM NO CINEMA

Em 1927 o filme *Sunrise* (Murnau) foi exibido com música síncrona com a imagem mas o interesse do público não foi muito relevante. No entanto o filme *The Jazz Singer* (Crosland, 1927) produzido pela *Warner Brothers* que tinha pela primeira vez os diálogos e música foi um enorme êxito.

O primeiro filme sonoro exibido em Portugal foi o *Sombras brancas no mar do sul* (Dyke, 1928) no ano de 1930.

Em 22 Dezembro de 1930 foi pós-produzida a versão sonora portuguesa do filme *Sarah and Son* (Arzner, 1930) o realizador brasileiro Alberto Cavalcanti dirigiu as dobragens portuguesas nos estúdios da Paramount em Joinville com actores portugueses e o filme foi exibido em Lisboa com título *A canção do berço* (Pina, 1987, p.72).

No ano seguinte 1931, foi estreado o primeiro filme português original com som.

17 1 . traduzido do texto original em inglês “What sounds are present-music, speech, noise? How are loudness, pitch, and timbre used? Is the mixture sparse or dense? Modulated or abruptly changing?”

18 Traduzido do inglês “How are the various sorts of sounds organized across a sequence or the entire film? What patterns are formed, and how do they reinforce aspects of the film's overall form?”

Chamava-se *A severa* (Barros, 1931) e foi estreado a 18 Junho de 1931. Os exteriores foram gravados em Portugal, os interiores nos estúdios da Tobis Francesa onde foi registado o som para as cenas de estúdio e para os exteriores (Pina, 1987, p.71-72).

Depois gravados em Portugal mas também sonorizados em Paris porque os estúdios da Tobis ainda não estavam prontos (Pina, 1987, p. 76) foram produzidos os filmes *A Canção de Lisboa* (Telmo, 1933) e mais tarde *O Gado Bravo*, (Ribeiro, 1934).

9.3 QUAIS SÃO OS ELEMENTOS DA BANDA SONORA?

Antes de analisarmos, nos capítulos seguintes, as formas como os sons e imagens podem ser combinados precisamos de definir um modelo teórico que nos permita identificar os elementos que compõem a banda sonora para depois analisarmos tipos de combinações que cada elemento do som faz com a imagem.

Por isso o que nos propomos neste capítulo é fazer um levantamento sobre propostas teóricas que classificam os constituintes da banda sonora quer do ponto de vista técnico quer narrativo para depois adoptarmos a grelha de análise mais apropriada ao estudo da relação imagem / som.

É habitual dividir a banda sonora em voz, música e ruídos (Bordwell e Thompson, 2001, p.269). Mas existem outras formas de classificar os sons. Para o engenheiro de som responsável pela captação do som directo a banda sonora separa-se entre os sons directos com origem nos objectos acções e pessoas que aparecem em campo na imagem e os sons não síncronos que são gravados em tempos diferentes da acção. Exemplos deste tipo de sons são os ambientes. Outros sons que têm de ser captados depois do momento da gravação da acção são os sons *offscreen* que é o termo que designa sons com origem fora de campo. Esta distinção é insuficiente (Aumont, 2008, p.34) porque junta no fora de campo sons distintos como voz off, *Voiceover*, música e sons assíncronos. No entanto o responsável pelas misturas finais do som de um filme agrupa as dezenas ou centenas das pistas de som de outra forma. Fazem-se pré-misturas para cada um dos seguintes tipos de som: diálogos, música, folleys, som ambiente *Voiceover* e efeitos sonoros. Destas pistas é feita a banda internacional que tem tudo excepto as vozes, para ser usada nos países onde se dobram os actores.

Uma vez que a classificação dos sons presentes na banda sonora pode ser feita de modos diferentes em função da etapa do trabalho e do objectivo propomos no nosso caso usar a divisão mais simples que considera que:

Banda sonora = Voz + Música + Ruídos

9.3.1 Voz / verbalização

If it is the dialogue, the language, the words which count, then why show lips moving in time with the sound track? (Altman, p.120)

A voz presente na banda sonora do texto audiovisual é o modo mais usado para usar a palavra no âmbito da linguagem audiovisual. No entanto ao longo da evolução tecnológica e narrativa a palavra aparecia associada às imagens de outras formas.

Desde o início da exibição de filmes num ecrã era habitual a presença de narradores ao vivo nas sessões de exibição de filmes (Kozloff, 1988, p. 24). No tempo do cinema mudo a palavra também surgia escrita em planos que se chamavam intertítulos e que ocupavam alguns segundos entre os planos com imagens figurativas.

No caso do Japão os narradores presentes na sala de exibição eram designados por *Benshis* e eram mais populares do que os filmes por isso foram usados nas salas de projecção até 1937 (Kozloff, 1988, p. 24; Bordwell e Thompson, 2001, p.291-292).

Em Portugal actores dobravam filmes mudos nas salas como foi o caso de António Silva que integrou o grupo Fitas Faladas, que dobrava filmes mudos no cinema Salão Ideal (Pina, 1987, p.17).

O hábito de colocar artistas que diziam os diálogos do enredo que se via na tela iniciou-se no Rio de Janeiro (Brasil), em 1909, e chegou ao Salão Ideal, que era a sala mais concorrida de Lisboa por volta do mesmo ano. Este processo de juntar voz aos filmes mudos tornou-se popular mas foi improvisado para resolver uma dificuldade técnica. Na época os filmes da distribuidora Gaumont eram acompanhados por canções e trechos de ópera sincronizados projectados por um fonógrafo especial. Como o exibidor em Portugal não possuía a aparelhagem decidiu substituir o acompanhamento musical por artistas na sala de exibição que diziam os diálogos que supostamente os actores da tela teriam dito.

Jean-Claude Carriere explica que ao lado da tela, durante todo o filme, tinha que permanecer um homem, para explicar o que acontecia. Luis Bunuel, em sua infância na Espanha, ainda conheceu esse costume em torno 1910. Um homem de pé com um longo bastão, apontava os personagens na tela e explicava o que eles estavam fazendo. Era chamado explicador! Desapareceu em Espanha por volta de 1920 mas este hábito continuou para o público africano em África até à década de 1950 (Carriere, 2006, p.16).

Em 1927 o filme *Sunrise* (Murnau) foi exibido com música síncrona com a imagem mas o interesse do público não foi muito relevante. No entanto o filme *The Jazz Singer* (Crosland, 1927) produzido pela *Warner Brothers* que tinha pela primeira vez os diálogos e música foi um enorme êxito.

Os cartazes não publicitavam o filme com sonoro mas como “*Talking Picture*” e teve um impacto muito mais importante do que a introdução da música no filme *Sunrise*.

O primeiro filme com banda sonora síncrona integral foi produzido pela MGM e chamava-se *The Broadway Melody* (Beaumont, 1929).

Em 1930 os newsreel adoptaram de forma sistemática o uso da voz do narrador para acompanhar as imagens de actualidades (Kozloff, 1988, p.27).

Com o aparecimento da televisão a novidade em termos do uso da palavra foi a introdução em larga escala do *on-screen narrators* enquanto que os documentários e *newsreels* usavam uma *Voiceover* sobre as imagens (Kozloff, 1988, p. 35). Este fenómeno actualmente é extremamente frequente nos géneros de *talkshows* e programas de entrevistas onde à excepção dos genéricos, o programa é todo construído com imagens de pessoas a falar enquanto na imagem se vê a imagem de quem fala.

Nos anos 50 e 60 do século XX o aparecimento de equipamento portátil de registo de som síncrono com a imagem permitiu, ao documentário, passar do uso exclusivo da

Voiceover do narrador para dar voz ao personagem que aparecia na imagem que passou a ter voz e por isso explicava e comentava a sua própria história (Kozloff, 1988, p. 36).

Em termos técnicos a voz é gravada no acto da gravação das imagens mas por estar misturada com muitos outros ruídos é frequente fazer dobragens que é o nome que se dá ao processo do actor estar num estúdio a ouvir a sua própria voz gravada no momento da gravação da imagem e voltar a dizer novamente as mesmas palavras. Em inglês é usado o termo ADR que é a abreviatura para "*Automatic*" *Dialog Replacement*.

A dobragem tem uma consequência que é o não poder ser usado o som directo e por isso todos os ruídos da acção se perdem o que obriga a gravar novamente em estúdio todos os sons da acção como passos, portas, som da roupa etc. *Foley* ou *bruitage* é o nome que se dá à gravação destes sons em pós-produção. Uma vez feitas as gravações e sincronizações das dobragens e dos *foleys* torna-se possível ao filme ter uma distribuição internacional uma vez que é fornecido aos distribuidores a banda internacional que consiste na mistura de todos os sons excepto as vozes. No país de origem outros actores gravam os diálogos e o respectivo som é misturado com a banda internacional.

9.3.2 Música

A música além dos diálogos acompanhavam os filmes mesmo antes do equipamento técnico permitir o registo e reprodução síncrona de som com as imagens.

Segundo Jean-François Zygel (2008, AV) em França era frequente existir na sala de exibições do cinema mudo um piano que servia para um músico ao vivo acompanhar cada um dos filmes exibido mas também era prática nas grandes salas de exibição na cidade haverem até 70 músicos e maestro a acompanhar as exibições dos filmes mudos. A prática habitual para musicar os filmes mudos era feita com base num repertório de composições famosas de músicos clássicos como Ao Luar de Beethoven, A meditação da ópera *Thaïs* do compositor Jules Massenet ou a abertura de *Guilherme Tell* de Rossini que eram escolhidas para acompanhar cada sequência do filme segundo uma classificação emocional das cenas. As cenas dos filmes eram classificadas com nomes como cenas de morte, cenas de viagem, cenas de partida com esperança de reencontro, cenas de partida sem esperança de reencontro etc.

Em 1924 em França o filme *Miracle des loups* de Raymond Bernard foi o primeiro filme em que uma partitura original foi tocada ao vivo e em sincronia com a imagem.

Em 1926 foi utilizada outra técnica para sincronizar música com o filme através de um rolo num piano mecânico que tocava ao mesmo tempo que eram projectadas as bobines no filme de curta-metragem *Tour au large* (Grémillion, 1926).

Em 1927, que coincide com a data da produção e exibição dos primeiros filmes sonoros, foi também o ano da produção do filme *Métropolis* de Fritz Lang (1927) e nesta produção, apesar de ser um filme mudo, o compositor Gottfried Hupperts (1887-1937) compôs música original para o filme e na estreia a projecção do filme foi acompanhada por uma orquestra e na partitura estão indicados 1028 pontos de sincronização com as imagens (Gilles, 2007, AV).

O primeiro filme totalmente acompanhado por música registada em suporte físico que não dependia de músicos presentes na sala de projecção foi produzido em 1927 no filme *Sunrise* (Murnau, 1927) que usava o sistema Fox's Movietone.

9.3.3 Ruídos e Sons ambientes

Os sons ambientes são outro grupo constituinte da banda sonora e designam todos os sons que caracterizam o espaço e a acção que se vê representada na imagem mas também e sobretudo representam o que está fora de campo.

É através dos sons ambientes que se dá realismo a imagens gravadas em estúdio e também noutras situações é possível através do som ambiente transformar um espaço real familiar num espaço imaginário que só tem existência na mente do espectador.

É de salientar que os ruídos e os sons ambientes são dois tipos de sons diferentes. Chama-se som ambiente aos ruídos que se ouvem no espaço da história. Por exemplo, se a acção da cena é interior supermercado dia o responsável pela captação do som directo no fim das gravações da imagem grava o som do espaço do supermercado com uma duração superior à duração da cena depois de montada. Este som chama-se som ambiente. Quando o som ambiente é colocado na edição serve para dar continuidade e reproduzir sem cortes o som do local.

No entanto chamam-se ruídos a todos os outros sons que têm origem na acção como seja os passos, o barulho da roupa, o som do isqueiro, o abrir e fechar da porta, o copo que cai no chão etc. Todos estes ruídos fazem parte do som directo no caso da cena não ter sido dobrada mas na maioria dos casos é registado o som específico por um artista em estúdio num processo que se designa por Foley¹⁹.

È de salientar ainda que ao longo da evolução técnica e de linguagem da história do cinema e da televisão que a complexidade da banda sonora aumentou na medida em que passou a ser composta em simultâneo por mais sons. O Sound designer Michael Kirchberger chama a atenção para este facto através da comparação da banda sonora do filme *Casablanca* (Curtiz, 1942) com os filmes actuais e chama a atenção para que o filme da década de 40 tinha uma banda sonora “vazia” (Bordwell e Thompson, 2001, p.264).

9.4 QUANDO SE GRAVAM OS SONS?

Dialogos, Música, Ambientes e ruídos podem ser gravados antes, durante e depois do acto de gravar as imagens.

Quando se fala na articulação entre imagem e som é de referir que existem dois processos de produção onde a ordem pela qual se constrói a banda de imagem e a banda sonora é diferente. Os videoclips e os filmes de animação começam por gravar habitualmente as vozes da banda sonora e a música e depois a imagem é animada de forma a coincidir com alguns momentos da partitura (Bordwell e Thompson, 2001, p.270).

Na maior parte dos filmes de imagem real de ficção e documentário é a imagem que é registada e editada e só depois é que é criada a banda sonora a nível de *Voiceover*, música, sons ambientes e ruídos. Esta diferença é importante porque explica quem marca o ritmo e quem se adapta.

19 O nome "Foley artists" e Foley teve origem no editor de som Jack Foley (1891-1967) da Universal Studios que era especialista na criação e gravação de sons em estúdio para simular ruídos de objectos e acções com suposta origem no espaço da história.

Os processos mais frequentes para gravar Voz, música, ambientes e ruídos são os seguintes:

Em termos técnicos a voz é sempre gravada no acto da gravação das imagens mas por estar misturada com muitos outros ruídos é frequente fazer dobragens ou ADR que podem ser feitas de duas formas.

Há directores de som que no fim da gravação do plano de imagem pedem ao realizador para os actores repetirem novamente a acção mas desta vez o microfone é colocado mais próximo dos actores e pede-se aos actores para repetirem a acção e diálogos mas nunca pisarem a fala uns dos outros. Mais tarde estas falas podem ser usadas para dobrar as falas do som directo quando a imagem da cena estiver editada.

Outro processo mais habitual de fazer a dobragem das vozes é depois das gravações e quando as imagens da cena já estão montadas. Nessa altura o actor, num estúdio, vê e ouve a sua própria voz gravada no momento da gravação da imagem e voltar a dizer as mesmas palavras.

Neste processo não é preciso sincronizar os diálogos porque o próprio actor faz coincidir o que diz com a imagem.

No caso dos telediscos a música é gravada antes das imagens, mas existem também algumas partes de filmes que usam música pré-existente à gravação da imagem. No entanto quando se faz música original para os filmes estas são compostas em função das imagens e o ritmo e duração respeita pontos de sincronismo que são combinados entre o realizador e o compositor.

Em 1927 o compositor Gottfried Hupperts compôs música original para o filme o filme *Métropolis* de Fritz Lang e na estreia a projecção do filme foi acompanhada por uma orquestra e na partitura estavam assinalados 1028 pontos de sincronização com as imagens (GILLES, 2007, AV).

Alguns realizadores gravam a melodia da música previamente à gravação da imagem para ser usada durante as gravações a dar ambiente e marcar o ritmo dos actores. Nestes casos o som do filme é totalmente refeito porque no som directo está a ouvir-se música no plateau.

Outro caso especial em que a música é gravada antes das imagens é no caso de cenas de dança em que os actores têm de movimentarem-se em função da música.

Actualmente o processo de gravação da música é feito num estúdio com músicos e maestro enquanto se projecta num ecrã as imagens das cenas já montadas.

Os sons ambientes são normalmente gravados no espaço da gravação da acção mas depois de gravar os planos de imagem. Com o equipamento ainda montado pede-se a toda a equipa para fazer silencio e é gravado o ruído ambiente durante mais tempo do que a duração total da acção.

Imaginemos que o local da gravação é uma estação de serviço junto a uma auto-estrada. Neste caso este som vai ser usado para cobrir todos os planos da cena e desta forma quando as vozes e ruídos forem sincronizados com a acção este som ambiente serve de “cama” ou fundo que vai dar continuidade às imagens.

Outra origem dos sons ambientes é serem gravados depois da imagem mas em sítios diferentes do espaço onde foi registada a imagem. Este processo é especialmente usado quando se grava imagem em estúdio ou com recurso a chromakey. Neste caso o director de som tem de registar o som ambiente do local onde supostamente os actores deviam estar.

Os sons dos ruídos podem ter quatro origens ou são sons directos gravados em simultâneo com a imagem, ou são gravados no espaço da gravação da imagem depois da acção ter sido registada.

Se enquanto se grava a imagem o microfone tem de estar longe dos actores, depois é habitual fazer um take especial em que a câmara não grava e o agora o microfone pode aproximar-se mais das origens dos ruídos e gravar todos os ruídos de paços, portas, roupa etc.

Depois das gravações e da montagem da imagem a segunda origem dos ruídos é ser gravado por artistas de Foley num estúdio e recorrendo ao som produzidos por objectos que não têm nada a ver com a origem do som real.

A terceira origem é de bibliotecas de sons previamente gravadas. Neste ultimo caso é habitual usar os sons destas bibliotecas para carros, aviões, sons de animais etc.

Foley ou bruitage é o nome que se dá à gravação em estúdio de todos os sons diegéticos onscreen como passos, portas, som da roupa etc. Este processo é feito depois da imagem estar montada.

