

A utilização do Ponto de Vista na Montagem
da curta-metragem “ Henry!”
Diogo Daniel Moreira Teixeira

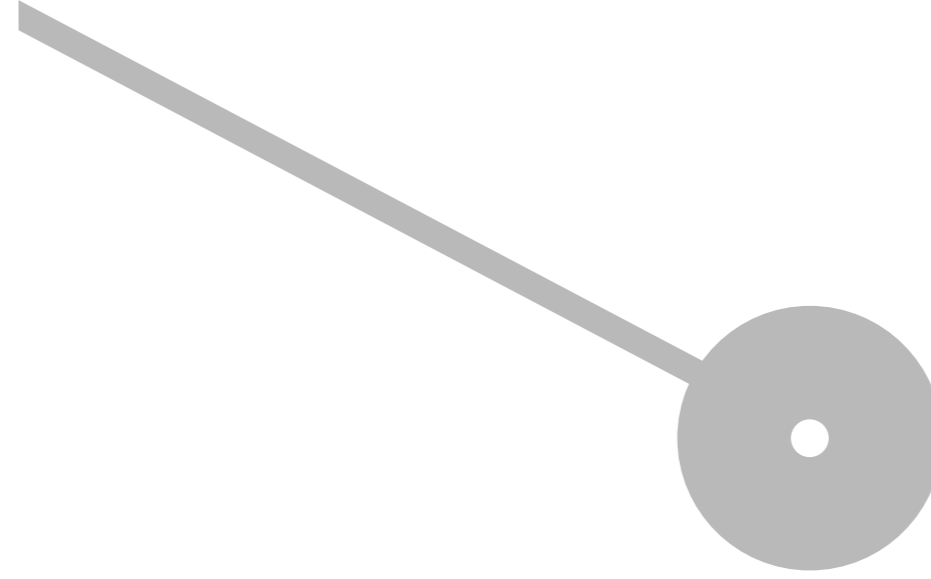
07/2021

Diogo Daniel Moreira Teixeira. A utilização do Ponto de Vista na Montagem da
curta-metragem “ Henry!”

A utilização do Ponto de Vista na Montagem da curta- metragem “Henry!”

Diogo Daniel Moreira Teixeira

07/2021



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Diogo Daniel Moreira Teixeira

**A utilização do Ponto de Vista na
Montagem da Curta-Metragem “Henry!”**

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

Orientação: Mestre José Miguel Martins Moreira

Coorientação: Prof. Doutor Filipe Martins

Vila do Conde, Julho de 2021

Diogo Daniel Moreira Teixeira

**A utilização do Ponto de Vista na
Montagem da Curta-Metragem “Henry!”**

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

Membros do Júri

Presidente

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

Prof. Marco Filipe Almeida Santos Oliveira

Escola Superior Tecnológica de Abrantes – Instituto Politécnico de Tomar

Mestre José Miguel Martins Moreira

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vila do Conde, Julho de 2021

RESUMO

É pela forma como a Montagem cinematográfica liga e articula as diversas imagens e sons de um filme que damos sentido ao seu discurso narrativo, potenciado pelo uso do Ponto de Vista, sobretudo quando ele se manifesta através da visão subjetiva das personagens. O presente ensaio tem como objetivo analisar e justificar as opções de Montagem na criação do Ponto de Vista cinematográfico, tendo em conta os propósitos narrativos e dramáticos pretendidos para o filme “Henry!” (2021), uma curta-metragem produzida no âmbito do Mestrado em Comunicação Audiovisual, Especialização em Produção e Realização Audiovisual, da ESMAD.

Palavras-chave: Montagem cinematográfica; “Henry!”; Curta-metragem; Ponto de Vista; Narrativa audiovisual.

ABSTRACT

It is because of the way the Cinematographic Montage connects and articulates the different images and sounds of a film that we give meaning to its narrative discourse, using Point of View, especially when it manifests itself through the subjective vision of the characters. This essay aims to analyze and justify the editing options in the creation of the cinematographic viewpoint, considering the narrative and dramatic purposes intended for the film “Henry!” (2021), a short film produced within the scope of the Master in Audiovisual Communication, Specialization in Audiovisual Production and Realization, from ESMAD.

