

**ESMAE** | POLITÉCNICO  
DO PORTO

**Departamento de Artes da  
Imagem**

Mestrado em Comunicação  
Audiovisual

Eduarda Brandão

**A Relação espacio-temporal dos planos ao longo da  
montagem na curta-metragem “Ausência”**

**MCA. 2016**

Projeto/Estágio para a obtenção do grau de Mestre  
em Comunicação Audiovisual

Especialização em Produção e Realização Audiovisual)

Professor Orientador

Mestre Nuno Tudela

Professor Co-Orientador

Doutora Maria João Cortesão

MCA. 2016

Projeto/Estágio para a obtenção do grau de Mestre  
em Comunicação Audiovisual  
(Especialização em Produção e Realização Audiovisual)  
Professor Orientador  
Mestre Nuno Tudela  
Professor Co-Orientador  
Doutora Maria João Cortesão

Outros Docentes  
Mestre José Miguel Moreira  
Mestre Manuel Taboada  
Professor Doutor Marco Conceição  
Dr. Pedro Negrão

## **Palavras-chave**

**montagem, edição, relação espacio-temporal, estado psicológico**

## **Resumo**

Neste ensaio investigamos o papel da montagem e as suas relações espacio-temporais na arte cinematográfica. Seguidamente, e com as bases teóricas acerca do tema apresentadas, relacionamos a sua aplicação ao longo da curta-metragem “Ausência”.

Por último, fazemos uma exploração exaustiva da relação espacio-temporal entre os planos do filme “Ausência” com a síncrona evolução do estado psicológico do protagonista.

## **Keywords**

**montage, editing, spatio-temporal relationship, psychological state**

## **Abstract**

In this essay we investigate the role of montage and its spatial and temporal connections in cinema. Then, after establishing the theoretical basis of the topic presented, we relate their applications to the short film "Absence".

Finally, we explore extensively the spatio-temporal relationship between the shots of the film "Absence" with the synchronous evolution of the psychological state of the protagonist.

Dedico este primeiro filme e este ensaio adjacente a todas as pessoas que acreditaram em mim, principalmente a minha família e aos meus amigos.

Dedico também a toda a gente que deseje um dia realizar ou escrever algo em cinema.

Uma dedicação especial à minha Mãe.

## **Agradecimentos**

Agradeço a toda gente que participou e tornou possível, até nas mais pequenas formas, a realização e produção da curta metragem “Ausência”: amigos, amigos de amigos, colegas, familiares de colegas e professores, a todos, um obrigada do fundo do coração.

Um agradecimento especial à minha avó por toda ajuda e dedicação.

Mais um agradecimento especial, à Ana, amiga da minha Mãe a quem fiquei eternamente grata.

## Índice

<b>Palavras-chave</b>	<b>3</b>
<b>Resumo</b>	<b>3</b>
<b>Keywords</b>	<b>4</b>
<b>Abstract</b>	<b>4</b>
<b>Agradecimentos</b>	<b>6</b>
<b>Índice</b>	<b>7</b>
<b>1 - INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
<b>2 - A MONTAGE</b>	<b>10</b>
2.1 - REALIZAR E EDITAR	13
2.2 - O COMPLEXO DO CORTE	15
<b>3 - A RELAÇÃO ENTRE O PLANO A E O PLANO B</b>	<b>24</b>
3.1 - A MONTAGEM CONTÍNUA. PONTOS DE FUGA	28
<b>4 - A ESTRUTURA NARRATIVA DO FILME "AUSÊNCIA"</b>	<b>31</b>
<b>5 - A RELAÇÃO ESPACIO-TEMPORAL NA CURTA METRAGEM "AUSÊNCIA"</b>	<b>33</b>
5.1 - A Elipse e a primeira metade do filme	34
5.2 - A montagem contínua e a segunda parte do filme	36
<b>6 - CONCLUSÃO</b>	<b>39</b>
<b>BIBLIOGRAFIA ATIVA</b>	<b>41</b>
<b>BIBLIOGRAFIA PASSIVA</b>	<b>41</b>
<b>WEBGRAFIA</b>	<b>42</b>
<b>FILMOGRAFIA</b>	<b>43</b>

## 1 – INTRODUÇÃO

Podemos afirmar sem sombra de dúvida que o cinema é uma Arte; e é uma Arte em constante evolução. É através do cinema que se pode transmitir as mais variadas e eficazes mensagens a nível mundial não descurando nunca, como Arte que é, a sua parte estética. Assim podemos dizer que o cinema para além de Arte é uma Linguagem e para além disso é um Ser porque está dependente do realizador que encarna essa mensagem. Podemos dizer que o Cinema de todos os outros meios de expressão cultural, tem um poder excepcional a partir da sua reprodução fotográfica, dos fatos ou do enredo imaginado pelo argumentista, maior do que qualquer outro tipo de Arte. Mas, não bastam as fotografias, os bons enredos ou os bons meios técnicos. É preciso fazer Cinema com Alma e só assim se chega verdadeiramente a cada um dos espectadores que, deste modo, criam o deslumbramento e a surpresa para que um Filme seja imortal.

Na abordagem do presente ensaio, viajamos ao século passado onde nos encontramos com Griffith, Kuleshov e Eisenstein que nos apresentam a gênese do que viria a ser os primórdios da criação de uma linguagem cinematográfica. Anteriormente, já os irmãos Lumière tinham dado os primeiros passos nesta grande forma de Arte, porém, de uma forma inconsciente apenas tentando mostrar um pouco da realidade através de uma câmara de filmar.

Tal como afirma Marcel Martin (2005), com Griffith e Eisenstein “o cinema tornou-se pouco a pouco uma linguagem, isto é, um processo de conduzir uma narrativa e de veicular ideias”. (p. 22 ) Com eles, as imagens extrapolaram de uma simples reprodução do real, e passaram a descobrir um processo de significação entre si que amplificaram e diversificaram a expressividade narrativa.

Esta forma de comunicação através das imagens evoluiu magnanimamente ao sabor do tempo, criando variados meios de expressão dentro do próprio filme, desde a sua forma, à cor, ao ritmo, etc. O tempo, tornou-a assim numa linguagem universal compreendida automática e involuntariamente por todos.

Mas então o que leva o espetador a aceitar a linguagem como é hoje? A descoberta do passado, aliada à evolução, com erosão do tempo. Neste ensaio, exploramos veemente a montagem e tudo o que esta implica, desde a sua ferramenta mais básica – o corte - às relações psicológicas entre planos.

No cinema quando falamos de emoções, podemos por vezes correr o risco de entrar num terreno um pouco movediço. Aliás, é impossível pensar que algo causará a mesma sensação em todos os espectadores mas o importante é que se cause uma sensação, seja ela qual for, pois como diz o editor Walter Murch “no final é de como se sentiram, que as pessoas se lembram”. (2001, p.18) É evidente que é com essa intenção, a de provocar emoções que os realizadores e afins, trabalham nesta Arte, recorrendo a todo o tipo de formas de expressividade cinematográfica. A relação do espetador com as emoções do filme, parte, claro, das suas experiências sensoriais e cognitivas. Contudo, existe uma série de fatores expressivos, desde o estático ao dinâmico que são provenientes não da responsabilidade do espetador mas sim do autor do filme. Entramos facilmente com esta afirmação no campo da realização e na necessidade de fazer o espetador receber a mensagem transmitida. Mensagem essa que pode ter um valor puramente sensorial ou reflexivo, documental ou ficcional, que instigue a revolução ou o sonho. Outras vezes a mensagem é tão codificada, ambígua, que para haver compreensão é necessário que se estabeleça uma interligação entre espetador e personagens muito mais intensa e até pesquisadora por parte do espetador. Por tudo o que foi dito podemos dizer que a arte cinematográfica revela um elevado nível de comunicação para com o ser humano.

O presente ensaio é realizado no âmbito da Unidade Curricular: Projeto e tem como objetivo findar o Mestrado em Produção e Realização Audiovisual. Este documento teórico está aliado a uma curta-metragem, denominada “Ausência”, também realizada neste âmbito. Ao longo deste ensaio vamos apresentar e desenvolver temas da área do cinema como a montagem, restringindo a temática até ao objeto de estudo que nos propomos realmente a desenvolver “A relação espacio-temporal dos planos ao longo da montagem na curta metragem *Ausência*”. Deste modo, sendo este o tema e de forma a centralizarmos o assunto, abordamos numa primeira instância a montagem e os assuntos adjacentes a ela que consideramos relevantes e em seguida, relacionamos a pesquisa teórica com as ideias e convicções expostas na parte pratica, a curta-metragem “Ausência”.

## 2 – A MONTAGE

A palavra *montage* surge do verbo francês, *monter* que significa *to mount* – montar. *Montage* é assim a palavra francesa usada para editar; que à tradução do inglês seria *assembly* ou *assemblage*. (Pearlman, 2009, p.155) Para uma facilidade de escrita e tradução da palavra ao português, vamos escrever ao longo deste ensaio a palavra montagem, à exceção dos momentos de comparação que necessitaremos para explicar as diferentes definições.

Assim sendo, palavra montagem tem várias acepções caso contrário não seria assim tão complexa se a única diferença fosse a sua nomenclatura. Mas afinal o que é a montagem? Vejamos algumas variações.

Pearlman explica no seu livro que em França as implicações de *montage* são atribuídas tanto a nível técnico como criativo. A nível técnico, a edição é a junção de imagens num todo; *Montage*, é a montagem criativa de imagens e sons, relacionando as de forma a criar ritmos, ideias e experiências num todo. (2009, p.155)

Não obstante, a autora não fica por aqui e afirma utilizar a palavra – *montage* – de uma maneira um pouco diferente que considera ser a maneira comum entre os editores que comunicam em inglês.