9.5 QUAL A FUNÇÃO DO SOM ARTICULADO COM A IMAGEM?

A banda sonora designa um todo com inicio e fim e com a duração do filme mas não é um todo como uma música ou como um discurso com articulação temporal. Esta é uma tese defendida por Chion (Chion et al. 1994, p.40-41) na medida em que ele considera que os sons têm uma relação muito forte com a imagem mas não têm uma relação muito forte com o som que antecede e o sucede. Neste sentido a banda sonora não deve ser vista como uma composição musical onde a ordem pela qual se ouvem os sons seja determinante, uma vez que a sua construção foi executada em função das imagens que estão visíveis em cada momento²⁰.

²⁰ Citação do original em inglês: *By stating that there is no soundtrack I mean first of all that the sounds of a film, taken separately from the image, do not form an internally coherent entity on equal footing with the image track.*

Second, I mean that each audio element enters into simultaneous vertical relationship with narrative elements contained in the image (characters, actions) and visual elements of texture and setting. These relationships are much more direct

Sobre a importância relativa entre os sons componentes da banda sonora no texto audiovisual Chion defende a tese de que o cinema é um fenómeno verbocêntrico porque é a voz que se destaca em duas etapas do processo de produção do filme (Chion et al. 1994, p5).

A primeira etapa em que a palavra assume a prioridade é durante as gravações. Nas situações em que existem diálogos os engenheiros de sons preocupam-se em primeiro lugar com a escolha de microfones e respectiva colocação com o objectivo primário de registar o melhor possível a voz humana. A segunda etapa em que a verbalização é colocada habitualmente em destaque é nas misturas finais. Neste processo existem numerosos sons presentes em simultâneo na banda sonora e o que é mais frequente é o nível da voz humana ser destacado em detrimento da música, dos sons ambientes e efeitos sonoros (Chion et al. 1994,p6).

A função que o som desempenha num discurso audiovisual pode ser simplesmente diferenciada em função redundante ou função de valor acrescentado que usamos como tradução portuguesa do termos *added value* proposto por Chion (Chion et al. 1994, p.6).

A função redundante do som designa aquele som que acompanha uma imagem e duplica o seu significado. Vemos um carro a passar e ouvimos o som de um carro a passar (ver filme didáctico ponto vista sonoro exterior, Barbosa, 2011). Noutros casos diz-se que um som tem um valor acrescentado quando tem um valor expressivo e ou informativo que enriquece a imagem.

A articulação da relação vertical da imagem com o som no texto audiovisual pode assumir duas formas segundo Chion (Chion et al. 1994, p.36-37). Uma é a articulação de harmonia consonante e a outra de harmonia dissonante.

Alguns autores usam erradamente o termo contraponto para designar um tipo especial de relação som / imagem que para sermos exactos devemos classificar por harmonia dissonante. O fundamento é o seguinte.

Contraponto é um conceito musical que designa o modo de composição horizontal e temporal que estabelece a organização sequencial das diferentes notas musicais.

A harmonia é um conceito que designa a articulação vertical das notas de música que se ouvem em simultâneo formando acordes.

Vejam agora como é que Chion transporta estes conceitos para a relação som imagem no texto audiovisual. O termo contraponto audiovisual pode ser usado para designar a relação de um plano com o próximo ou um som com o que lhe se segue mas não deve ser usado para caracterizar a relação do som com a imagem.

O conceito de harmonia audiovisual pode ser aplicável à articulação imagem / som se agora for usada para classificar a relação que estas duas identidades estabelecem em cada momento na sua relação vertical em cada instante no tempo.

Na música a harmonia, relação entre as notas tocadas em simultâneo, classifica-se como consonante, ou dissonante (Chion et al. 1994, p.37).

and salient than any relations the audio element could have with other sounds.(Chion et al. 1994, p.41).

Harmonias consonantes designam um acorde estável ou agradável. Uma harmonia dissonante designa um acorde instável ou de associação livre.

A relação de harmonia dissonante aplicada ao texto audiovisual designa as situações em que o som em relação às imagens que o acompanham não é redundante, isto é quando a imagem e o som representam duas coisas diferentes em paralelo. A analogia musical deste conceito é a de em simultâneo as notas da escala tocadas não manterem entre si harmonia. Em termos audiovisuais a articulação de harmonia dissonante designa as situações em que ao vermos um objecto ou acção não estamos necessariamente a ouvir o som desse mesmo objecto ou acção mas sim a representação sonora de uma outra qualquer situação. à luz desta clarificação de termos vejamos como é que cineastas russos anteciparam o uso criativo do som no período da transição do mundo para o sonoro.

"Só um uso contrapontual do som na sua relação com o fragmento de montagem visual potenciará novos desenvolvimentos e aperfeiçoamentos da montagem. O primeiro trabalho experimental com o som deve ser dirigido para a sua não sincronização com as imagens visuais. E só uma abordagem deste tipo será capaz de dar a necessária palpabilidade que mais tarde tenderá para a criação de um contraponto orquestral entre as imagens visuais e auditivas". Pudovkin, Eisenstein, Alexandrov em WE manifesto (Pudovkin et Al. 1994, p.234).

Bordwell e Thompson (2001, p.304) usam o conceito de Fidelidade e não fidelidade para designar o que Chion designa por harmonia consonante e dissonante. O exemplo que Bordwell e Thompson usam para distinguir estes dois tipos de relação som / imagem é como exemplo de uma imagem de um cão a ladrar. Neste caso o som com fidelidade para quando se vê na imagem um cão a ladrar é o som do cão a ladrar. No entanto uma relação de não fidelidade entre som e imagem é quando se vê o cão e se ouve o miar de um gato.

A relação de articulação harmonia consonante designa as situações em que a imagem e o som representam a mesma acção real. São típicas deste tipo de relação os planos acompanhados por som directo.

Vejamos o seguinte exemplo com uma cena do filme *A Bug's Life* (Lasseter e Stanton, 1998) em que vemos e ouvimos o personagem Hopper, que é o gafanhoto chefe explicar ao seu bando de malfeitores, como se mantém explora e manda nas formigas e ouvimos as suas palavras.

Neste caso estamos perante uma harmonia consonante mas quando o som desta mesma cena foi usada no documentário *Mayday* (Barbosa, 2010) foram substituídas as imagens do gafanhoto por fotografias do chefe de um partido português a fazer um discurso como mostra a sequência abaixo. No filme didáctico *Mayday* harmonia consonante e dissonante (Barbosa, 2011) é possível ver a sequência com duas versões de imagem.

Harmonia consonante	Banda sonora	Harmonia Dissonante
	Voz Hopper (gafanhoto): Aqueles formigas são mais do que nós. São cem para um	
	Voz off Hopper (gafanhoto): e se alguma vez perceberem isso lá se vai o nosso	
	Voz off Hopper (gafanhoto): modo de vida Não é sobre comida	
	Voz off Hopper (gafanhoto): é sobre mantê-las a todas na linha	
	Voz off Hopper (gafanhoto): É por isso que vamos voltar	

Ilustração 36: Harmonia dissonante entre imagem e som em filme didáctico mayday harmonia consonante e dissonante (Barbosa, 2011)

Que relação existe entre ouvir o chefe dos bandidos a explicar como se mantém a ordem e imagens de um primeiro-ministro a discursar? Uma vez que a imagem e o som já não representam a mesma acção temos entre as duas uma articulação de harmonia dissonante.

A explicação que damos para o uso deste modo de articulação baseia-se na montagem relacional de imagem que estabelecia relações entre dois planos descontínuos com base na relação “é como”. Temos assim que é proposto ao espectador nesta cena é associar como numa metáfora os dois personagens, posições e discursos para que na mente do espectador seja feita a seguinte relação: O primeiro-ministro “é como” o chefe dos bandidos e o discurso que ele faz aos membros do partido “é como” o que o chefe dos bandidos faz aos membros do bando, Os bandidos exploram as formigas, “como” os partidos exploram os povos.

Esta distinção entre harmonia consonante e dissonante pode ser demasiado redutora e não servir para identificar algumas nuances mais subtis na relação imagem / som.

Vejamos o seguinte caso concreto no filme didáctico Mayday harmonia consonte e dissonante (Barbosa, 2011) para identificar o aspecto redutor desta classificação

consonante / dissonante. Imagine o exemplo anterior das imagens do gafanhoto a falar ao seu bando acompanhado por imagens do primeiro-ministro. Estamos perante uma relação dissonante mas que pode criar algum sentido implícito. Mas se em vez das imagens do primeiro-ministro o discurso do gafanhoto for associado a imagens de ovelhas temos também uma relação dissonante mas onde a relação entre as duas não existe mesmo a nível implícito.

Pretendemos demonstrar com este exemplo que não podemos classificar os dois exemplos anteriores do mesmo modo uma vez que no exemplo das ovelhas estamos perante uma harmonia dissonante sem sentido que se pode confundir com um erro técnico enquanto a associação discurso do gafanhoto com imagens do primeiro-ministro não foi obra de um acaso, há uma motivação precisa do autor para associar o chefe dos bandidos ao chefe do partido.

Outra situação em que a relação de harmonia consonante se torna redutora é porque não distingue o som redundante do som com valor acrescentado. No filme didáctico carro ponto de vista sonoro exterior (Barbosa, 2011) e no filme didáctico ponto de vista sonoro interior carro (Barbosa, 2011) as duas bandas sonoras têm uma harmonia consonante com a imagem. Mas quando na primeira versão só ouvimos o som do carro a passar temos um som redundante que representa o mesmo que a imagem. No entanto na segunda versão alteramos o ponto de vista sonoro em relação ao ponto de vista visual e apresentamos na banda sonora a representação do som consonante com a imagem que permite ouvir no interior do carro. Neste caso o mesmo som consonante traz um valor acrescentado à imagem na medida em que o espectador ao ouvir o diálogo entre as duas pessoas transforma o significado das imagens uma vez que deixou de ser apenas um carro perdido no nevoeiro.

Vimos em termos teóricos como podemos classificar as relações entre imagem e som propomos agora uma análise mais detalhada para identificar como e que efeito têm na produção de sentido as diferentes combinações entre imagem e som.

9.5.1 Função de condicionar a interpretação da imagem

O som que acompanha um plano condiciona a interpretação da imagem (Bordwell e Thompson, 2001, p.272) na medida que pode através do ritmo, harmonias e instrumentos usados condicionar a reacção emocional do espectador. Desta forma um filme de terror usa na banda sonora uma música tensa enquanto uma comédia acompanha as imagens com uma melodia cómica enquanto um drama pode acompanhar as imagens de músicas tristes e dramáticas.

Outra forma de condicionar a interpretação das imagens é através da capacidade de os sons também puderem representar acções pelo que é errado considerar que a imagem mostra a acção e o som se limita a registar os sons directos. O processo pode ser o inverso de modo a que o som represente a acção e a imagem mostre detalhes de objectos e acções que só fazem sentido no âmbito dos sons.

Um exemplo do uso do som desta forma foi feita no filme *Abelha na Chuva* (Lopes, 1972) quando a dona da casa senhorial manda preparar a charrete e as imagens que vemos são a senhora a sair para a rua seguida de umas patas de cavalo e uma roda de charrete em movimento acompanhada pelo som dos estábulos que registou o arreo do cavalo e preparação da charrete e a respectiva partida.



IMAGEM: gravura de cavalo a ser tratado

SOM: Estábulo; cavalo a ser arreado



SOM: Continuamos a ouvir os sons do estábulo



IMAGEM: senhora e criada descem

SOM: Charrete e cavalos param



SOM: senhora sobe para charrete

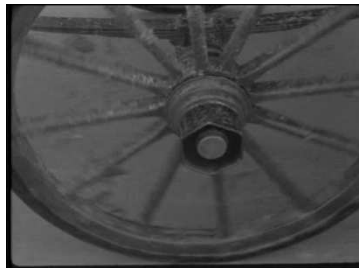


IMAGEM: Criada volta para casa

SOM: charrete parte e afasta-se.

Ilustração 37: O som representa a acção e a imagem acrescenta detalhes; Cena do filme *Uma abelha na chuva* de Fernando Lopes, 1972.

Uma forma especialmente importante de o som condicionar o significado da imagem é através das palavras usadas e das personagens a quem o filme dá voz. Kozloff (2000, p.27) considera que durante a história do cinema é possível avaliar alterações sociais e de poder com base no estudo do dialogo analisado nas seguintes perspectivas:

Quem fala? Sobre o quê se fala?; Quem é silenciado?; Quem é interrompido?

Com base nestas quatro perguntas torna-se possível identificar como um filme reflecte as atitudes que os membros da sociedade que fazem filmes têm sobre o que aparece representado no filme.

No caso dos estados unidos Kozloff (2000, p.27) assinala uma mudança quando os negros passaram a ser autores de filmes e os protagonistas passaram a representar cidadãos negros a quem era dada voz. No caso português os filmes de ficção ao longo da história deram voz essencialmente aos membros das classes populares mas por exemplo no caso dos filmes de Pedro Costa, para além de traços formais distintivos, uma das características que os tornam diferentes é darem a palavra e o protagonismo a membros de classes marginais da sociedade que nunca tiveram a oportunidade de serem o centro da atenção.

Uma análise sobre a quem é dada a palavra para falar sobre o quê é muito interessante mesmo se for feita sobre os produtos televisivos do género informativo. Através da identificação a quem é dada voz e comparando com quem não é dado o direito de dar opinião é possível detectar como se condiciona a opinião pública sem fazer censura informativa ostensiva mas através de uma agenda-setting construída para manter a

palavra sobre assuntos importantes no lado de quem governa na instituição mediática.

9.5.2 Função de dirigir atenção

Outra função do som é a de condicionar a atenção do espectador para determinados aspectos da imagem (Bordwell e Thompson, 2001, p.292). Este processo pode ser feito através do volume dos diálogos ou através de ruídos diegéticos de detalhes da acção. Um exemplo de como é possível dirigir a atenção através do volume dos diálogos pode ser visto no filme *Noite Escura* (Canijo, 2003) quando nas cenas no interior do bar de alterne a câmara enquadra mais do que um grupo de pessoas e é através do volume dos diálogos que o espectador é condicionado a dar mais importância a uns personagens do que outros apesar de estarem ambos no enquadramento.

O segundo processo para dirigir a atenção é através do destaque de um ruído de um dos objectos presentes na imagem e através disso é possível dirigir a atenção visual do espectador para esse aspecto da imagem. Este processo é possível ver no filme *98 octanas* (Lopes, 2006) na cena em que as personagens de Rogério e Carla discutem



junto ao mar agitado são enquadrados pela câmara em plano geral e à distância. No entanto a mistura do som faz sobressair as vozes dos actores de forma irrealista o que permite condicionar a atenção do espectador nos diálogos apesar de realisticamente o som do mar e do vento abafar completamente as vozes humanas.

Ilustração 38: Condicionamento da atenção do espectador para a voz através do ponto de vista sonoro ser diferente do ponto de vista da camera. (*98 octanas*, Lopes, 2006)

9.5.3 Função de construir o espaço fora de campo

Uma outra capacidade do som é o de permitir ao espectador construir o espaço e a acção que não se vê na imagem. Esta capacidade é consequência de considerar a gravação de som baseado no seguinte princípio explicado por Walter Murch da seguinte forma:

I like to think that I not only record a sound but the space between me and the sound: The subject that generates the sound is merely what causes the surrounding space to resonate." (Bordwell e Thompson, 2001, p. 287).

Por causa da reverberação do som torna possível ao espectador imaginar o tamanho e material do espaço onde se passa a acção.

Outra forma de construir o fora de campo é através da utilização na banda sonora de sons *offscreen* e que permitem ao espectador colocar fora de campo as pessoas, acções ou objectos que não estão presentes na imagem.



Ilustração 39: O som cria do público na plateia faz supor que estes actores estão num palco a representar (Alice, Martins, 2005)

Um exemplo muito interessante da utilização do som *offscreen* foi usada no filme Alice (Martins, 2005) quando dois actores contracenam repetidas vezes num palco de teatro e onde se vê apenas uma vez no filme o público na plateia. Em todas as outras cenas o espaço palco / plateia é criado sempre pelos sons do público.

9.5.4 Função de unificar

A função mais importante do som no filme consiste em unificar e juntar a sequência de imagens. O som reforça a continuidade temporal uma vez que quando na imagem há cortes o som mantém a continuidade. Além disso o som estabelece uma atmosfera do ambiente sem quebras enquanto as imagens se mantêm no mesmo espaço (Bordwell e Thompson, 2001, p.265).

A outra forma de o som trazer continuidade às imagens é através do uso de música não diegética que não sofre cortes e por isso unifica e liga a junção de planos com elipses de tempo e espaço (Chion et al. 1994, p.49).

Para identificar este efeito o filme didáctico penáti som directo e sonorizado (Barbosa, 2008) mostra uma sequência de planos com som directo e onde é evidente verificar a descontinuidade que o som directo introduz na colagem dos planos e depois na segunda versão o efeito de uma banda sonora continua com ambientes e ruídos tem como efeito criar a noção de continuidade.

Existe um tipo de som específico que é introduzido entre imagens com descontinuidade que se chama de ponte de som (*Sound bridge*) que é usado por baixo de dois planos com elipse de tempo e espaço e que permite suavizar a transição (Bordwell e Thompson, 2001, p.290).

9.5.5 Função de Pontuar

No âmbito do texto audiovisual o som desempenha a função de pontuar no sentido gramatical. Tal como os encenadores no teatro têm a preocupação de quebrar o contínuo dos diálogos com pausas, mudanças de ritmo e entoações. Também no cinema é necessário segmentar o contínuo em partes, desta forma quer sons ambientes quer frases musicais são introduzidas no fluxo do diálogo para desempenhar o papel do ponto de exclamação, pausa para a vírgula ou terminar um assunto e começar outro com um ponto parágrafo “sonoro” (Chion et al. 1994, p.49).

