

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE COMUNICAÇÃO SOCIAL



PRODUÇÃO DE SENTIDO NA LINGUAGEM AUDIOVISUAL
ATRAVÉS DA MONTAGEM

Paulo A. R. A. Barbosa

Lisboa, Outubro de 2011

Índice

Índice	1
1. O Problema e soluções as para a produção de sentido em textos audiovisuais.....	2
2 Os limites da comunicabilidade da imagem.....	3
2.1 Primeiro texto e respectiva tradução em linguagem audiovisual.....	4
2.2 Segundo texto e os limites da linguagem audiovisual.....	6
3. As soluções cinematográficas.....	7
4. A produção de sentido baseada na montagem.....	7
4.1 Conceitos teóricos fundamentais.....	8
4.1.1 Como o espectador processa a informação do texto segundo a Psicologia cognitiva.....	8
4.1.2 Tempo e espaço real, tempo do discurso e tempo e espaço fílmico.....	12
4.2 Edição e Montagem para quê?.....	13
4.3 Por que ordem se edita?.....	14
4.3.1 Filmes em plano sequência.....	15
4.3.1.1 Um filme com várias cenas onde cada cena é um plano geral.....	16
4.3.1.2 Fragmentação do Espaço e do tempo no interior da cena.....	18
4.3.1.3 Edição de acções paralelas simultâneas.....	30
4.3.1.4 Montagem alternada com efeito dramático; last minute rescue.....	32
4.3.2 A montagem com descontinuidade e os novos tipos de relações estabelecidas entre os planos.....	39
4.3.2.1 A Corner in Wheat (1909) e Intolerância (1916).....	39
4.3.2.3 Pudovkin e a montagem relacional.....	46
4.3.2.4 Montagem relacional por simultaneidade.....	46
4.3.2.5 Metáfora e contraste.....	46
4.3.2.6 Contrapor.....	48
4.3.2.7 Montagem relacional por paralelismo ou <i>blending</i> de conceitos.....	48
4.3.2.8 Montagem simbólica.....	50
4.3.2.9 A montagem relacional por leitmotiv.....	52
4.4 Síntese dos métodos de edição e montagem.....	52
5 Bibliografia e Filmografia.....	53
5.1 Bibliografia.....	53
5.2 Filmografia.....	54

1. O Problema e as soluções para a produção de sentido em textos audiovisuais.

“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 e 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 porquê e 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 uma pessoa com formação literária para se expressar num discurso audiovisual deparamos com filmes onde o sentido do discurso é feito com base no texto que é verbalizado numa voz off ou nos diálogos que são ditas 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. Os argumentos negativos que os autores e teóricos do cinema dos anos 20 e 30 apresentavam contra os filmes sonoros eram os seguintes (Kozloff, 2000, p.6):

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 enlatado¹.

1 Traduzido do texto original em inglês “Classical theorists offered numerous and sometimes contradictory reasons for their disdain for film sound and speech:

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 o que propomos neste texto é identificar os limites da linguagem visual comparativamente à linguagem verbal e numa segunda etapa 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.

Pretendemos dar a primeira visão abrangente sobre a retórica cinematográfica baseada na montagem e deixar caminho aberto para a subsequente exploração de cada um dos temas através da bibliografia ou de aulas da especialidade em cada uma das áreas científicas abordadas.

A organização que usamos para abordar este tema começa por tentar identificar os limites e as potencialidades da linguagem escrita comparativamente à 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. O processo de produção de sentido que propomos estudar é o da edição ou montagem.

Vamos abordar primeiro a edição em continuidade depois a montagem baseada no conceito de intervalo. E identificar como é possível referir conceitos abstractos baseado nestes processos.

2 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:

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."

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.

2.1 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.

 <p><i>Ao percorrer a avenida o triciclo que já só devia existir no museu é ultrapassado pelo eléctrico super-moderno.</i></p>	 <p><i>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.</i></p>	 <p><i>O barulho invulgar chama a atenção do motorista que pára de imediato o triciclo</i></p>
 <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.

2.2 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 inicio 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 pelo modo mais cinematográfico que existe para o autor do texto audiovisual produzir sentido conceptual sem recorrer exclusivamente à verbalização.

3. As soluções cinematográficas.

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 vêm representados objectos, pessoas e acções e que no entanto significam ideias e conseguem estabelecer relações entre conceitos abstractos.

As soluções passam por exemplo por usar 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.

Outro processo de produzir sentido baseia-se nas 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 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.