Keywords: Cinematographic Montage; “Henry!”; Short film; Point of View; Audiovisual Narrative

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	6
0 - INTRODUÇÃO	1
PARTE I: MONTAGEM CINEMATOGRAFICA E PONTO DE VISTA	3
1- MONTAGEM CINEMATOGRAFICA	3
1.1- O QUE É A MONTAGEM?	3
1.2- PLANIFICAÇÃO ANALÍTICA E SINTÉTICA.....	8
1.3- MONTAGEM NARRATIVA E EXPRESSIVA.....	10
1.4- MONTAGEM E CONTINUIDADE.....	18
2- O PONTO DE VISTA	25
2.1- O PONTO DE VISTA NO CINEMA.....	25
2.2- PONTO DE VISTA E IDENTIFICAÇÃO	28
2.3- PONTO DE VISTA OBJETIVO E SUBJETIVO.....	31
2.4- CÂMARA SUBJETIVA E FIRST PERSON SHOT	37
PARTE II: ESTUDO DE CASO: “HENRY!”	40
3- A NARRATIVA DE “HENRY!”.....	41
3.1- GÊNERO CINEMATOGRAFICO	42
3.2- TEMA.....	44
3.3- SINOPSE	46
3.4- STORY MAP.....	47
3.5- PERSONAGENS	49
4- MONTAGEM E PONTO DE VISTA EM “HENRY!”.....	51
4.1- O PONTO DE VISTA EM “HENRY!”	51
4.1- OPÇÕES DE MONTAGEM	52
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	78
FILMOGRAFIA.....	81

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Efeito Kuleshov.....	5
Figura 2 - "Rear Window" (1954) de Alfred Hitchcock.....	7
Figura 3- "Mother" (2017) de Darren Aronofsky.....	8
Figura 4- "Die Hard with a Vegeance" (1995) de John McTiernan.....	13
Figura 5- "A Corner Wheat" (1909) de David Griffith.....	13
Figura 6- "The Incredibles" (2004) de Brad Bird.....	30
Figura 7- "Enter The Void" (2009) de Gaspar Noé.....	31
Figura 8- "Dolor y Glória" (2019) de Pedro Almodóvar.....	32
Figura 9- "Apocalypse Now" (1979) de Francis F. Coppola.....	35
Figura 10- "Rear Window" de (1954) de Alfred Hitchcock.....	36
Figura 11- "Vertigo" (1958) de Alfred Hitchcock.....	36
Figura 12- "Black Swan" (2010) de Darren Aronofsky.....	38
Figura 13- "Black Swan" (2010) de Darren Aronofsky.....	39
Figura 14- "Enter The Void" (2009) de Gaspar Noé.....	40
Figura 15- Junção da Moldura a cair e Acidente.....	55
Figura 16- Molduras Iniciais.....	55
Figura 17- Mulher e Henry na cama.....	56
Figura 18- Mulher a ver Henry a sair do quarto.....	57
Figura 19- Mulher levanta-se e vê a moldura.....	57
Figura 20- Mulher vê Henry com papeis.....	58
Figura 21- Henry discute com Mulher.....	58
Figura 22- Inicio da fuga da Mulher.....	59
Figura 23- Cena da Escadaria.....	60
Figura 24- Chegada da Mulher e Henry ao andar da Vizinha.....	61
Figura 25- Mulher pede ajuda à Vizinha.....	61
Figura 26: Vizinha com medo de Henry a fechar a porta.....	61
Figura 27- Henry a agarrar o braço da Mulher.....	62
Figura 28- Pai de Henry com Mulher e Henry.....	63
Figura 29- Mulher a entrar no Elevador e Henry aparece.....	63
Figura 30- Botão rés do chão e Botão 5º andar.....	64

Figura 31: Elevador a descer	64
Figura 32- Elevador a descer	64
Figura 33- Henry a agarrar Mulher	65
Figura 34- Mulher a cair e POV	65
Figura 35- Mulher a fugir para a garagem	66
Figura 36- Mulher no carro.....	66
Figura 37- POV da Mulher na garagem.....	67
Figura 38- Henry aparece no carro	67
Figura 39- Acidente	68
Figura 40- Molduras repetidas.....	69
Figura 41-Mulher a ver fotografia de Henry com o pai.....	69
Figura 42- Mulher entende o que se passou.....	70
Figura 43-Transição entre o sonho e a realidade	71
Figura 44- Cena Hospital.....	72
Figura 45- Henry exaltado	73
Figura 46- Cena Final.....	74