9.5.6 Função do som na percepção do tempo fílmico.

Uma das formas mais importantes de como o som se relaciona com a imagem envolve a percepção do tempo (Bordwell e Thompson, 2001, p.288) os casos onde este processo é mais relevante são quando as imagens são estáticas e que por isso não permitem ao espectador ter uma noção do tempo que representam (Chion et al. 1994, p.14).

O som condiciona o tempo do texto audiovisual de três modos. A animação temporal da imagem, a linearização temporal e a vectorização ou dramatização dos planos (Chion et al. 1994, p.14-15).

A animação temporal da imagem, na medida que o som associado a uma imagem pode dar a noção de rapidez, lentidão. Apesar de as imagens terem exactamente a mesma duração.

A linearização temporal designa a capacidade que o som impõe na ordem porque se organizam as imagens. Por exemplo quando se filma uma sequência de planos de uma banda a tocar, na edição de imagem a ordem porque os planos aparecem é decidida em função do respeito pela regra dos 180 graus, pela regra dos 30 graus e de forma a não colar planos de escala igual mas sim variar as escalas. Isto provoca que na maior parte dos casos a ordem dos planos no discurso não tem nada a ver com a sequência real em que foram gravados mas quando se coloca a música continua por baixo destes planos agora a ordem dos planos passou a ter uma ordem fixa na medida em que a música segue uma linearidade temporal que não se repete nem anda para trás enquanto os planos de imagem não impõem uma ordem de exibição ao montador.

Outra forma de condicionar o tempo é através das pausas que existem entre as falas dos diálogos. Esta manipulação das pausas continua a ser visível entre os realizadores formados em cinema. Na forma de montar o filme o realizador de televisão típico selecciona, ordena e faz depender a duração dos planos em função dos diálogos e vozes off enquanto o realizador com origem no cinema edita a imagem e pede ao editor para “limpar” a banda sonora de forma a criar tempos de silêncio para que o som se adequa aos tempos impostos pelas imagens. Um exemplo desta diferença de prioridades pode ser observado no filme didáctico a loja do cidadão manipulação de tempo (Barbosa, 2009) onde a 1ª versão foi editada com base nos tempos reais dos diálogos e a segunda versão foi editada para marcar o ridículo da frase do cidadão e reforçar a reacção da funcionária que nem quer acreditar no que ouve.

9.5.7 A vectorização ou dramatização dos planos

A dramatização das imagens é outra função do som e designa a capacidade que o som tem para dramatizar uma sequência de planos criando uma estrutura emocional com início, crescendo e clímax.

Um exemplo deste tipo de aplicação através de sons do espaço da história foi feito por Fernando Lopes no filme crónica dos bons malandros numa cena em que um membro de um gang rouba um rádio de pilhas e depois seguem-se um conjunto de planos de fuga e perseguição por parte de um polícia por um conjunto de ruas do bairro alto.

O crescendo da acção foi feito através da colocação na banda sonora de um relato de jogo de futebol, que pode ser um som do espaço da história, que se ouve através dos rádios.

A voz do locutor narra as façanhas de uma jogada até ao momento do remate mas as imagens mostram as “fintas de corpo” do ladrão para fugir à polícia e desviar-se dos transeuntes.

A forma como a música pode “emprestar” ou condicionar a leitura das imagens pode variar com base no tipo de música usada que pode ser música empática ou não-empática (anempathetic) (Chion et al. 1994, P.63).

A música não empática é indiferente ao que se mostra na imagem e é geralmente diegética porque surge com origem no espaço da história e marca um tom emocional

indiferente em relação ao ritmo, à intriga e ao que se mostra na imagem (Chion et al. 1994, P.222).

A música empática é aquela em que o tom emocional ou o ritmo coincide com o ritmo da acção representada na imagem (Chion et al. 1994, P.223).

Outro tipo de função que a música pode usar para se relacionar com as imagens é a música didáctica contra pontual. Este tipo de música designa o uso de música distanciado do tom emocional das imagens com o objectivo de despertar ironia no espectador (Stam et al, 1992, p.64)

Um exemplo desta aplicação com sentido irónico pode ser observada no documentário *Roger and Me* (Moore, 1989) numa sequência em que o som de um coro de uma festa de natal da administração do general motors continua a ouvir-se enquanto polícias despejam famílias de ex-trabalhadores das fábricas do general motors na cidade de Flint. A tragédia do despejo sonorizado com cânticos de natal felizes impõe um modo de leitura irónico à sequência.

A dramatização feita com música é possível de ser observada no filme didáctico *penalti* sem música (Barbosa, 2008) e na outra versão filme didáctico *penalti* com música (Barbosa, 2011).

Neste caso a música foi usada para criar um crescendo emocional que tem o seu clímax no momento em que o guarda-redes defende o penalti.

9.6 O USO DA PALAVRA NA BANDA SONORA.

Vimos funções que podem ser desempenhadas pelos sons. Existe no entanto um outro vasto campo de estudo relacionado com as funções da palavra em relação à imagem. Como a palavra aparece habitualmente na banda sonora faz sentido ser estudada com o som mas como tem um carácter importante propomos de seguida responder às seguintes questões sobre o uso da palavra inserida no texto audiovisual: Como é que a palavra aparece na banda sonora? Será que os diálogos são acção? E se retirássemos os diálogos? O que é que a verbalização permite expressar e que está interdito à imagem? Que palavras são usadas? A palavra pode ser usada com subtexto?

9.6.1 Como é que a palavra aparece na banda sonora?

As imagens usadas no filme são qualificadas em função da escala do plano, ponto de vista, movimento de câmara, e qualidades da iluminação. Será que também é possível qualificar o uso da palavra nos textos audiovisuais?

Sarah Kozloff (2000, p. 64-89) propõe oito parâmetros objectivos para qualificar os diálogos em vez de termos usados pela crítica cinematográfica como espirituoso (*witty*), desajeitado (*clumsy*), aborrecido (*boring*) ou inteligente (*clever*).

Os parâmetros propostos são os seguintes: no grupo das variáveis estruturais são propostas qualidades como a quantidade do diálogo; quantos personagens dialogam entre si; como os personagens falam; uso de diferentes linguagens, calão e dialectos. Agrupadas debaixo do âmbito das variáveis de estilo estão a repetição, ritmo e surpresa.

Os parâmetros propostos por Kozloff são bastante básicos mas podem ser um bom ponto de partida porque são objectivos e de certo modo até podem ser quantificados e por isso permitem, depois de usados, distinguir alguns traços dos diálogos entre géneros, autores e filmes concretos.

No entanto é possível identificar dois parâmetros que são bastante importante para os argumentistas e que não estão considerados por Kozloff o primeiro é qual a função da palavra o outro é sobre o uso da palavra com subtexto. As qualidades que usamos para designar o significado implícito da imagem foram o respectivo valor como índice ou valor simbólico. O significado implícito da narrativa designa por subtexto. A qualidade que propomos acrescentar aos parâmetros fornecidos por Kosloff para qualificar diálogos é o do uso dos diálogos com sentido implícito.

9.6.2.A quantidade de dialogo usado.

Em termos da quantidade do diálogo é necessário considera três parâmetros. Por um lado quantas palavras dizem os personagens dentro de cada sequência, comparativamente ao tempo total da sequência. Outro parâmetro é como as personagens distribuem entre eles as linhas de diálogo. Por fim o ultimo parâmetro a considerar é a quantidade de palavras de diálogo ditas por cada personagem em cada fala.

Em termos de a quantidade de diálogo usado em cada sequência Kosloff assinala algumas cenas típicas em que o uso de diálogos é normalmente muito baixo como sejam as montage sequence, as cenas de perseguição e as cenas de relação sexual (Kozloff, 2000, p.65).

Em relação ao tamanho de cada fala dita numa linha por cada protagonista, existe a regra de tentar que os diálogos sejam ditos com uma a três frases claras mas nem sempre é este o caso.

As personagens dizerem longas falas ou curtas dentro de cada sequência não deve ser considerada por si só como um aspecto positivo ou negativo mas sim como um traço de estilo que pode ajudar a diferenciar dois autores.

9.6.3 Quantos personagens falam.

Quantos personagens dialogam entre si é outro dos parâmetros que é possível usar para qualificar as sequências dos filmes. Kozloff (2000, p.70) propõe tipificar este parâmetro em três tipos de cenas. O monologo quando um personagem fala alto sem estar mais ninguém presente. A segunda hipótese é as cenas de diálogo onde duas personagens falam entre si. A terceira situação diz respeito às cenas com diálogos entre três ou mais personagens.

No teatro ou cinema os monólogos são um acto que só faz sentido em função do espectador para permitir ao espectador ter acesso às emoções sentidas pela personagem ou às motivações que o levam a fazer algo ou a fazer referência a algo do passado ou plano para o futuro.

Kozloff assinala dentro deste tipo de uso da fala a situação em que se justifica os personagens dizerem monólogos através do pretexto de estarem a falar com animais, amigos imaginários, psicanalistas imaginários, entrevistadores imaginários (Modern Family, Levitan e Lloyd, 2009, Série de TV).



Ilustração 40: Personagem comenta as acções passadas e releva opiniões, justifica-se e expõe motivações para o futuro para um entrevistador imaginário que nunca se vê nem ouve (Modern Family, Levitan e Lloyd, 2009, Série de TV)

história. Neste caso os lábios da personagem na imagem não mexem mas ouve-se a voz do personagem como se o espectador ouvisse os respectivos pensamentos.

Os monólogos dos personagens quando aparecem sob a forma de *voiceover* podem desempenhar diferentes funções. Uma das funções é a de substituir acção que não foi mostrada em imagem, outra é a de expor a atitude do personagem sobre algo e por fim a outra é para antecipar objectivos para o futuro.



Ilustração 41: O uso da Voiceover para narrar acção que não se vê na imagem. Recordações da casa amarela (Monteiro, 1989)

que o cerca em vez de narrar acção. Um exemplo desta aplicação pode ser vista na cena inicial de Um amor de perdição (Barroso, 2008) em que a voz da irmã mais nova de três irmãos (Rita, Simão e Manuel) se ouve sobreposta aos seguintes planos e a dizer o seguinte monólogo:

Na série televisiva portuguesa *Floribela* (Pamplona, 2006, Série de TV) chegou mesmo a colocar-se uma personagem a falar com uma árvore para o espectador saber o que a personagem Floribela pensava e ambicionava.

Uma característica dos monólogos é que é suposto haver uma honestidade absoluta da parte da personagem uma vez que ele não está constrangido por nenhuma “censura” social por parte de quem o ouve.

O monólogo pode ter origem na *voiceover* de uma personagem da

Um exemplo do uso da *Voiceover* para substituir acção que não se mostrou na imagem pode ser vista no monólogo do filme *Recordações da casa amarela* (Monteiro, 1989) em que o personagem João está sentado ao lado de um sem abrigo num jardim e ao longo de um travelling de aproximação lento ouve-se uma longa *voiceover* da voz do João a explicar verbalmente acontecimentos da sua vida que o levaram a se ter tornado também um sem abrigo.

Outra forma mais interessante de usar *Voiceover* com origem num personagem da história é o de expor a atitude da personagem em relação ao



VOICEOVER de Rita:

O Simão era o meu irmão preferido. Era super bonito. Não tinha medo de nada.

Eu tinha doze anos ele era o único lá em casa que me tratava como uma pessoa crescida.

O outro o Manuel era um sonso sempre agarrado às saias da mãe.

Naquele tempo eu nem sequer acreditava que ele fosse meu irmão a sério.

Não se parecia nem com a mãe nem com o pai nem comigo.

O meu irmão de certeza absoluta era o Simão.

Se não fosse era com ele que eu casava.

Ilustração 42: Uso da *Voiceover* para revelar atitude da personagem em relação ao que o rodeia. Um amor de perdição (Barroso, 2008)

Neste caso a *Voiceover* não apresenta acção verbalmente mas permite revelar a atitude da personagem Rita em relação aos seus dois irmãos. Ao usar esta função para a *Voiceover* o argumentista António Saboga não usa a palavra como César Monteiro no exemplo anterior em que a palavra é usada para narrar verbalmente que não se vê na imagem.

Existem outros monólogos que são frequentemente usados em géneros não ficcionais quando os personagens falam directamente para a câmara. Nestes casos não estamos perante a revelação de pensamentos íntimos mas numa relação directa entre o personagem filmado e o espectador. Este tipo de relação é usado muito nos telejornais quando os pivots e jornalistas olham directamente a câmara enquanto fazem exposição de factos.

No âmbito dos filmes os diálogos designam cenas em que duas personagens falam entre si, podendo haver ou não mais pessoas no mesmo espaço. Estas cenas são as mais frequentes nas cenas faladas em filmes de ficção devido às necessidades dramáticas proporcionadas desta forma como mais acção, mais suspense e mais realismo do que os monólogos.

Os diálogos entre três ou mais personagens têm a capacidade de revelar o carácter das personagens quando estão inseridos em contextos sociais de grupo (Kozloff, 2000, p.71). Estas cenas podem ser usadas para revelar a atitude do grupo perante algo, revelar decisões de grupos para o futuro ou simplesmente para mostrar o ambiente em que os personagens principais se movem.

9.6.4 Como os personagens falam?

Como os personagens falam é outro dos parâmetros propostos por Kozloff (2000, p.73) para qualificar a fala de um filme. No fundo este parâmetro tenta avaliar sinais exteriores à linguística que regulam as conversas do dia-a-dia. Pelo comportamento de quem fala podemos inferir quem manda e quem obedece, se estamos perante uma partilha de informação ou se são personagens a falar cada uma para seu lado.

Outro factor que caracteriza como as personagens falam tem a ver com a ordem e o respeito pela fala dos personagens, isto é, ou ambos falam e não são interrompidos ou as falas são constantemente interrompidas, ou as falas não terminam por incapacidade dos personagens produzirem frases completas.

Cada uma destas características pode ser uma forma do realizador dramatizar a acção e que reforça ou introduz algum tipo de realismo na acção ou revelar relações de poder / obediência.

Na maioria dos casos os diálogos ditos por actores não se atropelam e os personagens dizem as falas até ao fim. Mas se gravarmos um diálogo real entre pessoas que não estejam condicionadas por protocolos institucionais, como no espaço de tribunais ou dentro de salas de aula de escolas, constatamos que as pessoas falam em simultâneo, interrompem-se e falam sobre mais do que um assunto de forma intercalar.

Outra característica dos diálogos que Kozloff (2000, p.75) refere no âmbito de como os personagens falam tem a ver com a articulação das falas entre si, na medida em que as falas podem dar ordens, podem servir apenas para chamar a atenção, ou na maioria dos casos cabem dentro de duas categorias que são fazer perguntas e darem respostas.

9.6.5 Os Diálogos são acção?

Uma discussão que existe entre argumentistas é se os diálogos são acção. Este problema é importante porque em grande parte dos géneros televisivos a imagem não representa nada significativo e limita-se a enquadrar pessoas que estão sentadas a falar.

Se considerarmos que os diálogos não são acção então que tipo de informação e drama é que é possível veicular apenas através dos diálogos?

Austin e Searle (Kozloff, 2000, p.41) defendem que a conversação deve ser considerada como acção uma vez que quando alguém fala está sempre a fazer algo como seja

informar, fazer promessas, questionar, ameaçar, pedir desculpa naquilo que estes autores designam por “*illocutionary*” acts.

Um exemplo usado por Kozloff (2000, p.42) para justificar que dialogo pode ser acção é o da cena do filme Chinatown (Polanski, 1974) em que o personagem Gittes força Evelyn Mulwray a revelar o segredo ao dizer: “She’s my daughter and my sister!”. Desta forma uma frase explica a backstory da relação e de incesto.

Vejamos em termos concretos o equivalente desta mesma acção feita de modo verbal ou através de acção física:

1º Modo: Através da acção visual. Flashback onde se vê Evelyn a ser violada pelo pai.

2º Modo: Através de diálogos Evelyn diz à personagem Gittes, e ao espectador, “ela é minha filha e minha irmã!”.

3º Modo: Uma terceira personagem podia dizer a Gittes, e ao espectador, que a Evelyn foi abusada pelo pai quando era adolescente.

Qualquer que seja o juízo de valor entre as diferentes formas de expor a informação de que Evelyn foi abusada pelo próprio pai o facto é que nos modos verbais de narrar a acção também estamos perante acção ou processos que no interior da narrativa alteram o estado do sistema em que habitam as personagens.

Uma vez que é possível a acção também ser representada através do diálogo o problema não está em haver a forma correcta ou a errada de expor a acção. O problema é o exagero de usar sempre um dos modos de representação, isto é, na primeira versão em que se mostra a acção sem qualquer comentário verbal o espectador assiste a acções mas não tem acesso ao porquê e aos dilemas morais que os personagens gerem.

Por outro lado o uso sistemático de cenas verbalizadas como o segundo e o terceiro modo de representação da acção podemos cair no exagero de assistir a horas de filme em que se desligarmos o som só vemos pessoas a falar enquanto bebem, comem ou estão sentadas. Na prática os modos verbais de exposição da acção são sistematicamente usados nos géneros novelas e séries de ficção televisivas em que para um espectador que não tenha som na televisão a acção se baseia em pessoas a falar nas mais diferentes situações.

