

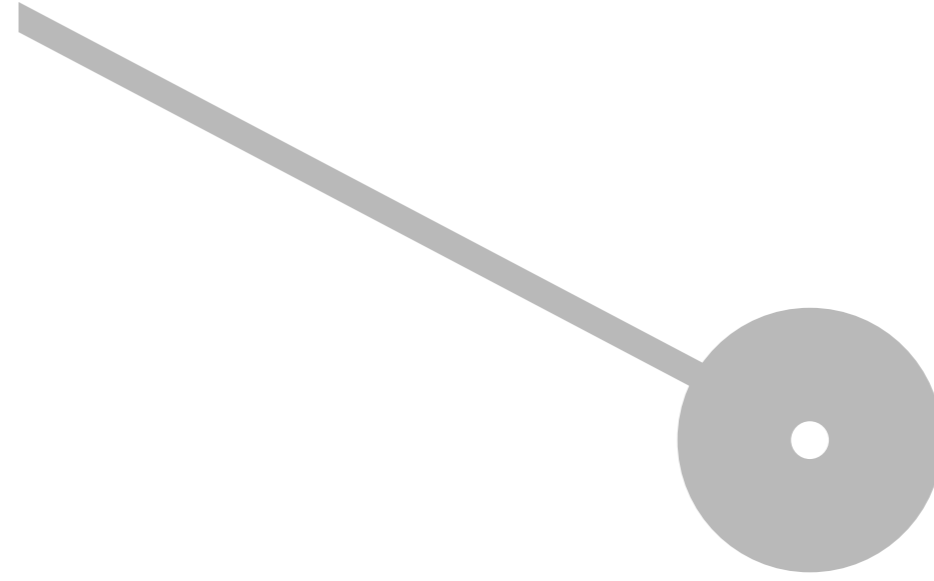
O Ponto de Vista na Realização
do Filme “Henry!”
Deborah Treis Findeiss

06/2021

Deborah Treis Findeiss. O Ponto de Vista na Realização do Filme “Henry!”

O Ponto de Vista na Realização
do Filme “Henry!”
Deborah Treis Findeiss

06/2021



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Deborah Treis Findeiss

O Ponto de Vista na Realização do Filme “Henry!”

Trabalho de Projeto de Mestrado
**Mestrado em Comunicação Audiovisual: Especialização em Produção e
Realização Audiovisual**

Orientação: Prof. Mestre José Alberto Pinheiro

Coorientação: Prof. Mestre José Miguel Moreira

Vila do Conde, 16 de julho de 2021

Deborah Treis Findeiss

O Ponto de Vista na Realização do Filme “Henry!”

Trabalho de Projeto de Mestrado
Mestrado em Comunicação Audiovisual: Especialização em Produção e
Realização Audiovisual

Membros do Júri

Presidente

Prof. Mestre Manuel Eduardo dos Santos Taboada
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Prof. Mestre José Alberto da Cunha Monteiro Pinheiro
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Prof. Doutor Jorge Manuel Costa Campos
Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo – Instituto Politécnico do Porto

Vila do Conde, 16 de julho de 2021

Aos meus avós, que sonham em ver um filme meu no grande ecrã.

AGRADECIMENTOS

Gostava de iniciar os agradecimentos à minha mãe, Silvana Mara Treis, por sempre me apoiar nos novos rumos que tomo na vida, bem como seu companheiro, Sigbert Geisler, que compartilha desse apoio;

À toda a equipe técnica e artística que acreditou no projeto e fez parte do desafio, em especial Clarice Costa, que produziu o filme inteiramente sozinha e acreditou no projeto desde os primeiros esboços;

Aos conhecidos e amigos que auxiliaram a tirar dúvidas técnicas hospitalares a respeito do coma, equipamentos e demais esclarecimentos;

Aos docentes e orientadores que prestaram auxílio a fim de melhorar tanto o projeto quanto meu crescimento como argumentista e realizadora;

Aos atores que aceitaram participar do filme mesmo em meio às circunstâncias de um filme de baixo orçamento;

Ao tradutor Harry Stansfield que tornou possível a conclusão do projeto no idioma inglês;

Aos apoiadores ESMAD, Vagas, equipe ESEP, Agente a Norte, Miss Power Shop, Restaurante Astúrias, Câmara de Matosinhos e Polícia Municipal de Matosinhos;

Aos amigos e familiares, que mesmo estando longe não deixaram de apoiar o projeto e meu esforço para a conclusão do mesmo;

Também gostava de agradecer a todos os apoiadores do crowdfunding, família e amigos próximos, que ajudaram a tornar esse filme possível.

Em memória, também, de um dos apoiadores José Angelo Voltolini, que não conseguirá assistir ao filme finalizado mas que teve grande papel ao longo da minha jornada como escritora iniciante.

RESUMO

O presente ensaio tem como objetivo analisar o uso do Ponto de Vista no cinema e justificar sua aplicação na curta-metragem “Henry!”, filme escrito e realizado pela autora durante o último ano do Mestrado em Comunicação Audiovisual (Especialização em Produção e Realização Audiovisual).

O projeto visa introduzir as variadas maneiras de utilização do uso do Ponto de Vista no cinema e suas justificações, buscando, desta forma, destacar alguns filmes que souberam domar a técnica com maestria.

Por fim, pretende-se relacionar a aplicação do uso do Ponto de Vista com cenas de “Henry!”, uma vez que o filme se trata, desde o primeiro esboço da escrita do guião, de uma junção de várias memórias que se passam dentro da mente da personagem enquanto se encontra em coma – fato que é omitido do espectador até o terceiro ato do filme – e que se esclarece somente a partir da mudança de perspectiva de um personagem para outro. Assim, todas as escolhas criativas da realização do filme, como o uso de movimentos e angulação de câmara, enquadramentos, cartela de cores, monstagem e banda sonora justificam seu propósito.

Palavras-chave: Ponto de vista; Henry!; subjetividade; realização; perspectiva.

ABSTRACT

This essay aims to analyze the use of Point-of-View in cinema and justify its application in the short film “Henry!”, written and directed by the author during the last year of the Master in Audiovisual Communication (Specialization in Audiovisual Production and Direction).

The project aims to introduce the various ways of using the Point of View in cinema and its justifications, in order to highlight some films that apply this technique with mastery.

This way it's intended to relate the application of the good use of the Point of View with scenes from “Henry!”, since the film is, since the first sketch of the script writing, about a combination of several memories that take place inside the protagonist's mind while in a coma – a fact that is omitted from the viewer until the third act of the film – and that is clarified only from the change of perspective from one character to another. Thus, all creative choices in the making of the film, such as the use of camera movements and angulation, framing, color chart, montage and soundtrack justify its purpose.

Keywords: Point of view; Henry!; subjectivity; direction; perspective.

SUMÁRIO

0	Introdução.....	p. 9
1	O ponto de vista no cinema	
1.1	O Ponto de Vista do Personagem.....	p. 12
1.2	O Ponto de Vista do Realizador.....	p. 21
2	O Uso do Ponto de Vista na Realização do Filme “Henry!”	
2.1	Uma introdução à narrativa.....	p. 39
2.2	O Ponto de Vista dos Personagens.....	p. 41
2.3	O Ponto de Vista da Realizadora.....	p. 46
3	Conclusões.....	p. 59
4	Referências Bibliográficas.....	p. 60
5	Referências Filmográficas.....	p. 60
6	Referências das Imagens.....	p. 61

0 - INTRODUÇÃO

O uso do Ponto de Vista é uma importante abordagem nas narrativas de ficção, pois tem a função de guiar a história a partir da percepção de algum personagem, que pode servir para mostrar ou esconder informação para o público, tendo assim a possibilidade de controlar a carga dramática da obra.

A partir do momento que o cinema passou a ser mais do que uma câmera objetiva, isto é, a filmar uma ação em plano aberto sem que o público tivesse qualquer imersão na história, outros meios de abordagens às narrativas começaram a ser desenvolvidas.

No fim do século XIX e no início do século XX, o francês Georges Méliès revolucionou a indústria do cinema a partir da sua visão fantástica do conceito cinematográfico, sendo que, antes dele, os filmes eram apenas meras filmagens do mundo real. Méliès era um ilusionista e buscava explorar mundos imaginados em seus filmes, usando cenários e figurinos não-realistas, personagens fictícios, cortes e recortes de negativos para criar ilusões de ótica, assim como coloração manual dos negativos. Esse afastamento do real trouxe ao cinema o conceito do Ponto de Vista Interpretativo do Realizador, onde é o próprio quem define como a história vai ser contada. Não por acaso, Méliès é considerado o pai da ficção científica.

Ainda na mesma época, o cineasta norte-americano Edwin S. Porter partiu do princípio de explorar a montagem e a realização a fim de imergir o espectador na narrativa. Em “The Life Of An American Fireman” de 1903, por exemplo, ele faz com que um recorte circular de um plano sobreposto sobre outro passe a sensação de que o personagem está pensando na amada. Já em “The Great Train Robbery”, do mesmo ano, um personagem quebra a quarta parede ao olhar diretamente para a câmera e atirar em sua direção.

Em 1920, o longa alemão “O Gabinete do Dr. Caligari” de Robert Wiene, marcou a história do cinema não só por utilizar cenários oníricos de estética fantástica feitos de papel, mas também por optar contar a narrativa a partir do ponto de vista de um personagem-narrador. É somente no último ato do filme que o público percebe que toda a narrativa foi uma história contada a partir da

imaginação delirante de um paciente de um manicômio, o que muda em totalidade a percepção do espectador diante tal história e faz com que ele se sinta mais próximo do protagonista.

A partir dessa definição, foram criadas técnicas de abordagem para tal, como a criação da câmera subjetiva para expressar o ponto de vista de determinado personagem-narrador, em que a câmera atua como os olhos do personagem. Em 1946, por exemplo, o filme “The Lady in the Lake”, realizado e estrelado por Robert Montgomery, usou a técnica da câmera subjetiva durante todo o longa, sendo a câmera os olhos do personagem principal, que só aparece no filme quando pára em frente a um espelho. Todos os personagens se dirigem à ele olhando diretamente para a câmera, quebrando a quarta parede, como se o espectador fosse o personagem-narrador.

A câmera como sendo os olhos do personagem-narrador passou a ser algo comum, usada entre planos para criar o efeito ação-reação. Hitchcock, grande amante dessa técnica desde o início de sua carreira como cineasta, menciona esse assunto com mais profundidade na conversa que teve com Truffaut em 1962, documentada em livro em 1966 e em vídeo em 2015 por Kent Jones (citada mais adiante).

A partir disso, os realizadores se sentiram livres para usar não só a câmera subjetiva ao seu favor, mas também criaram meios de colocar o espectador a experimentar o mesmo que as personagens dos filmes, através, por exemplo, do “Ponto de Vista Subjetivo Indireto”, onde a câmera não chega a ser os olhos do personagem, mas, mesmo assim, o público se sente imerso na história, e também através do “Ponto de Vista Interpretativo do Realizador”, onde o próprio realizador define como o público deve ver e experimentar tal plano.

Isto acabou por interferir na maneira como o Ponto de Vista de determinado personagem é expressado no cinema através da realização: distorções de lentes são usados para expressar sua confusão, o uso de câmera na mão pode ser capaz de denotar seu nervosismo e aflição, o uso de iluminação intensa e cartela de cores irreais pode simbolizar seu estado psicológico, assim como movimentos de câmera, angulações e enquadramentos diferenciados são usados para intensificar sentimentos de superioridade ou inferioridade.

Durante a pós-produção, a combinação de escolhas artísticas tal como o ritmo da montagem – em que, se optado por torná-la frenética pode ser capaz de expressar ansiedade, e se optado por uma edição lenta com planos longos pode ser capaz de aumentar o suspense - a direção de som e a escolha correta da banda sonora também pode ser capaz de interferir diretamente na imersão do espectador na história que está a ser narrada.

Sendo assim, o presente ensaio tem como intuito trazer essa introdução mais aprofundada sobre o uso do Ponto de Vista no cinema através de artifícios narrativos e de realização, e explicar a aplicação desses métodos usados na curta-metragem “Henry!”, escrito e realizado pela autora durante o último ano do Mestrado em Comunicação Audiovisual – Especialização em Produção e Realização Audiovisual da Escola Superior de Media Artes e Design do Instituto Politécnico do Porto.