0 - INTRODUÇÃO

A montagem é, portanto, a organização discursiva de acontecimentos ou ideias através da escolha e combinação dos planos, tendo em vista determinados propósitos e efeitos discursivos, sejam eles retóricos, dramáticos, éticos ou estéticos. Trata-se, pois, de dar às imagens, ao juntá-las, um significado que isoladamente não possuem. Ou seja: através da montagem, o resultado da união das partes excede a sua simples soma – ela ajuda a perceber ou constituir o texto fílmico, portanto, como um sistema. (Nogueira, 2010, p.94)

O presente ensaio surge no âmbito da unidade curricular de Projeto, lecionada no último ano do Mestrado em Comunicação Audiovisual, Especialização em Produção e Realização Audiovisual, da Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD), e tem como finalidade refletir sobre a utilização do ponto de vista na curta-metragem de ficção “Henry!”, um filme realizado por Deborah Findeiss.

Desde os primórdios do cinema que Montagem se afirmou como um elemento crucial na linguagem cinematográfica. A sua habilidade para produzir um discurso é uma das características essenciais durante a criação de uma obra cinematográfica. Metz (1972, p.137) afirma que essa é, verdadeiramente, a intenção do filme, já que “a característica do cinema é transformar o mundo em discurso”. Ou seja, é durante a montagem que se torna mais clara essa criação de discurso através da manipulação das imagens, da seleção de cenas, da ordem dos planos, da sequência narrativa, da ligação entre o som e a imagem, e da própria criação e domínio do ritmo.

A técnica do Ponto de Vista através da montagem, algo que implica um método de planificação adequado e pré-definido antes, é comumente utilizada quando se pretende mostrar os comportamentos e a visão de uma determinada personagem, permitindo ao espectador colocar-se no lugar da personagem com quem se identifica, criando empatia, de forma que este consiga “ver” o que a personagem vê e sente, sobretudo quando pretende atingir o chamado ponto de vista subjetivo.

Sendo a utilização do Ponto de Vista na curta-metragem “Henry!” o principal elemento a analisar deste ensaio, torna-se necessário compreender primeiro, obviamente num contexto mais teórico, o que é e do que trata a Montagem cinematográfica. Para o efeito, analisaremos e demonstraremos alguns aspetos responsáveis pela construção do discurso cinematográfico, como a Planificação Analítica e Sintética, a Montagem Narrativa e Expressiva e a continuidade cinematográfica,

sobretudo na perspectiva de uma montagem transparente e invisível, portanto, procurando um discurso mais narrativo (verdadeiramente o que se pretendeu alcançar em “Henry!”).

Posteriormente, na segunda parte do primeiro capítulo, abordaremos o Ponto de Vista no cinema, de resto, o principal objeto de estudo teórico e prático deste ensaio. Para o efeito será apresentada uma descrição do mesmo, explicando o que o define, mencionando os diferentes tipos onde se pode enquadrar e tipificar, ou mesmo, distinguindo o ponto de vista utilizado na literatura com aquele que é utilizado no cinema. Terminaremos este segundo capítulo, mencionando o papel do narrador e o papel da câmara para conseguir concretizar esta técnica.

Já na segunda parte do ensaio, iremos focar-nos no nosso caso de estudo, a curta-metragem “Henry!”, realizada por Deborah Findeiss, inicialmente contextualizando a sua narrativa, através da enunciação e análise da respetiva sinopse, da explicação do seu *story Map*, entre outros elementos estruturais que suportam a sua narrativa, para, no final, analisarmos e justificarmos as técnicas de montagem e a utilização do ponto de vista no filme em concreto, ou seja, aplicarmos no caso específico de estudo prático que foi o nosso filme “Henry!”, todos os conhecimentos e abordagens teóricas que investigámos sobre a montagem em geral e, em particular, o uso do Ponto de Vista, de forma a justificar que as nossas opções, durante a montagem da curta-metragem, foram as mais adequadas tendo em conta os propósitos narrativos e emocionais pretendidos para o filme.

El Punto de Vista puede ser contemplado ante todo como elemento que caracteriza la mirada total del film, sus «medidas» y sus perspectivas: y todo ello tanto imagen por imagen como en un sentido global. (Casetti, 1991, p.234)

PARTE I: MONTAGEM CINEMATOGRAFICA E PONTO DE VISTA

1- MONTAGEM CINEMATOGRAFICA

1.1- O QUE É A MONTAGEM?