Esta distinção que fiz atrás entre filmes de acção e filmes verbalizados caracteriza os aspectos formais de certos cineastas mesmo quando as suas obras são exibidas em cinema como é o caso do filme Juventude em marcha (Costa, 2006) que tem uma proporção de 1 minuto de acção para cada 7 minutos de diálogos sem acção. Se submetermos um filme de acção como *O Homem que matou Liberty valance* (Ford, 1962) ao mesmo tipo de análise obtemos uma proporção de 2 minutos de diálogos para cada 1 minuto de acção.

Por isso é abusivo classificar os filmes baseados nos diálogos e voz off como géneros televisivos e cinema de acção como filmes de cinema. O cinema da palavra é barato, é mais rápido de gravar, quando se mantêm os actores imóveis sem fazer nada é mais fácil para obter imagens bem iluminadas e enquadradas, na realidade devido ao baixo custo é mais frequente a acção ser verbalizada nos géneros televisivos. Por outro lado o cinema da acção necessita maior preparação dos actores e o realizador demora mais tempo a preparar a Mise-en-scène e a planificação. Todos estes factores implicam em termos médios que o cinema de acção é mais caro, demora mais tempo na fase das gravações e por isso é raro ver a acção.

9.6.6 As funções do uso da palavra.

A primeira consequência da introdução do uso da palavra síncrona nos filmes segundo Arnheim foi a de a voz e a palavra trazerem para o discurso audiovisual uma profundidade psicológica que os filmes baseados mais na imagem não conseguem (Kozloff, 1988, p.10).

Kozloff (2000, p.43) considera mesmo que a principal função do diálogo é o de chegar até à vida interior dos personagens. Isto porque o pensamento se exprime pela palavra e tal como cada pessoa é única pela sua impressão digital e pelos traços físicos a palavra pode revelar os traços únicos em termos de atitudes, motivações e argumentos que o levam a agir de certa forma

A discussão sobre o uso da palavra no discurso audiovisual pode chegar a posições extremas representadas pelos iconophiles que é a palavra usada para designar os que veneram as imagens e os iconophobes que designa os que consideram que as palavras são o importante e as imagem devem ser as subservientes (Kozloff, 1988, p.11). As posições extremadas sobre o uso da palavra no discurso audiovisual teve origem na distinção entre uma disputa entre cultura popular representada pelos filmes e cultura burguesa representada pelo teatro na medida em que o filme é essencialmente um meio visual e popular enquanto o teatro era essencialmente verbal e aristocrata (Kozloff, 1988, p.8-9).

Uma característica fundamental dos diálogos usados nos filmes de ficção ou documentários têm duas funções. Uma é a de os personagens comunicarem entre si mas quando são registadas e editadas num filme elas têm a função de dar informação ao espectador que vê e ouve o que se passa no espaço da história sem que os personagens o vejam. Este facto leva (Kozloff, 1988, p.16) a considerar que a motivação dos diálogos é especialmente destinada aos ouvintes espectadores mais do que para a troca de informação entre os personagens.

Esta afirmação não é verdadeira para todos os filmes mas no caso da ficção barata de televisão e nos programas de informação diários esta tese é 100% verdadeira na medida que a justificação para os personagens terem a maior parte dos diálogos só tem justificação para explicar a intriga ao espectador. No caso dos programas informativos os entrevistadores fazem perguntas em nome do espectador e as respostas não são dadas ao interlocutor mas sim em função do que se pretende dizer ao espectador.



Ilustração 43: Diálogos feitos para o espectador conhecer a história e sem motivo que justifique a troca de diálogos entre os personagens (O Delfim, Lopes, 2002)

Um exemplo de um uso dos diálogos entre personagens para dar informações ao espectador pode ser visto na segunda cena do filme O Delfim (Lopes, 2002) onde um

cauteleiro, um padre e o presidente da junta vêm explicar o ambiente que rodeia o senhor engenheiro.

Kozloff dedicou-se a estudar especificamente a voz no cinema e para isso isolou as funções da voz no âmbito dos filmes narrativos e identificou as seguintes funções (Kozloff, 2000, p.33):

1. Fixar e definir a história e os personagens uma vez que a imagem pode ter um carácter mais ambíguo e que permite múltiplas interpretações.
2. Expor as relações de causalidade entre as várias acções da narrativa.
3. Dramatizar / encenar acontecimentos narrativos.
4. Revelar os personagens no que diz respeito às suas atitudes e pensamentos uma vez que em relação ao seu comportamento a imagem permite expor essa informação.
5. Aumentar ou diminuir o realismo da acção em função do vocabulário e da forma como as frases são ditas.
6. Controlar a interpretação que o espectador faz do que se vê e controlar a emoção do espectador perante determinadas acções.

Kozloff (2000, p.33) considera ainda que existem outras funções dos diálogos mas de menor importância que são os efeitos estéticos, a persuasão ideológica e a atracção comercial.

Quando se considera o uso da *Voiceover* na primeira pessoa (Kozloff, 1988, p.53-54) considera estas outras funções:

- 1ª Ocupar o lugar da voz do narrador do discurso escrito tradicional. A voz que diz o que se passa.
- 2ª Apresentar verbalmente informação, especialmente de carácter abstracto como quantidades, relações de causa / efeito para justificar o que se vê na imagem e em que circunstâncias foram registadas.
- 3ª Ajudar a apresentar cronologias complexas de acontecimentos e poder precisar datas e horas específicas para o que se vê na imagem. Através da voz do narrador é possível construir o tempo fílmico através de qualificadores de tempo como “antes”, “depois”, “a frequência” etc.
- 4ª A outra função da voz do narrador é naturalizar a origem da narrativa através da identificação com os personagens.
- 5ª A capacidade da palavra fazer referência ao passado e à memória permite também introduzir nostalgia quando na imagem se apresenta o presente mas através da *Voiceover* temos referência a acontecimentos passados evocados pela voz da personagem ou do narrador externo.
- 6ª Através da voz do narrador é também possível reforçar individualidade e subjectividade na forma como percebemos as acções representadas na imagem. A voz pode conduzir e condicionar a interpretação das imagens.

Vimos as funções que a *Voiceover* pode desempenhar na primeira pessoa vamos agora identificar as três categorias de funções do uso da voz na terceira pessoa (Kozloff, 1988, p.55).

- 1ª Adaptação de novelas com narradores indispensáveis
- 2ª Géneros como épicos, fantasias onde é necessário expor imensa informação ou

unificar acções com grandes elipses de tempo e espaço

3ª Filmes de ficção que usam a *Voiceover* para imitar documentários e *Newsreel*

Michel Chion analisa o uso da voz humana no interior de textos audiovisuais em termos mais gerais e distingue três modos em como pode ser feito o uso da voz. Segundo este autor a voz pode ser usada de modo teatral, textual e modo de emanação (Chion et al. 1994, p.171-177).

O discurso teatral é um diálogo com funções dramáticas, psicológicas, informativas e com função afectiva.

O discurso textual designa os comentários feitos por uma *Voiceover* e não tem poder nem efeitos sobre a acção mas por outro lado pode conduzir e dar um sentido ao que está representado na imagem.

Esta *Voiceover* pode ter origem numa personagem da história ou no espaço do narrador e por isso neste caso assume um poder de explicar verbalmente o que se vê.

Quando a *Voiceover* tem origem num personagem do espaço da história temos acesso ao pensamento do personagem. Este processo é extremamente útil do ponto de vista informativo uma vez que através da imagem é possível mostrar as acções da personagem mas não temos possibilidade de representar visualmente as motivações que levam o personagem a agir.

Uma vez que a forma mais fácil de materializar o pensamento é através de palavras então se o texto audiovisual apresentar na sua banda sonora o discurso verbal interior do personagem através da qual podemos ter acesso ao que motiva e justifica a acção representada na imagem.

O discurso de emanação (Chion et al. 1994, p.177) é um discurso que não é completamente percebido e entendido na sua totalidade e que não está intimamente ligado à acção narrativa.





9.6.7 E se retirássemos os diálogos?

Muito se tem escrito sobre as vantagens e desvantagens do uso da palavra nos filmes, mas a forma mais radical de avaliar a importância de um diálogo é comparar a mesma cena sem diálogos e identificar o seu significado e depois visionar exactamente a mesma cena com os diálogos.

Para avaliar o valor semântico dos diálogos propomos comparar o significado da mesma cenas sem e depois com diálogos e assim detectar qual é o novo valor semântico da cena.

Propomos fazer este teste com o filme *Uma Abelha na Chuva* (Lopes, 1972) com uma cena que se repete no filme com sonorizações diferentes. Primeiro ouvimos os diálogos entre um casal e sem som ambiente nem ruídos. Depois a mesma cena é repetida mas desta vez sem diálogos e apenas com som ambiente e ruídos da acção.

A ordem que propomos visionar estas duas cenas é a inversa da que aparece no filme para de inicio identificarmos o significado de um conjunto de planos sem diálogos e a seguir avaliar o significado que os diálogos acrescentam à representação visual da acção.

Frame	Duração	Som 1ª versão	Som da 2ª versão com diálogos
 <p>Alvaro entrega uma carta a Maria</p>	15 Seg.	Tic tac de relógio parede	MARIA: Álvaro. Que foste tu afinal fazer a corvos? Que papel era aquele guardado à presa?
	47 Seg.		MARIA LÊ: meu caro Álvaro aqui estou depois de seis anos de sertão. Não te posso dizer o que é África. A África é vir cá e ver. A pretalhada onde estive não era má gente depois de amansados o que ainda assim custou foram comigo em busca de tesoiros lá para os lados das minas de Salomão que havia ai na estante do montoro comprado pela cunhada. O soba deu-me trinta pretos, dois elefantes, bagagens e duas pretas para meu uso pessoal.
	17 Seg.		ALVARO: (recita a carta de cor) Não leias esta passagem à cunhada mas lembra-te que uma preta bem espremida deita mais sumo do que uma laranja a questão é enche-la com umas aguardentes levedas que por aqui há. Quero ver qual é a branca que dá um rendimento destes?
	2 Seg.		MARIA: Que foste fazer ao jornal?
	2 Seg.		ALVARO: Larga-me.
	3 Seg.		MARIA: quando estiveres menos bêbado
	10 Seg.	Toque de relógio parede	ALVARO: Quem é que está bêbado? Quem sua fidalga de merda. Muitas lérias mas há vinte anos que me comes as sopas.



Frame	Duração	Som 1ª versão	Som da 2ª versão com diálogos
	2 Seg.		MARIA: o meu pai tinha em alba um cocheiro que falava assim
	2 Seg.	Alvaro dá um estalo a Maria.	
	22 Seg.	Som da roupa + Passos + garrafa + vinho no copo + toque de relógio	MARIA: E de uma vez não teve outro remédio do que chicoteá-lo. Se ele fosse vivo o que haveria ele de te fazer a ti? Que és mais bêbado e mais ordinário do que todos os cocheiros.

Ilustração 44: A mesma imagem sem e com diálogos. Cena do filme *Uma abelha na chuva* (Lopes, 1972)

Uma leitura possível da primeira versão sem diálogos é que estamos numa sala de casa abastada possivelmente durante a noite. A mulher é elegante e veste roupa de quem não faz trabalho manual e o homem tem um aspecto rude mas não é operário nem trabalhador rural pela forma como veste e pelo asseio da roupa.

A mulher começa por pedir algo ao homem. Ele entrega-lhe um papel que ela lê. Ela não ficou satisfeita e pressiona-o ou maltrata-o ao que ele reage com violência esbofeteando-a na cara. Ela não reage com violência e afasta-se submissa enquanto o homem volta a encher o copo com algum tipo de licor ou vinho do porto.

O som do tic tac do relógio que acompanha a cena introduz na cena um ritmo mecânico que não se deixa influenciar pela acção dos personagens ao contrário das músicas que habitualmente pontuam as frases, acções e o clímax da cena.

Em vez de uma frase musical a chapada que Álvaro dá a Maria é pontuada com o som da música do relógio de parede.

Em termos de produção de sentido os sons que se ouvem nesta versão podem significar a indiferença do tempo em relação ao drama vivido por estas duas personagens.

A acção revela que estamos perante uma mulher e um homem que têm um conflito. A relação entre eles não é muito definida e ele tem um carácter violento na relação e ela obriga o homem a fazer algo que o deixa deprimido.

Quando vemos e ouvimos a segunda versão da banda sonora passamos a ter acesso ao diálogo e agora temos informação sobre uma backstory em que Álvaro escondeu uma carta quando foi surpreendido por Maria no jornal. Ela quer saber o conteúdo da carta e Álvaro entrega-lhe uma carta do cunhado que foi enviada de África em que conta o que faz por lá e elogia como as mulheres africanas, quando bebem álcool, tem “mais sumo” que as portuguesas.

Maria não acredita que aquela seja a carta que Álvaro lhe escondeu no jornal e volta a perguntar-lhe o que foi ele fazer ao jornal ao que é repudiada por Álvaro. Ela chama-o de bêbado e ele maltrata-a verbalmente e com uma chapada.

Quando Maria refere que o pai tinha um cocheiro bêbado como Álvaro que o mandou chicotear é possível interpretar que ela é descendente de uma família poderosa e abastada e ele pela linguagem que usa tem origem numa classe mais humilde.

Neste caso o dialogo desta cena permitiu desvendar os motivos do confronto verbal e físico entre Maria e Álvaro, além que é possível através do diálogo perceber que a atitude de Maria em relação a Álvaro é a de despreza-lo porque o considera um bêbado. E a atitude de Álvaro em relação à mulher é que está desiludido com a vida sexual que ela lhe proporciona.

Por isso é possível considerar que estamos perante um casal com uma relação conflituosa em que ela o menospreza por ele ser um bêbado e com nível de um cocheiro e Álvaro estar desiludido porque ela não o satisfaz sexualmente.

Em síntese nestas duas cenas é possível avaliar o poder explicativo que os diálogos trazem às imagens a possibilidade de aprofundar os traços psicológicos das personagens e respectivas relações através do que os personagens dizem.

No entanto a informação exposta no diálogo não está interdita à imagem uma vez que era possível mostrar acções anteriores no filme que dessem a informação que os diálogos desta cena proporcionam. A vantagem desta solução é que em termos de duração do discurso audiovisual torna-se mais económico fazer esta cena dialogada do que fazer um discurso mais longo para mostrar imagens de todas as outras acções que são aqui referidas pela palavra.

Gostaríamos ainda de assinalar uma característica da palavra que a distingue da linguagem cinematográfica e que é muito pouco estudada pelos estudiosos do cinema e audiovisual. A característica que queremos assinalar é a do poder de síntese da palavra que se reflecte no tempo do discurso. Assim o tempo necessário para exprimir um significado verbalmente comparativamente ao mesmo sentido expresso através de um discurso audiovisual que não use a palavra é tendencialmente mais curto no texto verbalizado se o conteúdo for abstracto e conceptual. Por exemplo vimos no capítulo anterior dedicado à produção de sentido feito através da narrativa associada à palavra que é possível defender a tese “a cooperação é o meio mais eficaz para resolver problemas porque o individualismo não oferece soluções”. No entanto é necessário realçar que o discurso audiovisual em que esta tese é expressa tem a duração de 2 minutos e 18 segundos e a leitura da tese exposta verbalmente demora seis segundos a ser lida. O facto é que o tempo necessário para expressar conceitos abstractos verbalmente é muito mais curto do que num modo cinematográfico. Uma aplicação prática desta vantagem verbal pode ser vista diariamente num telejornal diário que em um minuto e meio explica um qualquer fenómeno do mercado de capitais que em modo cinematográfico seria muito mais complicado e demorado.

9.6.8 Em que língua se exprimem.

O uso de diferentes linguagens, calão e dialectos é outro factor que diferencia o uso da palavra nos discursos audiovisuais e pode revelar como uma sociedade que produz o filme vê e valoriza outros povos ou minorias.

Por Exemplo nos filmes bíblicos de Cecil B. de Mille os antigos Egípcios, os israelitas e

até Deus falam inglês. Noutros casos a palavra com sotaque é usada para denegrir ou tornar saloia a personagem estrangeira. Actualmente é bastante frequente serem representados nos filmes os personagens a falar a respectiva língua e são usadas legendas em cada país diferente para traduzir os idiomas estrangeiros. Um caso exemplar de dar a palavra na sua própria forma de expressão aos estrangeiros pode ser vista nos filmes de Pedro Costa como *Juventude Em Marcha* (Costa, 2006) e *No Quarto de Vanda* (2000).

É de salientar que quando os personagens usam línguas estrangeiras tem uma consequência grave no caso do visionamento desses filmes em televisão porque o uso deste tipo de electrodoméstico não pressupõe que o espectador esteja a olhar em permanência para o ecrã, mas sim que está na mesma divisão com o aparelho ligado. Uma vez que textos audiovisuais que usem língua estrangeira obrigam ao espectador a constante atenção e contacto visual com o ecrã para ler as legendas tem como consequência que exibir em Portugal algo não falado em português afasta um número substancial de público que usa a televisão como telefonia enquanto faz outra actividade.

9.6.9 Estilo da linguagem verbal usada.

A repetição, ritmo e surpresa são um outro fenómeno através do qual a palavra falada num texto audiovisual pode ser analisada. O facto é que tal como são escolhidas certas roupas para cada personagem e associados temas musicais a determinadas personagens também é habitual caracterizar um personagem através do uso de certas expressões ou palavras que se repetem ao longo do filme.

O termo português para designar este processo é a palavra *Bordão* que pode não ter função morfossintáctica e que se repete geralmente de forma inconsciente ou automática, enquanto se fala ou escreve (in Priberam Online).