A proposta teórica de Barthes identifica 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.

Outra forma de significar o que não se vê pode ser feita através de narrativas especiais que tenham na sua construção e na sua interpretação significados implícitos. A hermenêutica da narrativa pode ser estudada com base nas propostas teóricas de autores como Robert Mckee e Mark Tuner.

Mckee usa o conceito de Controlling Ideia composta por uma afirmação e fundamento defendida através da dialéctica entre a dramatização da ideia e contra ideia.

A proposta teórica de Mark Turner propõe estudar o processo de produzir sentido implícito nas narrativas usando a parábola e a projecção associada à narrativa.

O presente texto propõe-se identificar e analisar as soluções para a produção de sentido específicas do discurso cinematográfico baseadas na edição e montagem. Através destes processos é possível produzir sentido através da organização sequencial de planos no âmbito da edição em continuidade e na montagem baseada no intervalo.

4. A produção de sentido baseada na montagem

Todo o editor tem de tomar um conjunto de decisões por uma ordem específica que pode ser esquematizada com base nas seguintes cinco questões:

- Para quê editar?
- O que é que se edita? Uma vez 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?

Para sistematizar os processos através dos quais é possível fazer a produção de sentido na montagem propomos analisar com detalhe a etapa do porque se edita? E Por que ordem? Porque nos parece serem os processos mais relevantes para o objecto do nosso estudo.

Se respondermos a estas duas questões anteriores julgamos ser possível organizar sistematicamente a tarefa a que nos propomos de identificar como é possível produzir sentido 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 percepçiona 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 quatro 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 referir as principais respostas de autores de referência sobre o tema “Para que se edita um filme?”

No capítulo “por que ordem se edita?” vamos acompanhar a evolução história da edição 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.

4.1 CONCEITOS TEÓRICOS FUNDAMENTAIS

4.1.1 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 2: Aplicação do funcionamento de um esquema mental para uma fotografia foto: (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” percebidas 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.

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

Antes de falar da 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.

Vejamos 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*.

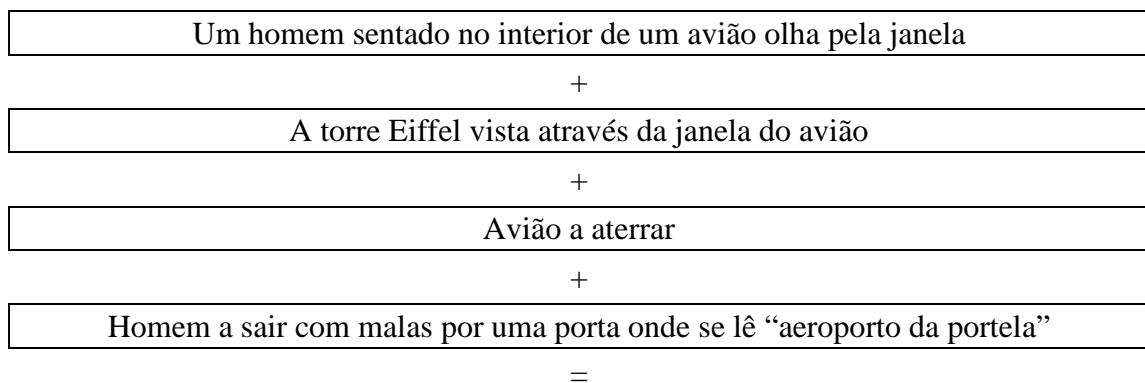
A técnica de *timelapse* designa um tipo de gravação de acções onde a câmara regista menos de 25 imagens por segundo e que por isso ao ser visionada a gravação a 25 IPS permite observar a acção real fotografada num tempo mais reduzido. Por exemplo um pôr-do-sol que pode durar cerca de duas horas se for 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 experiência 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 penáti 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.

Vejamos por exemplo a seguinte organização temporal de quatro planos com a seguinte acção:



O homem viajou de avião para o aeroporto da portela que está na mesma cidade da Torre Eiffel.

4.2 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 sequências² (Pudovkin, 1958, p.67). Além disso a montagem relacional é "*the method which controls the 'psychological guidance' of the spectator.*" Esta 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.

4.3 POR QUE ORDEM SE EDITA?

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

2 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."

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).

4.3.1 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 no cinema primitivo 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 cujo tempo de visionamento é 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.

4.3.1.1 Um filme com várias cenas onde cada cena é um 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 3: 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.