*To make a montage in an English-speaking country generally means to bring together images and sounds that are unrelated in time or space to create an impression, an idea, or an effect.* (2009, p.155)

Marcel Martin, além de nomear a montagem como o elemento mais específico da linguagem cinematográfica define a como: “a organização dos planos de um filme segundo determinadas condições de ordem e de duração.” (2005, p.95) Esta definição de Martin aproxima-se mais da primeira definição de *montage* segundo Pearlman visto que Martin não faz qualquer menção à continuidade ou descontinuidade espácio-temporal. Contudo, o autor não finda aqui a definição e faz ainda uma distinção entre montagem narrativa e montagem expressiva. No que refere à montagem narrativa esta pode ser também considerada como a montagem normal, mais simples e de sequência lógica ou cronológica tendo em consideração a narrativa. Cada plano entre si, avança com a narrativa a nível de acontecimentos, do ponto de vista dramático tanto da casualidade da história como da compreensão do espectador. A narrativa expressiva é a justaposição de planos com o objetivo de produzir um efeito chocante de duas

imagens, a montagem propõe-se a exprimir um sentimento ou uma ideia. (Martin, 2005, p.167-168)

James Monaco, não alterando o significado básico da palavra, atribui três maneiras diferentes de usar a palavra:

*A dialectical process that creates a third meaning out of the original two meanings of the adjacent shots;*

*A process in which a number of short shots are woven together to communicate a great deal of information in a short time, and;*

*This last is simply a special case of general montage, the dialectical process is inherent in any montage, conscious or not. (2000, p.16)*

Diante desta afirmação, o autor abre nos um pouco mais o leque para as várias possibilidades da palavra montagem que ainda podemos encontrar. A segunda maneira a que Monaco se refere na utilização da palavra *montage*, corresponde ao sentido de que David Bordwell - que não atribui nenhuma conotação especial à palavra montagem e, por norma até utiliza a palavra edição - designa de *montage sequesces*.

*Brief portions of a process, informative titles (...) stereotyped images (...) newsreel footage, newspaper headlines, and the like can be joined by dissolves and music to create a quick, regular rhythm and to compress a lengthy series of actions into a few moments. (2017, p.252)*

A escolha da *montage sequences* é um bom mecanismo para mostrar a passagem de tempo durante um longo período. Um bom exemplo é a *montage sequence* no início do filme *Jaws* (Brown & Spielberg, 1975) que mostra a abertura da época balnear com os habitantes a irem à praia.

Do que foi dito até agora sobre a *montage* somos levados a inferir que esta significa, tal como na terminologia portuguesa – montagem ou semanticamente falando, edição. Ou seja, um conjunto de planos juntos que podem ter uma relação espacio-temporal continua ou descontinua e que leva a reproduzir os efeitos que o realizador pretende a fim de comunicar a sua mensagem ao espectador.

Voltamos novamente ao primeiro tópico enunciado por Monaco (2000) – “a dialectical process that creates a third meaning out of the original two meanings of the adjacent shots” (p.16). Esta colocação do autor vem ao encontro de um outro tipo de montagem pela qual não devemos fazer confusão, a montagem soviética ou, no termo na tradução para o inglês, *sovietic montage*.

Observando o mapa mundo, temos no final do século XIX o nascimento de grandes cineastas. Assim, na América temos D. W. Griffith que após trabalhar com o realizador Edwin S. Porter apercebeu-se do enorme potencial que a montagem tinha no cinema. A novidade era então a criação da ilusão da realidade através de um movimento contínuo, isto é, uma montagem imperceptível através de cortes disfarçados como por exemplo através dos *cut on action*<sup>1</sup>. Desse modo, a dinâmica de Griffith e a sua rápida edição tiveram um grande impacto no estilo da montagem soviética dos anos 20. (Bordwell, Thompson & Smith, 2016, p.461) Salientamos que na montagem, devido à sua descontinuidade, o espectador sente a transição de uma imagem para a seguinte. Os soviéticos, apropriando-se da palavra francesa - *montage* – começaram assim a explorar como a relação entre planos descontínuos poderiam originar ideias bastante avançadas.

O teórico e cineasta Sergei Eisenstein é provavelmente uma das figuras mais emblemáticas da história do cinema e dedicou grande parte da sua obra ao estudo da montagem declarando ousadamente que “(...)a arte não se reduz ao registo ou imitação da natureza; que arte é conflito (...)” (1949, p.7) O autor Louis Giannetti fortalece esta afirmação, acrescentando que todas as artes aspiram o movimento e, o cinema, é potencialmente a mais completa por conseguir incorporar uma grande variedade delas (pintura, dança, música, etc.). (2001, p.157) Em paralelo, vários teóricos soviéticos interessavam-se pela exploração da natureza e consideravam-na organicamente relacionada com a natureza básica da humanidade. (Giannetti, 2001, p.157)

Eisenstein observou nos conceitos da dialética de George Hegel - em que todo o pensamento humano é derivado da síntese de diferentes partes deste mundo dinâmico e é dentro deste processo dinâmico que história é criada (tese + antítese = síntese) - uma dialética no filme. Giannetti corrobora esta afirmação

*He (Eisenstein) believed that editing ought to be dialectical: The conflict of two shots (thesis and antithesis) produces a wholly new idea (synthesis).* (2001, p.158)

Se duas imagens contínuas seguidas davam a ilusão de movimento, então várias imagens seguidas criavam um sentido de significado. (A+B=C) Há época, estas experiências criaram as obras mais ousadas de propaganda comunista.

Logo, Eisenstein opôs-se às transições suaves, ligadas (*linkages*) entre uma imagem e outra. Este termo, *linkages* foi anteriormente sugerido por Pudovkin. Em contrapartida, Eisenstein

---

<sup>1</sup> A definição de *cut on action* encontra-se no capítulo mais à frente “O Complexo do Corte”

acreditava nas transições distintas, chocantes e até violentas. Para ele, estas deviam produzir severas colisões (*collisions*) e não *linkages* subtiles. (Giannetti, 2009, p.159) Defrontamo nos com mais dois termos famigerados dentro desta *soviet montage*: *collision* e *linkage*.

Pearlman (2010) refere no seu livro estas categorizações de Giannetti que lembra também que segundo Eisenstein uma transição suave era uma oportunidade perdida. (p.161) Eisenstein percorreu um vasto caminho nos estudos sobre a montagem enquanto cineasta e teórico, chegando a nomear, dentro dos seus métodos, cinco<sup>2</sup> tipos de montagem por ordem de aumentar a perplexidade.

Em síntese e após a consulta dos diversos autores mencionados, no que se refere à definição de montagem, é difícil encontrar uma definição mundialmente aceite. Porém, há algo que podemos reter, montagem, na sua génese é uma junção de imagens. Contudo, tal constatação não pode ser tão redutora, nem a nossa consciência nos permitiria. Quando aqui falamos de montagem, ou seja, na junção das imagens, o montador envolvido irá procurar sempre criar uma relação com sentido de uma imagem com a seguinte e, ao mesmo tempo, com o espetador. Todos os autores, de uma forma geral, atribuíram à montagem a capacidade conferir um significado às imagens. Ora, se é na descontinuidade, seja ela temporal ou espacial, que o espetador vai sentir mais dificuldade em compreender um sentido ou uma ideia adjacente, é nesse campo que a montagem se irá debruçar mais para atingir bons resultados. Esta é uma relação lógica, importante e profunda, para que a maioria das definições associadas à montagem se relacionem com a descontinuidade.

## 2.1 - REALIZAR E EDITAR

Realizar e editar são duas palavras fortíssimas na indústria cinematográfica. No entanto, quando o cargo da realização e da edição está justaposto no mesmo ser humano, há uma grande probabilidade de este ser entrar em grandes conflitos com o espelho. A realização deixa marca em todas as fases da obra cinematográfica. Isto é, o realizador pode não escrever o argumento mas serão aquelas palavras aliadas à sua visão que no final da produção, tornarão o produto de papel em imagens audiovisuais. Ao mesmo tempo, um realizador que entregue

---

<sup>2</sup> Montagem métrica, Montagem rítmica, Montagem tonal, Montagem atonal e Montagem intelectual. (Eisenstein, 2002, p.79-88)

os brutos do filme a um editor e lhe confira toda a confiança para que de acordo com o argumento este compreenda as necessidades do filme e do próprio realizador, cada editor encontrará uma forma diferente para transmitir a emoção ou o ritmo desejado através da duração do plano, do momento em que fazemos o corte e principalmente, na escolha do conteúdo de cada plano. Peter Przygodda - editor de filmes como *Wings of Desire* e *Paris, Texas* (Wenders, W., 1984; 1987) – afirma numa entrevista que depende exclusivamente do que recebe do realizador para descobrir o que ele quer e ajuda-lo a encontrar o resultado final pretendido dentro do material e com as suas intenções. (von Boehm F., 2012)

A relação entre o realizador e o editor é muito importante e deve ser criada desde a pré-produção, ou no caso do realizador ser o argumentista, desde a escrita do próprio argumento. E, posteriormente à produção, na pós-produção durante a edição do filme. Na caso pratico que veremos mais à frente sobre o filme “Ausência” a editora do filme, foi a própria argumentista e realizadora. Esta afirmação tem em certa medida, um cariz de opinião pessoal tendo em conta a sua experiência como responsável por três grandes cargos na criação da obra referida. Se por um lado há uma ideia consistente do pretendido, por outro lado, não há uma segunda opinião, imparcial, tendo em conta apenas a visualização do material existente. Walter Murch comenta isso no seu livro *In a Blink of an Eye* (2001). Quando o realizador é o editor, por vezes está tão envolvido com um plano que perde o discernimento necessário para uma devida análise e edição.

O editor, tem a responsabilidade específica pela relação de tempo e do espaço entre as imagens e, ao mesmo tempo, do próprio ritmo ao longo do filme. (Barsam, 2010, p. 324). Por vezes podemos pensar que todo este processo já esta previamente definido pelo realizador, no entanto, é importante percebermos que com o mesmo material duas pessoas fariam filmes diferentes. *Each is going to make different choices about how to structure it, which is to say when and in what order to release those various pieces of information.* (Murch, 2001, p. 13)

A compreensão torna-se de fácil percepção quando pensamos que num segundo há 24 maneiras de fazer um corte e tal como afirma Barsam *editing determinates the duration of a shot.* (2010, p. 331) Isto é, a quantidade de opções que um editor tem perante si ao longo de um filme, por mais curto que este seja, torna-se quase infinita de possibilidades.