No caso do cinema português o caso mais emblemático é o do filme *Pátio das Cantigas* (Ribeiro, 1942) onde o personagem de Vasco Santana repete várias vezes a frase “Evaristo tens cá disto?” para o dono de uma loja que se chama Evaristo e que desencadeia ataques de fúria no lojista.

No caso das comédias a repetição de certas frases é mesmo uma característica muito frequente por parte de cada personagem como era por exemplo na série televisiva *Planeta dos homens* (Araújo, 1976) em que as personagens de Jô Soares repetiam em cada uma das cenas em que entravam frases como:

"cala a boca, Batista" era repetido frequentemente pela personagem irmão Carmelo;
 “Tem pai que é cego” era repetido frequentemente pela personagem O Pai Coruja;
 “Aproveita que eu tou calmo” era o bordão usado pela personagem Zé da Galera.

Em Portugal as séries de humor usaram e usam a mesma técnica de associar frases a determinadas personagens e por exemplo a personagem Diácono remédios interpretada pelo actor Herman José repetia habitualmente a frase “Não havia necessidade”.

Um exemplo de repetição de uma palavra por parte de uma personagem em obras de ficção pode ser visto no personagem infante no filme *O Delfim* (Lopes, 2002) que termina frases numerosas vezes ao longo do filme com a palavra “Positivamente”.

O conceito de ritmo associado aos diálogos refere a evolução da velocidade que os diálogos em certas cenas podem obedecer. Tal como as durações dos planos podem crescer (cada vez mais longo) ou diminuir (cada vez mais rápido) também o realizador

pode ensaiar os actores para que os diálogos obedecam a um destes tipos de padrão ao longo de uma cena. (Kozloff, 2000, p.87).

Um outro parâmetro a considerar na qualificação da palavra falada no texto audiovisual é o da surpresa que Kozloff define como uma mudança inesperada da frase para obter um efeito especial. O exemplo da aplicação deste conceito de surpresa nos diálogos pode ser encontrado na frase final de tudo o vento levou (Fleming, 1939) em que o personagem de Clark Gable responde “Frankly, my dear, I don’t give a damn”. Neste caso a surpresa está no facto de a parte inicial da frase usa palavras requintadas e educadas “francamente minha querida” e o desfecho usa uma expressão informal e que é usada habitualmente por pessoas com formação mais baixa e que em português podemos traduzir por “estou-me nas tintas”.

No filme *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (Kubrick, 1964) um comandante adverte um ocidental e um russo que estão a lutar com a seguinte frase “Gentlemen, you can’t fight in here! This is the War Room!”. Neste caso a surpresa do diálogo surge pela contradição do argumento usado. Se aqui é uma sala de guerra devia ser para fazer a guerra mas na realidade a convenção é que na sala que comanda a guerra é proibido praticá-la.

9.6.10 Quais as vantagens de usar a palavra com subtexto?

Por fim a ultima qualidade que proponho usar para caracterizar uma fala quer seja de dialogo quer seja de *Voiceover* é o uso da palavra com subtexto.

A forma como McKee (1997, p.252) distingue o texto do subtexto da seguinte forma: O texto tem como significado a superfície sensorial da obra de arte. No filme é a imagem no ecrã e a banda sonora com diálogos, música e efeitos de som. O que nós vemos. O que nós ouvimos. O que as pessoas dizem. O que as pessoas fazem.

O subtexto designa a vida que está por baixo das imagens sons e palavras representados na superfície do texto audiovisual. Subtextos são os pensamentos e sentimentos conscientes e inconscientes, escondidos pelo comportamento. Vejamos alguns exemplos do uso de diálogos com subtexto.

No filme *The Fugitive* (Davis, 1993) na cena em que o personagem Samuel Gerard (Tommy Lee Jones) chega ao local onde está a policia e pergunta a um policia com uniforme:

Gerard: Hi. Who’s in charge?

Policia: Sheriff Rawlins.

Gerard: Rawlins.

Policia: Just follow the TV lights.

Neste caso o diálogo justifica-se para justificar que Gerard consiga encontrar e conhecer o Sheriff . No entanto este diálogo permite também ser interpretado como um indício que revela a personalidade do Xerife que é suposto ser vaidoso e fazer tudo pelas aparências e pouco pelo seu dever.

Este tipo de diálogos é equivalente ao uso da imagem com valor de índice ou valor simbólico na medida que quer a imagem quer a palavra usadas com segundo sentido é muito mais rica e profunda do que o uso denotativo da imagem e da palavra.

Em termos de síntese não é muito produtivo criticar ou enaltecer o uso da palavra no discurso audiovisual mas é necessário ter consciência de que o double-telling deve ser evitado, isto é, a palavra deve ser usada de modo cinematográfico em vez de descrever o

que já se vê no ecrã.

No entanto o uso da palavra para referir conceitos abstractos complexos e revelar o pensamento e as motivações interiores dos personagens dão um valor acrescentado aos filmes na medida que os tornam mais complexos do ponto de vista psicológico e mais ricos do ponto de vista comunicacional. O último argumento que justifica o uso da palavra é a rapidez no sentido que poucas palavras podem ser traduzíveis em imagens mas para tal necessitem de discursos mais longos.

Vimos algumas qualidades que podem ajudar a criar um perfil do uso da palavra nos textos audiovisuais. As qualidades passam por análises objectivas como a quantidade de diálogos presentes na banda sonora, quem fala, que língua fala, se usa calão ou é formal, se as personagens falam com ou sem interrupções.

Depois analisaremos também funções que a palavra desempenha no texto como seja permitir o acesso ao pensamento dos personagens, permitir a exposição verbal da acção, tornar a leitura das imagens mais concreta, conduzir a atenção, criar relações entre as imagens e apresentar informações de carácter abstracto.

Distinguimos também sob que forma a palavra aparece no texto audiovisual e distinguimos os monólogos, diálogos e diálogos entre três ou mais personagens bem como funções em que são mais usados.

9.7 QUAL A ORIGEM DOS SONS?

Há três perspectivas para responder à pergunta qual a origem dos sons que ouvimos num texto audiovisual. O ponto de vista sonoro designa o local onde está o microfone no espaço da história. O espaço de origem dos sons que pode ser o espaço da história, do espaço do narrador ou do espaço interno dos personagens. Por fim a origem do som pode distinguir-se em função do tempo no qual o som tem origem.

Começamos por analisar a noção de ponto de vista do som confinados ao espaço da história.

Em termos de origem dos sons estes podem ser divididos em sons *onscreen* e sons *offscreen* na medida em que podem estar presentes na banda sonora sons que não têm origem nos objectos ou acções que vemos representadas nas imagens.

Chion (Chion et al.1994, p.79-82) propõe o conceito de *Point d'écoute* (*point-of-hearing* em inglês) para designar o ponto espacial a partir do qual podemos ouvir um som e que pode não coincidir com a posição através da qual a câmara regista a acção.

Uma situação de ponto de vista sonoro subjectivo e que não coincide com o ponto de vista visual é quando um personagem fala ao telefone e na banda sonora do filme ouvimos o som de quem fala ao telefone como se fôssemos o personagem que tem o auscultador encostado ao ouvido.

Um termo também usado por Pierre Schaeffer (Cox e Warner,2004, p.76-77) para designar os sons OFF é a palavra *acousmatic* que refere os sons ouvidos mas que não se vê a sua origem como por exemplo o telefone, rádio.

No entanto esta divisão de sons *onscreen* e sons *offscreen* é muito redutora se referir apenas o espaço da história uma vez que o som presente na banda sonora pode ter três diferentes origens. Isto é, por exemplo uma música pode ter origem no espaço diegético da história por que tem supostamente origem num rádio que está no espaço da história, mas também pode ter origem do espaço do narrador, ou ainda pode ter origem na mente

de uma personagem que ouve a música por causa de uma recordação.

Para dar resposta a esta dificuldade os estudos sobre narrativa literária e cinematográfica propõem agrupar os elementos do discurso em função dos “espaços” de onde têm origem. Na origem do uso que vamos dar ao conceito de diferentes “espaços” está o conceito de diegese que foi usado pela primeira vez por Genette (1972) como sinónimo de história.

Mais tarde Genette (1983) redefiniu o significado da palavra diegese para designar o universo espaço-temporal no qual se desenrola a história e é neste sentido que vamos usar de agora em diante o termo de “espaço da história”.

A partir do termo diegese formaram-se outros termos como o diegético, intradiegético, Extra diegético, homodiegético. A necessidade da criação destas sub especificações é justificada para distinguir a origem da informação que se encontra no discurso.

Estes termos aplicados à imagem e som dos discursos audiovisuais foram trabalhados por Bordwell, Chion e outros com algumas adaptações.

Para Bordwell e Thompson (2001, p.305-307) o som distingue-se de um ponto de vista narrativo em:

- diegetic sound quando o som de uma fonte da história é simultânea à imagem (som síncrono on)

-external diegetic sound quando o som que parece vir do espaço da história (som síncrono com origem no fora de campo e que só o autor é que sabe distinguir se é real ou efeito especial pós-sincronizado)

Bordwell e Thompson (Stam et al. 1992, p.62) assinalam também que é necessário distinguir os sons diegéticos em função de relação temporal que têm com a imagem no instante em que são reproduzidos. Um som diegético síncrono distingue de um *displaced diegetic sound* porque o tempo da história que representam não é o mesmo. Por exemplo ver um político a ser maquilhado e penteado enquanto se ouve um discurso do mesmo a repudiar a aparência e a valorizar a honestidade, junta imagens e sons do espaço da história mas de tempos distintos.

Além desta distinção Bordwell e Thompson distinguem no som diegético os internos dos externos na medida em que os primeiros só existem na mente do ou dos personagens.

Nos sons internos das personagens Michel Chion (Chion et al. 1994, p.76) propõe uma nova subdivisão uma vez que estes sons podem ser objectivos ou subjectivos. *Objective-internal sounds* são aqueles que o personagem ouve do respectivo ponto de audição no espaço. *Subjective-internal sounds* designa vozes, memórias, musicas que o personagem ouve mas que têm origem na sua mente e não por estarem a ser produzidas no espaço em que se encontra.

Non-diegetic sound designa a música ou voz do narrador exterior ao espaço da história. Aquilo que designamos por *Voiceover* pode ter duas origens. Uma é no autor que sabe tudo mas não faz parte da história. Outra é a voz pertencer a um dos personagens do espaço da história com a característica de ser um *displaced diegetic sound* no caso de estar a narrar no passado e a voz vem do futuro ou pode ser a voz do pensamento de um personagem síncrono com o tempo da história.

Existe uma convenção de que normalmente os personagens do espaço da história não

têm acesso à música nem à *Voiceover* do narrador intra ou extra diegético enquanto quem está no espaço do narrador sabe tudo sobre a história do passado presente e futuro. Existem no entanto alguns casos exemplares em que esta convenção foi desrespeitada pelo argumentista.



Ilustração 45: O personagem do espaço da história começa a ouvir a *Voiceover* do narrador no filme *Stranger Than Fiction* (Forster, 2006)

No caso do filme *Stranger Than Fiction* (Forster, 2006) toda a história do filme gira à volta do facto de um personagem do espaço da história começar a ouvir a voz de uma escritora que narra em *Voiceover* a sua vida. Quando o personagem começa a ouvir a narração da sua própria vida que antecipa a sua morte começa uma procura desesperada pela autora para que ela mude a narrativa e não o mate.

Em termos gerais chamam-se sons diegéticos aqueles que têm origem no espaço e tempo da história como sejam os diálogos, efeitos sonoros que recriam os sons que têm origem nas acções que se vêem no espaço da acção e a música que tem origem no rádio, ou no aparelho de televisão ou outros objectos que pertençam ao espaço da história.

Sons não diegéticos são a voz do narrador e música ou efeitos sonoros que não estão presentes no espaço da história mas que são introduzidos por quem narra durante o acto de construir o discurso.

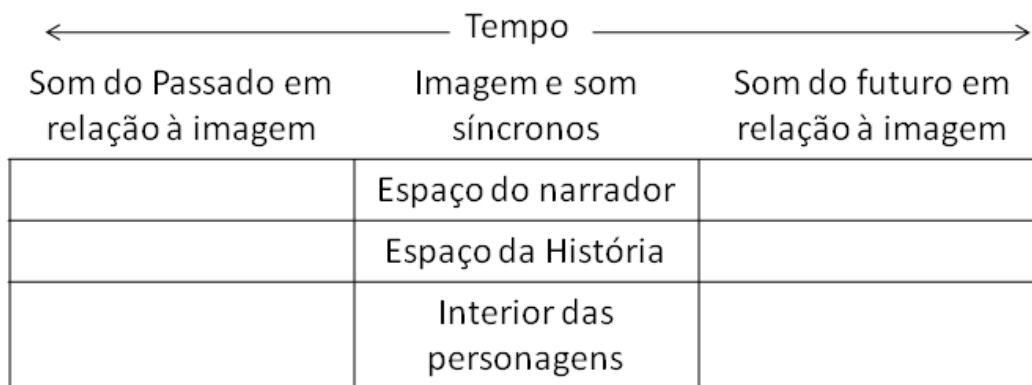


Ilustração 46: Esquema proposto para tratar a origem e tempo do som

Uma vez que o ponto de vista que vamos usar para estudar a montagem vertical é o da produção de sentido, e não o ponto de vista técnico do engenheiro de som ou do mapa que se constrói para a mistura de som, propomos agrupar os diferentes tipos de som baseados em três origens e três tempos distintos.

Uma origem possível do som é o espaço da história, outra é o espaço interno das personagens e por fim o som pode ter origem no espaço do narrador.

No espaço da história tem origem os sons directos, os diálogos dos personagens, os sons ambientes e sons que têm origem fora de campo mas no espaço da acção.

O espaço interno dos personagens designa os sons que têm origem no pensamento dos personagens.

O espaço do narrador designa a *Voiceover* de quem narra, a música e efeitos sonoros que não têm origem no espaço da história.



Ilustração 47: uso do som assíncrono em *Sofia e a Educação Sexual* de (Geada, 1974)

assíncrono foi feito por Eduardo Geada em *Sofia e a Educação Sexual* de (Geada, 1974) na cena em que Artur Semedo está frente a um espelho a cuidar da aparência enquanto na banda sonora se ouve um diálogo prévio ou posterior que este personagem tem com a filha sobre a diferença entre a imagem que as pessoas dão e o que elas fazem na privacidade.

Por fim um outro ponto de vista para classificar a origem do som tem em conta o tempo em que o som teve origem. Os sons síncronos com a imagem são os mais comuns mas existem duas outras hipóteses que é o uso de sons assíncronos com origem num momento anterior ou posterior ao momento que a imagem representa. Para distinguir estes dois tipos de origem de som no tempo Bordwell e Thompson (2001, p.312) usam os termos som simultaneous e som nonsimultaneous.

Estes últimos são *displaced diegetic sounds*.

Um exemplo do uso deste tipo de som

10. A experiencia Kuleshov sonora.

No início deste capítulo propusemos levar a cabo uma experiência equivalente à que Lev Kuleshov fez para a imagem com a diferença que no nosso caso pretendemos testar se ao mudarmos os sons que acompanham uma sequência de imagens têm como consequência alterar o sentido destas.

Na experiência o pressuposto é manter exactamente as mesmas imagens e depois fazer acompanhá-las com duas diferentes bandas sonoras para detectar se o sentido do discurso se altera.

Uma vez que os sons que compõem a banda sonora são compostos por voz, música, sons ambientes e efeitos bem como podem ter origem no espaço do narrador, no espaço da história ou no interior das personagens propomos fazer a experiência Kuleshov sonora subdividida em três partes.

Primeiro vamos testar se a música e a voz do narrador, ambos com origem no espaço do narrador, conseguem alterar o sentido de um conjunto de imagens montadas exactamente da mesma forma.

Depois vamos testar se sons do espaço da história podem alterar o sentido das imagens através de dois processos. Numa experiência vamos alterar o ponto de vista sonoro e na segunda experiência vamos substituir o som directo por um som do espaço da narrativa que pertence a outro momento da história e por isso usar o som assíncrono.

Por fim propomos testar uma cena com e sem voz interior de uma das personagens representadas nas imagens para detectar se a voz interior pode alterar sentido no discurso audiovisual.

10.1 EFEITO KULESHOV SONORO ENTRE IMAGEM E SONS DO ESPAÇO DO NARRADOR

Existem duas formas importantes de usar sons do espaço do narrador associados a imagens do espaço da história. Uma é através de uma *Voiceover* e outra através do uso de músicas extra-diegéticas na banda sonora. Começamos por identificar a função da música e depois vamos analisar as consequências do uso da *Voiceover* na produção de sentido no texto audiovisual.

10.1.1 É possível mudar o sentido através da música?

Quando a música extra-diegética acompanha imagens a sua função é a de influenciar o espectador a fazer a “leitura” do que vê com um determinado ponto de vista emocional. Quando usamos aqui o termo ponto de vista emocional estamos a falar do quadro emocional que a música impõe à imagem e que condiciona como o espectador deve interpretar o que vê



O filme publicitário NEW YORK, NEW YORK (Springer & Jacoby, 1999) é composto por duas cenas compostas por sequências de imagens muito semelhantes. A diferença é que a música usada na primeira e segunda sequência é diferente. A imagem consiste num conjunto de planos de um homem que ao viajar de táxi por Nova Iorque observa as pessoas e espaços por onde passa. Uma vez que a nossa experiência tem como

Ilustração 48: NEW YORK, NEW YORK de Springer & Jacoby Werbung advertising agency para Lufthansa Airline

pressuposto usar exactamente as mesmas imagens com diferentes bandas sonoras nós reeditamos as imagens do anúncio para criar uma sequência exactamente igual de imagens que na nossa experiência passou a ter duas versões de sonorização musical. A banda sonora que acompanha pela primeira vez a sequência de imagens é um trecho sonoro composto por sons concretos como buzinas misturado com sons soltos de instrumentos que tocam uma sequência de notas sem melodia.