1 O PONTO DE VISTA NO CINEMA

1.1 O Ponto de Vista do Personagem

O Ponto de Vista, também abreviado para ‘POV’ (do inglês *Point-of-view*), é um meio de narrativa visual, onde a cena é vista a partir da perspectiva de um personagem (Brown, 2012, p. 10).

O ponto de vista tem a função de direcionar a história a partir do entendimento de algum personagem, que pode servir para mostrar ou esconder informação para o público. É essa escolha que guia a narrativa, comprometendo sua dramatização.

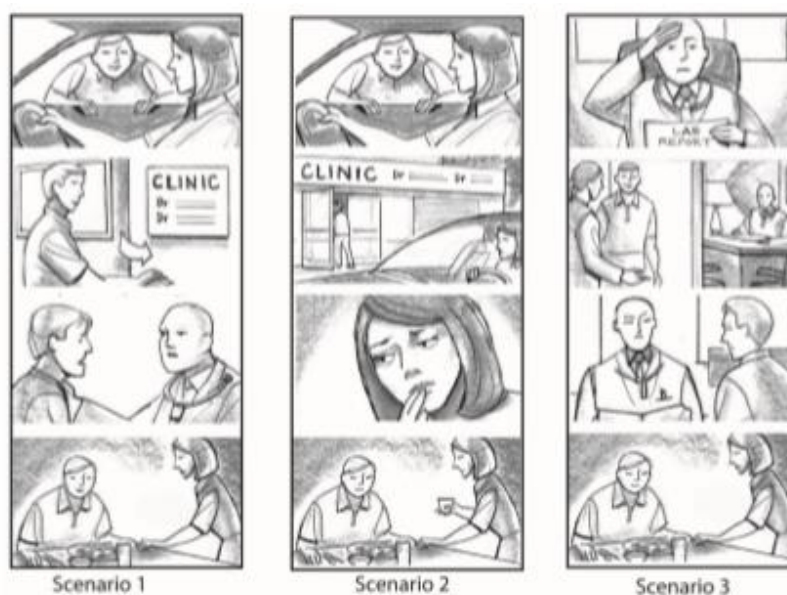


Figura 1: Três cenários da mesma cena mostram como a escolha do POV de determinado personagem interfere na carga dramática do filme.

Como base para a escolha de determinado POV, é interessante que o argumentista tenha em mente de que forma quer contar tal história: através das percepções de um personagem em específico, em que sabe mais ou menos do que o público, ou a história será contada através de um narrador onnipresente, que sabe de tudo que vai acontecer, mas que sabe dosar a informação que expõe ao

espectador. Esse tipo de escolha traduz o tipo de história que se quer contar, interferindo no seu suspense e na sua dramatização.

As an omniscient narrator, you float over the landscape wherever you want, moving from place to place in the twinkling of an eye. [...] The limited third-person narrator, on the other hand, [...] is led through the story by one character, seeing only what that character sees; aware of what that character (the "viewpoint character") thinks and wants and remembers, but unable to do more than guess at any other character's inner life. You can switch viewpoint characters from time to time, but trading viewpoints requires a clear division [...]. The limited third-person narrator can never change viewpoints in mid-scene. (Card, 1988, p. 155)

‘O Gabinete do Dr. Caligari’ (1920), de Robert Wiene, grande marco do expressionismo alemão, também é conhecido como o primeiro filme a contar uma história a partir do ponto de vista de um personagem. Isto é, durante a maior parte do filme, o espectador é introduzido a uma realidade que traz como verdade a partir de um ponto de vista onnipresente, quando, no fim, é revelado que tudo não passa de uma história contada por um dos personagens, paciente de um manicômio. Isto é, toda a realidade da narrativa é deformada quando contextualizada a partir do uso do POV – um delírio fruto da mente humana enlouquecida. Isso faz com que a narrativa disponha de muito mais força dramática, resultando em um filme muito mais interessante.

O mesmo ocorre no clássico ‘Rashomon’ (1950), de Akira Kurosawa, em que a veracidade na narrativa é posta em causa devido à incompatibilidade de testemunhos explorados ao longo do filme, contados a partir de diferentes personagens e, conseqüentemente, diferentes pontos de vista. O resultado é um filme de estrutura narrativa não-convencional, que impossibilita que o espectador obtenha a verdade sobre determinado evento devido a esses conflitos propositais narrados a partir de diversos pontos de vista.

A aproveitar este exemplo, mudança de perspectiva também pode ser capaz de transpor um personagem da realidade para um mundo irreal que existe na sua psique, ou vice-versa. No caso de ‘Mulholland Drive’ (2001), de David Lynch, o espectador é apresentado a uma realidade inventada pela protagonista e sua interpretação de mundo ideal. A verdade só parece ser revelada no terceiro ato do filme, em que o público pode perceber que tudo que se viu anteriormente era uma história fantasiosa narrada a partir do ponto de vista da personagem.

O mesmo ocorre em ‘The Machinist’ (2004), de Brad Anderson, em que o protagonista está tão atormentado pelo peso da culpa que não consegue dormir. Como resultado, acaba sofrendo alucinações, distorcendo sua realidade. Uma vez que o público é apresentado somente ao seu ponto de vista, acaba aceitando tudo como verdade, assim como o personagem. É somente no terceiro ato do filme que o protagonista é apresentado à verdade e ao motivo de tais alucinações: fazer com que aceitasse a culpa e, assim, pudesse finalmente voltar a dormir. Esse filme é um exemplo de POV único em que o espectador sabe tanto quanto o protagonista, o que intensifica o suspense.

Em ‘Vertigo’ (1958) de Alfred Hitchcock, o ponto de vista do protagonista, que sabe tanto quanto o espectador, o leva a construir sentimentos por uma mulher irreal, pois acredita somente no que lhe é dito sobre ela. Sendo assim, o público é convidado a acreditar no mesmo que o protagonista, mesmo que tudo seja mentira. Isso faz com que o *plot twist* final tenha muito mais êxito: enganar o espectador faz com que ele aceite melhor a história e se identifique com o personagem enganado, resultando num suspense perfeito.

Porém, o Ponto de Vista não é uma abordagem vivida unicamente pelo personagem-narrador durante toda a história. É possível trocar o POV de um personagem para outro, sem que o filme precise ser contado inteiramente através de uma só perspectiva. Porém, se este for o intuito, é importante que ocorra entre cenas distintas. Segundo Card (1988, p. 157), “The limited narrator can also change viewpoint characters. Not in mid-scene or even mid-paragraph, as the omniscient narrator does, but from one scene to another, as long as there is a clear transitional break.”

Em “Gone Girl” (2014) de David Fincher, o público é apresentado primeiramente ao ponto de vista do marido quando é informado de que a esposa está desaparecida. Sendo assim, o espectador compartilha das mesmas informações que são apresentadas à ele: o que ele descobre o ao que a polícia lhe diz. Em uma virada da história, de repente o público é apresentado ao ponto de vista da esposa desaparecida, que explica o que realmente aconteceu e o que vai acontecer a partir dali, fazendo, assim, com que o espectador saiba mais do que o primeiro personagem apresentado, o marido.

Esse método de abordagem pode ser usado para dosar o suspense. Em “Gone Girl”, o realizador optou por usar a troca de POV de um personagem para outro já no início do segundo ato, o que diminui o suspense do espectador, mas, ao mesmo tempo, o faz ficar sedento de informações acerca do que vai acontecer a partir dali.

Em “Contratiempo” (2016), de Oriol Paulo, o público é apresentado a versões da mesma história contadas pelos personagens em um primeiro encontro entre advogada e cliente suspeito de assassinato. O espectador é apresentado a várias versões da mesma história, que podem ser verdade ou não, de acordo com as perspectivas e interesses dos personagens. Quando o público não sabe mais no que acreditar, é revelado, nos minutos finais, a verdade – e o motivo das mentiras contadas anteriormente.

Já o longa “The Usual Suspects” (1995) de Bryan Singer, é inteiramente sustentado pelas mentiras contadas à polícia por um informante capturado. O público, aqui, sabe tanto quanto os policiais a partir do POV do personagem-narrador, que, ao final do filme, revela a verdade através de pequenos gestos, sem que palavras sejam necessárias: uma forma brilhante de informar ao espectador que ele foi enganado durante aquele tempo todo.

Dado estes exemplos, a abordagem da perspectiva dos personagens no cinema pode ser explorada de diversas formas, a fim de controlar a dramatização e intensificar a experiência do público. Para tal, usam-se, também, técnicas relativas à combinação do POV Objetivo e do POV Subjetivo.

O Ponto de Vista Objetivo é quando o público vê tudo o que se passa na narrativa e tudo o que os personagens estão fazendo o tempo todo, como um narrador onnipresente, e não um personagem específico contando a história (Brown, 2012, p. 33).

Conforme Boggs & Petrie citam o livro “Philosophy of Camera”, de John Ford (2008, p. 127), a câmera é como se fosse uma janela enquanto o espectador é convidado a assistir a situação através dela, sem ser convidado a participar da ação. Sendo assim, o ideal para a escolha desse POV seria a câmera estática para criar esse efeito de ‘janela’, concentrando-se apenas na ação, sem dar atenção à câmera. Isso ajuda a criar uma distância emocional entre a câmera e o assunto, sem que a câmera interfira no entendimento da cena. Desta forma, o ponto de vista é de um observador impessoal.

“Le Voyage Dans La Lune” (1902) de Georges Méliès, assim como inúmeros outros filmes de época, foi filmado com câmera estática em plano aberto durante todo o seu decorrer, mesmo que trocassem os cenários. Desta forma, o espectador não é convidado a experienciar o mesmo que os personagens, somente observá-los.



Figura 2: “Le Voyage Dans La Lune” (1902) de Georges Méliès, como exemplo de POV objetivo.

Em contrapartida, o Ponto de Vista Subjetivo diz respeito à câmera atuando como o olhar de um personagem, posicionada na altura dos olhos dele e fazendo seus movimentos, como se olhasse através de seus olhos. Isso faz com que o

espectador se identifique com as reações emocionais do determinado personagem e ajuda a criar um forte senso de perspectiva (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013, p. 119).

When the cinematic point of view is subjective, our experience becomes more intense and more immediate as we become intimately involved in the action. Generally, this viewpoint is maintained by a moving camera, which forces us to see exactly what the character is seeing and in a sense to become the character. (Boggs & Petrie, pg. 129)

Em 1946, o filme *noir* 'The Lady in the Lake', realizado e estrelado por Robert Montgomery, revolucionou o uso da técnica usando-a ao longo de todo o filme, com exceção de alguns inserts em que o protagonista se comunica com o público enquanto narra a história. A mesma se passa inteiramente em primeira pessoa através dos olhos dele enquanto ele a conta, ou seja, a partir do seu ponto de vista. A lente da câmera se torna seus olhos, e, quando outros personagens se comunicam com ele, olham direto para a câmera, quebrando a quarta parede. Assim sendo, o público nunca vê o protagonista, com exceção de algumas situações em que ele olha para o espelho (Brown, 2012, p. 33/35). Segundo Brown (2021, p. 32) "The Lady in the Lake' is one of the very rare examples of truly subjective point of view sustained throughout the entire film."



Figura 3: Cena do espelho de 'The Lady in the Lake' (1946).

É importante lembrar que o POV objetivo e subjetivo não são abordagens isoladas. Muitos filmes misturam e combinam as técnicas conforme a narrativa e a ordem do realizador. Segundo Rabiger & Hurbis-Cherrier (2013, p. 119), “Films employing an implied POV will often flip into a deeply subjective mode when the main character negotiates particularly emotional, pivotal, or climactic scenes.”

Em “Enter The Void” (2009) de Gaspar Noé, a câmera é os olhos do protagonista durante todo o primeiro ato do filme, vendo o mesmo que o personagem vê. A partir do momento esse personagem morre, mesmo que o POV continue sendo subjetivo ao experienciar a morte, o espectador é convidado a ter a mesma experiência através da câmera objetiva.