Este ponto remete nos novamente à ligação realizador – editor e à relação de fortes conhecimentos que o editor deve ter sobre as intenções do realizador e dos objetivos da narrativa no projeto em questão. Desta forma, o editor terá muito mais destreza e perspicácia em contar a história. Seja esta a de filmes mais abstratos com uma montagem mais ambígua,

seja esta com uma narrativa mais linear como em muitos filmes contemporâneos que querem tornar a montagem imperceptível. Afirma Barsam que *In the editing of such movies, the point is to tell the story as clearly, efficiently, and coherently as possible.* (Barsam, 2010, p. 335) Contudo, é interessante observar como toda esta indústria funciona em simbiose e a criatividade é interdepartamental. A montagem para além de conseguir esconder defeitos da produção e da realização, encontrar novas e melhores opções e soluções; também, tem a capacidade de provocar um sentimento ou chamar atenção do espectador de uma forma cinematográfica. (Barsam, 2010, p.322) Isto significa que já no final das rodagens, na pós-produção, ainda há a hipótese que aprimorar a história, enfatizar os sentidos e as emoções cobiçadas por esta através da montagem. O mesmo se passa quando escrevemos um guião – mesmo que à posteriori não seja o argumentista a realizar a história – é praticamente impossível não imaginarmos um seguimento visual na nossa cabeça. Karen Pearlman corrobora esta afirmação dizendo:

Editing will have implicitly been a consideration in writing the script, as the writer juxtaposes scenes and images to tell a story or articulate a structure. It becomes an explicit consideration when the words in the script are made into shots and everyone has to think about how these shots will cut together. (2009, p.153)

Posto isto podemos afirmar que a importância do editor no filme é imprescindível até pela sua imparcialidade na visão e concretização do seu trabalho. Contudo, o realizador deve elucidar o editor acerca das suas intenções com o filme, e se possível, ir acompanhando a edição.

## **2.2 - O COMPLEXO DO CORTE**

A palavra “corte” tem um vasto uso na terminologia cinematográfica. Durante a produção, mais propriamente durante as filmagens, o realizador no final de cada *take* diz “Corta!” para informar toda a equipa e os atores de que já não se está a gravar. No entanto, esta palavra tem um uso mais constante na pós-produção durante a montagem do filme.

O corte é assim a ferramenta mais básica da montagem. Através deste instrumento, conseguimos justapor cenas distintas e unir imagens com planos diferentes. Desde o início,

ainda num cinema a preto e branco que as bobinas não possuíam a capacidade de contar um filme com mais de onze minutos, em *Rope* (Hitchcock, A., 1948), Hitchcock realizou o filme onde o tempo do ecrã era equivalente ao tempo da história. Isto obrigou o realizador a executar um planeamento meticuloso pois cada plano tinha cerca de onze minutos e terminava com uma transição justificada, isto é, a objetiva da câmara ficava coberta por um objeto ou personagem do filme. Mas este é um exemplo onde a temática da narrativa pode fundamentar bem a escolha deste estilo de realização. Até mesmo pelo estado psicológico de uma das personagens principais – Phillip - que se sente sufocado e oprimido durante toda a trama. Mas afinal porque não são assim todos os filmes e aceitamos o corte tão facilmente? A verdade é que desde os primórdios do cinema fomos confrontados com o corte, por isso, cedo se tornou em algo intrínseco e natural durante a visualização de um filme. Falamos em filmes e somos remetidos ao cinema, no entanto os cortes na indústria audiovisual – aumentando um pouco o espectro – estão presentes em tudo: reclames publicitários, videoclips, vídeos institucionais, telenovelas, reportagens, etc.

Considerado por muitos como ‘manipulativo’ que interrompe e reforma a realidade, psicologicamente o corte é também a verdadeira aproximação da nossa percepção natural. (Monaco, 2000, p.173) Este foi um tópico bastante complexo nos anos 50 quando teóricos e realizadores divergiam opiniões entre a procura da criação da ilusão e a busca pela recriação da realidade. James Monaco acerca deste tópico refere-se muito subtilmente à escolha entre o corte e a panorâmica, sendo que esta preserva a integridade do espaço, no entanto *When we redirect our attention from one subject to another we seldom actually pan.* (2002, p.173)

Walter Murch no seu livro supra referido faz uma comparação relativamente à manifestação natural do ser humano que quando pisca os olhos é à escala do cinema como se fizesse um corte. No mesmo livro ainda extrapola mais a ideia afirmando que *Perhaps the explanation is as simple as that: We accept the cut because it resembles the way images are juxtaposed in our dreams.* (2001, p.58)

Não obstante todas as explicações acerca da receptividade do corte, porém o mais complexo nesta ferramenta de montagem não é o ato em si de cortar mas sim, quando e porquê cortar. Se o corte cria uma deslocação instantânea no campo de visão do espectador este deve ser elucidativo tendo sempre em conta o contexto do filme.

Como já foi referido há *mil e uma* alternativas de corte. Mesmo numa produção bem planeada, sem hesitações da parte do realizador acerca do que quer filmar e de como quer unir os planos, o editor depara-se sempre com decisões difíceis. (Barsam, 2010, p.322) Por vezes nas

rodagens pode haver implicações com o material, com o cenário ou com os atores e um plano necessário à junção de outro está em erro ou como se diz na linguagem cinematográfica em *raccord*. São nestes momentos que o montador necessita de usar a criatividade para com o material que possui obedecer o máximo possível às intenções do realizador. Numa 'mesa' de montagem - atualmente com o digital são raros os editores que utilizam este termo – mas numa sessão de edição, são numerosas as vezes que se experimentam cortes até alcançarmos o corte final. *For every splice in the finished film there were probably fifteen "shadow" splices-splices made, considered, and then undone or lifted from the film.* (Murch, 2001, p.4)

Mas afinal o que nos leva a cortar um plano e colar um contíguo diferente? Muitos cortes são tão comuns e parecem tão naturais que nem pensamos neles. Uma boa forma de explicar esta questão é expor e explicar os vários tipos de cortes que existem e que ao longo do cinema foram evoluindo através da linguagem cinematográfica.

Antes da produção de cada projeto, é normal o realizador juntamente com o departamento da imagem e da edição, já terem definido e planejado todos os planos do filme. Com isto, o filme adquire logo uma certa estrutura do que virá a ser a sua estética e de quais as intenções acerca da continuidade espacial e temporal. “Do ponto de vista formal, um filme é uma sucessão de fatias de tempo e de fatias de espaço”. (Burch, 1973, p.12)

Noel Burch demonstra notavelmente no livro *Praxis do Cinema* (1973), todas as variantes espacio-temporais relativamente a este respeito. Assunto este que será explorado mais à frente.

Pois bem, em todos os cortes que fazemos há que ter em consideração o deslocamento ou não, espacial, e o avanço ou a recuo temporal. O corte mais frequente e psicologicamente menos brusco e estranho é o *match on action*. Ou seja, trocamos de um plano para outro quando a personagem ou o objeto ainda está em movimento, em ação.

Os *smash cuts* são os cortes abruptos. Usualmente este corte acontecem quando queremos fazer uma passagem de um momento intenso para um momento calmo ou vice-versa. Deparamos nos muitas vezes com este corte em filmes de gênero de terror ou, por exemplo, quando uma personagem está a dormir e acorda perturbada.

*Cut away*, a melhor forma de o descrever é quando cortamos para um – *insert - a noncritical shot used to break or link principal action in scenes* (Dancyger, 2011, p.437) de algo e voltamos à imagem anterior. Este *insert* pode existir no mesmo espaço da personagem, como no exemplo de *The 39 Steps* (Balcon, M., Montagu, I. & Hitchcock, A., 1935) (quando Hanna está à mesa com o assassino e descobre a sua identidade através do jornal (cortamos da Hanna

para o jornal), ou podemos usar o *cut away* para entrarmos dentro da cabeça da personagem se esta se lembrar ou imaginar algo.

Convém distinguir o *cut away* do *eye-line match* e do *POV cutting*. Em comparação com o corte anterior, o *eye-line match*, mostra num plano a personagem a olhar para algo seguida de um plano que mostra o que essa pessoa vê. O *POV cutting* partilha da mesma ideologia de corte, para o que a personagem vê, no entanto o plano seguinte é um plano subjetivo da personagem. Este corte aparece várias vezes no filme de Hitchcock, *Rear Window* (Hitchcock, A., 1954). (Bordwell, 2016, p.241)

Dois métodos de corte muito utilizados e que enfatizam bastante as cenas de suspense e ação são o *crosscutting* e o *parallel editing*. Barsam faz distinção entre ambas e afirma que estas: *permit us to experience at least two sides of related actions, and both have long been very familiar conventions in chase or rescue sequences.* (2011, p.347)

O *crosscutting* compreende assim os cortes entre duas ou mais ações que ocorrem ao mesmo tempo e normalmente no mesmo espaço. No *parallel editing*, Barsam entende como o corte entre as duas ou mais ações que acontecem ao mesmo tempo mas em locais diferentes tal como acontece na cena do filme de Francis Ford Coppola - *The GodFather* - "Baptism e Murder". (Barsam, 2010, p.344) Contudo alguns autores podem divergir nas suas definições das terminologias. David Bordwell tem uma opinião diferente e atribui à terminologia *parallel editing* a definição que Barsam faz de *crosscutting*:

*Crosscutting gives us unrestricted knowledge of casual, temporal, or spatial information by alternating shots from one line of action in one place with shots of other events in other places. Crosscutting thus creates some spatial discontinuity, but it binds the action together by creating a sense of cause and effect and temporal simultaneity.* (Bordwell, et al., 2016, p. 244)

Um corte bastante controverso e movediço de se usar é o *jump cut*. O seu grande manifesto foi já quase no final dos anos 50 em França, na altura do aparecimento da *Nouvelle Vague*. Até então, este corte era considerado mais propriamente um erro do que uma técnica expressiva de edição. (Barsam, 2010, p.347) Contudo é certo e sabido de que os jovens cineastas da nova vaga francesa conheciam claramente as regras impostas até aqui no cinema. Uma das questões do uso do *jump cut* dá-se exatamente por essa revolta e imposição que estes

faziam na altura perante o cinema e em paralelo perante a política do seu país. David Bordwell explica sucintamente este corte como

*Two shots of the same subject are cut together but are not sufficiently different in camera distance and angle, there will be a noticeable jump on the screen. (...) But an examination of shots from Breathless suggests the consequences of Godard's jump cuts. Far from flowing unnoticeably, such cuts are very visible, and they disorient the spectator.* (Bordwell, et al., 2016 p. 256)

A primeira parte clarifica nos a definição do corte em questão. A regra dos 30 graus, utilizada principalmente quando reservamos ao filme o direito da continuidade clássica serve exatamente para evitar saltos deste gênero. Esta adverte que cada posição de câmara deve mudar pelo menos 30 graus da posição anterior.

A quebra desta regra, visualmente incómoda e desestabilizante, pode não despertar o espectador para o ato da visualização do filme como na quebra da quarta parede mas, sem dúvida que o realizador ou o editor ao fazerem uso desta técnica requerem uma atenção e reconcentração extra por parte do espectador.