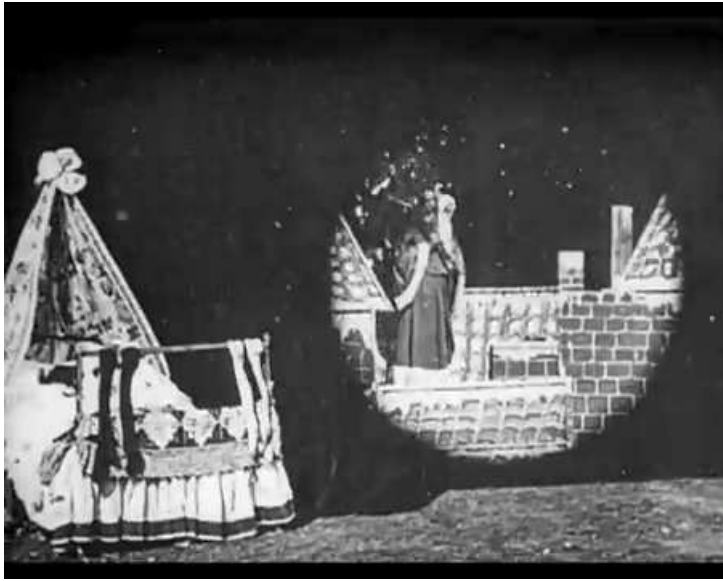


Ilustração 4: Primeiro uso conhecido do Split Screen no filme Santa Claus em 1899 do realizador Inglês George Albert Smith

onde precisou de representar um quarto onde dormem duas crianças e uma outra acção simultânea noutra 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 no mesmo plano.

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 5: 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 5 de uma reportagem sobre um desfile de moda.

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

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

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 (Palma, 2002)



(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

Ilustração 6: O mesmo tempo e dois espaços em simultâneo com o campo e o contra campo no filme Mulher Fatal (Palma, 2002)

para fora de campo e vê algo e esse olhar

subjectivo é visto na janela do lado direito do ecrã.

4.3.1.2 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 7: 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 cima 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:

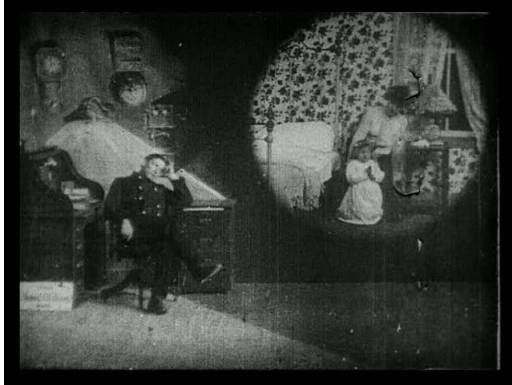


Ilustração 8: Primeiro plano do filme *Life of an American Fireman* (Porter, 1903)

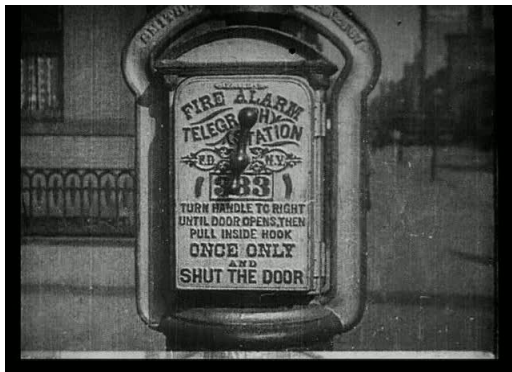


Ilustração 9: Segundo plano do filme *Life of an American Fireman* (Porter, 1903)

- 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 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 distinguiam 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 um segundo grupo de 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 Kuleshov 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 didáctico 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 penáti 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 penáti 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 penáti a uma criança muito pequena que defende a baliza.

Versão 2



Ilustração 10: Um marcador de penáti editado com planos de dois guarda-redes diferentes (Penáti e o sentido dos planos, 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 ordenados 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 penákti sem e com planificação (Barbosa, 2008) que mostra a diferença entre registar um penákti 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.