Figuras 4 e 5: Em “Enter the Void” (2009), Gaspar Noé soube misturar a câmera subjetiva com a objetiva mesmo que as duas representem o POV subjetivo do protagonista, fazendo com que o espectador ficasse imerso na experiência vivida por ele.

Porém, por mais que essa abordagem do uso do POV subjetivo seja raramente usada em grande parte do filme, a mudança do Ponto de Vista objetivo para o Subjetivo é muito usada quando explorada entre planos.

Em “Moonrise Kingdom” (2012), de Wes Anderson, a câmera subjetiva é usada após vermos a personagem usar um binóculo. Sendo assim, a combinação entre o plano dela usando o binóculo com o plano seguinte da visão dela olhando através do objeto convida o espectador a ver o que ela vê de forma natural, sem precisar de demais explicações: a justaposição dos planos já faz essa relação de forma simples.



Figuras 6 e 7: Em ‘Moonrise Kingdom’ (2012), de Wes Anderson, a combinação do plano da personagem olhando através do binóculo seguido pelo plano do seu POV subjetivo faz com que o espectador seja convidado a ver através das lentes.

Em “Being John Malkovich” (1990), Spike Jonze explora a câmera subjetiva toda vez que algum personagem, seja ele narrador ou não, tem a oportunidade de viver alguns minutos dentro do corpo de outra pessoa (John Malkovich). Sendo assim, o POV subjetivo é tanto de Malkovich quanto da pessoa que está dentro dele.



Figura 8: Spike Jonze usa o POV subjetivo em 'Being John Malkovich'(1999), em que pessoas comuns têm a oportunidade de entrar no corpo do ator e, assim, o espectador também vê através de seus olhos.

Desta forma, o Ponto de Vista Subjetivo tem o propósito de fazer com que o espectador descubra e entenda o que o personagem está experienciando da mesma forma que ele, fazendo, assim, com que o público tenha uma maior identificação com determinado personagem (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013, p. 97).

Em “The Sound of Metal” (2020) de Darius Marder, essa experiência é elevada ao nível sonoro: o público compartilha da perda de audição do protagonista através de ecos e sons abafados, até não ouvir mais nada. Isso faz com que o resultado seja muito mais dramático em termos narrativos. Segundo Boggs & Petrie (2008, pg. 128), “The subjective point of view provides us with the visual viewpoint and emotional intensity felt by a character participating in the action.”

Além da combinação desses dois artifícios para representação do POV dos personagens, o POV também pode ser aberto, em que o filme contém cenas sem incluir o personagem-narrador, mostrando o que ele não sabe. Flashbacks, por exemplo, podem se encaixar nessa categoria quando não informados ao personagem-narrador em questão.

Desta forma, o público tem mais informação do que ele, o que pode levar a possibilidades interessantes (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013, p. 97).

Em “The Truman Show” (1998), de Peter Weir, o público sabe que o protagonista vive em uma simulação, enquanto o próprio não faz ideia: o que leva à comédia e à dramatização da obra. Para tal efeito, o POV tem um motivo para ser aberto.



Figura 9: “The Truman Show” possui planos sem o protagonista que mostram informações que ele não sabe ao espectador.

1.2 O Ponto de Vista do Realizador

Para elevar a experiência do público em relação à narrativa ou a determinado personagem, o Ponto de Vista também pode ser alterado de acordo com a visão do realizador. De acordo com Marner (1972, p. 133), “o ponto de vista selecionado pelo realizador é um importante elemento dramático que tem à sua disposição.” Por isso, cabe ao realizador a sensibilidade de transcrever o uso do POV da melhor forma, pois seu uso errôneo pode comprometer toda a carga dramática do filme.

Sendo assim, além da mistura entre planos de POV subjetivo e objetivo, usam-se técnicas de realização como o POV Subjetivo-Indireto e do POV Interpretativo do Realizador.

O POV Subjetivo-Indireto é quando o público não vê através dos olhos dos personagens, como mostrado no POV subjetivo, mas se sente imerso em tudo que o personagem vê e vive através da escolha de planos imersivos.

The indirect-subjective point of view does not provide a participant's point of view, but it does bring us close to the action so that we feel intimately involved and our visual experience is intense. Consider a close-up that conveys the emotional reaction of a character. We recognize that we are not the character, yet we are drawn into the feeling that is being conveyed in a subjective way. A close-up of a face contorted in pain makes us feel that pain more vividly than would an objective shot from a greater distance. (Boggs & Petrie, pg. 130)

Em “Eyes Wide Shut” (1999), o protagonista vai a um evento secreto sem ser convidado. Ele está mascarado, como todas as outras pessoas presentes no ambiente, o que evita que seja reconhecido, mas, para sua segurança, deve tentar demonstrar que já esteve ali muitas vezes. Sendo assim, Stanley Kubrick convida o público a andar entre os corredores da festa secreta junto com o protagonista através de movimentos de câmera lentos que acompanham seu caminhar e seu olhar. Ele sabe tanto quanto o espectador, o que torna tudo mais interessante de ser descoberto. Também utiliza zooms lentos para focar em determinado personagem visto à distância.



Figura 10: Em “Eyes Wide Shut” (1999), Stanley Kubrick convida o público a descobrir uma festa secreta junto com o protagonista através de movimentos de câmera lentos, zooms e planos aproximados.

Em “Eternal Sunshine of the Spotless Mind” (2004), de Michel Gondry, somos apresentados ao personagem-narrador, que quer apagar as memórias que envolvam sua ex-namorada. O público então transita junto com ele por sua mente onde revive essas memórias, de forma embaralhada e sem percepção de tempo, mas, ao contrário de como o personagem deveria reviver essas memórias (através de planos subjetivos), o espectador as vê de forma subjetiva-indireta.



Figura 11: Em ‘Eternal Sunshine of the Spotless Mind’ (2004), de Michel Gondry, o espectador vivencia tudo que está na mente do protagonista, porém, através de planos subjetivo-indiretos.

O mesmo acontece em “I’m Thinking of Ending Things” (2020) de Charlie Kaufman. Tudo parece uma confusão não-linear até que o espectador percebe que tudo se trata de um conjunto de suposições criadas pelo personagem-narrador. O ponto de vista é do personagem, mas não é só demonstrado através de planos subjetivos em que a câmera vê o mesmo que ele.



Figura 12: O mesmo acontece em ‘I’m Thinking of Ending Things’ (2020) de Charlie Kaufman. O público fica confuso em meio a uma junção de memórias do protagonista.

Já o Ponto de Vista Interpretativo do Realizador refere-se a quando o cineasta escolhe o que e como mostrar determinada cena ao público, da maneira que ele quer que o público veja, não necessariamente de forma realista. Isso inclui o uso de iluminação diferenciada ou objetivas especiais, *slow motion*, cenas aceleradas, a imposição de determinado tom ou atitude emocional, estilo, coloração, etc. (Boggs & Petrie, pg. 132)

Em ‘They Live’ (1988), de John Carpenter, o protagonista encontra óculos especiais que fazem com que ele veja o mundo de forma diferente do resto das pessoas. Assim, o público é convidado a ver, através dos olhos do protagonista, tudo o que ele vê através de planos subjetivos. Devido às escolhas artísticas do realizador, essa visão é distorcida e simbolizada através da coloração preto e branco.



Figuras 13 e 14: Em “They Live”, quando o protagonista coloca o óculos, o público é convidado a compartilhar de sua visão através da câmera subjetiva. Tal visão, que difere de quando o protagonista está sem o óculos, é representada através do ponto de vista interpretativo do realizador.

Em “Midsommar” (2019), Ari Aster toma liberdades criativas quando se trata da protagonista sob o efeito de entorpecentes, distorcendo a imagem com efeitos visuais. Ele também explora o uso de *foreshadowing* e subtextos ocultos nas imagens para passar mensagens subliminares ao espectadores, para que eles se sintam em risco tanto quanto a personagem.



Figura 15: Em ‘Midsommar’ (2019), Ari Aster exemplifica o sentimento da personagem sob o uso de entorpecentes através de efeitos visuais distorcidos. Na figura acima, é possível notar entre a mata ao fundo o rosto morto da irmã da protagonista, da mesma forma que aparece na cena inicial do filme.

Sendo assim, escolhas artísticas por parte do realizador – como quais enquadramentos, iluminação, coloração, movimentos de câmera usar – são importantes para a imersão do espectador na narrativa cinematográfica. De acordo com Boggs & Petrie (2008, p. 134) “Above all, a shot must be so composed that it draws attention into the scene and toward the object of greatest dramatic significance.”

Segundo Ascher & Pincus (2013, p. 325), “Although there are no set rules for composition, compositions create expectations, and that may be used to surprise the audience or to confirm or deny their expectations.”

A posição da câmera, por exemplo, é um dos artifícios que podem ser utilizados pelo realizador para intensificar o Ponto de Vista da realização. Em se tratando tanto de ângulo quanto de altura, a posição da câmera em relação ao personagem pode ser capaz de criar ideias diferentes e ajudar o espectador a se

situar na narrativa, isto é, quem está vendo aquele plano. É função do realizador escolher certos planos e movimentos de câmera para transmitir para o público o ponto de vista de determinados personagens.

O ângulo do qual olhamos os personagens num filme é em si mesmo um significante narrativo, desde que seja capaz de descrever esse mesmo personagem, a sua relação com outros na mesma cena, o seu estado de espírito e a sua intenção imediata. Por essa e muitas outras razões, o conhecimento da importância das posições relativas da câmera é um elemento fundamental do vocabulário do realizador, mesmo que ele trabalhe com um operador de câmera que a saiba colocar. (Marner, 1972, p. 133)

Em situações habituais, a câmera é posicionada seguindo a linha do olhar do ator, seja em planos objetivos ou subjetivos. Porém, essa regra pode ser reconsiderada quando o realizador tem o intuito de dar outro significado às cenas. Em um plano enquadrado de cima para baixo, chamado de “*plongée*” ou “picado”, diminui-se a importância de um personagem. Segundo Marner (1972, p. 135), “O plano em picado enquadra um personagem visto de cima e pretende diminuir a sua força ou importância fazendo-o parecer débil ou vulnerável.” Boggs & Petrie (2008, p. 152) também citam que “[...] a high-angle shot, which seems to dwarf the subject and diminish its importance.”



Figura 16: Em “Get Out” (2017) de Jordan Peele, vemos o protagonista através do POV subjetivo da sua agressora, que o vê de cima, diminuindo sua importância em um momento de vulnerabilidade.

Já o plano “contra-*plongée*” ou “contra-picado” tem o efeito contrário: De acordo com Marner (1972, p. 135), “Esse efeito provocará, conseqüentemente, o aumento de estatura e importância de um personagem, de forma a colocá-lo numa posição dominante.”



Figura 17: Tarantino é grande amante dessa técnica, reconhecida na maioria dos seus filmes. Acima, um plano em contra-picado de “Inglourious Basterds” (2009) aumenta a importância dos personagens membros da resistência ao torturarem nazistas.

With low angles, the subject tends to dominate us. If the subject is a character, that actor will seem more powerful and dominant. Any time the actor being viewed is meant to be menacing or frightening to the character we are associating the POV with, a low angle is often appropriate. (Brown, 2012, p. 65)

O enquadramento contra-picado pode ser usado em qualquer momento que o realizador queira passar esse tipo de importância ao personagem, não necessariamente associando-o ao POV de outro. Segundo Boggs & Petrie (2008, p. 152), “When the camera is placed below eye level, creating a low-angle shot, the size and importance of the subject are exaggerated.”



Figura 18: Em “Dr. Strangelove: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb” (1964), Stanley Kubrick evidencia o poder do general em um superclose em plano contra-picado.

De acordo com Boggs & Petrie (2008, p. 153), “The director may employ certain camera angles to suggest the feeling he or she wants to convey about a character at a given moment.”

Em uma cena de diálogo por exemplo, é comum que um personagem seja o POV do outro no plano e contra-plano. Ou seja, quando um está sentado e o outro de pé, ou quando os dois personagens possuem uma diferença muito grande da altura um do outro, é interessante que a câmera siga a linha do olhar de cada um deles, em um plano picado quando se trata do POV do personagem mais alto, e contra-picado quando se trata do POV do personagem mais baixo.