Encontramos diversos exemplos na nova vaga, logo no primeiro filme de Jean-Luc Godard, *À bout de souffle* (Godard, J., 1960) quando Patricia e Michel estão no carro e Patricia se vê ao espelho (Bordwell et al., 2016, 256); em François Truffaut com o *Les quatre cents coups* (Truffaut, F., 1959), quando o Antoine está a ser interrogado pela polícia. Ou mais recentemente em *Buffalo '66* (Gallo, V., 1998) uma sequência de *jump cuts* enquanto Brown tenta encontrar uma porta aberta na estação de autocarros. Como diz Brasam, esta sequência enfatiza o mau estar físico da personagem e amplifica o stress que esta vem a sentir ao longo das tentativas falhadas para encontrar uma saída. (2010, p. 350) Os *jump cuts* são também utilizados para atribuir um certo nível de urgência à cena. Um outro propósito bastante utilizado, talvez até o mais recorrente neste tipo de corte, é pela sua descontinuidade temporal e continuidade espacial podendo assim revelar elipses temporais. Concluímos assim este tipo de corte e estendendo nos um pouco mais devido ao excesso de informação acerca do mesmo que a sua utilização "it is a powerful tool that immediately draws the viewer's attention" (Dancyger, 2011, p.121) no caso de servir os propósitos certos e não por ser uma falha nos princípios de continuidade. Por outro lado é um corte assaz arriscado pois o público geral tem grande dificuldade em consentir com os efeitos visuais. *The displacement of the image is*

*neither motion nor change of context, and the collision of these two ideas produces a mental jarring – a jump – that is comparatively disturbing.* (Murch, 2001, p.7)

O *jump cut* é por vezes incorretamente referido como o *match cut* no entanto há diversas diferenças. No *match cut* cortamos de uma imagem A para uma imagem B similar, por combinar a ação ou a composição. Podemos dizer que o *match cut* é o novo *upgrade* das transições das últimas gerações. Existem vários tipos de *match cuts*. O *graphical match* é quando há uma transição da imagem A com a imagem B através da exploração de um elemento gráfico visual comum. James Cameron fez um *graphical match* logo no início do filme *Titanic* que serviu ao mesmo tempo para fazer a ligação ao *flashback*. No momento em que a Rose idosa começa a contar a sua história. Um famigerado *graphical match cut* é realizado por Hitchcock no filme *Psico*, na cena da casa de banho após a morte de Marion. Hitchcock faz a transição do olho da Marion para o ralo do chuveiro a escorrer sangue. Outro exemplo mais recente é no filme de Stanley Kubrick *2001 : A Odisseia no espaço*, em que é feita a transição do osso para um satélite no espaço. Aliás, este último exemplo é tão conceituado no mundo cinematográfico por toda a sua força metafórica visual e simbologia que implicam, que certos autores criaram terminologias próprias para estes tipos de *match cuts*. Blain Brown para além da definição de *match cut* nesta transcrição, acrescentou ainda a definição de *conceptual cut*.

*A conceptual cut is one that depends on the content of the ideas of two different shots more than on the visual content. A famous example of a conceptual cut and also a match cut is at the beginning of Kubrick's 2001: A Space Odyssey: the cut that spans tens of thousands of years is used to transition from prehistoric times to the era of space travel.* (2012, p.101)

Aproveitamos também para apresentar uma outra definição dada pelo mesmo autor e que raramente é mencionada. No cinema português conhecemos o corte por 'cortina', no entanto, Brown atribui-lhe a definição de *zero cut*. *Invisible cut* é outra das terminologias também usadas para nos referirmos a este tipo de corte que são usados para dar a impressão de um único *take*, ou que não existe corte, contudo o corte está escondido no preto. Este é o corte utilizado no filme *Rope* e mais recentemente no *Birdman* (Iñárritu, G. Alejandro, 2014).

Concluimos assim com os *match cuts sonoros*. Estes cortes são utilizados quando no momento da transição de uma imagem A para uma imagem B, não há uma relação visual específica

entre as duas imagens mas sim uma ligação sonora, que pode ser através de uma fala de uma personagem ou se um som diegético da imagem. Podemos dar um exemplo deste último, no filme já referido *Titanic* (Cameron, J., 1997). Quando Rose entra no barco e observa todo o luxo e requinte à sua volta, sente-se sufocada por ali estar, aliás, ela própria afirma em voz *off*. Neste momento há um som intenso do barco a sinalizar a partida e um corte para a chaminé. Este corte serve tanto para nos transferir para outra cena como, ao mesmo tempo, simboliza metaforicamente um grito de desespero de Rose.

Por último e não menos importante, as transições. Estas são as mais antigas, mais antiquadas, algumas consideradas até, obsoletas. O *fade in* e o *fade out* são dois dispositivos que fazem uma imagem aparecer a partir do preto e a desaparecer no preto, correspondentemente. (Barsam, 2010, p.7) O *dissolve*, sobrepõe o final da imagem A com o início da imagem B. (Bordwell et al., 2016, p.217) Ambas as transições começaram a ser usadas desde muito cedo, para começar e finalizar o filme ou então quando queriam mostrar uma passagem de tempo, de lugar ou da própria ação. (Barsam, 2010, p.7) F. W. Murnau, em *Nosferatu*, utilizou um *dissolve* quando fez desaparecer Nosferatu em frente à janela. O *wipe* move se na tela através de uma linha de fronteira chegando a manter brevemente as duas imagens no ecrã. Ao contrário do *dissolve* o *wipe* não se dissolve. (Bordwell, et al., 2016) A *iris shot* costumava ser no princípio feita *in-camera*, um efeito quando podíamos manualmente abrir e fechar a iris e fazer a transição para o preto. Nos primórdios do cinema Atualmente é apenas usada como uma escolha estilística.

Ao longo da história, a linguagem cinematográfica foi evoluindo e criando novas ferramentas para satisfazer as intenções dos realizadores, ao mesmo tempo que com o desenvolver das tecnologias novos dispositivos foram surgindo aumentando o espectro de possibilidades tanto a nível de produção como de pós-produção. Não obstante, todas as decisões que um realizador toma (por vezes também pode ser o produtor a tomar as decisões finais) devem ser altamente ponderadas e refletidas nas várias diretrizes e ramificações de significados que estas podem abranger. Um plano nunca será só um plano, um diálogo nunca será só um diálogo e um corte nunca será só um corte.

Todo o processo de montagem serve para contar uma história e analogamente, para a aprimorar e elevar os seus momentos relevantes. Daqui, nasce a principal razão do editor ter um prévio conhecimento acerca da história para enfatizar as situações importantes e criar toda uma de série sensações basilares quando assim o entender.

Walter Murch tem uma ideia bem definida do que para ele é o corte ideal. Segundo o autor e também editor, o corte ideal tem de satisfazer todos os critérios seguintes ao mesmo tempo: ser verdadeiro com a emoção do momento; avançar com a narrativa; ocorrer num momento rítmico certo e interessante; reconhecer a localização e movimento do interesse do público na tela; plano bi-dimensional da tela<sup>3</sup>; respeitar a continuidade tridimensional do espaço real<sup>4</sup> (Murch, 2001, p.18)

Para além disso, Murch não atribui igual importância aos diferentes critérios, muito pelo contrário. O primeiro aspecto, a emoção, é o parâmetro que Murch mais valoriza e atribui (51%) de relevo na importância do corte. Murch diz nos que é seguramente o assunto mais difícil de lidar.

*"How do you want the audience to feel? If they are feeling what you want them to feel all the way through the film, you've done about as much as you can ever do. What they finally remember is not the editing, not the camerawork, not the performances, not even the story— it's how they felt."* (2001, p.18)

Ver refletidas, no público, as sensações vividas pelas personagens do ecrã, é uma tarefa árdua, por isso, o seu reconhecimento é deveras prazeroso. Relativamente aos aspetos contíguos, Murch considera essencial satisfazer em primeiro lugar os critérios do topo da lista comparativamente aos do fim, como forma de minimizar os erros de edição. À exceção do segundo lugar ocupado pela narrativa (23%), todos os outros partilham de uma parte simbólica: ritmo 10%, *eye-trace* 7%, plano bidimensional da tela 5% e espaço tridimensional da ação 4%. (2001, p.18)

Todas as tarefas do editor são assistidas por uma boa dose de criatividade. Todavia, muitas delas podem ser intuitivas e não impulsivas. Peter Pzydogda numa entrevista já referida neste ensaio afirma que *I want to be able to react impulsively on the visual material and the according audio. I just react, straight from the gut. I don't need a script for that.* (Von Boehm, F., 2012)

---

<sup>3</sup> Walter Murch explica numa conferência este ponto como "The problems of dealing with the three-dimensional objects in a two dimensional world. One of the important things it is the consequences of the stage-line, how do we represent whether people seem to be looking to each other or not." *Walter Murch: The 'Rule of Six' in Film Editing* [Ficheiro de vídeo]. <https://vimeo.com/13583958>

<sup>4</sup> "Are the people and objects in three dimensional space coerently or not?" *Walter Murch: The 'Rule of Six' in Film Editing* [Ficheiro de vídeo]. <https://vimeo.com/13583958>

Se podermos tirar partido de todas as unidades criativas ao nosso alcance, desde as mais cognitivas às mais genuínas, na realidade, só temos a ganhar. Os instintos e os impulsos muitas das vezes levam a descobertas únicas.

Perante todas estas afirmações, somos levados a inferir que o corte e as transições são uma parte intrínseca da montagem e, naturalmente aceite pelo espectador. Contudo, é importante reter a indispensável reflexão a tomar ao longo da prévia planificação do filme para conseguirmos conceber a montagem projetada.

### 3 - A RELAÇÃO ENTRE O PLANO A E O PLANO B

Neste capítulo aprofundamos as quatro dimensões nas relações entre dois planos e, sincronicamente, aproximamo-nos da parte prática do nosso ensaio. Primeiramente, é importante referir que debruçamo-nos um pouco mais, nas definições do autor David Bordwell devido à vasta informação acerca do capítulo em questão, assim como, a objetividade e clareza na apresentação das suas ideias. O mesmo pode acontecer no uso recorrente da palavra edição visto que como já foi referido, é o termo que o autor utiliza.