É certo, efetivamente, que a montagem constitui o elemento mais específico da linguagem fílmica e que uma definição de cinema não pode deixar de conter a palavra “montagem”. Digamos desde já que a montagem é a organização dos planos de um filme segundo determinadas condições de ordem e duração. (Martin, 2005, p.167)

A Montagem é, então, determinada pelo ato de selecionar e combinar planos com o objetivo de criar uma narrativa. Para tal, junta vários materiais cinematográficos, como a imagem, o som, às vezes até elementos gráficos, acabando por incluir também efeitos visuais e especiais. De resto, uma definição reafirmada por Bordwell (Citado em Costa, 2017, p.72), quando ele próprio afirma que a Montagem é essencial para a realização de um filme, visto que é nesta etapa que se ordenam os materiais e se estabelece e define a respetiva estrutura da narrativa, através da junção de imagens e de sons.

Porém, existem outras definições sobre o tema da montagem que se sujeitam à visão que cada um tem sobre a sua função e valor. Assim, para determinados realizadores, contar uma história é o principal trabalho da montagem. Contudo, isso não invalida, bem pelo contrário, outras opiniões como a de Vertov (Citado em Tavares, 2017, p.16), afirmando que: “... montar significa organizar as pontas filmadas (as imagens) num filme, (...) “escrever” o filme através das imagens filmadas”, desconsiderando, por isso, o papel narrativo da montagem.

Existem, portanto, opiniões, para simplificar, contraditórias sobre se a Montagem deve manter-se (ou não) despercebida durante o filme, ou seja, se a Montagem deve ser ou não transparente (invisível) no decorrer do discurso fílmico. Ou seja, para uns ela deve ser sempre “invisível”, para outros, a Montagem deve ser notória, afirmando-se como um meio importante para a ligação do espectador com o filme, controlando sua “direção psicológica” (Xavier, 1983, p.63).

Em relação às finalidades da montagem, elas também podem ser díspares, porém, não andarão muito longe daquilo que Amiel (2005, p.25) resumizou,

concretamente, dividindo-as em três tipos: 1) Montagem Narrativa; 2) Montagem Discursiva; 3) Montagem de Correspondências. A primeira tem como objetivo contar uma história através da relação de continuidade entre imagens; a segunda pretende criar sentido através da junção de imagens que aparentemente não teriam relação; sendo que a terceira e última investe como principal objetivo na criação de emoções no público. Nos próximos capítulos abordaremos estes tipos de Montagem mais em pormenor. De qualquer forma, um filme pode ser composto por todos estes tipos de Montagem em simultâneo já que eles se complementam e desempenham diferentes finalidades dentro do mesmo filme.

O certo é que ao longo dos tempos a Montagem foi utilizada de várias formas e com intenções distintas. Numa breve resenha, pois a questão histórica não é o nosso foco, neste trabalho, ajudando somente a contextualizar o que pretendemos analisar, foi no início do século XX que surgiram as primeiras ideias sobre a Montagem, fomentadas pelo aparecimento de algumas figuras importantes como os norte-americanos Porter¹ e Griffith² e os soviéticos Eisenstein³, Kuleshov⁴, Vertov⁵ e Pudovkin⁶. Através destes realizadores, alguns também ensaístas, surgiram as primeiras ideias sobre Montagem e o início do sistema de continuidade (e também da tentativa de a desconstruir), aspeto que será abordado mais à frente neste ensaio. Mesmo com o avançar dos anos e da tecnologia que lhe está inerente (que permitiu à Montagem passar a ser um processo mais fácil, simples e rápido, durante o seu manuseamento, logo, influenciador de métodos, fluxos de trabalho e estilos que não se podem desligar desse desenvolvimento),

¹ Edwin S. Porter (1870-1941), cineasta norte-americano que descobriu a possibilidade de incutir mais dinamismo nas suas produções fílmicas através da organização dos planos, mostrando que o plano era a peça básica na construção do filme, criando desta forma a Montagem Narrativa.

² David W. Griffith (1875- 1948) é considerado o pai da montagem cinematográfica no sentido moderno, tendo sido um grande impulsionador do cinema. Desenvolveu a Montagem Narrativa e o seu trabalho influenciou Hollywood e os cineastas soviéticos.

³ Sergei Eisenstein (1898-1948), um dos mais importantes cineastas soviéticos. Participou ativamente no estabelecimento do cinema como meio de expressão artística. Criou a Montagem Intelectual.