Uma leitura possível desta primeira versão da cena do homem no táxi transmite a ideia de que o viajante sente que está no inferno, ou rodeado pelo caos.

No entanto a segunda versão do anúncio tem a mesma sequência de imagens mas agora está sonorizada com o trecho de música clássica alegre e bem-disposta. O facto é que com este novo acompanhamento musical exactamente as mesmas imagens com a mesma duração e sequência passam a ser lidas como um homem que ao viajar de táxi por Nova Iorque vê beleza na diversidade de tudo o que o rodeia. Aliás o slogan final do anúncio que aparece escrito no último plano diz “You see the world the way you fly”. Para sermos mais precisos o que de facto mudou para o espectador do anúncio ver o mundo de outra forma não foi a companhia aérea mas sim o tema musical que condicionou o ponto de vista emocional através do qual interpretamos as imagens.

Em síntese podemos confirmar que a música alterou o sentido das imagens. Esta sequência de imagens com a primeira versão de banda sonora significava “este homem está no inferno” as mesmas imagens com esta música significa “este homem está no meio de uma cidade onde há harmonia na diferença”.

10.1.2 É possível alterar o sentido da imagem através da voz do narrador?

O filme com o qual propomos testar se e como a voz do narrador extra diegético altera o sentido das imagens é a Crónica dos Bons malandros de Fernando Lopes (1984). No início do filme assistimos à repetição de uma acção na qual não são usados exactamente os mesmo planos com a mesma duração mas as duas cenas representam a mesma acção. Nas duas cenas Fernando Lopes aplicou duas bandas sonoras diferentes que se distinguem especialmente pelo facto da primeira ser composta por música e sons ambientes e a segunda versão ter a voz do narrador extra diegético (Mário zambujal) a narrar a acção. Como as duas sequências no filme original não são exactamente iguais e como a nossa experiência tem como pressuposto avaliar se as mesmas imagens alteram o sentido em função dos sons com que são associadas o que fizemos foi manter na imagem sempre a primeira sequência de imagens do filme e na segunda versão colocamos o som da segunda versão do filme sobre as imagens da primeira versão. Temos deste modo exactamente a mesma sequência de imagens e duas bandas sonoras na qual a segunda versão tem um *Voiceover*.

1ª Versão		2ª Versão com <i>Voiceover</i>
som de apito de barco; som ambiente do elevador e passos;		Naquele dia Silvino bitoque membro efectivo da quadrilha de Renato o pacífico não tinha em mente a menor imprudência ou desacato. Dirigia-se Silvino em passo desportivo e fato a condizer a casa de Renato e Marlene seu chefe e assessora para uma importante reunião de trabalho e planeamento
; som ambiente do elevador e passos; voz off: Olá pendura; começa música		
		
		Mas o demónio tem ardilosas maneiras de tentar o mais inocente
		Por exemplo uma banca de vendedor ambulante e na banca um transístor a chamar Silvino com o relato de um importante jogo de futebol





1ª Versão		2ª Versão com <i>Voiceover</i>
		
		
		
		

Ilustração 49: Cena inicial do filme 1ª versão com som ambiente e música, 2ª versão com voz do narrador e sons ambientes; *Crónica dos Bons malandros* de Fernando Lopes (1984)

A produção de sentido da primeira versão pode ser expressa verbalmente por um homem de fato de treino amarelo apanha o elevador sem pagar bilhete e na banca de um vendedor ambulante encosta a cara a uma lata de Coca-Cola enquanto é observado com desconfiança pelo vendedor que tem próximo um polícia. O homem de fato de treino amarelo põe-se em fuga.” Nesta primeira versão não se percebe que o homem de amarelo rouba alguma coisa porque o roubo é filmado em plano geral e é imperceptível a acção que se passa junto à bancada do vendedor.

A grande diferença na segunda versão é a presença da voz do narrador que desempenha duas funções. Por um lado explica quem é o homem de fato de treino amarelo e motiva a sua acção. Passamos a saber que este é o Silvino, que faz parte de uma quadrilha e que se vai encontrar com o chefe. Além disso quando chega à banca do vendedor ambulante a *Voiceover* explica que a lata de Coca-Cola afinal é um rádio e o motivo pelo qual o Silvino faz o roubo deve-se ao facto de “... na banca um transístor a chamar Silvino

com o relato de um importante jogo de futebol”.

Além disso esta voz do narrador tem uma passagem redundante na medida em que o narrador ao dizer “Dirigia-se Silvino em passo desportivo e fato a condizer a casa de...” limita-se a descrever a acção que já está representada através da imagem. Temos aqui um exemplo de *double telling*, isto é uma verbalização que descreve o que se vê e não trás nada de novo ao discurso. No entanto em termos gerais a segunda versão é muito mais rica em termos informativos do que a primeira porque a palavra permite ter acesso à motivação e contexto da acção.

Tentámos provar deste modo que é possível através da *Voiceover* proveniente do espaço do narrador alterar o sentido das imagens e neste caso enriquecer o significado da sequência de imagens.

10.2. EFEITO KULESHOV SONORO ENTRE IMAGEM E SONS DO ESPAÇO DA HISTÓRIA

Neste capítulo vamos testar a consequência de mudar a banda sonora do espaço da narrativa tem sobre o sentido da cena. Uma vez que os sons do espaço da narrativa podem variar em função do ponto de vista sonoro e pelo uso de som assíncrono. Propomos fazer uma experiencia para cada caso. Na primeira experiencia vamos usar sempre sons síncronos mas vamos alterar os sons presentes na banda sonora em função do ponto de vista sonoro. Na segunda experiencia vamos usar uma sequência de planos do espaço da história com o respectivo som síncrono e depois vamos sonorizar os mesmos planos com um som de outro momento do espaço da historia para testar o efeito do uso de sons assíncronos quando combinados com as imagens.

10.2.1 É possível alterar o sentido com sons do espaço da história de diferentes pontos de vista sonoros?

Para este caso que nos propusemos associar as mesmas imagens a sons captados com diferentes pontos de vista sonoros vamos usar o exemplo do filme didáctico ponto de vista sonoro exterior (Barbosa, 2011) em que a acção consiste em uma paisagem de montanha isolada com nevoeiro e um carro que circula muito devagar numa estrada de terra. Na primeira versão a câmara mostra toda a acção mas o ponto de vista sonoro é o do exterior do carro a passar pelo que ouvimos os sons ambientes do local mas não ouvimos o que é dito dentro do carro.

Deste modo temos uma leitura possível da cena que pode ser traduzida verbalmente pelo texto anterior em que as relações de causalidade podem ser o carro vai devagar porque está nevoeiro e possivelmente o condutor está perdido.

Na segunda versão da sonorização destas imagens propomos alterar o ponto de vista sonoro e agora passar a ouvir o que se passa dentro do carro que é o seguinte:



Ilustração 50: Filme didáctico ponto de vista sonoro interior carro (Barbosa, 2011)

Mulher: Isto há um desvio. Há um desvio. Podem estar descansados porque eu conheço este caminho.

Rapaz: Quanto falta para chegarmos a casa?

Mulher: Daqui a 25 quilómetros há uma casa de granito. Lá dentro estaremos em segurança.

Rapaz: Porque não podemos acelerar?

Mulher: Não podemos acelerar porque eles esconderam sensores nos campos e detectam o barulho dos carros.

Rapaz: Quantos já cortaram a coleira e conseguiram escapar?

Mulher: Vocês são o segundo grupo. chio, não podem fazer baralho.



A diferença nesta versão é de que o sentido das imagens mudaram. Afinal o carro e seus ocupantes não estão perdidos mas estão em fuga porque cortaram as coleiras e fogem para uma casa muito devagar porque existem sensores nos montes colocados por alguém que detectam o barulho do motor dos carros.

Desta forma mostrámos que ao alterar o ponto de vista sonoro do som do espaço da história podemos alterar o significado das imagens. Vejamos de seguida o mesmo processo mas com sons assíncronos do espaço da história.

10.2.2 É possível alterar o sentido das imagens com sons do espaço da história assíncronos?

Nesta experiência vamos usar o filme didáctico *Mayday* som assíncrono diegético (Barbosa, 2011) onde em virtude de um gravador de vídeo ter sido infectado por um vírus misturou e trocou a ordem dos planos e sons das gravações e na versão original o que existia era uma sequência de planos de pessoas nas ruas de Lisboa, vigiadas e conduzidas por polícia e com os movimentos condicionados por grades colocadas nas ruas.

Na primeira versão com o som directo é isso que vemos acompanhado do respectivo som directo. Na segunda versão de montagem o som que aparece associado a estas imagens é o de um som de rádio que uma mulher ouviu no carro e o som do filme *A Bug's life* (Lasseter e Stanton, 1998) que um homem começou a ver em casa no início do filme.

1ª Versão do som		2ª Versão do som
Carro RÁDIO: As autoridades acreditam que os cinco		RÁDIO: As autoridades acreditam que os cinco
Ambiente de multidão nas ruas de Lisboa		RÁDIO: gestores terão manipulado os títulos do BCP escondido








1ª Versão do som		2ª Versão do som
Ambiente de multidão nas ruas		RÁDIO: prejuízos do banco no valor de 600 milhões de euros e recebido prémios indevidos no valor de 24 milhões de euros.
Ambiente de multidão nas ruas		RÁDIO: entretanto os antigos dirigentes continuam a receber pensões milionárias do BCP
Ambiente de multidão nas ruas		Gafanhoto: detesto quando me revelam o final
Ambiente de multidão nas ruas		Gafanhoto: Lama é o que tu és
Ambiente de multidão nas ruas		Gafanhoto: não és menos a lama é terra tu és formiga
Ambiente de multidão nas ruas		Gafanhoto: que isto vos sirva de lição a todas as formigas as ideias são coisas muito perigosas vocês são apenas reles escavadoras sem miolos
Escavadoras		Gafanhoto: Postas no mundo para nos servir

Ilustração 51: filme didáctico Mayday som assíncrono diegético (Barbosa, 2011)

Enquanto na primeira versão acompanhado de som directo estamos perante um discurso cujo sentido se pode traduzir verbalmente por pessoas na rua vigiadas durante a visita do papa e termina com escavadoras gigantes a remover terra.

Na segunda versão os diálogos do filme e da rádio associa um segurança e um polícia à

paisana aos gestores do banco BCP que fizeram um desfalque e quando aparece a voz do gafanhoto a explicar como as coisas funcionam passamos a ver imagens de pessoas na multidão vigiadas e condicionadas por polícias enquanto a voz do gafanhoto no filme explica a diferença entre as formigas que escavam e a classe dos gafanhotos a quem elas devem servir.

A associação destes sons com estas imagens podem classificar-se na categoria de harmonia dissonante uma vez que parece que houve um erro na montagem e os sons aparecem sobre estas imagens por um erro técnico. Mas por outro lado associar a forma de servir das formigas escavadoras a pessoas que caminham condicionadas e vigiadas e associar os gestores corruptos do banco a polícia e seguranças à paisana pode ser interpretado através da articulação “são como” no seguinte contexto: as pessoas que vêm o Papa “são como” as formigas postas no mundo para nos servir. Servir a quem? Aos gafanhotos que “são como” os policias armados e os policias à paisana.

Temos assim que o uso de sons do espaço da história usados sobre imagens também do espaço da história mas de modo assíncrono permite alterar o sentido das imagens e atribuir aos sons novos significados fazendo projectar a relação gafanhoto / formiga na relação Gestores bancários corruptos / pessoas comuns.



10.3. EFEITO KULESHOV SONORO ENTRE IMAGEM E SONS DO INTERIOR DAS PERSONAGENS

10.3.1 Alterar o sentido com sons internos dos personagens.

A ultima experiencia que propomos fazer pretende avaliar se e como é que uma voz interior de uma personagem influencia o sentido de uma sequência de imagens.

O teste que produzimos chama-se filme didáctico fantoche som directo e tem uma sequência de planos que mostra uma mulher ver um espectáculo de robertos num espectáculo de rua acompanhada numa primeira versão com os sons directos.

Na segunda versão que se chama filme didáctico fantoche com voz interior cruzarmos as mesmas imagens com uma entrevista que fizemos anteriormente à mulher sobre a legitimação do poder e a função das eleições numa sociedade democrática passamos a ter uma segunda versão de banda sonora com uma *voiceover* que revela o pensamento da personagem.

	1º Versão filme didáctico fantoche som directo	2ª Versão filme didáctico fantoche com voz interior
	Fantoche: meninos e meninas, senhoras e senhores	Fantoche: meninos e meninas, senhoras e senhores
	Fantoche: meninos e meninas, senhoras e senhores é pà vai-te embora	Fantoche: meninos e meninas, senhoras e senhores é pà vai-te embora

	1º Versão filme didáctico fantoche som directo	2ª Versão filme didáctico fantoche com voz interior
	Fantoche: Agora o senhor vai para a prisão	Fantoche: Agora o senhor vai para a prisão
		
		VOICE-OVER: Se o voto mudasse alguma coisa já há muito tempo tinha sido proibido. É exactamente isso. O voto não muda nada
		VOICE-OVER: o voto é apenas uma forma de manter o povo calado e convencido que fazem alguma coisa
		
	Fantoche: olha lá quem és tu? Diabo: Eu não sou ninguém mas sou toda a gente	Fantoche: olha lá quem és tu? Diabo: Eu não sou ninguém mas sou toda a gente
	Fantoche: então diz lá o que é que tu queres? Mas ele também não queria passar o recibo.	VOICE-OVER: E mais e ainda tem uma coisa muito mais grave. Ainda por cima tornam-se eles os responsáveis. Eles são os responsáveis por esta corrupção que existe aqui em cima






	1º Versão som directo	2ª Versão com voz interior
	Diabo: isso não interessa, o que interessa é que eu agora vou-te levar-te comigo. Vou-te levar a tua alma.	Diabo: isso não interessa, o que interessa é que eu agora vou-te levar-te comigo. Vou-te levar a tua alma.
	Fantoche: queres buscar a minha alma? Diabo: sim Fantoche: então eu vou buscar a minha alma	VOICE-OVER: Além de não terem benefício absolutamente nenhum ainda têm de arcar com a responsabilidade da escolha. É só para isso que serve. É uma forma de te atirarem areia para os olhos para
	Diabo: Vou ter uma alma, vou ter uma aula	VOICE-OVER: dizer foi votar muito bem cumpriram o seu dever cívico mas tu quando foste votar estás a votar numa coisa viciada à partida. É sempre igual
	Diabo: Olha que eu assim não brinco contigo	Diabo: Assim não brinco contigo
		

Ilustração 52: : A alteração do sentido provocado nas imagens através da voz interior nos filmes filme didáctico fantoche som directo 2011 e filme didáctico fantoche com voz interior 2011 (Barbosa, 2011)

Neste caso a primeira versão significa uma mulher na rua a assistir um espectáculo de marionetas. Quando ouvimos a voz da mulher na banda sonora temos duas consequências semânticas. Por um lado atribuímos aquela voz à mulher que aparece em grande plano e além disso a marioneta passa a ser uma representação visual de quem vota. Quem opera a marioneta representa uma entidade que supostamente manipula os eleitores. Temos por isso que esta imagem passou a ser simbólica na mediada que passou a significar algo que não está factualmente representado na imagem. O valor simbólico da marioneta foi criado através da voz que materializa o pensamento da mulher que assiste ao espectáculo de fantoches. A consequência em termos de produção de sentido é que o fantoche neste contexto passou a estar em vez do eleitor e o

manipulador dos fantoches passou a estar em vez do governante.

10.4. CONCLUSÃO SOBRE A MONTAGEM VERTICAL

Em síntese, neste capítulo sobre a montagem vertical tentámos explicar o significado deste conceito em termos comparativos com a música e através dos textos de Eisenstein e Michel Chion.

Analisamos os elementos que constituem a banda sonora de um texto audiovisual, quando são registados, quais as suas funções, quanto e como é usada a palavra e quais as suas origem em termos narrativos.

Baseados na distinção de espaço da história, espaço do narrador e espaço interior das personagens levamos a cabo cinco experiências que designamos de efeito Kuleshov sonoro com o objectivo de verificar se associar imagens com diferentes sons tem o mesmo efeito de colocar as mesmas imagens em sequências temporais diferentes como fez Kuleshov na sua experiência original.