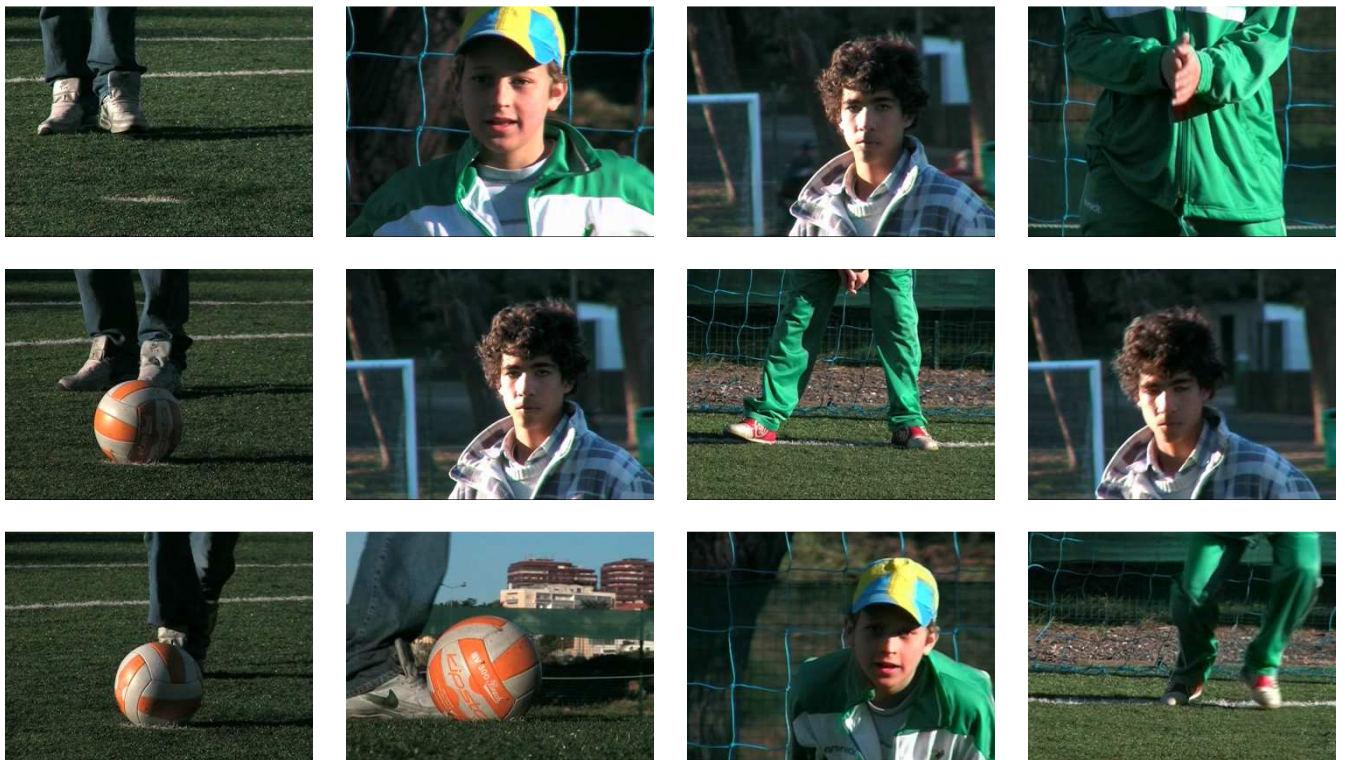




Ilustração 11: A fragmentação da marcação de um penálti com o objectivo de expandir o tempo. Filme didáctico penálti com e sem planificação (Barbosa, 2008)

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 a 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 12: Filme didático 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 rodagem. Um com fotógrafo e outro plano com as pessoas que trocam os envelopes noutra 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 *erotic 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 no filme didáctico troca de envelopes (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 13: filme didáctico troca de envelopes (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 “ênfatisar” 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 experiencia teatral e capacidade de memorização não há quebra sistemática da gravação, enquanto 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 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 de a 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 são fraccionados 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 das vantagens e desvantagem da edição analítica vejamos agora como é que a linguagem cinematográfica resolveu o problema da representação de acções simultâneas num texto linear temporal.

4.3.1.3 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 14: *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.

4.3.1.4 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.






	<p>No Filme <i>The Fatal Hour</i> (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.</p>
	<p>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.</p>
	<p>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.</p>
	<p>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.</p>
	<p>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.</p>

Ilustração 15: 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 16: 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 noutro 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.