Quando o realizador coloca a câmera, deverá saber se o plano corresponde à visão subjectiva de um personagem da cena, e então a altura da câmera corresponderá ao nível do olhar desse personagem, ou se o plano corresponde à visão objectiva que o público tem desse actor, e, nesse caso a altura da câmera corresponde à direção do olhar do actor. (Marner, 1972, p. 134)



Figuras 19 e 20: Em “Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring” (2001) de Peter Jackson, quando somos apresentados aos personagens Frodo e Gandalf, o primeiro se posiciona em um local mais alto do que o segundo, e nota-se a diferença na altura da câmera quando o diálogo se desenrola. Um é o POV do outro.

Além da posição da câmera, para melhor representação da perspectiva de um personagem, e até seu estado mental ou emocional, o artifício da movimentação de câmera é muito usado no cinema. Em se tratando de plano subjetivo, em que a câmera é os olhos de um personagem, a movimentação de câmera faz muito sentido – principalmente se o personagem em questão está em movimento.

Camera moves are often used to represent a character’s experience. A character enters a room and the camera dollies forward, representing what the character is seeing. Audiences quickly make an association between a shot of a character looking off screen and

a shot of what that character is supposed to be seeing. (Ascher; Pincus, 2013, p. 339)



Figuras 21 e 22 : Em “The Shining” (1980), Stanley Kubrick combina o plano objetivo do personagem Danny com seu plano POV subjetivo em movimento, adentrando a porta entreaberta de um quarto vazio, como se a câmera fosse o olhar do menino.

Para além de equipamentos para auxiliar a movimentação de câmera mais suave, como *dolly*, *travelling*, *gruas*, *crane*, *steadicam* e *boom*, o uso da câmera na mão do operador cria uma imagem mais “crua” e tremida. Isso pode ajudar a criar um efeito interessante de desespero, nervosismo, para que o público consiga sentir o que o personagem sente. Geralmente esse artifício é usado em cenas de perseguição.

Handheld camera moves are often used to represent a character’s point of view and sometimes a character’s emotional state. Panic or

frenzy can be reinforced by a shaky or nervous handheld camera style. In real life, our remarkable human skeleton, gait, and sense of balance keep our head upright and steady and our field of view level in most circumstances, but the convention that wobbly handheld camerawork equals interiority or a subjective viewpoint is universally accepted. (Ascher; Pincus, 2013, p. 339)

“Revenge” (2017) filme de Coralie Fargeat, explora o uso da câmera na mão em cenas que a protagonista corre para sobreviver: onde há urgência. Isso faz com que o espectador sinta a ansiedade e a tensão da protagonista, através do movimento cru de uma pessoa correndo atrás dela. Os movimentos do operador da câmera representam de forma onírica os movimentos do espectador correndo atrás da protagonista.



Figuras 23 e 24: Em “Revenge” (2017), a câmera na mão para representar o desespero de correr para se salvar em uma situação de urgência.

Já os movimentos de câmera mais sutis podem ser usados para aumentar a imersão do espectador na narrativa. Segundo Ascher & Pincus (2013, p. 340), “In many films, fluid movement by means of Steadicam, slider, dolly, crane, and boom (sometimes in combination) is used to add flow and lyricism to a scene, but not to represent any particular character’s POV.”

Em “It Follows” (2014), a protagonista vive uma maldição: ela é perseguida por um mal que muda de forma e a segue lentamente em forma de pessoas, conhecidas ou não. Mesmo que este “mal” a siga lentamente, não deixa de ser um filme de perseguição, uma vez que ela está em constante fuga. O realizador David Robert Mitchell opta por usar movimentos de *zoom in* e *travellings* muito lentos para intensificar o suspense dos planos abertos, e transparecer a lentidão que o mal vai ao encontro dela.

Todos esses artifícios podem ser muito bem empregados no filme, mas também deve-se levar a pós-produção em consideração na hora de planejar o uso dessas técnicas de realização. A montagem, por exemplo, é uma das partes mais importantes da conclusão de um filme. De nada adianta a captação de planos conceituais incríveis se a edição não souber domar a carga dramática que o realizador espera passar. Por isso, para melhores resultados e entendimento da equipe, todas essas escolhas devem ser definidas antes da produção.

How point of view is expressed in scene and story structure results from the way the script is written, how the director chooses to film it, and how the movie is edited. These aspects must be considered carefully before you go into production. (Ascher & Pincus, 2013, p. 336)

Assim sendo, a montagem de um filme é parte crucial desse processo, quase como uma segunda realização. O peso da dramatização está tanto na maneira como o realizador escolhe filmar os planos quanto na maneira que o montador as combina.

As Hitchcock brilliantly observed, there can be no real suspense unless the audience knows what is going to happen. His famous

example is the bomb under the table. If two characters sit at a table and suddenly a bomb goes off, we have a moment of surprise that is quickly over, a cheap shock at best. If the audience knows that the bomb is under the table and is aware that the timer is clicking steadily towards exploding, then there is true suspense that engages and involves the audience in a way that simple shock never can. (Brown, 2012, p. 65)



Figura 25: Em “Psycho” (1960), Alfred Hitchcock substituiu a nudez e violência por uma montagem criativa de vários planos pormenores do cenário, resultando em uma das cenas mais emblemáticas do cinema – e que não precisou ser censurada.

Em 1921, o cineasta russo Lev Kuleshov trouxe à tona um dos estudos mais relevantes do cinema, considerado até hoje um dos métodos mais básicos e obrigatórios da montagem cinematográfica, chamado “Efeito Kuleshov”.

Consiste em um plano A, sendo um ponto e um olhar, e um plano B, sendo um ponto e um objeto, e a combinação de ambos resulta na percepção do personagem dono do olhar no plano A. Porém, para que um plano seja o ponto de vista de um personagem ele não precisa ser, necessariamente, um plano subjetivo, apenas seguir uma ordem de filmagem concreta para passar a mesma ideia (Huyer, p. 26).

Sendo assim, o estudo visava provar que a percepção do público referente às emoções de um personagem estariam relacionadas à imagem que este personagem estava vendo.

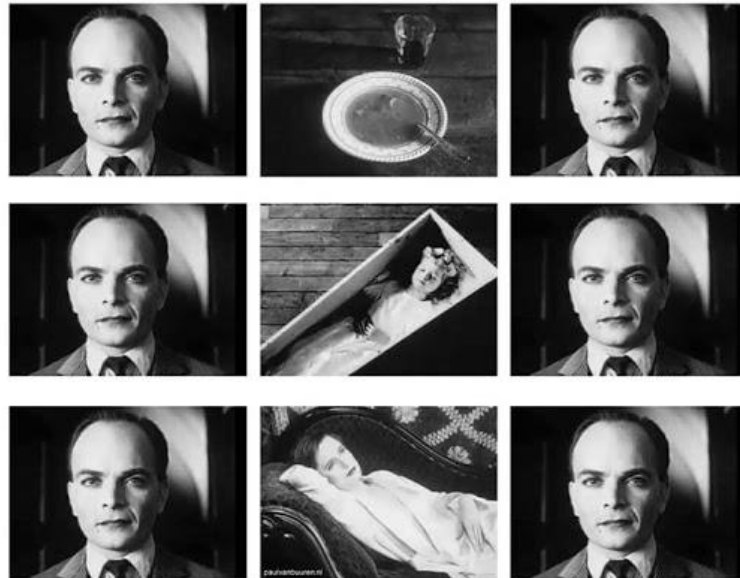


Figura 26: O estudo de Lev Kuleshov consistia em contrapor a mesma imagem de um ator em 3 planos subjetivos que simulavam situações diferentes. Ele acreditava que a percepção do espectador referente às emoções do ator seria diferente de acordo com o plano subjetivo que visse anteriormente.

Hitchcock, o mestre do suspense, era um grande defensor dessa técnica. Em uma conversa com François Truffaut em 1962, que rendeu um livro em 1966 intitulado “Hitchcock/Truffaut: Entrevistas”, acabou por ser documentada em vídeo apenas em 2015, realizado por Kent Jones. Talvez a parte mais conhecida da entrevista seja quando Hitchcock explicou o Efeito Kuleshov.

[...] what we might call pure cinematics, the assembly of a film. And how it can be changed to create a different idea. Now I have a close-up. Let me show what he sees: Let's assume he saw a woman holding a baby in her arms. Now we cut back to his reaction to what he sees, and he smiles. Now what is he as a character? He's a kindly man. He's sympathetic. Now let's take the middle piece of film away, the woman with the child, but leave his two pieces of film as

they were. Now we put in a piece of film of a girl in a bikini. He looks – girl in a bikini – he smiles. What is he now? A dirty old man. He’s no longer a benign gentleman who loves babies. That’s what film can do for you. (Jones, 2015, cit. Alfred Hitchcock)

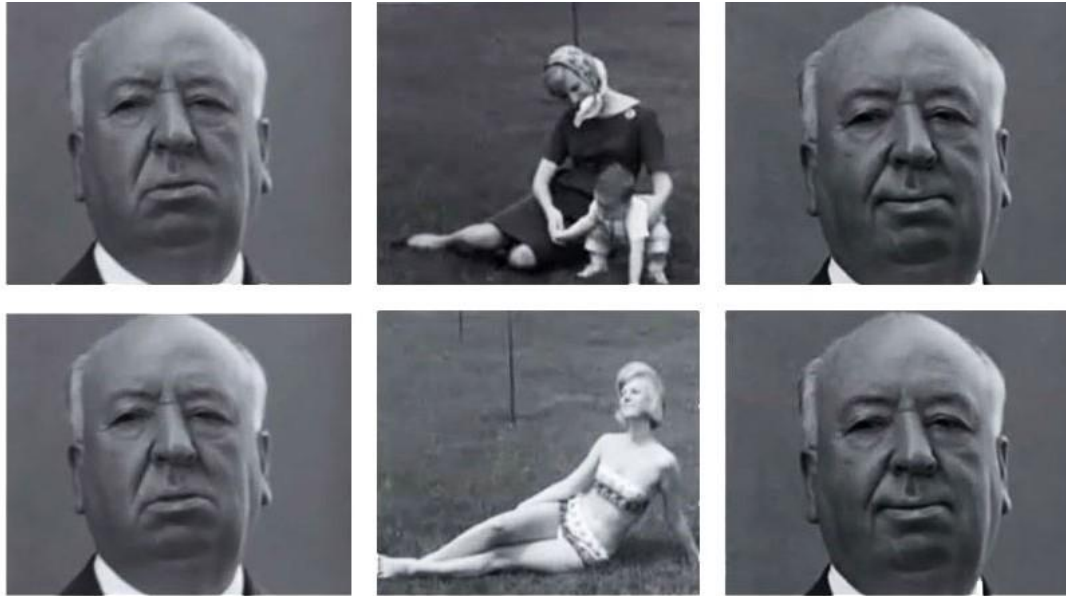


Figura 27: A exemplificação da explicação de Alfred Hitchcock a respeito do efeito Kuleshov, parte do documentário “Hitchcock/Truffaut” (2015), de Kent Jones.



Figura 28: O uso da técnica na prática: Em “Rear Window”(1954), Hitchcock usa o Efeito Kuleshov ao explorar a expressão do ator seguida pelo que ele vê, através de seu POV subjetivo.

Deve-se ter em mente, porém, de que o tom esperado pelo realizador é uma combinação de fatores.

Among the arts, cinema has a unique ability to influence our thoughts and emotions and to allow us to see the world through the experiences of real and fictional characters. In a sense, the camera becomes the audience's eye, and the filmmaker, through shooting and editing, has an enormous power over what the audience feels and understands. (Ascher & Pincus, 2013, p. 335)

Além disso, o uso de diferentes fotografias e paleta de cores pode ajudar a enriquecer um filme quando o intuito é separar um mundo real de um mundo imaginado – ou de um *flashback*, a fim de transmitir ao espectador a divisão entre dois universos ou épocas distintas.