Através da análise de cada uma das cinco experiências julgamos ter demonstrado que o som pode alterar o sentido das imagens e por isso o uso da montagem vertical pode e deve ser criteriosamente pensada na fase da escrita e montagem dos filmes para fazer a produção de sentido de um modo cinematográfico uma vez que o sentido não está só na imagem nem só nos sons nem só na palavra mas na combinação complexa dos três. Relações complexas de sons com imagens estimulam o espectador a criar sentido conceptual que está para além dos factos representados e que permite confirmar a tese de que o discurso audiovisual pode produzir sentido complexo e abstracto apesar de só poder representar imagens de objectos, acções e pessoas

10.5 BIOGRAFIA E FILMOGRAFIA SOBRE MONTAGEM VERTICAL.

10.5.1 Filmografia sobre montagem vertical

Araújo, Paulo - Planeta dos homens 1976 exemplo de a repetição de certas frases por parte de personagens

Barbosa, Paulo. - filme didáctico mayday som assincrono diegetico 2011 exemplo de como o *displaced diegetic sound* pode alterar o sentido das imagens

Barbosa, Paulo. - filme didáctico ponto de vista sonoro exterior 2011 exemplo de um carro passa na montanha com nevoeiro. POH exterior ao carro com som do espaço da história

Barbosa, Paulo. - filme didáctico ponto de vista sonoro interior carro 2011 exemplo de um carro passa na montanha com nevoeiro. POH interior ao carro com som dos espaço da história

Barbosa, Paulo. - filme didáctico ponto de vista sonoro *voiceover* narrador 2011 exemplo de um carro passa na montanha com nevoeiro. *Voiceover* e música com origem no espaço do narrador

Barroso, Mário - Um Amor De Perdição 2008 exemplo de cena inicial com *voiceover* de um personagem usada para revelar a atitude da Rita em relação aos familiares

Canijo, João - Noite escura 2003 exemplo de enquanto ela canta o plano geral é feito pelo som enquanto que na imagem é tudo feito em grandes planos

Costa, Pedro - No Quarto da Vanda 2000 exemplo de uso de linguagens estrangeiras

Costa, Pedro - Juventude em marcha 2006 exemplo de uso de linguagens estrangeiras

Ford, John - (O Homem que matou Liberty valance), 1962 exemplo de filme com uma

proporção de 2 minutos de dialogos para cada 1 minuto de acções

Forster, Marc - *Stranger Than Fiction* 2006 exemplo de personagem do espaço da história ouve a *Voiceover* do narrador

Geadá, Eduardo - *Sofia e a Educação Sexual* 1974 exemplo de som assíncrono foi feito na cena em que Artur Semedo está frente a um espelho a cuidar da aparência enquanto na banda sonora se ouve um diálogo prévio ou posterior que este personagem tem com a filha sobre a diferença entre a imagem que as pessoas dão e o que elas fazem na privacidade.

Lasseter, John., e Stanton, Andrew. - *A Bug's Life (Vida de Inseto)*, 1998 exemplo de cena do Hooper, chefe gafanhoto, a explicar como se manda num grupo de formigas, com relação de harmonia consonante entre som e imagem

Levitan e , Lloyd - *Modern Family* Série de TV 2009 exemplo de personagens que fazem monologos para um entrevistador supostamente fora de campo que nunca faz perguntas nem aparece

Lopes, Fernando - *uma abelha na chuva* 1972 exemplo de (a função dos dialogos) conversa entre homem e Laura Soveral com dialogos e som ambiente de relógio depois repete só a imagem sem dialogos e com badaladas de relógio e sons de folleys mas sem voz

Lopes, Fernando - *uma abelha na chuva* 1972 exemplo de construção da acção através do som e grandes planos. Na cena de preparar a charrete com sons de patas de cavalo e grandes planos de mulher a descer e rodas a rodas e patas de cavalos

Lopes, Fernando - *uma abelha na chuva* 1972 exemplo de voz para expor pensamento com a *Voiceover* da Laura Soveral com o pensamento sobre o marido que dorme ao lado dela

Lopes, Fernando - *Crónica dos Bons Malandros* 1984 exemplo de como a *voiceover* de um narrador extradiegético pode alterar o sentido de uma cena

Lopes, Fernando - *O Delfim* 2002 - Um exemplo de um uso dos diálogos entre personagens que só se justifica para dar informações ao espectador pode ser visto na segunda cena do filme *O Delfim* (Lopes, 2002) onde um cauteleiro, um padre e o presidente da junta vêm explicar o ambiente que rodeia o senhor engenheiro. Diálogos feitos para o espectador conhecer a história e sem motivo que justifique a troca de diálogos entre os personagens

Lopes, Fernando - *O Delfim* 2002 exemplo de repetição de uma palavra por parte de uma personagem em obras de ficção pode ser visto no personagem infante que termina frases numerosas vezes ao longo do filme com a palavra “Positivamente”.

Lopes, Fernando - *98 octanas* 2006 exemplo de PONTO DE VISTA sonoro condiciona atenção; cena de rogerio e carla na praia em plano geral e voz em grande plano

Martins, Marco - *Alice* 2005 exemplo do uso do som para construir o fora de campo dois actores no palco a representar e é o som dos risos e palmas que dão a noção que estamos num teatro e eles são os actores

Martins, Marco - *Alice* 2005 exemplo de ponto vista sonoro subjectivo quando a nadadora sai da piscina até a água sair dos ouvidos

Monteiro, João Cesar - *Recordações da casa Amarela* 1989 exemplo de na cena de João sentado num jardim ao lado de outro sem abrigo ouve-se a *voiceover* de João a descrever acções da narrativa que justificam se ter tornado um sem abrigo. A *voiceover*

para substituir acção que não se vê

Moore, Michael - Roger and Me 1989 exemplo de numa sequência em que o som de um coro de uma festa de natal da administração do general motors continua a ouvir-se enquanto polícias despejam famílias de ex-trabalhadores das fábricas do general motors na cidade de Flint.

Pamplona, Luís - Floribela Série de TV 2006 exemplo de personagem faz mologos para explicar ao espectador o que pensa com o pretexto de falar com uma arvore

Polanski, Roman - Chinatown 1974 exemplo de diálogos que substituem acção quando o personagem Gittes força Evelyn Mulwray a revelar o segredo que é revelado verbalmente ao dizer: "She's my daughter and my sister!".

Ribeiro,, António Lopes - Pátio das Cantigas 1942 exemplo de caracterizar um personagem através do uso de certas expressões ou palavras que se repetem ao longo do filme. o personagem de Vasco Santana repete várias vezes a frase "Evaristo tens cá disto?" para o dono de uma loja que se chama Evaristo e que desencadeia ataques de fúria no lojista.

Springer & Jacoby , Werbung advertising agency - NEW YORK, NEW YORK para Lufthansa Airline 1999 exemplo de Como a música condiciona a interpretação das imagens

10.5.2 Bibliografia sobre montagem vertical

Bordwell, David. e Thompson. Kristin (2001) - Film Art: An Introduction , New York McGraw-Hili , ISBN 674634292

Chion, Michel. (1985) LE SON AU CINÉMA , Paris Editions de l'Etoile/Cahiers du Cinéma, coll. "Essais" ,

Chion, Michel. (1999) - The voice in cinema , Columbia University Press , ISBN 9780231108232

Chion, Michel. e Gorbman, Claudia. e Murch, Walter (1994) - Audio-vision: sound on screen , Columbia University Press , ISBN 9780231078986

Chion, Michel., (1994) - Audio-Vision: Sound on Screen , New York columbia University Press ,

Chion, Michel., (2007) - Film, A Sound Art, , New York: Columbia University Press , ISBN 231137761

Bogdanovich. Peter. (1978) -John Ford, University of California Press, ,ISBN

Eisenstein, Sergei. (1969) - O sentido do filme , JORGE ZAHAR , ISBN 9788571101074

Eisenstein, Sergei. (1986) - The Film Sense, , Londres: Faber and faber, , ISBN 156309351

Eisenstein. Sergei. (2002) - "a forma do filme (edição em língua portuguesa do ingles 1949 de Harcourt Brace Jovanovich, Inc.) " , rio De janeiro Jorge Zahar Editor Ltda ,

Gorbman. Claudia., (1976) - Teaching the Soundtrack, Quarterly Review of film Studies (446 - 452) , ,

McKEE, Robert (1997) - Story , Londres: Methuen, Random House , ISBN 0 413 71550 7

Monaco, James. (2000) - How to read a film: the world of movies, media, and

multimedia : language, history, theory , Oxford: Oxford University Press , ISBN 019503869X

Kozloff, Sarah. (1988) - Invisible storytellers: voice-over narration in American fiction film , University of California Press , ISBN 520058615

Kozloff, Sarah. (2000) - Overhearing film dialogue , University of California Press, 2000 , ISBN 520221389

Nasta, Dominique., Huvelle, Didier. (2004) - Le son en perspective: nouvelles recherches , Peter Lang, , ISBN 9052012083

Pudovkin, Eisenstein, Alejandro em (1994) WE manifesto in livro The film factory: Russian and Soviet cinema in documents editado Richard Taylor e Ian Christie, Routledge, isbn 041505298X

Robert Stam,Robert Burgoyne,Sandy Flitterman-Lewis (1992) - New vocabularies in film semiotics: structuralism, post-structuralism, and beyond, , Routledge , ISBN 041506595X

11. Conclusão sobre a produção de sentido de modo cinematográfico.

Chegados ao fim desta viagem através dos problemas e algumas soluções relacionadas com a produção de sentido abstracto em textos audiovisuais de modo cinematográfico estamos em condições de fazer o seguinte ponto de situação.

O texto audiovisual é um diassistema que consegue servir de suporte para linguagens humanas escritas e faladas além das representações musicais, visuais e sonoras dos objectos reais.

Quando no interior do discurso audiovisual não se usa a palavra a produção de sentido visual e sonora fica aparentemente limitada no que toca à produção de sentido conceptual e abstracto uma vez que as ideias não se deixam filmar.

Por outro lado quando o autor do texto audiovisual recorre quase exclusivamente à palavra para expor a informação a qualidade cinematográfica do texto assemelha-se a um programa radiofónico ou a um texto lido e a mais-valia dos modos de expressão que assentam na imagem são subaproveitados. O caso extremo deste tipo de prática são os talkies ou os programas de informação televisivos que significam exactamente o mesmo quer sejam vistos e ouvidos ou apenas ouvidos.

Face a este problema de expressão cinematográfico fizemos uma análise de algumas linguagens não-verbais para identificar se e como é possível produzir sentido conceptual sem usar a palavra e a conclusão a que chegamos foi a seguinte:

Não é possível descrever e usar uma grande teoria geral que se aplique ao uso da linguagem corporal e significação da roupa. O motivo deve-se ao facto de que as expressões faciais têm poucas características universais e todos os outros casos tem de ser analisados no contexto social, histórico e cultural em que foram produzidos. Apesar desta limitação ao analisarmos três casos concretos de cenas que só usam a linguagem corporal e a roupa para associar um certo tipo de mulher à bebida coca-cola diet detectamos que a quantidade e qualidade da informação que foi possível depreender de cada cena ultrapassava em muito a simples representação de objectos e acções. Neste exemplo, com a linguagem corporal, e sem recorrer ao uso da palavra foi possível associar a Coca-Cola diet a mulheres independentes, seguras, competitivas e irreverentes.

Em relação à leitura das representações visuais com base em propostas teóricas de Pierce e Barthes identificámos quatro formas de produzir sentido implícito nas imagens que está para lá do que elas representam.

Através da leitura ao nível de índice de uma foto publicitária da post-it constatámos que é possível intuir os acontecimentos anteriores e posteriores ao momento do registo da foto que permitem ao “leitor” da foto produzir um conjunto enorme de informação que ela não mostra explicitamente.

Com base no valor simbólico dos objectos e acções identificamos também duas formas de produzir sentido abstracto. No caso do filme Noite Escura (Canijo, 2003) analisamos o significado implícito de uma figura da nossa senhora a ser lançada no lixo. No caso do filme Citizane Kane identificámos como foi possível criar um símbolo no interior do filme, que não existia antes da narrativa, e que permitiu usar um trenó para passar a ser usado em vez de “o mais importante da vida” de um milionário.

As duas propostas teóricas de Barthes para justificar a produção de sentido através de uma imagem para lá do que ela representa explicitamente consistem em usar uma sequência de imagens de forma ao sentido individual depender da imagem anterior e

posterior e a segunda baseia-se na “contaminação” que a palavra provoca na leitura de uma imagem.

Para demonstrar esta proposta teórica analisámos o anúncio de publicidade Baby (Mendes, 1997) onde identificamos um exemplo das potencialidades da palavra alterar o uso da imagem e vice-versa.

Este texto audiovisual não é redundante entre a verbalização e a imagem na medida em que lendo apenas a mensagem verbal sem ver as imagens não permite projectar a relação de um adulto com a droga na relação bebe com uma faca.

No campo da narrativa usamos as propostas teóricas de Robert Mckee (1997) e Mark Turner (1996) para identificar como é que um espectador de uma história que narra factos, pode imaginar significados implícitos.

Através da transposição de ideias para conflitos reais e factuais que se articulam entre si como representantes de uma ideia e de uma contra-ideia é possível provar uma *Controlling Idea* abstracta baseado na proposta teórica de McKee.

Através do exemplo do anúncio let's work together (Soros fundation, 1997) analisamos como a *Controlling Idea* do anúncio pode significar uma tese abstracta com recurso a duas crianças e um idoso que enfrentam o problema de transportar dois baldes de água.

Baseado na capacidade do ser humano em projectar uma história origem de duas crianças numa história alvo de um país em conflito através do uso da parábola torna-se possível ao autor e espectador comunicarem entre si conceitos abstractos e complexos sem que eles sejam referidos explicitamente no texto audiovisual.

Aplicando a noção de parábola proposta por Turner descrevemos o processo que o ser humano executa na fase de interpretação de uma narrativa na qual projecta agentes, sistemas e conflitos de uma história original numa história alvo. Deste modo foi possível ao autor do texto projectar uma história que envolve duas crianças e a tarefa de transportar baldes de água na história de um país em conflito.

As soluções que analisámos de seguida foram a edição e montagem que é o único modo exclusivo de produção de sentido da linguagem cinematográfica. Identificámos os modos como é que a edição permite manipular o sentido, o tempo e o espaço real da gravação e criar um texto onde o sentido, o tempo e o espaço fílmico sejam diferentes dos reais. Depois fizemos referência às regras, pontuações e funções da edição em continuidade e respectivo valor semântico. No capítulo seguinte identificámos o conceito de intervalo e descontinuidade e assinalámos o que distingue a edição e montagem.

Assinalámos que a união de planos baseada no intervalo exige um trabalho de interpretação mais exigente ao espectador mas em contrapartida permite a metáfora, o simbolismo, o contraponto e no fundo significar conceitos abstractos complexos de modo não verbal.

Por fim, através dos textos de Eisenstein e Michel Chion, abordamos a montagem vertical e relações de consonância e dissonância entre imagem e som comparando-as com o significado destes conceitos quando são usados na música.

Analisamos os elementos que constituem a banda sonora de um texto audiovisual, quando são registados, quais as suas funções, quanto e como é usada a palavra e quais as suas origem em termos narrativos.

Baseados na distinção de espaço da história, espaço do narrador e espaço interior das personagens levamos a cabo cinco experiências que designamos de efeito Kuleshov

sonoro com o objectivo de verificar se associar a mesma sequência de imagens com diferentes sons tem o mesmo efeito na produção de sentido como o efeito Kuleshov demonstrou para a edição de imagens.

Através da análise de cada uma das cinco experiências julgamos ter demonstrado que o som proveniente do espaço do narrador, do espaço da história ou do espaço interior das personagens consegue alterar o sentido das imagens e por isso o uso da montagem vertical pode e deve ser criteriosamente pensada na fase da escrita e montagem dos filmes para potencializar a produção de sentido de um modo cinematográfico.

Uma vez que o sentido do texto audiovisual não está só na imagem nem só nos sons nem só na palavra mas na combinação complexa dos três julgamos que o uso de relações complexas de sons com imagens estimulam o espectador a criar sentido conceptual que está para além dos factos representados.

Pelos argumentos apresentados atrás julgamos ter justificado a tese de que o discurso audiovisual pode produzir sentido complexo e abstracto de modo cinematográfico apesar de só poder representar imagens de objectos, acções e pessoas. Além disso no capítulo da montagem vertical procurámos identificar casos concretos de como é que a palavra pode ser usada de modo cinematográfico na medida em que o sentido completo do texto só é perceptível quando se combina determinadas imagens com determinados sons; o que está muito distante dos talkies em que bastava escutar o discurso verbal da banda sonora e o espectador tinha toda a informação exposta pela palavra.

Julgamos ter referido os saberes essenciais das linguagens não verbais que podem ser usadas no discurso audiovisual. Por isso o leitor deste texto está agora habilitado com os conhecimentos mínimos necessários para usar finalmente uma câmara de filmar e experimentar exprimir-se de modo cinematográfico.

12. Bibliografia, Filmografia e índice de imagens completa

12.1 FILMOGRAFIA COMPLETA

Altman, Rick. (1980) - Moving Lips: Cinema as Ventriloquism, Yale French Studies 60

Arijon, Daniel. (1976) - Grammar of the film language , Los Angeles : Silman-James Press

Aristóteles (1998) - A Poética, 5ª edição , Lisboa : Imprensa nacional casa da moeda, 5ªedição

Aumont, Jacques. (2004) - A Imagem , PAPIRUS , ISBN 8530802349

Aumont, Jacques., (2008) - Esthétique du film , Armand Colin cinéma , ISBN

Barbosa, Paulo (2009) - As qualidades dos programas de televisao preferidos pelos espectadores portugueses , Lisboa : ESCS / Universidade Complutense Madrid

Barthes , Roland. (2009) - O óbvio e o obtuso , Lisboa : Editora: Edições 70 , ISBN 9789724415758

BETTELHEIM, BRUNO. (2002) - A PSICANÁLISE DOS CONTOS DE FADAS , são Paulo : PAZ E TERRA , ISBN

Beville, Hugh Malcolm. (1988) - Audience Ratings: Radio, Television, and Cable , Hillsdale, NJ., Lawrence Erlbaum Associates.