Portanto, a edição oferece ao realizador e ao editor quatro campos que estes podem explorar na relação de um plano com outro. A primeira relação que abordamos é a gráfica. Segundo Barsam, uma **relação gráfica** consiste,

“The similarity between shots A and B is in the shape and form of what we see. In this type of cut, the shape, color, or texture of objects matches across the edit” (2011, p.344)

Esta relação entre dois planos já foi referida quando falamos no tipo de corte utilizado nestas transições. Estas transições podem ser feitas através de uma continuidade suave ou de um contraste abrupto, tudo depende do que o realizador quer transmitir. (Bordwell et al., 2016, p.220) Dois exemplos distintos desta relação podemos encontrar, por exemplo, no filme *Aliens* (Cameron, J., 1986) - uma transição gráfica contínua, e no filme *Touch of Evil* (Wells, O., 1958) - uma transição gráfica descontínua.

Seguidamente, temos as **relações rítmicas**. Como já foi referido neste ensaio, a edição determina a duração de um plano, logo o editor controla o ritmo (ou *beat*) do filme. (Barsam, 2010, p.331) Agregada a esta relação estão também os aspetos sonoros que são um fator determinante. Um filme que nos representa de uma forma excelente o particular uso e abuso da relação rítmica entre planos é o *Lola Run Lola* de Tom Tykwer. O editor Bonnefoy

*handling of the complex rhythms in this scene not only dazzles us with its pacing, but also maintains the focus on what Lola is doing and why. The editing of this movie—its rhythm, in particular (...)*  
(Barsam, 2010, p.334)

A relação rítmica neste filme também se torna importante porque no final dos primeiros 20 minutos, o filme regressa ao início e repete o acontecimento com um desfecho diferente por

mais duas vezes. A edição aliada à forte componente sonora torna-se num fator imperial para manter o espectador interessado.

As duas dimensões subsequentes são as mais elaboradas e as que mais sofrem reflexão devido à sua capacidade de serem manipuladas tornando-se assim complexas. Isto é, a imagem A pode ter uma relação espacial contínua com a imagem B, mas ter ao mesmo tempo uma relação temporal descontínua.

Começamos por expor a **relação espacial** entre dois planos. Como vimos nos capítulos anteriores, o corte é a ferramenta mais elementar da montagem e, os soviéticos, ao lado de Griffith, apenas numa excursão mais descontínua, foram os pioneiros da sua exploração e experimentação. No capítulo sobre a montagem abordamos subtilmente o tópico das transições e os termos aplicados pelos soviéticos Eisenstein (*collision*) e Pudovkin (*linkage*). Ambos os termos caíram em desuso na indústria cinematográfica e apenas o *linkage* sobreviveu por uma questão semântica da palavra. (Pearlman, 2009, p.163) No entanto, nenhum dos textos que abordavam estes termos faziam alusão à relação espacial que os planos deveriam ter entre ambos. Um dos primeiros soviéticos interessado em demonstrar o poder da edição sobre a percepção do espectador no espaço foi Lev Kuleshov. O *efeito Kuleshov* é o ato de juntar fragmentos de um espaço numa maneira que sugira ao espectador para assumir um todo espacial que não é mostrado na ecrã. (Bordwell et al., 2016, p.226)

Corroborando com esta ideia, Barsam afirma que estas duas imagens para além de não precisarem de ter nenhuma relação entre elas permanecem na mente do espectador. (2010, p.325) Esta experiência de Kuleshov provava assim que estes dois tipos de planos, juntos, criavam ideia diferente, dependendo dos planos que se justapunham. Ao mesmo tempo, estas experiências surgiram porque os realizadores se recusaram a fazer os *establishing shots* (planos gerais). Estes planos, situavam as personagens no espaço, orientando assim o espectador nos planos seguintes que reproduziam dentro desse mesmo espaço.

Um autor que se dedicou à temática do espaço e do tempo foi Noel Burch com o seu livro *Praxis do Cinema* (1973). Este autor apresenta nos assim três relações espaciais possíveis e, com analogias evidentes, com os tipos de relações temporais. Em suma o autor diz que a relação espacial pode ser: *com ou sem continuidade temporal*, neste caso observamos o plano por inteiro ou parcialmente o plano anterior; sem continuidade temporal no entanto manifestamente próxima, quando o segundo plano ao mesmo tempo que mostra um espaço completamente distinto do plano anterior A é também manifestamente próximo; e com total descontinuidade temporal, não há qualquer ligação evidente entre os planos. (1973, p.16-17)

Diante disto, falta nos apenas abordar a **relação temporal** entre dois planos. Tal como a montagem controla, o ritmo e o espaço, esta controla também o tempo. Assim, e primariamente, a ordem dos eventos, a sua duração e a frequência são facilmente manipuláveis. Ou seja, planos são editados em particular (1,2,3,4) no entanto a ordem de edição poderia ser a oposta. O mesmo se passa com a duração e a frequência do plano. Desta maneira um realizador pode controlar a ordem cronológica dos eventos através da montagem. (Bordwell et al., 2016, p.228) Posto isto, ao controlar a cronologia, esta ação, consequentemente, afeta a relação com a história. O *flashback* apresenta um ou mais planos que expõe um evento que aconteceu antes do tempo presente no momento. Esta forma de manipulação do tempo é bastante comum em quase todos os gêneros devido à sua típica forma de explicar como uma personagem ou situação chegou ao momento atual. (Barsam, 2010, p.325) O *flashback* é também a forma mais comum de motivar a repetição de uma cena. O *flashforward* mostra planos de um evento futuro e retorna ao presente. Este dispositivo serve para provocar o espetador com vislumbres do final da história. (Bordwell et al., 2016, p.227) Barsam corrobora com esta afirmação e acrescenta que muitas vezes os *flashforwards* servem para refletir o desejo da personagem por algo ou alguém, pode ser um efeito psicológico ou a premonição de algo. (2010, p.325)

Antes de passarmos à relação temporal mais trivial, entre dois planos, vejamos a mais incomun e obsoleta - *overlapping editing*, também denominada por Noel Burch por *recuo no tempo*. (Burch, 1973, p.15) Eisenstein, entre outros cineastas, tiveram ótimos resultados à época nas suas experimentações com esta ferramenta de manipulação de tempo. Esta consistia em prolongar a ação, repetindo deliberadamente o final da ação da imagem A no início do plano B.

Ainda dentro desta ótica, de controle e domínio do tempo, encontra-se ainda a forma mais comum, a elipse. No dicionário da língua portuguesa, a elipse a nível gramatical, define-se como “omissão de uma ou mais palavras que facilmente se subentendem”. (Dicionário L.P., 2003, p.588) Ora, na linguagem cinematográfica, a definição ajusta-se um pouco. Então, a elipse é a omissão de um fragmento de tempo, no tempo presente da história de um plano A para o B, eliminando porções da história que o espetador não necessita de ver para compreender a ação. (Barsam, 2010, p.327) Em conformidade com o autor, Bordwell sumaria ainda afirmando que a ação leva menos tempo no ecrã do que na própria história. A definição de Barsam numa transcrição para a linguagem cinematográfica aproxima-se quase por inteiro da definição gramatical.

Marcel Martin no seu capítulo sobre elipses escreve “o cineasta pode e deve recorrer à ilusão e fazer-se compreender por meias palavras (...)”. (2005, p.95) Com esta frase o autor admite a sua opinião no que concerne à elipse. O autor afirma também que a arte da elipse está relacionada com uma boa planificação, sendo esta, o ato de suprimir os pontos mortos e inúteis da ação. (2005, p.97) Tudo que observávamos ao longo do filme deve ser importante e acrescentar algo à história, nem que o seu significado, aparentemente não seja tão explícito. Porém, se a intenção do realizador é

“dar a impressão de duração, um sentimento de inação, de aborrecimento, ou até de inquietação, e, mais geralmente, o sentimento de que <<se vai passar alguma coisa>>: planos longos e aparentemente sem significado criam, de fato, essa impressão.”  
(Martin, 2005, p.97)

Este tipo de elipse exige porém uma ‘participação’ por parte do espetador, ou pelo menos uma predisposição para que possa compreender a intenção do realizador.

Praticamente todos os filmes possuem elipses temporais muitas pelas quais o espetador nem se apercebe devido ao seu uso recorrente e afirmação na linguagem cinematográfica. Quando num plano A alguém bate uma porta de casa, e no plano B a mesma pessoa entra num outro espaço diferente o espetador assume automaticamente que nada de significativo de passou desde que a personagem foi do lugar A ao lugar B. Este tipo de elipses já nem são questionadas pois sempre estiveram presentes na narrativa clássica. Bordwell lembra que as transições (*wipe, dissolve, fade*) que vimos em cima, os planos negros e o *cutaway* são também três tipos elipse. (Bordwell, et al., 2016, p.229) Muitos cineastas soviéticos começaram a utilizar também as elipses como omissão de informação por causa do seu regime evitando assim o risco de serem criticados. Aleksandr Dovzhenko contornou muitos assuntos sensíveis nos seus filmes utilizando elipses. (Bordwell, 1985, p.237)

Noel Burch desenvolveu um estudo onde afirma que existem 5 tipos de relações possíveis entre o tempo de um plano A e o de B. A respeito da elipse, o autor afirma que esta tem diferentes alterações entre si. Começamos por explicar a primeira possibilidade como sendo a mais simples, a *elipse mensurável*, ou seja que pode ser medida. Burch diz que “a elipse ou descontinuidade temporal determina-se relativamente a uma continuidade espacial virtual, esboçada com uma força suficiente para que o espectador a complete mentalmente”. (1973, p.14)

Somos assim levamos a inferir que esta definição de elipse mensurável vai ao encontro da definição de elipse, segundo dos autores Bordwell e Barsam suprarreferidos. A segunda definição de elipse, Burch denomina a como *elipse indefinida*. Este ‘*raccord* no tempo’ pode conter uma hora, um ano ou um século e para ‘medir’ o espectador necessita de ajuda tal como um calendário, um título, etc. O autor considera que esta elipse está intimamente ligada ao argumento. (1973, p.14-15) Uma outra relação possível é nomeada pelo autor de *campo-contra-campo* quando à uma conversação em que uma personagem fala e a outra escuta percorrendo assim o discurso ininterrupto, havendo também nesta relação um *raccord* direto na dimensão espacial. As duas últimas duas já foram abordadas ao longo do ensaio e são também reforçadas pelo autor, o *flashback* e o *recuo no tempo* como já explicamos em cima. (Burch, 1973, p.13-16)

Desta forma, e sob tais possibilidades, somos levamos a concluir que a elipse é uma ferramenta bastante comum utilizada na montagem e com várias possibilidades de ser. Esta pode ser tanto natural tipo ‘causa-efeito’ como pode chocar e desorientar o espectador. Na visão de Barsam, o efeito da elipse nos espectadores é determinado pelo fragmento de tempo omitido assim como pela transcrição entre os planos. (2010, p.327)

### **3.1 – A MONTAGEM CONTÍNUA. PONTOS DE FUGA**

Antes terminarmos a abordagem teórica do nosso ensaio e começarmos a dissertar acerca da parte prática, acrescentamos ainda um subcapítulo sobre a montagem contínua. Através da história do cinema, o termo *montagem contínua* tornou se o estilo de montagem dominante, principalmente no cinema *mainstream*. Esta montagem pretende transmitir a narrativa de uma forma clara e suave através dos planos. (Bordwell et al., 2016, p.230) É importante não interpretarmos mal o termo e cairmos na ingenuidade de pensar que esta montagem se refere a uma relação espacial e temporal continua. Caso contrário não a poderíamos considerar a montagem, dominante, mas sim rara. Já indicamos o exemplo do *Rope*.