⁴ Lev Kuleshov (1899-1970) foi um cineasta russo e estudioso de teorias cinematográficas. Foi pioneiro de toda estética da montagem soviética através da sua célebre experiência de montagem, o “Efeito Kuleshov”.

⁵ Dziga Vertov (1896-1954) foi um cineasta russo que influenciou bastante o desenvolvimento das teorias sobre a montagem. Vertov defendia que a câmara era mais perfeita do que o olho humano sendo que tudo o que era necessário fazer era ordenar judiciosamente todo o material através da montagem.

⁶ Vsevolod Pudovkin (1893-1953) foi um cineasta russo e soviético. Defendia que a montagem, tal como a língua, contem a palavra (imagem) e a frase (combinação de imagens), acreditando desta forma que o cinema se tornava poderoso através da montagem como gramática.

o processo criativo da montagem nunca deixou de levantar questões complexas, sejam elas estilísticas ou linguísticas e, por consequência também narrativas, seja na forma de como criar sentido, seja na forma de como estruturar o *Plot*. Isto porque, mesmo com todos os avanços técnicos, como o incremento rápido dos atuais processos digitais da montagem online, por exemplo, a Montagem jamais será somente (o que já é bastante por si só) apenas uma junção de planos, ela é igualmente (e mais importante) um ato criativo por excelência, através do qual o montador pode e deve imaginar formas de expressar a essência da linguagem cinematográfica na sua plenitude, através de todo o material aural que tem ao seu dispor.

Como então referido, um dos principais objetivos da Montagem é suscitar emoções no espectador, envolvendo-o durante o visionamento, criando assim uma relação entre o filme e quem o vê. E é através dessa relação que várias opções de montagem acabam por ser decididas, acabando consciente ou inconscientemente assimiladas pelo espectador, de resto, como afirma Leone (2005, p.49), quando refere que “(...) a montagem afeta diretamente as capacidades emocionais do espectador e, de outro, interfere também diretamente na significação do discurso, pois torna relativos os possíveis sentidos absolutos que tem os planos isoladamente”.

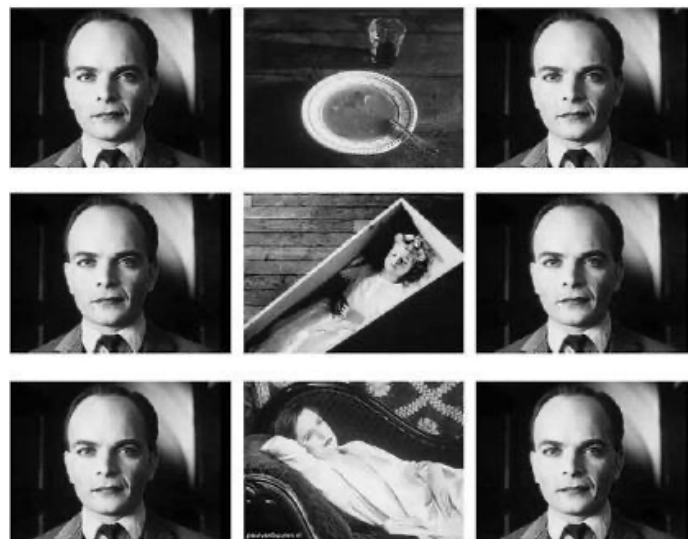


Figura 1- Efeito Kuleshov

Com Lev Kuleshov surge também o Efeito Kuleshov⁷. Este autor russo demonstra que dependendo de como o montador seleciona e coloca os planos, diferentes reações são provocadas no espectador. Mais concretamente, Kuleshov misturou um plano inexpressivo e neutro de um ator, o famoso Mosjukhin, com três planos distintos, formando a partir daí três pequenos filmes independentes (c.f. Figura 1). Depois, como explica Dancyger (2006, p.14), ao visualizarmos as diferentes sequências, parece possível obter significados distintos nos enredos destes micro *Plots* e, por inerência, no desempenho do ator (e até, juraram muitos, durante a experiência feita na época, na sua aparente máscara facial). Aparentemente, quando o espectador observou a primeira sequência, ele entendeu que a personagem estava com fome. Na segunda sequência é projetado na mente do espectador um sentimento de tristeza, motivado pelo sentimento da personagem ao ver uma criança morta. Por último, o espectador assiste ao desejo e atração que a personagem sente pela mulher que aparece no plano seguinte, concluindo-se que “o objetivo desta experiência consiste em mostrar que uma imagem não tem sentido quando apresentada sozinha, mas com a contextualização feita pela montagem é que se atribui significado.” (Journot, 2009 p. 50)