Um dos exemplos mais nítidos dessa mistura de cores é “The Wizard of Oz” (1939) de Victor Fleming. A narrativa apresenta de início o mundo real em tons sépia, enquanto o mundo fantástico, fruto da imaginação da personagem-narradora, é apresentado em cores vivas em uma paleta colorida. Seu estado mental também pode ser representado pela escolha artística, uma vez que cada personagem que a protagonista leva consigo em sua jornada representa uma de suas inseguranças.



Figuras 29 e 30: “The Wizard of Oz” representa o mundo real em tons de sépia, que passa a impressão de tristeza, enquanto o mundo fantástico imaginado por Dorothy é colorido e alegre, e ela aprende a ultrapassar suas inseguranças.

O mesmo ocorre com o uso de *flashbacks*: para que o espectador saiba que está vendo algo que já passou, e não uma cena que faz parte da linearidade da narrativa, uma alternativa é diferenciar as cenas para que não seja preciso textos ou diálogos explicativos.

O flashback, tanto quanto a elipse, pode fazer variar a temporalidade em grandes ou pequenas escalas. Por não necessariamente se mostrar evidente, desde o princípio do cinema se convencionou informar o espectador de sua ocorrência, seja através de letreiros indicando a data da nova cena, seja através de recursos cinematográficos menos intrusivos, como uma mudança na paleta de cores da fotografia do filme. (Huyer, 2014, p. 38)



Figuras 31 e 32: Em “Cidade de Deus” (2002), Fernando Meirelles e Kátia Lund transitam - com um movimento de câmera circular ao redor do protagonista - de um plano dominado pelo azul para um flashback em tons amarelados do personagem quando criança, separando as épocas com a coloração predominante.

Assim como toda essa combinação de enquadramentos, movimentos de câmera, iluminação, coloração e montagem, a direção de som – tanto quanto a trilha sonora – é papel crucial para intensificar as intenções do realizador. De acordo com Rabiger & Hurbis-Cherrier (2013, p. 118), “Expressive mise-en-scène (directing, compositions, scene design, and blocking) and sound design contribute heavily to immersing us in a character’s psychological state.”

O som diegético, isto é, sons que fazem parte do universo em que os personagens estão inseridos, pode ser elevado à subjetividade, como já

mencionado anteriormente, quando o espectador escuta o mesmo que o personagem.

Em “Baby Driver” (2017), filme de Edgar Wright, o público já é apresentado ao protagonista logo na primeira cena usando fones de ouvido, enquanto uma música toca. Essa música parece ser extra-diegética, sendo que se trata da abertura do filme. Mas, em determinado momento, o protagonista começa a cantar e curtir essa música, o que representa o som diegético, ou seja, que faz parte da narrativa. Porém, o fato dele estar usando fones de ouvido torna a música um som subjetivo, pois o espectador ouve o mesmo que o protagonista – e só o protagonista. O som que acreditava-se ser extra-diegético é, na verdade, diegético: faz parte da narrativa. Além disso, quando alguma cena se desenrola em cerca de outro personagem, ouvem-se as músicas do fone do protagonista à distância.



Figura 33: Em “Baby Driver” (2017), Edgar Wright usa a música que o protagonista ouve nos fones de ouvido como som diegético, mas que o público ouve em alto e bom som, para sincronizar com a montagem. Em outras cenas, quando o espectador é introduzido ao POV de outro personagem, ouve-se o som abafado dos fones do protagonista à distância.

Já o som extra-diegético, que só o público ouve e não os personagens, tem a função de intensificar a carga dramática da cena. “Psycho” (1960) de Hitchcock pode ser talvez o exemplo mais acessível dessa técnica: a cena do assassinato no chuveiro só possui tal força devido à banda sonora que não faz parte do universo da narrativa.

Em suma, o Ponto de Vista utilizado no cinema, seja do Personagem ou do Realizador, carece de muita sensibilidade para melhor aproveitamento. Ambos os fatores foram utilizados em “Henry!” – Projeto de Conclusão de Curso da Escola Superior de Media Artes e Design do Instituto Politécnico do Porto.

2 O Uso do Ponto de Vista na Realização do filme “Henry!”

2.1 Uma introdução à Narrativa

“Henry!” inicia com planos fechados em fotos emolduradas de um casal feliz em diferentes momentos de seu relacionamento, sobre uma escrivaninha ao lado da cama. Quando a foto de casamento cai, vemos um plano muito breve de um acidente de carro. Uma mulher, que até então acredita-se ser a protagonista, acorda de um susto devido ao barulho da moldura atingindo o chão (que faz uma conexão com o som do acidente). O marido, Henry, acorda ao seu lado, dizendo-lhe que ‘sonhos ruins não poderiam feri-la’. Dá um beijo em sua testa e sai de cena, vestindo um casaco de moletom cinza. A mulher o segue com o olhar, vendo-o sair pela porta enquanto veste o casaco, e em seguida olha para a moldura no chão.

Ela pega a moldura em mãos e nota que está quebrada. Ouve um barulho vindo da cozinha, seguido por um xingamento do marido. Larga a moldura junto das demais fotos e vai ver o que aconteceu.

Chegando lá, já teme o que pode ter acontecido. Devido a um “acidente” com o açúcar, o marido acabou por abrir as gavetas dos produtos de limpeza e encontrar papéis escondidos ali, referentes ao divórcio. Contrariado, ele perde a calma e tem um ataque de raiva. Ela, já conhecendo seus ataques de raiva, começa a correr para fora do apartamento.

Ela chama o elevador, que não vem, e corre para as escadas. Chegando a um andar inferior ao seu, ela vê o marido surgindo para pedir desculpas. Não dá ouvidos e corre para cima de novo. Chegando ao seu andar, Henry está lá de novo, o que a obriga a entrar no andar de baixo.

No corredor, encontra uma vizinha entrando em seu apartamento. Ela pede ajuda, mas a vizinha age de forma simpática, ignorando seus pedidos. Quando vê Henry se aproximando, desconversa e fecha a porta do apartamento.

Henry começa a ser agressivo fisicamente com a esposa, e vêem um vizinho sair de sua porta em direção ao elevador. O vizinho os vê, eles páram, o vizinho não dá importância e entra no elevador. A mulher consegue se soltar e entra no elevador antes que a porta se feche. Ela aperta o botão do Térreo e, quando volta a olhar, o vizinho agora é Henry.

O elevador chega ao Térreo, ela tenta correr pra fora, mas ele a puxa pelos cabelos em ar de dominância. Ela cospe no rosto dele, que a joga para fora do elevador. Ela cai no chão do Térreo, vê a saída próxima e se levanta para sair, mas o marido também vem de fora. Ela corre em direção à garagem.

Ela corre até o carro e entra, o liga com uma chave reserva da pala do carro e sai em liberdade. No meio da rua, Henry surge ao seu lado, insistindo para que ela voltasse. Ele agarra o volante e os dois acabam sofrendo um acidente de carro.

Em uma repetição da cena inicial, ela acorda na sua cama de novo, e o marido acorda ao seu lado, dizendo que sonhos ruins não poderiam feri-la e beijando sua testa. Ele sai de cena, ela olha para a moldura no chão. Quando a pega, a foto agora não é mais do casamento, mas sim de Henry quando criança ao lado do seu pai – o mesmo homem que viu antes como sendo seu vizinho.

Ela percebe um hematoma em seu braço, e, quando olha para ele, saindo do quarto enquanto veste o casaco, vemos ele entrando em um quarto de hospital e sentando-se em frente a um médico. Entre eles, a mulher jaz em coma.

O médico pede para discutirem sobre o desligamento dos aparelhos que a mantém viva, mas Henry se nega a desligá-los, dizendo que, enquanto ele vive, ela vive também. O filme termina com ele beijando sua testa enquanto afirma que sonhos ruins não poderiam feri-la, e bate na moldura de casamento da mesa ao lado dela, fazendo-a cair no chão.

2.2 O Ponto de Vista dos Personagens

“Henry!” é inteiramente contado a partir do ponto de vista da mulher, na qual o público vê como sendo a protagonista, que revive um compilado de memórias agressivas – a evolução de um relacionamento abusivo que a deixaram naquele estado vegetativo.

Essas memórias podem ser consideradas um compilado de *flashbacks*, que acaba por explicar a cena final e o motivo dela estar em coma. Segundo Huyer (2014, p. 39), “O uso padrão do flashback sempre foi o de apresentar as memórias de um personagem, deixando a quebra na linearidade da narrativa aparente, no que constitui uma das normas extrínsecas da narrativa clássica.”

Porém, ocorre uma mudança do ponto de vista entre personagens a partir do terceiro ato, em que Henry sai do quarto de casa mas, ao invés de entrar no corredor, entra em um quarto de hospital: essa cena marca a mudança do POV dela para o POV dele, ou seja, a transição de um mundo imaginado e o mundo real, explicando toda a confusão do filme. De acordo com Rabiger & Hurbis-Cherrier, (2013, p. 120/121), “Sometimes seeing through a minor character’s or an antagonist’s perspective for a brief moment leads us to know more than the main character, which can multiply narrative possibilities and heighten suspense.”

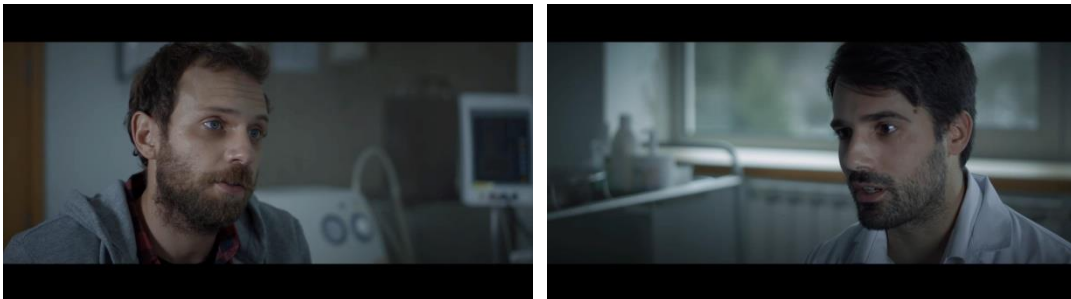
Essa troca de perspectiva pode ser benéfica a fim de manter a atenção do público e intensificar o *plot twist* da história.

When POV migrates from character to character, we gain access to a range of people’s needs, feelings and awarenesses. Shifts of POV between characters give empathic insight into multiple characters’ thoughts and feelings, and portray a fuller and more complex (and even divergent) understanding of the events of the narrative. (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013, p. 120)



Figuras 34 e 35: Henry saindo do quarto ainda faz parte do POV subjetivo dela, enquanto o plano dele entrando no hospital simboliza o início do POV dele, mostrado através de um plano objetivo. O ato de vestir o casaco marca a ligação entre o mundo imaginado e o mundo real, além da ligação entre a troca de POV.

Também é possível observarmos a imagem da esquerda como sendo o plano subjetivo do olhar dela e a imagem da direita sendo um plano objetivo dele entrando no hospital. Mesmo assim, a partir do momento em que Henry se senta para dar início ao diálogo, o espectador é convidado a participar da conversa entre Henry e o médico, uma vez que a câmera é posicionada entre eles, sentados frente a frente.



Figuras 36 e 37: O público é convidado a participar do diálogo final, tornando os planos subjetivo-indiretos.

O uso dos planos subjetivos, representando o que a personagem vê, é usado apenas nos dois primeiros atos do filme, durante a representação do ponto de vista da mulher. Em algumas situações, optou por ser usada a justaposição do plano objetivo (reação) com o plano subjetivo (ação que justificou a ação) com o plano objetivo inicial novamente (reação justificada).



Figuras 38, 39, 40 e 41: A combinação dos planos da reação dela (objetivo) com o que ela vê (subjetivo) deixa o espectador apreensivo do por quê ela reagiu daquela maneira.

Nas imagens acima, nota-se que a personagem, ao chegar na cozinha, vê algo que a deixa preocupada. O espectador vê o que ela vê: o marido lendo alguns papéis. Em seguida, ela olha para as gavetas abertas e remexidas. Em seguida, já preocupada, olha novamente para o marido, que exige satisfação do divórcio. Fica subentendido que, ao derramar o açúcar sobre a pia, foi procurar um pano para limpar a sujeira. A julgar por tantas gavetas abertas, percebe-se que ele nunca mexe naquelas coisas, pois teve que abrir algumas gavetas até encontrar a gaveta dos panos de limpeza – onde ela escondeu os papéis do divórcio. O receio nos olhos dela mostra: 1) dúvida de como isso aconteceu, que é respondido pelo açúcar sobre a pia; 2) onde ele encontrou aqueles papéis que deveriam ser segredo, que é demonstrado pelo plano das gavetas abertas; e finalmente 3) medo de como ele vai reagir, que é respondido pelo ataque de raiva dele.