Referimo-nos, sim, a uma montagem que privilegia a narrativa clássica em prol da técnica filmica utilizando uma continuidade espacial baseada na regra dos 180° e no *establishing shot* ao mesmo tempo que tira partido de outras técnicas como os *match cuts* e o *campo-contra-campo* também já aqui abordados.

A nível de temporalidade, esta montagem tipicamente apresenta a história numa ordem cronológica e a quebra mais usual a esta ordem é o *flashback* transmitido por um corte ou *dissolve*. (Bordwell et al., 2016, p.251) Seguindo na linha de pensamento de Noel Burch, as elipses mensuráveis são as mais comuns se nos referimos a uma montagem contínua. Em síntese, podemos verificar que todos estes critérios e normas desta montagem são com o propósito de que o espectador possa seguir o enredo com o menor esforço possível da sua parte, permitindo que este se envolva emocionalmente com o conteúdo. Por esta razão planeamos uma montagem invisível, para que o espectador não seja distraído com os seus cortes. (Barsam, 2010, p.335)

A obrigatoriedade do conhecimento e de consciência deste tipo de montagem, é imperativa para qualquer um que tencione prosseguir por esta área. Este tipo de montagem é por assim dizer a estrutura, a base de sustentação para qualquer desenvolvimento e exploração na área cinematográfica. Não nos podemos esquecer que os verdadeiros revolucionários – e tomamos aqui o uso da palavra como aqueles que quebram as regras - são aqueles a as melhores as conhecem. Os cineastas da *Nouvelle Vague*, antes de começarem a fazer os seus filmes, já viam, liam e escreviam muito sobre cinema – vejamos os *Cahiers du Cinéma* – daí a importância deste tipo montagem que no fundo comunica através de uma linguagem de entendimento universal.

Não obstante, as alternativas a esta continuidade foram evoluindo e se afirmando ao longo do tempo. Já vimos o exemplo do *jump cut* com a *nouvelle vague* no capítulo sobre o Complexo do Corte. Muitos filmes contemporâneos são apresentados com a sua narrativa fragmentada o que permite ao realizador e editor explorar a montagem neste sentido. Quando a montagem descontínua é aplicada, existe uma escolha deliberada para manipular a transição e o corte de planos aplicando-os de uma forma brusca, descontínua e incoerente. (Barsam, 2010, p.335)

Este tipo de montagem obriga o espectador a criar uma linha temporal na sua cabeça, por norma nunca está certo de onde ou quando a ação está a ocorrer. Este aglomerar de eventos descontínuos levam o espectador, eventualmente, a uma organização mental. No entanto tudo depende de como pretendemos contar a história e através de quem (personagem principal muitas das vezes). Contudo, não devemos confundir esta montagem mais descontínua com as *montages sequences*, sendo que nestas referimo-nos a uma porção do filme e não ao filme por completo. No dizer sobre a descontinuidade, Bordwell caracteriza como a tradicional forma de criar ambiguidade na relação entre os planos. (2017, p.450) Todavia, também já chegamos à conclusão neste ensaio que através de relações ambíguas entre os planos o espectador é forçado

a criar uma relação mais intelectual com o filme, através de uma consciência reflexiva que é indivisível das suas vivências e capacidades cognitivas.

## 4 - A ESTRUTURA NARRATIVA DO FILME “AUSÊNCIA”

O filme ‘Ausência’ propôs se desde a sua gênese num formato de curta metragem com aproximadamente 12 minutos de história de ecrã. Atrevemo-nos a ser tão específicos, tendo em conta a temática que abordamos e exploramos neste ensaio em coadunação com a curta metragem: a evolução temporal ao longo do filme.

Como contextualização da história, de género *drama*, o filme aborda a temáticas como a solidão, o desamparo e a inquietação e; a necessidade de um indivíduo tomar uma atitude como forma de avançar com a sua vida.

Leonardo, um homem que foi deixado pela sua companheira, vive sozinho e dele pouco sabemos o que faz. O filme mostra-nos a mudança deste homem ao começar a observar um jovem saxofonista que toca nas ruas de uma cidade quase deserta afim de ganhar uns trocos. Em termos narrativos, o despertar da sua consciência para a sua posição atual acontece em casa e de forma gradual: primeiro, lembra-se do seu gira-discos, depois pega numa carta que recebeu de uma escola de música e, finalmente, põe música a tocar no seu gira-discos. Na cena que antecede Leonardo a colocar o gira-discos a tocar, a personagem tinha ido ouvir o saxofonista, contudo tal não aconteceu e por mera casualidade os dois cruzam se e o jovem aborda o. Pelas cenas anteriores, apesar da ambiguidade, percebemos que a nossa personagem não comunica com ninguém, esta fechada no seu quarto e em si mesma. Esse aspeto confirma-se quando este é abordado pelo jovem e demonstra relutância em responder e uma sociabilidade primitiva. No entanto, na inocência, o jovem toca lhe num ponto fraco quando lhe pergunta se ele músico e que instrumento toca. Este momento desperta Leonardo para a confrontação do seu passado, que em breve transformará o seu futuro. No dia seguinte vemos a personagem a chegar a uma escola de música e agora, através de flashbacks, percebemos que este indivíduo já foi professor de violino na mesma escola. Numa sala, Leonardo encontra um violino e toca uma bela melodia, num momento de catarse, simbolizando o fim de uma atitude letárgica e o início de uma nova vida. A Diretora da Escola ouve o a tocar e emociona se com o seu regresso. No fim, os dois a sobem umas escadas em direção ao gabinete.

A estrutura narrativa do filme, apesar de compreender uma certa ambiguidade nas relações de espaço e tempo, é uma narrativa que atende à construção clássica dividindo se em três atos.

No primeiro ato a personagem é apresentada, assim como é a sua condição atual: conhecemos a habitação de Leonardo, parte da sua rotina que pouco nos diz sobre ele. Este ato oferece nos

também pistas sobre o que poderá ser a causa remota do problema – amor pela música – no entanto é tudo muito ambíguo. O final deste ato é a cena depois de ser abordado na rua pelo jovem – quando chega a casa e coloca o vinil a tocar. Neste momento percebemos e sentimos que algo de importante se passa com a personagem apesar de ainda não conseguirmos conectar todos os pontos. Contudo, a ligação à música já se encontra bastante implícita desde o início. A renúncia ao gira discos na primeira cena em casa; o fato contínuo de ir ouvir o jovem a tocar saxofone e; finalmente, por chegar a casa, ligar o gira discos e deitar se a ouvir depois de tanta resistência. Nesta cena, pela primeira vez em casa existe uma continuidade de espaço-tempo: 1- entrar em casa 2 – dirigir-se ao gira discos e colocar o vinil a tocar 3 – sentar se no sofá e ouvir a melodia. Outro fator que revela este momento ser um *turning point*, a viragem para o segundo ato, é o fato de a música passar lentamente de diegética a meta diegética provando mais uma alteração na personagem.

Seguidamente, apresentamos a personagem mediante o problema. No dia seguinte – através do som - criamos uma elipse mensurável, fazendo assim uma passagem para *o dia seguinte*. Existe ainda ao longo do filme, elementos metafóricos que se vão resolvendo como no início deste segundo ato, quando Leonardo sai de casa e abre a janela da gaiola do pássaro e em seguida a janela do quarto. Há um desejo por liberdade. A partir daqui nunca mais repetimos os cenários até aqui mostrados. Ao chegar à escola (tensão), Leonardo fala com a recepcionista (não entendemos o quê irrelevante o filme já mostrou que se alicerça na ambiguidade) mas enquanto ele fica a aguardar por algo, ou alguém, neste caso. A música funciona como um chamamento, como as sereias de Ulisses – fazemos agora esta analogia devido a toda a reticência que Leonardo sentiu em ir à escola – que o atraem corredores adentro. Neste momento, Leonardo mostra nos a sua vida através de *flashbacks* enquanto deambula pelos corredores. Ele, já tinha estado ali. Já tinha sido professor naquela escola. Foi o abandono da mulher justificado pela sua ausência, que o levou a afastar-se da escola. O final deste ato é antecipado pelo som enquanto vemos ainda um *flashback*, e voltando lentamente ao presente, vemos a personagem a tocar violino (clímax). No terceiro ato, a Diretora da escola após o ouvir tocar emociona se com o seu regresso e ambos sobem as escadas ao som da música suave, num final mais uma vez ambíguo.

## 5 – A RELAÇÃO ESPACIO-TEMPORAL NA CURTA METRAGEM “AUSÊNCIA”

A origem deste ensaio nasceu da nossa proposta a fundamentarmos que o desenvolvimento do estado psicológico de Leonardo – o protagonista do nosso filme - ocorre em sincronismo com a evolução da relação temporal entre os planos e, conseqüentemente, entre as cenas, progredindo de uma montagem elipsada para uma montagem contínua.

Neste nosso último capítulo, explanamos ao máximo as ideias e convicções da argumentista, realizadora e editora do filme “Ausência” relativamente à evolução temporal na curta-metragem. Quando escrevermos um argumento, torna-se impossível não imaginarmos o seguimento dos planos e a ligação entre as cenas pois, à medida que escrevemos, fazemos uma construção visual na nossa cabeça. Pearlman afirma que *Editing will have implicitly been a consideration in writing the script, as the writer juxtaposes scenes and images to tell a story or articulate a structure. It becomes an explicit consideration when the words in the script are made into shots and everyone has to think about how these shots will cut together.* (2009, p.153)

Podemos assim dizer que o argumentista é o primeiro a ter uma certa atenção na montagem do filme. Desde o momento em que escrevemos o argumento é necessário estabelecer ao longo de toda a narrativa uma relação temporal e, conseqüentemente, espacial - visto estas duas relações possuírem uma grande intimidade. Da mesma forma que estas devem estar bem definidas para que nas fases seguintes à escrita do argumento - no planeamento que o realizador tem de fazer durante a pré-produção, nas filmagens e posteriormente, o editor na pós-produção – os responsáveis possam conceber a história através de imagens da melhor forma possível.