BIRDWHISTELL, R.L. (1970) - Kinesics and context: essays on body motion communication , Lisboa : Philadelphia: UPP (University of Pensylvania Press) , ISBN 9780812276053

Bogdanovich. Peter. (1978) - John Ford , University of California Press,

Bordwell, David. e Thompson. Kristin (2003) - Film history: an introduction , McGraw-Hill Higher Education, 2009 , ISBN 9780073386133

Bordwell, David. (1985) - Narration in the fiction film , Univ of Wisconsin Press, , ISBN 416421202

Bordwell, David. e Thompson. Kristin (2001) - Film Art: An Introduction , New York : McGraw-Hili , ISBN 9780073310275

Branigan, Edward. (1992) - Narrative Comprehension and Film , Routledge , ISBN 9780415075114

Brody, Richard. (2009) - Everything Is Cinema: The Working Life of Jean-Luc Godard , Henry Holt and Co., , ISBN 9780805080155

Carriere, Jean-Claude. (2006) - A Linguagem Secreta Do Cinema , Nova fronteira , ISBN 9788520918302

Carroll, Noël. (1996) - Theorizing the moving image , Cambridge University Press, , ISBN 521460492

Carroll, Noël. (1998) Interpreting the Moving Image , Cambridge University Press , ISBN 9780521589703

Casetti, Francesco e Di Chio, Federico. (1997) - Análisis de la televisión , Barcelona : Paidós

Chion, Michel. e Gorbman, Claudia. e Murch, Walter (1994) - Audio-vision: sound on screen , New York : Columbia University Press , ISBN 9780231078986

Cox, Christoph. E Warner, Daniel. (2004) - Audio culture: readings in modern music , Continuum International Publishing Group , ISBN 9780826416155

Creton, Laurent. (1994) - Économie du cinema perspectives stratégiques , Paris, série cinéma, édition Nathan-université

CUNHA, Celso e CINTRA, Lindley (1985) - Nova gramática do português contemporâneo , Rio janeiro : EDITORA NOVA FRONTEIRA

Dayan, Daniel. e Katz, Elihu. (1999) - A história em directo, os acontecimentos mediáticos na televisão, Coimbra : Minerva , ISBN 9789728318581

Deleuze , Gilles - " CINEMA : UNE CLASSIFICATION DES SIGNES ET DU TEMPS NOV.1982/JUIN.1983 - COURS 22 À 44 - (56 HEURES) cours 33 du 01/03/83 - 1 ". In la voix de Gilles Deleuze en ligne transcription : Meropi Morfouli aula da universidade de paris 8 , 1983 . [Consult. em 10-08-2011]. < http://www2.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id_article=210 >. ISSN.descamps, Marc-Alain (1993) - le langage du corps et la communication corporelle , Paris : presses universitaires de France , ISBN 2130452078

Edgar-hunt, Robert e Marland, John. e Rawle, Steven. (2010) - The Language of Film , AVA Publishing , ISBN 9782940411276

Egri, Lajos. (2007) - The Art of Dramating Writing , Wildside Press , ISBN 9781434495440

Eisenstein, Sergei. (1969) - O sentido do filme , JORGE ZAHAR , ISBN 9788571101074

Eisenstein, Sergei. (1986) - The Film Sense, , Londres: : Faber and faber, , ISBN 156309351

Eisenstein. Sergei. (2002) - "a forma do filme (edição em língua portuguesa do ingles 1949 de Harcourt Brace Jovanovich, Inc.), rio De janeiro : Jorge Zahar Editor Ltda

Encarta® Microsoft® Premium Suite (2003) - Microsoft Corporation. All rights reserved, :

Ekman. Paul, Friesen. Wallace V., Ellsworth. Phoebe, (1972) - Emotion in the human face: guide-lines for research and an integration of findings , Pergamon Press

Genette, G. (1972) - Figures III , Paris : Éd. Du Seuil

Genette, G. (1983) - Nouveau discours du récit , Paris : Édition du Seuil

Grant, Barry Keith. (2006) - Schirmer Encyclopedia of Film, Volume 2 CRITICISM–IDEOLOGY , Schirmer Reference , ISBN 9780028657912

Goudineau , Daniel -" La Distribution des films en salle Raport à Mme la ministre de la culture et de la communication ". In centre national du cinéma et de l'ímagem animée , 2000 . [Consult. em Maio de 2000].<<http://www.ladocumentationfrancaise.fr/rapports-publics/004000986/index.shtml?xtor=AL-850> >. ISSN.

Greg M. Smith (2003) - Film structure and the emotion system , Cambridge : University Press isbn:9780521817585

Iglesias, Karl. (2005) - Writing for emotional impact: advanced dramatic techniques to attract, engage, and fascinate the reader from beginning to end , WingSpan Press , ISBN 9781595940285

Jacobson, Roman. (2001) - Linguística e comunicação , São Paulo : cultrix

- Katz , Ephraim - « flash-forward ». In Microsoft Corporation , - Cinemania CD encyclopedia of film . Microsoft Corporation , 1996
- Knowles, Murray & Moon, Rosamund (2005) - *Introducing Metaphor* , Routledge , ISBN 9780415278003
- Kozloff, Sarah. (1988) - *Invisible storytellers: voice-over narration in American fiction film* , University of California Press , ISBN 520058615
- Kozloff, Sarah. (2000) - *Overhearing film dialogue* , University of California Press, 2000 , ISBN 520221389
- Libby, Bill. - « The Old Wrangler Rides Again ». In , - *Cosmopolitan*, March p. 14–21, 1964
- Malmkjær, Kirsten. (2002) - *The linguistics encyclopedia* , Routledge , ISBN 9780415222105
- Marx, Karl, (1974) - *o capital*; Edição em Português: Fonte da Presente Transcrição: Tradução de: J. Teixeira Martins e Vital Moreira, Coimbra : Centelha - Promoção do Livro, SARL
- McCombs, Maxwell E, Shaw. Donald Lewis, Weaver. David Hugh, (1997) - *Communication and democracy: exploring the intellectual frontiers in agenda-setting theory* , Routledge , ISBN 080582555X
- McKee, Robert. (1997) - *Story substance, structure, style, and the principles of screenwriting* , New york : Regan Books ISBN 0 413 71550 7
- Mehrabian, Albert, (2007) - *Nonverbal Communication* , Transaction Publishers , ISBN 202309665
- Metz, Christian. (1977) - *Langage et cinéma* , Paris : Albatros
- Mitry, Jean. (1990)- *Esthetique et psychologie du cinema*, Paris, Editions universitaires
- Mitry, Jean., King, Christopher (1997) - *The aesthetics and psychology of the cinema* , Indiana University Press, , ISBN 253213770
- Monaco , James - « Regra dos 180 graus ». In Microsoft Corporation , - *Cinemania CD encyclopedia of film* . Microsoft Corporation , 1996
- Monaco, James. (2000) - *How to read a film: the world of movies, media, and multimedia : language, history, theory* , Oxford: : Oxford University Press , ISBN 019503869X
- Murch, Walter. (2004) - *NUM PISCAR DE OLHOS - A EDICAO DE FILMES SOB A OTICA DE UM MESTRE* , Rio de Janeiro : Jorge Zahar Editor Ltda, ISBN 8571107823
- Nascimento, José Rafael. (2000) - *Satisfação do consumidor. O caso da televisão por cabo em Portugal* , Cascais, Principia, publicações universitárias e científicas
- Nogueira, Luís. (2010) - *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem* , labcom books , ISBN 978-989-654-043-2
- Pasolini, Pier Paolo. (1982) - *Empirismo Hereje* , Lisboa : Assírio e Alvim
- Peirce, Charles Sanders e Hoopes, James. (1991) - *Peirce on signs: writings on semiotic* , UNC Press Books , ISBN 9780807843420
- Pina. Luis de, (1987) - *História Do Cinema Português* , lisboa : publicacoes europa-america

- Porto Editora (2003-2011. [Consult. 2011-06-28].) - metonímia. In Infopédia [Em linha], :
- Pudovkin, Vsevolod e Eisenstein. Sergei, e Alejandrov, Grigori, - « WE Manifesto ». In Taylor, Richard, e Christie, Ian. - The film factory: Russian and Soviet cinema in documents, Routledge, 1994, 041505298X
- Pudovkin. V. I., e Montagu. I., (1958) - Film Technique and Film Acting, Vision Press Ltd, ISBN 9780854781218
- SALT, Barry. (1992) - Film style and technology: History and analysis, London: Starword
- Sapir, Eduard - « The unconscious patterning of behavior in society. ». In Mandelbaum, D. - Selected writing of Edward Sapir in language, culture and personality (pp. 544 – 559). Berkeley, CA: University of California Press, 1949
- Saramago, José. (1995) - Ensaio sobre a Cegueira, Lisboa: Editorial Caminho, ISBN 972-21-1021-7
- Scapp, Ron. e Seitz, Brian. (2010) - Fashion Statements On Style, Appearance, and Reality, Palgrave Macmillan, ISBN 978-0-230-10542-3
- Schank. Roger C., e Abelson, Robert P., (1977) - Scripts, Plans, Goals and Understanding: an Inquiry into Human Knowledge Structures (Chap. 1-3), Hillsdale, NJ: L. Erlbaum, ISBN 470990333
- Silva, Augusto Soares, - « Linguagem, Cultura e Cognição, ou a Linguística Cognitiva ». In Augusto Soares da Silva, Amadeu Torres & Miguel Gonçalves (orgs.), - Linguagem, Cultura e Cognição: Estudos de Linguística Cognitiva. Coimbra: Almedina, vol. I, 2004
- Stam, Robert. E Burgoyne, Robert. E Flitterman-Lewis. Sandy, (1992) - New vocabularies in film semiotics: structuralism, post-structuralism, and beyond, Routledge, ISBN 041506595X
- Taleb, Nassim Nicholas (2008) - Lógica do Cisne Negro, A, Best Seller, ISBN 9788576842125
- Tan, S. (1996) - Emotion and the structure of narrative film, New Jersey: Lea Mahwah
- Tendahl, Markus. (2009) - A Hybrid Theory of Metaphor: Relevance Theory and Cognitive Linguistics, Palgrave Macmillan, ISBN 9780230227934
- Truffaut, François. (1987) - Hitchcock – diálogo com Truffaut, Lisboa: dom quixote, ISBN
- Turner, Mark (1996) - The literary mind, New York: oxford university press, ISBN 9780195104110
- Vertov, Dziga., Michelson, Annette. (1984) - Kino-eye: the writings of Dziga Vertov, University of California Press, ISBN 520056302
- Vieira. António Bracinha, (1983) - Etologia e ciências Sociais, Lisboa: casa da moeda
- Wittgenstein. Ludwig (1922) - Tractatus logico-philosophicus. Citado por Torino Einaudi Woolf. Virginia (1938). Le tre ghinee, Milano: Feltrinelli
- Zillmann, Dolf. Vorderer, Peter. (2000) - Media entertainment: the psychology of its appeal, Routledge

12.2 FILMOGRAFIA COMPLETA

- Agência Grey KBH , - Diet Coke hello you
- Araújo , Paulo. - O Planeta dos homens (Série de tv) , 1976-1982
- Arzner , Dorothy - Sarah and Son, 1930
- Barbosa , Paulo - filme didáctico penalti e o sentido, 2008
- Barbosa , Paulo - filme didáctico penalti sem música, 2008
- Barbosa , Paulo - filme didáctico penalti som directo e sonorizado, 2008
- Barbosa , Paulo - filme didático penalty sem e com planificação, 2008
- Barbosa , Paulo - filme didáctico penalti com música, 2008
- Barbosa , Paulo - filme didáctico loja do cidadão manipulação tempo, 2009
- Barbosa , Paulo. – Mayday, 2010
- Barbosa , Paulo - filme didáctico gafanhoto, 2011
- Barbosa , Paulo - filme didáctico mayday som assincrono diegetico, 2011
- Barbosa , Paulo - filme didáctico ponto de vista sonoro exterior, 2011
- Barbosa , Paulo. - filme didáctico ponto de vista sonoro interior carro, 2011
- Barbosa , Paulo. - filme didáctico ponto de vista sonoro voiceover narrador, 2011
- Barbosa , Paulo - filme didáctico Troca de envelopes, 2011
- Barbosa , Paulo. - filme didáctico Troca de envelopes na praia, 2011
- Barbosa , Paulo. - filme didáctico Troca de envelopes no rio, 2011
- Barbosa , Paulo. - filme didáctico Troca de Envelopes no rio com fotografa, 2011
- Barbosa , Paulo. - filme didáctico Troca de envelopes com compressão, 2011
- Barbosa , Paulo. - filme didáctico fantoche som directo, 2011
- Barbosa , Paulo. - filme didáctico fantoche com voz interior, 2011
- Barros , José Leitão de - A Severa, 1931
- Barroso , Mário - Um Amor De Perdição, 2008
- Beaumont , Harry - Broadway Melody, 1929
- Canijo , João - Noite escura, 2003
- Chaplin , Charles - Modern Times (Tempos Modernos), 1936
- Coppola , Francis Ford. - Apocalypse Now , 1979
- Costa, Pedro - No Quarto da Vanda 2000
- Costa, Pedro - Juventude em marcha 2006
- Crosland , Alan - The Jazz Singer , 1927
- Curtiz , Michael - Casablanca , 1942
- Davis, Andrew - The Fugitive , 1993
- Donahue. Ann, e Zuiker. Anthony, CSI: Crime Scene Investigation série desde 2000
- Dyke , W. S. Van - White Shadows in the South Seas (Sombras Brancas nos Mares do Sul), 1928

Eisenstein , Sergei - (A greve), 1925
 Eisenstein, Sergei.- Alexander Nevsky , 1938
 Fleming, Victor - (tudo o vento levou), 1939
 Ford, John. - (O Homem que matou Liberty valance), 1962
 Forster , Marc. - Stranger Than Fiction 2006
 Geada , Eduardo - Sofia e a educação sexual , 1974
 GILLES , MOUËLLIC. - Le rapport image/musique au cinéma 2007
 Grémillon , Jean - Tour au large , 1926
 Griffith , D. W. - A Corner in Wheat , 1909
 Griffith , D. W. - The Fatal Hour , 1909
 Griffith , D.W. - The Birth of a Nation , 1915
 Griffith , D. W. - (Intolerância), 1916
 Heise , William - The Kiss 1896
 Hitchcock , Alfred - Rope (a corda) , 1948
 Jackson. Peter, (O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel), 2001
 Jeunet Jean-Pierre Micmacs 2009
 Kubrick Stanley Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb , 1964
 Lang , Fritz - Metropolis , 1927
 Lasseter, John, e Stanton, Andrew. - A Bug's Life (Vida de Inseto), 1998
 Lester Richard - A Hard Day's Night , 1964
 Lester Richard- Help , 1965
 Levitan e Lloyd - Modern Family Série de TV 2009
 Lopes , Fernando - uma abelha na chuva , 1972
 Lopes , Fernando - Crónica dos Bons Malandros , 1984
 Lopes , Fernando - O Delfim 2002
 Lopes , Fernando - 98 octanas 2006
 Luhrmann , Baz. - Nº 5 the Film 2004
 Lumière Louis - L'Arroseur arrosé 1895
 Martins , Marco - Alice 2005
 Melies Georges Cendrillon (cinderela), 1899
 Mendes, Carlos de Moura Ribeiro , criado por Renato Simões e Renata Proett - Baby, 1997
 Monteiro , João Cesar - Recordações da casa Amarela , 1989
 Moore , Michael - Roger and Me , 1989
 Murnau , F.W. - Sunrise: A Song of Two Humans Aurora , 1927
 Palma , Brian de - (Mulher Fatal), 2002

Pamplona, Luís. - Floribela (Série de TV) 2006
 Polanski, Roman. - Chinatown , 1974
 Porter , Edwin S. - Life of an American Fireman, 1903
 Porter, Edwin S. - The Great Train Robbery, 1903
 Resnais Alain L'Année dernière à Marienbad , 1961
 Ribeiro, António Lopes Pátio das Cantigas , 1942
 Ribeiro, António Lopes , e Nosseck, Max. - Gado Bravo , 1934
 Ruttmann, Walter (A Sinfonia de uma capital), 1927
 Smith , George Albert - Santa Claus 1899
 Smith , George Albert - Grandma's Reading Glass , 1900
 Smith , George Albert - Let Me Dream Again , 1900
 Smith , George Albert - Mary Jane's Mishap , 1903
 Smith, , George Albert - The Kiss in the Tunnel 1899
 Soros Foundation Kyrgyzstan , Product: Political Message; Country: Kyrgyzstan;
 Category: Public awareness messages - LET'S WORK TOGETHER , 1997
 Spielberg Steven Jaws (Tubarão), 1975
 Springer & Jacoby , Werbung advertising agency - NEW YORK, NEW YORK para
 Lufthansa Airline , 1999
 Stevens George Swing Time (Ritmo Louco), 1936
 Telmo , José Cottinelli - A Canção de Lisboa , 1933
 Vertov , Dziga - (O Homem da Câmara de Filmar), 1929
 Vieira, Leonel. - Julgamento 2007
 Welles, Orson. - Citizen Kane (O Mundo a Seus Pés), 1941
 ZECCA , Ferdinand - le Cheval emballé , 1907
 Zygel , Jean-François - Accompagner le cinéma muet, Supplément au DVD L'Argent de
 Carlotta-Films 2008

12.3 INDICE DE IMAGENS

Revestimentos – foto de Paulo Barbosa, 2007
 Post it, Agencia: The Jupiter Drawing Room, Johannesburg; Art Director: Bruce Harris;
 Copywriter: Noelle Liskay
 Cisne negro - Foto de Neide Weingrill