Na cena da garagem, quando a vemos ligar o carro para fugir em direção à rua, a tela é tomada por um plano-sequência subjetivo. Vemos a visão dela de dentro do carro a manobrá-lo. Essa alternativa foi pensada para, além de economizar tempo de produção e evitar erros de *raccord* (uma vez que a cena da

rua foi feita em *chroma key* e a cena da garagem na locação correta), também coloca o público no lugar na personagem a tentar se libertar do agressor.

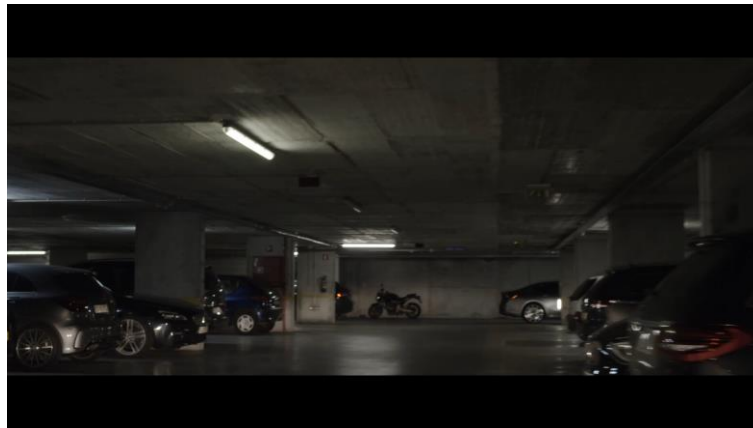
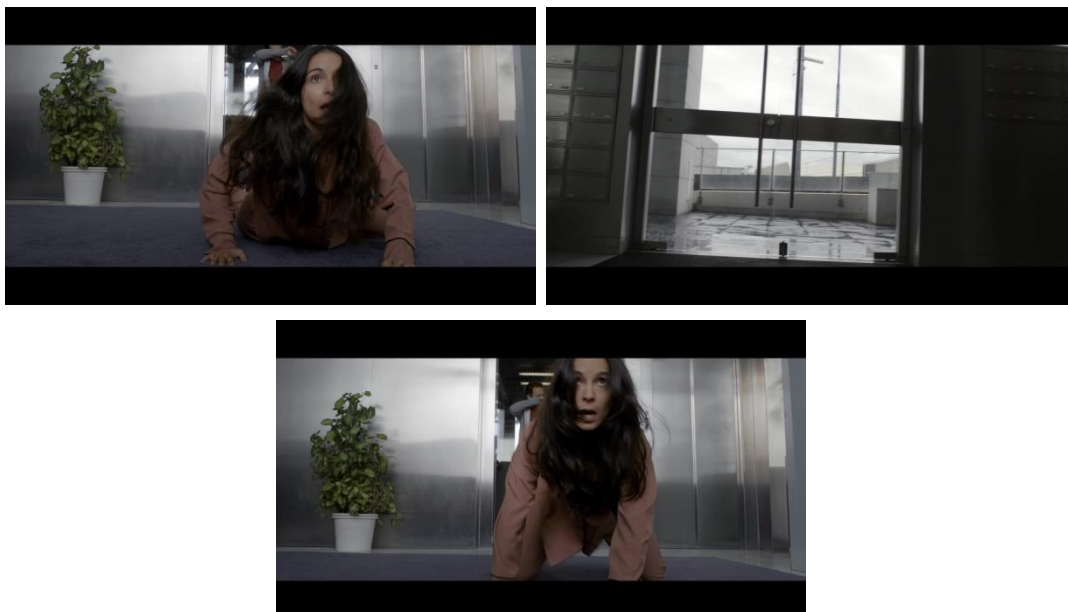


Figura 42: O plano seqüência subjetivo do carro saindo da garagem convida o espectador a fugir do perigo junto com a personagem.

Além disso, os planos subjetivos sempre respeitaram a altura dos olhos da personagem dona do olhar. Ascher & Pincus (2013, p. 338) explicam: “A character’s eye line can indicate who or what she is looking at, and the angle of the eye line relative to the camera position can affect the way the audience experiences the scene.”



Figuras 43, 44 e 45: A altura da câmera sempre respeitou a altura do olhar de quem vê.

Todas as situações mostradas acima foram filmadas com a câmera na mão. Segundo Boggs & Petrie (2008, p. 151), “Related to the concept of cinematic point of view is the specialized dramatic effect achieved through use of a handheld camera. The jerky, uneven movement of the camera heightens the sense of reality provided by the subjective viewpoint.”

Em outra situação, o uso do POV subjetivo foi usado sobre o ombro da personagem que o vê. Esta também é uma alternativa válida, uma vez que Ascher & Pincus (2013, p. 324) citam, “The point-of-view (POV) shot is taken from someone’s or something’s vantage point. It can be taken from behind an actor over her shoulder or with the camera at the position of her eyes.”



Figuras 46 e 47: A câmera sobre o ombro da personagem também evidencia o ponto que olha.

Apesar de considerado, o uso dos planos subjetivos em que a lente da câmera representa os olhos da personagem foram usados com cautela. Até porque, de acordo com Proferes (2005, p. 42), “Overusing the subjective narrator can minimize its dramatic power. One way of overusing it is to assign it to more than one person. That one person is usually the protagonist.” E isso não interfere na questão de tudo se passar em sua cabeça.

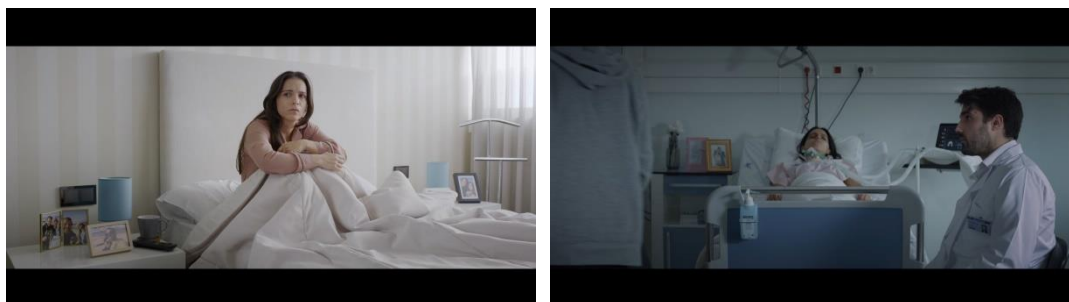
É uma questão paradoxal: a memória de um personagem é utilizada para apresentar informações que o personagem que tem a memória não poderia ter. Assim, internamente a um flashback vinculado à

subjetividade de determinado personagem, a abordagem narrativa pode ser objetiva. (Huyer, 2014, p. 40)

2.3 O Ponto de Vista da Realizadora

No ponto de vista da realização, o mundo ‘imaginado’ da personagem é expressado principalmente através de movimentos de câmera e coloração intensa, quase irreal. Os cenários são todos muito brancos, e a fotografia foi suavizada e esbranquiçada para criar um efeito “paradisíaco” e “espiritual”, remetendo à protagonista estar perto da morte. Enquanto isso, o mundo real é representado por cores mais escuras e tristes, representando o período de luto, de culpa, da tentativa de Henry se redimir pelos seus atos, mas, ao mesmo tempo que acredita estar fazendo uma coisa boa (mantê-la viva), ele acaba por ainda continuar sendo o responsável pelo seu sofrimento.

Essa diferenciação nas cores situam o espectador na narrativa, dividindo o que é real e o que não é. De acordo com Proferes (2005, p. 42), “The subjective camera should also be distinguished from the flashback, a narrative dimension that can be rendered, and often is, with an objective camera; as are other modes of reality, such as dreams, memories, and hallucinations.”



Figuras 48 e 49: O mundo sonhado por ela enquanto está em coma possui uma fotografia mais difusa e cores mais sóbrias, enquanto o mundo real representado pelo POV dele é escuro e triste.

Além disso, tudo o que acontece durante o filme, enquanto POV dela, é muito confuso. Henry surge e desaparece dos locais, o tempo que ele leva para ir

de um local a outro não faz sentido e suas roupas mudam constantemente, assim como sua fisionomia. Ele começa o filme usando azul, remetendo à confiança, e tem um bom aspecto e a barba aparada. Quando começa a ficar violento, agredindo a esposa fisicamente pela primeira vez, ele usa vermelho, que simboliza a violência, e começa a ficar com aspecto desleixado. Na última cena, no carro, ele veste preto, remetendo ao luto, e tem um aspecto asqueroso intensificado pela iluminação dura.

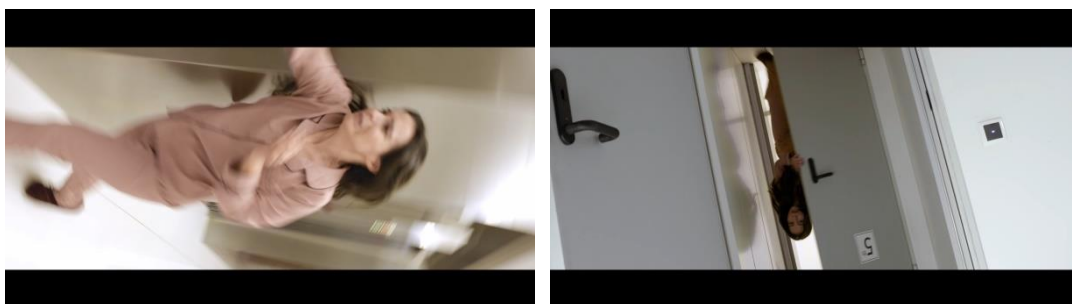
Essa confusão presente nas cenas de perseguição serve para representar tanto a maldade crescente durante o relacionamento deles quanto um acúmulo de memórias que mostram que o sonho dela não é linear. Conforme cita Huyer (2014, p. 42), “[...] devemos referir o flashback deliberadamente mentiroso. Este pode ser utilizado de modo a criar uma impressão equivocada de algum acontecimento da trama, para mais tarde, através de uma reviravolta na trama, apresentar uma informação que esclarece a situação.”

Enquanto isso, a personagem dona das memórias mantém-se sempre igual, seguindo a mesma cartela de cores sóbria: rosa e branco. Na foto de casamento, ela veste branco e tem um buquê de flores rosas, mesmo tom do pijama que usa durante o filme – que também é a cor que usa na cena do hospital.

Em relação à posição e movimentação de câmera, durante os dois primeiros atos do filme, que representa o sonho da personagem-narradora, foram explorados alguns movimentos de câmera para colocar o espectador na mesma aflição e confusão do que a personagem. Isto é, durante a primeira cena do filme, em que tudo se encontra ainda calmo, nota-se a presença de câmera estática, sobre o tripé ou movimentos muito sutis. A partir do momento em que Henry se demonstra temperamental e violento, dá-se início às movimentações de câmera mais “robustos”, simbolizando o ritmo frenético que ela se encontra, confusão, desespero.

Technique must not become an end in itself; any special technique must have some underlying purpose related to the purpose of the film as a whole. Every time a director or cinematographer employs

an unusual camera angle or a new photographic technique, he or she should do so for the purpose of communicating (either sensually or intellectually) in the most effective way possible, not simply to show off or try a new trick. A sense of naturalness, a feeling that something had to be done in a certain way, is more praiseworthy than clever camerawork. (Boggs & Petrie, 2008. pg. 125)



Figuras 50 e 51: Quando ela foge do marido, a câmera a segue sobre o ombro do operador, que a gira manualmente no fim do plano, ligando-o com o plano seguinte, que começa de cabeça para baixo e volta a virar pra cima.



Figura 52: Quando ela cai no chão do hall, a câmera treme, como se sentisse o impacto dela atingindo o chão.