Descrevemos anteriormente o argumento “Ausência” como fragmentado e um pouco ambíguo. A sua principal razão é devido ao estado psicológico do nosso protagonista. Assim, no início do filme, quando Leonardo está desorientado, irrequieto e muito vagamente transmite nuances do seu problema, a relação temporal é elipsada. A partir do momento em que ele toma pequenas atitudes (observa carta, pássaro, etc.), isto é, psicologicamente a sua cabeça começa a mudar, a relação temporal entre planos e entre cenas começam a ganhar continuidade. A realizadora decidiu desta forma que a evolução do estado psicológico do

protagonista, esculpiria a relação temporal do filme. Esta decisão da argumentista e realizadora, tem como objetivo provocar alguma desorientação no espectador durante a primeira parte do filme e ao mesmo tempo, induzir o espectador a dar um pouco mais de si à interpretação do filme já que há lacunas temporais que nunca chegamos a preencher.

## 5.1 – A Elipse e a primeira metade do filme

No que se refere à primeira parte do filme “Ausência” temos então a elipse como uma ferramenta de montagem bastante presente. Não só como forma de dominar o fator ‘tempo’ mas também como forma de caracterizar o estado psicológico do nosso protagonista. Analisemos a tabela abaixo para uma melhor compreensão do que foi acima inferido.

TABELA 1

Nº	CENÁRIOS	ESTADO/AÇÃO	RELAÇÃO TEMPORAL DENTRO DA PRÓPRIA CENA	RELAÇÃO TEMPORAL ENTRE CENAS	
1	NOITE   RUA	Observa músico	MC/EM	EM	EI
2	NOITE   CASA	Renúncia gira discos	EI/EM		
3	NOITE   RUA	Músico repara em Leonardo	MC/EM	EM	
4	NOITE   CASA <i>TURNING POINT</i>	Observa Carta	Elipses Mensuráveis	EM	EM
5	DIA   CASA	Observa Pássaro	Elipses Mensuráveis		
6	NOITE   RUA	Confrontação	Montagem Contínua	EM	EM
7	NOITE   CASA <i>TURNING POINT</i>	Toca gira discos	Montagem Contínua	EM	
8	DIA   CASA	Libertação	Montagem Contínua	EM	EM
9	ESCOLA	MUDANÇA	Montagem Contínua		

Legenda: EM- Elipse Mensurável; EI- Elipse Infinita; MC- Montagem Contínua

Ao fazermos uma primeira observação à tabela, podemos verificar que da cena 1 à cena 5 a relação temporal dentro da própria cena compreende elipses mensuráveis e na cena 2 temos

uma referência à elipse indefinida. A partir da cena 6 não há mais nenhuma referência a elipses entre planos.

Relativamente à relação temporal entre cenas verificamos que existe uma elipse indefinida da cena 2 para a cena 3 e posteriormente só verificamos elipses mensuráveis. Em conclusão desta breve análise podemos assim afirmar, tendo em conta a análise do filme, que se verifica um decrescente aparecimento de elipses entre as cenas em substituição de uma montagem contínua. Isto prova que à medida que o filme se desenrola, adquirimos uma fluidez e figuramos novo um sentido para o espectador.

Ao estudarmos mais profundamente a tabela, verificamos como já foi acima referido que da 2 para a 3 cena, estamos perante uma elipse indefinida. Isto porque passamos de um momento à noite em casa para um momento à noite na rua, sem qualquer tipo de informação acrescida, isto é, não há nada no filme um calendário, um diálogo, uma legenda, etc. que nos clarifique acerca de quanto tempo passou entre estas duas noites. Tendo em conta que a presente evolução temporal que estudamos está manifestamente relacionada com o estado psicológico de Leonardo, torna-se importante referir que na cena 2 Leonardo após ouvir o saxofonista tocar na rua e chegar a casa, aproxima-se do seu gira-discos como se o fosse ligar. Contudo há uma desistência, uma rejeição ao próprio objeto por parte dele. Na cena seguinte (3), Leonardo observa o saxofonista na rua. Esta omissão de tempo indefinido entre as cenas demonstra nos que apesar da personagem não ter ouvido música em casa, esta tem uma necessidade constante em ouvir música e que muito provavelmente ficou a pensar no gira-discos, caso contrário não teria ido à mesma rua ouvir o jovem tocar. O som ajuda a comprovar isso pois quando Leonardo passa pelo jovem, continuamos a ouvir o saxofone, no entanto vemos que ele já não está a tocar o instrumento e a melodia apenas toca na mente de Leonardo. Seguidamente, na cena 4 a personagem principal observa uma carta (a mesma carta que Leonardo apresenta mais tarde na escola). Para o espectador, esta situação pode ser um pouco estranha pois nada sabe acerca da carta, apenas compreende que se este momento está presente na história – principalmente numa curta metragem - é porque tem de representar algo importante, caso contrário o realizador teria o omitido da história. Na transição para a cena seguinte (5) somos confrontados com uma elipse mensurável e não uma elipse indefinida como na vez anterior. Desta vez são nos fornecidos elementos filmicos relativamente à passagem de tempo que nos permite fazer essa análise: na cena 4 terminamos com um plano de Leonardo à noite no sofá e o seguinte é no mesmo espaço um plano de dia da janela. Esta é a primeira vez que mostramos este espaço durante o dia. Esta relação espacial contínua

permite o espectador deduzir que Leonardo dormiu ali. Se observamos com mais pormenor, verificamos também na direção de arte que a camisola usada no plano anterior se encontra no sofá.

Paralelamente é importante referir que neste momento já nos apresentamos no segundo ato do filme onde apresentamos a personagem mediante o problema. Ao examinarmos a cena 5, esta mostra nos o desconforto que personagem sente quando acorda ao som das marteladas naquele sofá e em seguida observa o seu pássaro.

Na análise da relação temporal da cena 5 para a cena 6 colocamos aqui uma nota: a partir deste momento o espectador começa já, inconscientemente, a admitir uma relação temporal entre as cenas mais contínua. Leonardo vai novamente àquela rua na tentativa de ouvir o jovem músico – momento já repetido 2 vezes. Após a situação de confronto com o jovem músico, Leonardo, chega a casa e dirige-se ao gira discos, agora com uma atitude diferente – desta vez a nossa personagem coloca o vinil a tocar e deita-se a ouvi-lo. Comparativamente à outra cena do gira discos (2), agora deparamo-nos com uma relação espacio-temporal dentro da própria cena contínua, algo que nunca tinha acontecido em nenhuma cena. Este, é um prenúncio de mudança tanto a nível psicológico da personagem como, analogamente, à relação temporal entre e dentro das próprias cenas que aqui analisamos.

Na cena 9 há, mais uma vez, a ter em atenção o conteúdo da cena – Leonardo liberta o seu pássaro e vai para a escola. Na transição da cena 8 para a cena 9 existe também uma continuidade sonora do ultimo plano da cena 8 para o primeiro plano da cena 9.

A partir do momento em que Leonardo toma esta atitude e no filme traduz-se a partir do momento em que ele chega à escola – *middle point* (tensão) – parece que estamos perante um outro ‘filme’. Estamos aqui a meio do tempo de ecrã (6 minutos).

## **5.2 – A montagem contínua e a segunda parte do filme**

Nesta segunda parte, a personagem começa a apresentar grandes mudanças a nível psicológico. A partir do momento que Leonardo chega à escola, enquanto deambula pelos corredores, este revive o seu passado e permite nos observar as suas memórias “através dos seus olhos” e a compreender o estado do seu “silêncio” até agora. Utilizamos a expressão “através dos seus olhos” porque os *eye-line matches* e os *POV cuttings* são os cortes utilizados

nas transições entre os *flashbacks* e tempo presente. Desta forma, Leonardo quebra o silêncio e ambiguidade até aqui demonstrada e começa a mostrar fragmentos da sua vida como forma de explicar o seu estado emocional atual. A relação espacio-temporal das próprias cenas e mesmo entre elas ganha assim uma continuidade constante refletindo-se numa montagem contínua.

Como constatamos na pesquisa teórica acima - mais propriamente no capítulo da montagem contínua afirmado por Bordwell – quando a história apresenta uma ordem cronológica como acontece nesta segunda parte, a forma mais usual de a quebrar é através dos *flashbacks*. Isto leva nos a dizer que apesar de nesta segunda parte do filme serem apresentados *flashbacks*, isto não significa que esta deixe de ser considerada uma montagem contínua.

Salientamos também que nesta segunda metade do filme, o tempo da história é praticamente o mesmo da história do ecrã. (5min) Há exceção de certas elipses mensuráveis ao longo do corredor é o tempo exato que Leonardo demora desde que entra na escola até se encontrar com a Diretora.

O primeiro *flashback* é apenas um único plano – Leonardo revive parado à porta de uma sala um momento em que ajudava um aluno a tocar piano. A nível psicológico isto também representa a calma com que Leonardo se vai lembrando do passado.

No segundo *flashback*, são já apresentados dois planos e estes são intercalados com o tempo presente. Aos poucos, a personagem deixa-se seduzir pela memória e partilha as suas lembranças com o espetador.

Simultaneamente, é importante observarmos a narrativa. Os dois primeiros *flashbacks* dizem nos que Leonardo já foi professor nesta escola no entanto, não nos explicam o porquê do seu estado letárgico na primeira parte do filme.

É deste modo que o terceiro e último *flashback* (a resolução) ganha uma evidência maior, isto é, os 3 planos que compõem esta cena têm uma relação espaço temporal contínua. Contudo, e apesar de só percebemos no momento do clímax, a continuidade deste *flashback* acontece em sincronia temporal com o tempo real da história. Ao atentarmos a narrativa desta cena e à transição que esta tem com o tempo presente, psicologicamente o nosso protagonista está perante um momento catártico=clímax. Não podemos deixar de evidenciar neste instante o papel fulcral do som onde a melodia de violino não deixa de revelar uma dualidade interessante. Ao mesmo tempo que a melodia aparentemente é um som não diegético no último *flashback* que serve para acompanhar a voz *off* da carta, esta é em simultâneo um som

diegético no tempo presente da história, no entanto o espectador só toma conhecimento no momento do clímax quando vê o protagonista a tocar violino.