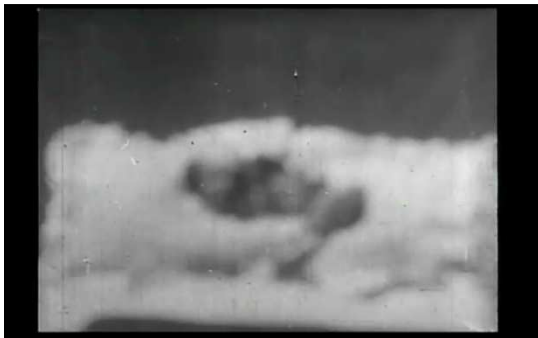
O Encadeado (dissolve ou *mix*) designa uma transição do fim de um plano que se mistura gradualmente no tempo com as imagens do plano que o sucede. Georges Méliès em 1899 no filme *Baile Até à Meia-noite (Cendrillon)* juntou 20 planos com imensos *jump cuts* no interior de cada cena mas tem a característica 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 17: O primeiro uso do encadeado para representar o sonho humano no filme *Let Me Dream Again* (Smith, 1900)

No estado actual da investigação histórica sobre os primeiros anos do cinema mudo a primeira vez foi usado o encadeado num 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 desfoco 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 18: 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.

4.3.2 A MONTAGEM COM DESCONTINUIDADE E OS NOVOS TIPOS DE RELAÇÕES ESTABELECIDAS ENTRE OS PLANOS.

4.3.2.1 A Corner in Wheat (1909) e Intolerância (1916)

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 19: 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 19 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.



1



2



3



4

Ilustração 20: sequência de planos entre a transição da história da antiga Babilônia e a história da actualidade (*Intolerância*, Griffith, 1916)

Plano 1: Época da antiga Babilônia 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.

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, 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, 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 feito³.

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 leitmotiv. (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.

3 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.”

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

O texto original em que Eisenstein descreve o conceito de atracção 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 atracções se distingue do uso tradicional do teatro e circo da seguinte forma:

As atracções 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 atracção baseia-se exclusivamente na reacção da audiência⁴ (Eisenstein, 1986, p.182)

Depois para explicar o novo sentido do termo montagem de atracções 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 do 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 atracções 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

4 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.”

*unidade às acções) de atracções – todas representando certos efeitos temáticos – isto é montagem de atracções*⁵ (Eisenstein, 1986, p.182-183).

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 23).

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 verosimilhante 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

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

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 planos ⁶ (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

6 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.”

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 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.

4.3.2.3 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 leitmotiv.

4.3.2.4 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)

4.3.2.5 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 21: 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 está a ser dado 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:

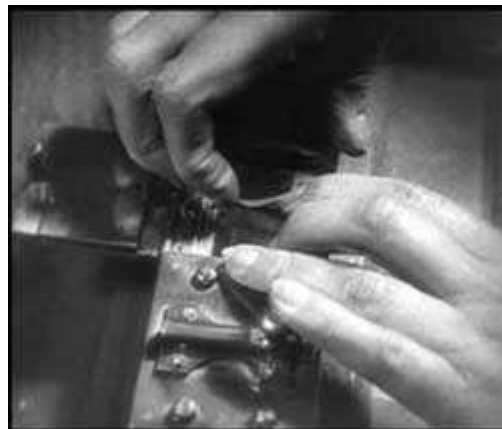


Ilustração 22: O Homem da Câmara de Filmar (Vertov, 1929)

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.

4.3.2.6 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.

4.3.2.7 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 dos trabalhadores 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 como os talhantes matam as vacas (Pudovkin, 1958, p.77).





Ilustração 23: 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”.

4.3.2.8 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.

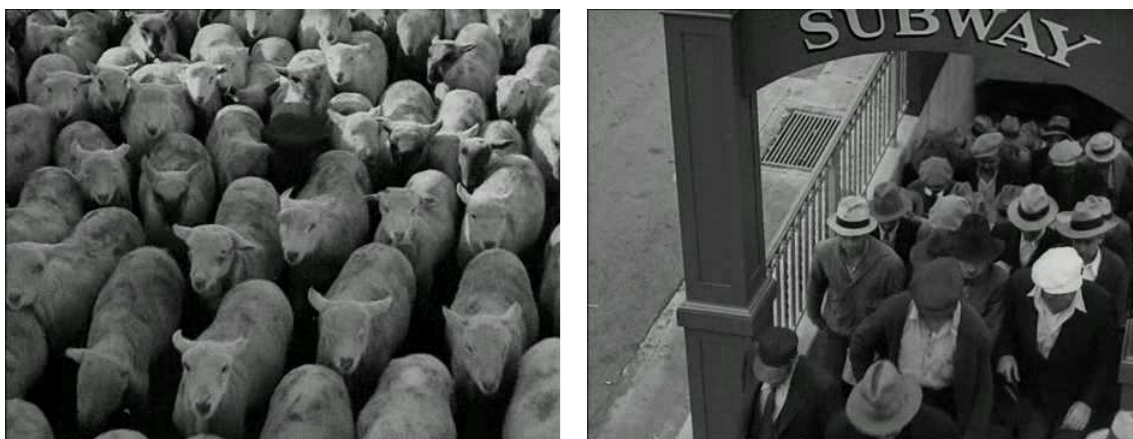


Ilustração 24: Montagem para articular imagens com a relação “é como” no filme *Tempos Modernos* (Chaplin, 1936)

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.