Foi a partir destes resultados que Kuleshov enunciou este postulado, induzindo a ideia de que um plano adquire significado tendo em conta as relações que se criam com aquele que o antecede e/ou com aquele que se lhe segue, ou seja, através destas justaposições, é criado um terceiro nível de significado que surge... na mente do espectador (claro que surgiu antes, nos propósitos do realizador/montador). Com isto, entendemos que o sentido de um plano vai depender da sua relação com os outros planos, e o sentido que será formado através desta interação vai depender dos desejos e emoções do público.

Este efeito tem sido utilizado por vários realizadores de referência, como Alfred Hitchcock, o grande mestre do *suspense* que trabalhou a montagem até ao limite, sobretudo na relação dialética que esta criava com o público. São nobres exemplos

⁷ Efeito Kuleshov: Desenvolvido pelo cineasta soviético Lev Kuleshov entre 1910 e 1920, consiste na justaposição de três planos, dependendo da sua ordem, pelo qual os espectadores obtêm mais significado através da interação de dois planos sequenciais do que de um único plano isolado, provocando no espectador várias emoções distintas e/ou até narrativas diferentes. Assim, dependendo da ordem dos planos, podemos sentir tristeza, dor, atração, felicidade.

alguns dos seus filmes, com destaque maior para “Rear Window”, (1954), através dos planos aqui representados. (c.f. Figura 2).



Figura 2 - "Rear Window" (1954) de Alfred Hitchcock

Concretamente, na Figura 2, é possível observar, no primeiro plano (c.f. Figura 2.A), a personagem *Jeff* a falar ao telefone e a olhar para algo fora de campo. No plano seguinte (c.f. Figura 2.B), o corte permite-nos mostrar o que a personagem está a ver. Para, no corte que se lhe segue, através do terceiro plano (c.f. Figura 2.C), percebermos a reação da personagem, que inclui perceber não só as respetivas emoções, como dar um sentido à narrativa de um polícia sitiado no apartamento a observar os vizinhos, tudo para construir um discurso (que continua na cena) que nasce precisamente através de uma construção de sentido feita pelo público, embora, para esse mesmo público, aparentemente, tudo parece ter origem na intriga e, sobretudo, na cabeça da personagem do *Jeff*. Só que não. A verdadeira força deste momento narrativo e emocional (e da construção da personagem, e até na representação do ator) tem, sobretudo, origem na dialética da montagem, criando um sentido invisível que necessita sempre da participação da audiência.

Num outro curto exemplo, agora num filme mais recente, neste caso o “Mother” (2017), Darren Aronofsky mostra-nos as emoções da personagem feminina, grávida. Contudo, essas emoções (indicadas na Figura 3.), só ganham a verdadeira dimensão devido à justaposição dos dois planos aqui mostrados (e de outros planos que a

montagem do filme explora, claro, por exemplo, nos planos de reação), no momento em que um corte separa o plano de uma barriga a ser acariciada (c.f. Figura 3.B), do plano do rosto da protagonista (c.f. Figura 3.A), de forma a fazer com que o espectador associe não só aquela barriga à personagem (ela está grávida, ou seja, à função informativa e narrativa), como à significação emocional e simbólica (e também à identificação), inerente à justaposição, que nasce na mente do espectador, embora este último a delegue e justifique (numa espécie de alibi) com os desejos da personagem (e da atriz).