Após o clímax, voltamos ao tempo real e continuamos com uma relação espacio-temporal contínua. O desfecho do filme insinua que a nossa personagem vai voltar a dar aulas, contudo não há nenhuma garantia. Mais uma vez, a realizadora cria uma certa ambiguidade para que o final fique assim à mercê do espectador.

## 6 – CONCLUSÃO

Ao longo deste ensaio somos levados a concluir que existem várias formas que nos permitem expressar e contar as histórias através da montagem. Estudamos ao longo deste ensaio diversas matérias acerca da montagem, inclusive sobre os seus primórdios. Uma pesquisa necessária, tendo em conta que a parte prática do presente ensaio, aborda as relações espacio-temporais entre dois planos. Desta forma, não poderíamos deixar falar nos primeiros teóricos e cineastas que refletiram sobre estas questões, e a importância que as mesmas têm num filme.

As relações entre planos, tanto a nível gráfico, rítmico, espacial e temporal, são quatro variantes que oferecem à montagem múltiplas possibilidades de experimentação. Contudo, a maneira mais comum desde a sua gênese à contemporaneidade, é a montagem contínua. Esta montagem baseia-se principalmente numa continuidade espacial – contínua. Seguindo um tipo de padrão, esta montagem, por norma, respeita a regra dos 180°, utiliza o *establishing shot* e “usa e abusa” de técnicas como os *match cuts* e os *shot/reverse shot*. Em sincronia com o espaço, permanece muitas vezes o tempo. Como referimos em cima a relação espacial tem uma forte ligação com a relação temporal. Assim, esta montagem, possui poucas elipses, uma ordem cronológica e um som maioritariamente diegético. Em consequência desta continuidade, torna-se bastante mais acessível para o espetador compreender a narrativa fílmica, já que desta forma a ambiguidade é quase inexistente.

Referindo-nos ao que nos particularmente nos interessa – a evolução temporal na curta metragem “Ausência” - podemos dizer esta curta metragem começa com uma montagem bastante elipsada tornando-se, gradualmente numa montagem contínua. Procuramos identificar e, sincronicamente, provar com rigor que a evolução espacio-temporal entre a relação de planos do filme está manifestamente relacionada ao desenvolvimento e a abertura psicológica da personagem.

“Ausência”, evolui, gradativamente, a sua montagem num sentido de continuidade espacio-temporal e esta evolução é reflexo da abertura psicológica do protagonista. Se no início quase nada sabemos acerca da personagem, no final, compreendemos a causa do seu estado atual e a origem do motivo que o levou a ficar assim. Neste fragmento fílmico, assistimos assim, à tentativa da personagem deixar de ser enfadonha, escrava do automatismo e tenta ser o homem normal que, aparentemente, tinha sido. Não obstante o final ser inconclusivo, vemos assim, a possibilidade de um futuro diferente.

Podemos ainda inferir, que a realização deste ensaio foi deveras importante contribuindo para uma compreensão mais aprofundada acerca da temática da montagem, da relação do editor com a realizadora e também argumentista, e por fim e não menos importante, das diversas formas e significados que um filme consegue explorar e transmitir correlacionando todos estes elementos.

## **BIBLIOGRAFIA ATIVA**

- Barsam, R. (2010) *Looking at Movies, an Introduction to Films* New York: W. W. Norton & Company, Inc.
- Bordwell, D. (1985) *Narration in the Fiction Film* Madison: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2016). *Film Art An Introduction*. New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Brown, B. (2012). *Cinematography Theory and Practice Image Making for Cinematographers and Directors*. New York: Elsevier Inc.
- Burch, N. (1973). *Praxis do Cinema*. Lisboa: Editorial Stampa, Lda.
- Dancyger, K. (2011) *The Technique of Film & Video Editing, History Theory, and Practice*. Burlington: Elsevier Inc.
- Dicionário da Língua Portuguesa – Dicionários Editora(2003). Porto: Porto Editora Lda.
- Eisenstein, S. (2002). *A Forma do Filme* Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Giannetti, L. (2001) *Understanding Movies*. New Jersey: Prentice Hall.
- Monaco, J. (2000). *How to Read a Film, The World of Movies, Media and Multimedia Language, History, Theory*. New York: Jay's Publishers Services, Inc.
- Murch, W. (2001). *In the Blink of an Eye* New York: Silman-James Press.
- Pearlman, K. (2009). *Cutting Rhythms, Shaping the Film Edit* Burlington: Elsevier Inc.

## **BIBLIOGRAFIA PASSIVA**

- Amout, J., Marie, M. (2004) *A Análise do Filme* Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda.
- Baggett, D., Drumin, A. D. (2007). *A Filosofia de Hitchcock*. Alfragide: Estrela Polar.
- Grilo, J. M. (2007). *As Lições do Cinema – Manual de Filmologia* Lisboa: Colibri Artes Gráficas Lda.
- Xavier, I. (2008) *A Experiência do Cinema* São Paulo: Edições Graal Ltda.
- Zizek, S. (2013) *Lacrimae Rerum* Lisboa: Orfeu Negro.

## WEBGRAFIA

Walter Murch: On Editing [Ficheiro de vídeo]. Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=WcBpXLNmS3Q>

Von Boehm, F. [Cine-fils magazine]. (2012, Oct., 8). *PETER PRZYGODDA on EDITING* [Ficheiro de vídeo]. Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=N8zUUPTVcH8>

J. Gonçalves. (2010) Sergei EISENSTEIN [Web Blog Comentário] Retirado de <http://filmphilosophy.squarespace.com/1-sergei-eisenstein>

S. Guilherme Albano (2014, Dez 7) *Elipse, História, Política, Memória. Las marimbas del Infierno e o Som ao redor.* Retirado de <http://revistafotocinema.es/index.php?journal=fotocinema&page=article&op=view&path%5B%5D=253&path%5B%5D=179>

## FILMOGRAFIA

- KUBRICK, S. (Produtor) & KUBRICK, S (Realizador) (1968). *2001: A Space Odyssey* [Filme]. Reino Unido: Shepperton Studios.
- BEAUREGARD, G. (Produtor) & GODARD, J. (Realizador). (1960) *À bout de souffle* [Filme] (1960). França: Les Films Impéria.
- DEMME, J. (Produtor) & JONZE, S. (Realizador). (2002) *Adaptation* [Filme] EUA: Beverly Detroit.
- CARROLL, G., GILER, D., HILL, W. HURD, G. A. (Produtores) & CAMERON, James (Realizador), (1986) *Aliens* [Filme]. EUA: Twentieth Century Fox Film Corporation.
- LESHER, J., MILCHAN, A. (Produtores) & Iñárritu, G. Alejandro (Realizador) (2014). *Birdman* [Filme]. EUA: New Regency Pictures, M Prods, Grisbi Productions, Le.
- EISENSTEIN, S. M. (Produtor) & EISENSTEIN, S. M. (Realizador). (1925) *Bronenosets Potemkin* [Filme] União Soviética.
- HANLEY, C. (Produtor) & GALLO, V., (Realizador) (1998). *Buffalo '66* [Filme]. EUA, Canadá: Cinépix Film Properties (CFP), Lions Gate Films, Muse Productions.
- BREGMAN, A. (Produtor) & GONDRY, M. (Realizador). (2004) *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [Filme]. EUA: Focus Features.
- BROWN, D. (Produtor) & SPIELBERG, S. (Realizador). (1975) *Jaws* [Filme]. EUA: Zanuck/Brown Productions.
- TRUFFAUT, François. (Produtor) & TRUFFAUT, François (Realizador). (1959) *Les quatre cents coups* [Filme] França: Les Films du Carrosse.
- MÉLIÉS. George (Director) . (1902). *Le Voyage dans la Lune* [Filme]. França: Star Film.
- EISENSTEIN, S. & ALEKSANDROV, G. (Realizadores) (1928). *Oktyabr* [Filme]. Moscovo: Sovkino.
- DAUMAN, A. (Produtor) & WENDERS, W. (Realizador) (1984) *Paris, Texas* [Filme]. Alemanha Oeste, França, Reino Unido: Road Movies Filmproduktion, Argos Films, Westdeutscher Rundfunk.
- BERNARD, J. (Produtor) & BOORMAN, J. (Realizador) (1967). *Point Blank* [Filme]. EUA: Fort Point.
- HITCHCOCK, A. (Produtor) & HITCHCOCK, A. (Realizador) (1960). *Psycho* [Filme]. EUA: Shamley Productions.

- HITCHCOCK, A. (Produtor) & HITCHCOCK, A. (Realizador) (1954). *Rear Window* [Filme]. USA: Paramount Pictures.
- HITCHCOCK, A. (Produtor) & HITCHCOCK, A. (Realizador) (1948). *Rope* [Filme]. EUA: Warner Bros Burbank Studios – 4000 Warner Boulevard.
- ARNDT, S. (Produtor) & TYKWER, T. (Realizador) (1998) *Run Lola Run* [Filme]. Alemanha: X-Filme Creative Pool.
- EISENSTEIN, S. & ALEKSANDROV, G. (Realizadores) (1929) *Staroye i novoye* [Filme]. União Soviética: Sovkino.
- BALCON, M., MONTAGU, I. (Produtores) & HITCHCOCK, A. (1935) *The 39 Steps* [Filme]. Reino Unido: Gaumont British Picture Corporation.
- CAMERON, J., LANDAU, J. (Produtores) & CAMERON, J. (Realizador) (1997). *Titanic* [Filme]. EUA: Twentieth Century Fox Film Corporation, Paramount Pictures
- ZUGSMITH, H. (Produtor) & WELLES, O. (Realizador) (1958). *Touch of evil* [Filme]. EUA: Universal International Pictures.
- HITCHCOCK, A., COLEMAN, H. (Produtores) & HITCHCOCK, A. (Realizador) (1958). *Vertigo* [Filme]. USA: Alfred J. Hitchcock Productions.
- DAUMAN, A., WENDERS, W. (Produtores) & WENDERS, W. (Realizador) (1987). *Der Himmel über Berlin* [Filme]. Alemanha Oeste, França: Road Movies Filmproduktion, Argos Films, Westdeutscher Rundfunk.