4.3.2.9 A montagem relacional por leitmotiv

A definição do sentido da palavra leitmotiv 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 leitmotiv 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.

4.4 SÍNTESE DOS MÉTODOS DE EDIÇÃO E MONTAGEM.

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.

Pelo que vimos atrás são inúmeras as capacidades de produzir sentido através da edição do discurso audiovisual. A edição em continuidade baseada na fragmentação do espaço e tempo da acção permite manipular, espaço, tempo e o próprio sentido das imagens. 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 através da associação de duas acções descontínuas.

O estudo da montagem tradicional abre no entanto uma nova questão que consiste em saber se o ultima etapa da edição que consiste na associação do som de diálogos, ruídos e musica com as imagens pode ter efeitos semelhantes na produção de sentido como o efeito Kuleshov revelou para a organização temporal de imagens.

O visionamento do filme publicitário NEW YORK, NEW YORK (Springer & Jacoby, 1999) pode servir para dar o primeiro paço para o estudo desta nova linha de investigação.

5 Bibliografia e Filmografia

5.1 BIBLIOGRAFIA

- Aumont, Jacques (2004) - As Teorias Dos Cineastas , PAPIRUS , ISBN 9788530807511
- 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
- Carroll, Noël. (1996) - Theorizing the moving image , Cambridge University Press , ISBN 521460492
- Carroll, Noël. (1998) Interpreting the Moving Image , Cambridge University Press , ISBN 9780521589703
- 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. (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, :
- Grant, Barry Keith. (2006) - Schirmer Encyclopedia of Film, Volume 2 CRITICISM–IDEOLOGY , Schirmer Reference , ISBN 9780028657912
- 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
- Knowles, Murray & Moon, Rosamund (2005) - Introducing Metaphor , Routledge , ISBN 9780415278003
- Kozloff, Sarah. (2000) - Overhearing film dialogue , University of California Press, 2000 , ISBN 520221389
- 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
- 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
- Pasolini, Pier Paolo. (1982) - Empirismo Hereje , Lisboa : Assírio e Alvim
- Pudovkin. V. I., e Montagu. I., (1958) - Film Technique and Film Acting , Vision Press Ltd , ISBN 9780854781218
- 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
- SCHIAVONE, Roberto. (2003) Montar um filme, Avança : Cine-Clube de Avança, 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
- Tendahl, Markus. (2009) - A Hybrid Theory of Metaphor: Relevance Theory and Cognitive Linguistics , Palgrave Macmillan , ISBN 9780230227934
- Vertov, Dziga., Michelson, Annette. (1984) - Kino-eye: the writings of Dziga Vertov, , University of California Press, , ISBN 520056302

5.2 FILMOGRAFIA

- Barbosa , Paulo - filme didático penalti em tempo real, 2008
- Barbosa , Paulo - filme didático penalty sem e com planificação, 2008
- Barbosa , Paulo. – Mayday, 2010
- Barbosa , Paulo - filme didático Troca de Envelopes, 2011
- Barbosa , Paulo. - filme didático Troca de envelopes com compressão, 2011
- Chaplin , Charles - Modern Times (Tempos Modernos), 1936
- Coppola , Francis Ford. - Apocalypse Now , 1979
- Eisenstein , Sergei - (A greve), 1925
- 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
- Jackson, Peter. - Triologia senhor dos anéis (2001-2003)
- Jeunet, Jean-Pierre. - Micmacs 2009
- Luhrmann , Baz. - Nº 5 the Film 2004
- Lumière Louis L'Arroseur arrosé 1895
- Melies Georges Cendrillon (Baile Até à Meia-noite), 1899
- Palma , Brian de - (Mulher Fatal), 2002
- Porter , Edwin S. - Life of an American Fireman, 1903
- Porter, Edwin S. - The Great Train Robbery, 1903

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
Springer & Jacoby , Werbung advertising agency - NEW YORK, NEW YORK para
Lufthansa Airline , 1999
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