No momento em que ela sai das escadas e vê a vizinha de baixo entrando em casa, o momento de esperança se transforma em pesadelo: quem ela pensou que a ajudaria, na verdade, desconversa, finge não ver. Bate a porta na cara da vítima na primeira oportunidade para não se envolver.

Esse sentimento de que alguma coisa vai dar errado – que ela na verdade não vai ser salva ali – é representado pela transformação de um plano de ângulo normal em um plano de ângulo holandês (*dutch angle*), em que a câmera é posicionada em um eixo na diagonal.

Brown (2012, p. 66), menciona que a percepção humana é mais sensível em relação às linhas verticais do que as horizontais. Isto é, percebe-se mais um ângulo torto em plano de um poste, por exemplo, do que em um plano do horizonte. Porém, há situações em que esse estranhamento pode representar ansiedade, paranóia ou mistério.



Figura 53: No momento em que ela vai pedir ajuda, a câmera pende para a lateral transformando o plano de ângulo normal em *dutch angle*.

Durante a cena da garagem, em que a personagem corre para o carro e olha para trás com medo de estar sendo perseguida, é usada a câmera na mão no operador, que, como já mencionado, ajuda a aumentar a tensão da cena. Também não se vê Henry nesta cena, somente a vítima fugindo. Segundo Kenworthy (2009, p. 20), “When somebody is being chased, you don't even need to see the person who's chasing them for the scene to work. In fact, seeing nothing other than empty space behind your actor is more terrifying than watching somebody approach.”



Figura 54: Enquanto ela corre na garagem, a câmera a segue na mão do operador.

O plano contra-picado, que como já mencionado é usado para intensificar o poder de um personagem, é usado na cena do elevador, em que Henry puxa a esposa pelos cabelos impondo que ela voltasse pra casa. Aqui, a intenção é colocá-lo na posição de dominante. Até mesmo quando ela cospe nele e ele a atira para o chão do hall, a câmera está posicionada no chão, na altura dela e ainda impondo o poder dele.

When a character is approaching something as seen from a low angle, little is revealed beyond what the character might see himself: we share the character's surprise or sense of mystery. If the shots of the character are low angle, we share his apprehension. (Brown, 2012, p. 65)



Figura 55: O plano em contra-picado na cena em que a puxa para dentro do elevador evidencia seu papel de dominância.

Já na cena em que Henry aparece de repente no carro, o intuito era fazer com que ele aparecesse sem cortes na cena. Para isso, foi usado um movimento de câmera panorâmico: plano da mulher a conduzir enquanto olha pra frente, ela olha pra trás enquanto a câmera a acompanha e, quando ela olha pra frente de novo, ele está ao lado dela, sentado no banco do passageiro que antes estava vazio.

The effect works best when there are no cuts, so your move should begin by showing an empty space behind the actor, then move to show something else, then move back to show the space refilled. This does not work well if you neglect to show the empty space first. If this shot began on the car keys, then moved up to reveal the attacker, there wouldn't be much surprise at all. (Kenworthy, 2009, p. 130)

A opção de filmar essa cena sem cortes foi para aumentar a sensação de que a personagem não tem saída. Kenworthy (2009, p. 36) explica que a técnica de mostrar uma sequência sem cortes funciona muito bem se o enquadramento mostrar a personagem com um espaço vazio atrás dela, e em seguida mostrar outra coisa através de um movimento de câmera, e em seguida voltar ao enquadramento inicial com esse espaço vazio preenchido. O suspense não funciona tão bem se não mostrar o espaço vazio primeiro, nem se houverem cortes. Isso ajuda a criar uma assustadora sensação da personagem quase conseguir escapar, mas, de repente, está encurralada de novo. Melhor ainda se as consequências dessa captura envolverem algo muito sério, como a morte, por exemplo.



Figuras 56, 57 e 58: O movimento de câmera que segue o olhar da personagem é usado para guiar também o olhar do espectador e ser pego de surpresa quando a câmera volta à sua posição inicial, quando o agressor aparece de repente no espaço que antes era vazio.

Enquanto as cenas que representam o POV dela estão cheias de movimentos de câmera e cenas confusas, o POV dele – que representa o mundo real – é explorado com planos estáticos na altura dos olhos e enquadramentos clássicos, justamente para causar o efeito contrário do sonho da mulher: aqui, o espectador presencia o real, o normal.

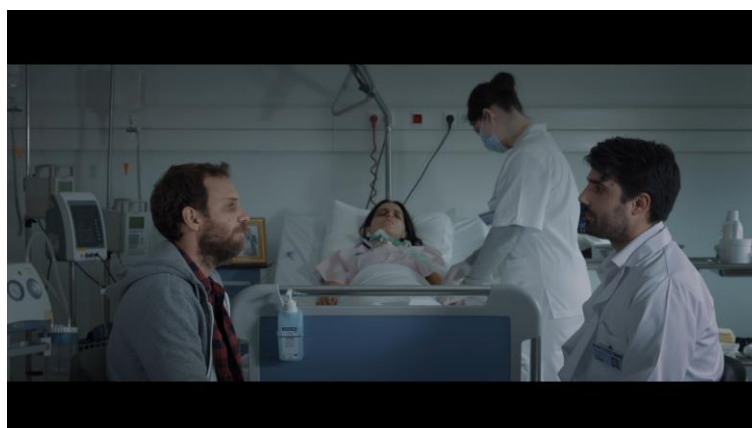
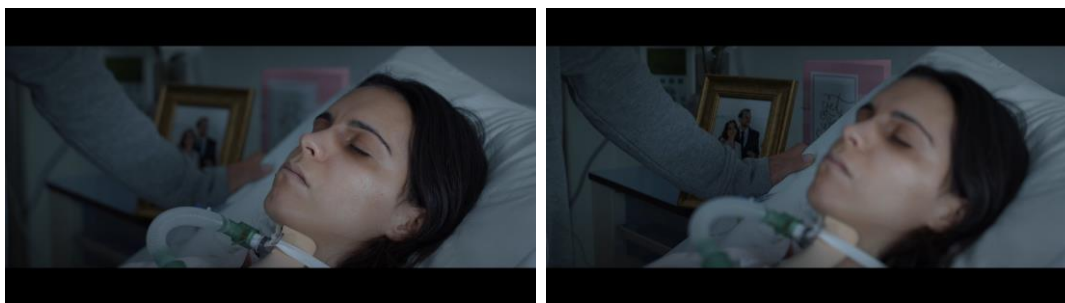


Figura 59: A cena do hospital, que representa o mundo real, é composta por planos estáticos em ângulo normal.

No plano final, a atenção é levada para a mesma foto de casamento do plano inicial através do *rack focus*, ato de transferir o foco de um ponto para outro no mesmo plano. Isso faz com que o espectador transfira sua atenção do primeiro ponto para o segundo. Boggs & Petrie (2008, p. 135) afirmam que “An object in sharp focus can divert our attention from a closer, larger object in soft focus, even if the larger object fills half the screen.”

The focus may be “pulled” from the background to the foreground to shift audience attention. Some filmmakers consider this technique mannered unless it is used to follow a movement. Selective focus is used to accentuate a portion of the subject. In a close-up, it’s usually advisable to focus on the eyes. (Ascher & Pincus, 2013, p. 326)



Figuras 60 e 61: A transição entre o foco na personagem e o foco na moldura faz com que o espectador preste atenção nesses dois pontos respectivamente.

Não só em questão de boa combinação entre planos, mas também para a criação de subtexto, a edição é uma ferramenta engenhosa, além de versátil, para obtenção de tais efeitos. O bom uso da edição como ferramenta pode ser capaz de melhorar a experiência do público, tanto em termos de ritmo e dinamismo na justaposição dos planos e suas durações, quanto em termos do uso do Efeito Kuleshov na prática, como já mencionado anteriormente: se um personagem olha para certo ponto fora da tela e expressa alguma emoção específica, ajuda a aumentar o suspense do público para saber o que aquele personagem está vendo, que gerou aquela emoção. Assim, é possível que o realizador controle o grau de interesse do público na narrativa. Ascher & Pincus (2013, p. 337) mencionam que,

“Depending on the story you’re telling, you might want to restrict what the audience knows and sees to what a particular character experiences.”

Em se tratando de ritmo, uma combinação entre planos clássicos, estáveis e longos pode passar a sensação de tranquilidade – ou suspense, dependendo de como se aplica à narrativa. Em contrapartida, a combinação de planos movimentados – tanto se tratando de movimentação de atores quanto de câmera – e curtos, em que devem ser usados muitos planos para compor uma única cena, o resultado pode ser mais frenético, caótico. Assim, o realizador, em conjunto com o diretor de fotografia, devem planejar muito bem os planos de cada cena já pensando nas suas possíveis combinações, a fim de criar o ritmo pretendido para o filme já na sua fase de pré-produção.

In fiction and other scripted filming, the director must plan how individual shots relate to the action of the scene and to the juxtaposition of other shots through editing. At the most basic level, the director and cinematographer must decide where to place the camera and what to shoot in each shot. (Ascher & Pincus, 2013, p. 332)

Assim sendo, o intuito de “Henry!” foi manter a cena inicial mais calma e tranquila, para passar a sensação de que tudo está bem, explorada através de planos estáticos ou com movimentos de câmera muito sutis, ângulo no nível dos olhos dos personagens e enquadramentos mais clássicos, enquanto nas cenas seguintes, em que a personagem começa a correr e ser perseguida, tudo se torna mais frenético, com movimentos de câmera na mão seguindo a personagem, e angulação diferenciada (como é o caso da presença de *dutch angle*, *pormenores* e *bird’s-eye-view*). De acordo com Marner (1972, p. 133) “O efeito visual de cada plano é distinto, e tem o seu lugar próprio na textura cinematográfica do filme.”

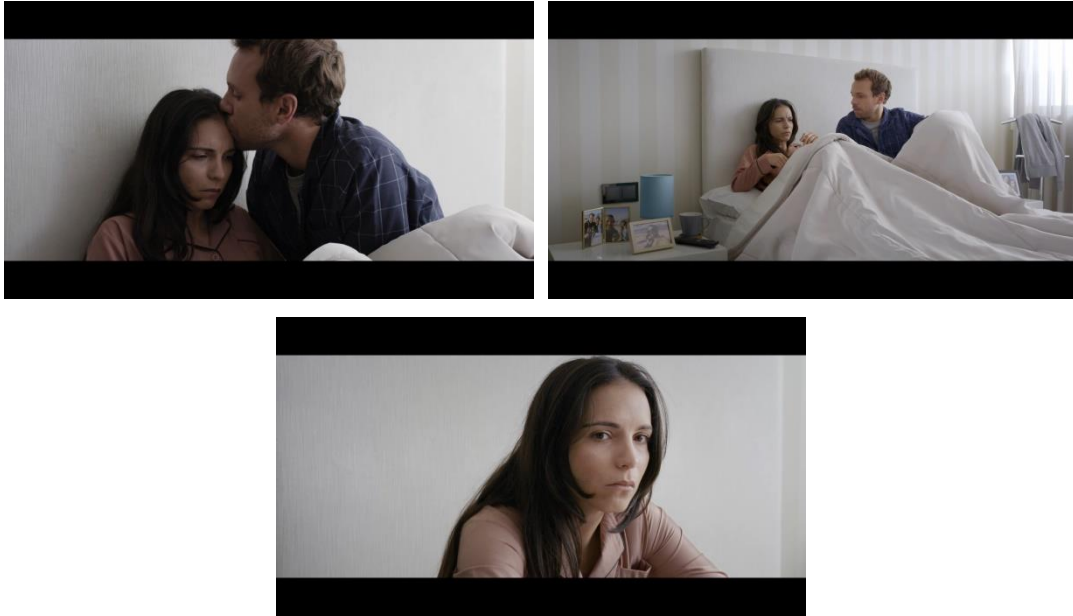


Figura 62, 63 e 64: A combinação dos planos clássicos e lentos da cena inicial do filme ajudam a transmitir segurança, tranquilidade.



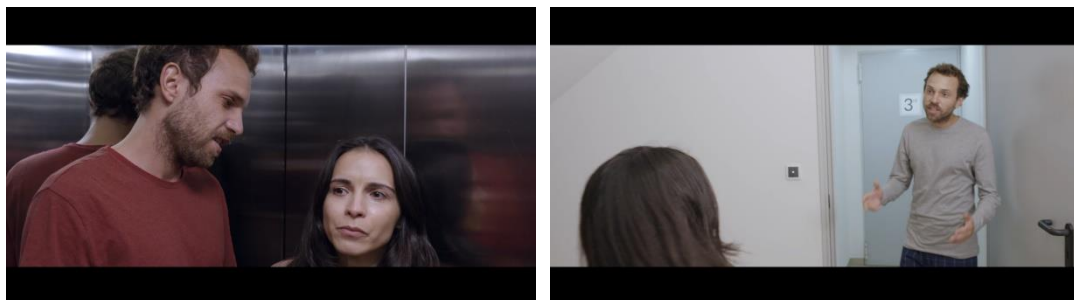
Figuras 65, 66 e 67: Já a combinação de planos mais rápidos e diferenciados em termos de movimentação ajudam a criar um ritmo mais frenético, a fim de fazer com que o espectador experiencie a perseguição junto com a personagem.

A escolha da direção de som e banda sonora é muito importante para o sucesso de “Henry!”. É o som que vai criar a atmosfera pretendida em torno da psicologia da personagem e ajudar a experiência do público propostos pela realização.

No caso da Direção de Som para diálogos, sons de ambientação e *foley*, o intuito foi diferenciar as cenas do mundo real com as cenas do mundo imaginado: enquanto o mundo real explora-se os sons de forma mais clássica e realista, no mundo imaginado esse efeito pode ser distorcido a fim de criar a sensação no espectador de que algo está errado.

Além disso, o intuito é explorar o som subjetivo da personagem: o público ouve o que a personagem ouve, incluindo a distância dos sons do agressor a perseguindo (como passos, coisas se quebrando, ele falando com ela à distância).

Além disso, o tratamento de áudio também terá abordagens diferenciadas no mundo imaginado, além da subjetividade do som. No momento da perseguição, Henry aborda a sua mulher de duas formas - uma persuasiva e outra agressiva. Será uma mais valia distinguir esses dois discursos através de um tratamento de áudio também distinto - para o seu lado persuasivo, uma voz “colada” ao ouvido do espectador, sem reverberação do espaço e com mais presença nas frequências graves; para o seu lado agressivo, presença de sensação de espaço e acentuação nas frequências médias da voz.



Figuras 68 e 69: No momento em que Henry fala com a mulher de forma agressiva, há a sensação de espaço e acentuação nas frequências médias da voz, enquanto no momento em que se mostra persuasivo não há reverberação do espaço e há mais presença nas frequências graves, dando a sensação de que está mais “colada” ao ouvido do espectador.

Já a banda sonora é explorada de acordo com o que a cena quer passar ao espectador. A música, no cinema, além de intensificar a carga dramática, pode até ajudar a esconder os possíveis defeitos de uma determinada cena.

Na cena inicial, em que se vêem molduras com as fotos do casal em momentos felizes, o intuito é refletir essas memórias felizes do casal, porém em tom ambíguo. Isso porque a narrativa explorará, mais adiante, o outro lado da relação. As frases musicais são pouco conclusivas, sem pulsação, e a qualidade sonora é um pouco deteriorada, de forma proposital, em que os instrumentos e sons se assemelham aos instrumentos de lâminas, tendo como referência o filme “Gone Girl”, de David Fincher, e banda sonora composta por Trent Reznor e Atticus Ross.

Na sequência dentro de casa, a partir do momento em que a mulher percebe que Henry encontrou os papéis do divórcio, o objetivo é transmitir desconfaça, tensão e antecipação. Os sons e instrumentos são menos melódiosos e harmônicos, utilizando efeitos sonoros como glissandos e outros.

A partir da cena da fuga, o objetivo é transmitir a mesma ansiedade da personagem. A música terá percussão a marcar o tempo intensamente, como é comum em filmes de perseguição, com outros instrumentos estridentes a intensificar a percussão. Os momentos em que Henry aparece de repente, como do elevador, do hall e do carro, são boas situações para criar um *jump scare*.

Na segunda sequência dentro do quarto, em que a cena inicial se repete, mas com outro sentido, o intuito é que sirva como antítese da cena do quarto, uma vez que a cena já é familiar aos espectadores, mas não terá a mesma continuação*. Por isso, a música, que começa com o mesmo caráter da cena inicial e faz com que o espectador tenha a certeza de que tudo vai se repetir, antecipa o ponto de viragem da história a partir do momento em que a mulher desconfia do ato de Henry, ao criar, nesse ponto, um silêncio. Isso indica que a cena não vai se desenrolar da mesma forma que a cena inicial.

As referências principais para estas três últimas sequências são “It Follows” (2014) de David Robert Mitchell com banda Sonora composta por Disasterpeace; e

“Blade Runner 2049” (2017), de Denis Villeneuve, com banda sonora composta por Hanz Zimmer e Benjamin Wallfisch.

A cena final, do hospital, volta a ter “Gone Girl” como inspiração principal, sendo conclusiva. É no hospital que o espectador percebe todo o drama em volta da psicologia da personagem, onde ele tem todas as respostas acerca da confusão criada anteriormente. No entanto, é uma oportunidade para fazer referência ao tema musical que abre o filme. O arranjo, para contrastar, terá pulsação e deve corresponder ao momento de clímax da história.

3 Conclusões

Em suma, creio que as escolhas criativas de “Henry!” justificaram seus feitos. O filme não teria o mesmo impacto se o Ponto de Vista – tanto dos personagens quanto da realizadora – não tivesse sido levado em consideração durante sua execução.

Isto porque, respeitar a perspectiva de um ou mais personagens de um filme, não somente em termos da combinação entre planos subjetivos e objetivos, mas também em termos estéticos e interpretativos por parte da realização, pode mudar o rumo de uma narrativa e trazer outro sentido ao subtexto empregado no filme.

Exatamente o que foi explorado em “Henry!”: a questão do Ponto de Vista ser trocado entre as personagens apenas no final do filme, combinado com a questão da realização ter sido explorada de formas diferentes – em termos de enquadramento, movimentação, color grading e POV sonoro – de acordo com cada Ponto de Vista ajuda a criar uma imersão do espectador na narrativa.

Isto é, quando o Ponto de Vista é bem aplicado, a exploração criativa da perspectiva das personagens só tem a enriquecer a forma como a história está sendo contada e, como consequência, a forma como o espectador interpreta o filme.

O uso do Ponto de Vista no cinema pode ser capaz de envolver o público na história e fazer com que o espectador sinta o que o personagem sente, além de fazer com que se sinta mais próximo e se identifique mais com o drama explorado na narrativa.

Sendo assim, é possível concluir – e racionar – como o conjunto de fatores explorados na construção de um Ponto de Vista pode interferir no peso final da obra, tanto durante o planejamento do projeto quanto no seu processo de conclusão.

4 Referências Bibliográficas:

- Ascher, S., Pincus, E. (2013). *The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age* [PDF]. 4^a ed. New York: Plume.
- Boggs, J. M., Petrie, D. W. (2008). *The Art of Watching Films* [PDF]. New York: McGraw-Hill.
- Branigan, E. (1984). *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* [PDF]. New York: Mouton Publishers.
- Brown, B. (2012). *Cinematography - Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors* [PDF]. Oxford: Elsevier.
- Card, O. S. (1988). *Characters and Viewpoint* [PDF]. Ohio: Writer's Digest Books.
- Huyer, G. J. (2014). *O Flashback na Narrativa Não Linear Subjetiva*. (Monografia para título de Bacharel não editada). Universidade Federal de Rio Grande do Sul, Brasil.
- Kenworthy, C. (2009). *Master Shots: Advanced Camera Techniques to Get an Expensive Look on Your Low Budget Movie* [PDF]. CA: Michael Wiese Productions.
- Marner, T. S. J. (1972). *A Realização Cinematográfica*. Lisboa: Edições 70.
- Murch, W. (2001). *Num Piscar de Olhos: A Edição de Filmes sob a Ótica de um Mestre*. 2^a ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Proferes, N. T. (2005). *Film Directing Fundamentals: See Your Film Before Shooting* [PDF]. 2^a ed. Burlington: Focal Press.
- Rabiger, M., Hurbis-Cherrier, M. (2013). *Directing: Film Techniques and Aesthetics* [PDF]. 5^a ed. Burlington: Focal Press.
- Reisz, K., Millar, G. (2010). *The Technique of Film Editing* [PDF]. 2^a ed. Oxford: Elsevier.
- Thompson, R. (2001). *Manual de Montaje: Gramática del Montaje Cinematográfico* [PDF]. 1^a ed. Madrid: Plot Ediciones.

5 Referências Filmográficas

- Jones, K. (2015). *Hitchcock/Truffaut*. EUA: Cohen Media Group.

6 Referências das Imagens

Figura 1: Figura de Ascher, S., Pincus, E. (2013). *The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age* [PDF]. 4^a ed. New York: Plume. Pagina 337.

Figura 2: Frame do filme *Le Voyage Dans La Lune* (1902), França. Produção Star Film Company. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figura 3: Frame do filme *Lady in the Lake* (1946), EUA. Produção Metro-Goldwyn-Mayer. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figuras 4 e 5: Frames do filme *Enter the Void* (2009), França / Canadá / Itália / Alemanha. Produção Fidélité Films; Wild Bunch. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figuras 6 e 7: Frames de *Moonrise Kingdom* (2012), EUA. Produção American Empirical Pictures; Indian Paintbrush; Scott Rudin Productions. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figura 8: Frame de *Being John Malkovich* (1999), EUA. Produção Single Cell Pictures; Gramercy Pictures; Propaganda Films. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figura 9: Frame de *The Truman Show* (1998), EUA. Produção Paramount Pictures. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figura 10: Frame de *Eyes Wide Shut* (1999), EUA / UK. Produção Warner Bros. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figura 11: Frame de *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), EUA. Produção Anonymous Content; This is That Productions; Focus Features. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figura 12: Frame de *I'm Thinking of Ending Things* (2020), EUA. Produção Likely Story; Projective Testing Service. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figura 13 e 14: Frames de *They Live* (1988), EUA. Universal Studios. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figura 15: Frame de *Midsommar* (2019), EUA. A24. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figura 16: Frame de *Get Out* (2017), EUA. Universal Studios. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figura 17: Frame de *Inglourious Basterds* (2009), EUA / Alemanha. Produção Universal Pictures. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figura 18: Frame de *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964), EUA / UK. Produção Columbia Pictures. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figuras 19 e 20: Frames de *Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), EUA / Nova Zelândia. Produção New Line Cinema. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figuras 21 e 22: Frames de *The Shining* (1980), EUA / UK. Produção Warner Bros. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figuras 23 e 24: Frames de *Revenge* (2017), França. Produção MES Productions; Monkey Pack Films; Charades; et. Al. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figura 25: Disponível em: < <http://whhsandrews-westrthriller.blogspot.com/2012/10/psycho-shower-scene-camera-shots-mrs.html> > Acesso em 09.03.2021

Figura 26: Disponível em: < <https://cinemascope.com.br/colunas/efeito-kuleshov-ou-porque-os-russos-nao-brincam-em-servico/> > Acesso em 09.03.2021

Figura 27: Disponível em: < https://medium.com/@Blueno_Araujo/artigo-o-efeito-kuleshov-e-seu-poder-d11d339777bf > Acesso em 09.03.2021

Figura 28: Disponível em: < <https://www.intjournal.com/thinkpieces/project-rear-window-1954> > Acesso em 09.03.2021

Figuras 29 e 30: Frames de *The Wizard of Oz* (1939), EUA. Produção Metro-Goldwyn Mayer. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figuras 31 e 32: Frames de *Cidade de Deus* (2002), Brasil. Produção O2 Filmes; Globo Filmes. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figura 33: Frame de *Baby Driver* (2017), EUA / UK. Produção Media Rights Capital; Big Talk Productions; Working Title Films. Acesso em 13 de Março de 2021.

Figuras 34 a 69: Frames da curta-metragem “Henry!” (2021). Produção ESMAD / IPP. Acesso em Junho de 2021.