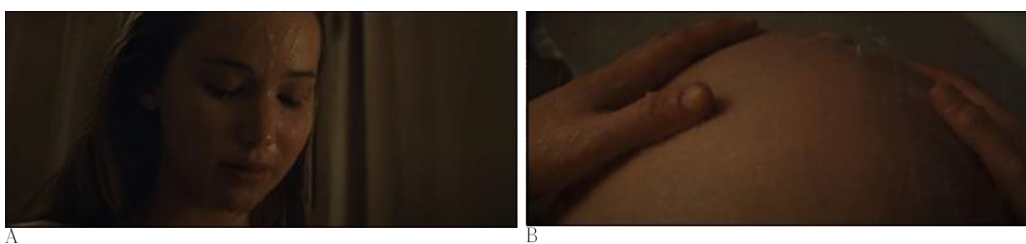


Figura 3- "Mother" (2017) de Darren Aronofsky

Introduzindo já o próximo capítulo, referimos o facto de que, habitualmente, é através de uma planificação mais analítica (ao contrário da sintética) que conseguimos tirar partido do Efeito Kuleshov e da força destes propósitos dialéticos, isto devido à visão mais *découpada* deste estilo de planificação que muitos, se não a grande maioria, dos realizadores trabalham (no caso do “Henry!” isso também, aconteceu), tendo em conta a forma como se enquadra o campo e o contra campo fílmico. Daí que, seja durante a pré-produção, acompanhando o processo do realizador, seja durante a pós-produção, também com participação e autorização do realizador, o montador deva ter sempre em atenção a planificação pré-existente, de forma a fazer uma correta leitura da narrativa e do estilo que o realizador pretende para o filme, a ponto de tirar o máximo partido desta fragmentação analítica para criar os efeitos dialéticos aqui referidos.

1.2- PLANIFICAÇÃO ANALÍTICA E SINTÉTICA

“A montagem opera analítica e sinteticamente em diversos graus e modalidades.” (Nogueira, 2010, p.127)

A planificação analítica tem como princípio a preservação de uma progressão de planos que indicam o espaço e a posição das figuras que estão presentes na ação, com o objetivo de direcionar e ajudar o público a entender a cena, ao mesmo tempo que obriga o espectador a prestar atenção aos elementos do espaço de ação num determinado tempo e contexto anteriormente selecionado pelo realizador. Sendo, por isso, um método de realização mais subjetivo e manipulador.

Por outro lado, o planeamento sintético é definido pela menor fragmentação da ação, optando por planos mais largos, proporcionando ao espectador uma maior liberdade de leitura, porém, obrigando-o a estar mais atento para conseguir acompanhar o filme. Apresenta-se, por isso, como uma forma de planificação mais moderada de criação de sentido e, conseqüentemente, mais fiel e realista.

Ao mencionar a planificação analítica e a sintética não poderíamos deixar de referir André Bazin⁸ e J.P. Chartier⁹, dois teóricos e críticos de cinema que muito discutiram se a montagem (e a sua prévia planificação) deveriam ser maioritariamente analíticas ou sintéticas. Assim, enquanto Chartier defendia a planificação e montagem analítica por ser parecida com a nossa forma de ver o mundo, André Bazin defendeu que a planificação sintética é a mais correta por ser mais realista. (Martin, 2005, p.197)

Chartier (Citado em Agel, 1983, p.50), defende a planificação analítica, fundamentada na utilização de planos fechados, num modelo de realização em cobertura (*Coverage*), centrando-se, assim, em planos de pormenor que permitem visualizar apenas uma parte limitada do espaço que está presente no filme. Através desta opção, ficam fora do plano os restantes elementos que “constituem a realidade”, representando, assim, a forma como cada um de nós visualiza o mundo.

Como refere Agel (1983, p.50), “Num filme, a planificação, se é bem feita, deve corresponder a estes diversos movimentos da minha atenção. (...) A escala dos planos traduz os vários estados de concentração da atenção. Os planos sucessivos devem permitir ao espectador reconstituir o conjunto de cena, tal como os sucessivos movimentos dos olhos permitem na realidade perceber qualquer espetáculo que nos ofereça.”

⁸ J.P. Chartier (1919-1978): Nasceu em Paris, França e foi realizador e teórico de cinema

⁹ André Bazin (1918-1958): Nasceu em Nogent-sur-Marne, em França, e foi teórico e crítico de cinema

Pelo contrário, segundo Bazin (1991, p.243), ao utilizar uma planificação analítica, esta opção está mais relacionada com escolhas estéticas do que propriamente com a nossa percepção da realidade. Ao tentarmos dramatizar através desta planificação (a analítica), ela irá prejudicar a leitura da realidade. E para o cinema se aproximar do real, postulava o famoso crítico francês, ele deve plasmar uma realidade espacial e visual que não ignore a liberdade de pensamento do espectador, pois, através desta planificação, o público é forçado a ver o que o realizador quer, tornando-a numa planificação (aparentemente) forçada.

De novo como afirma Agel (1983, p.50), em relação à planificação sintética, André Bazin diz que nesta não existem quebras de planos, através de sucessivos *CUTs*, nem movimentos de câmara estilizados e inócuos, dando desta forma uma liberdade ao espectador de olhar para a cena como um todo, tendo a cena em consideração uma visão geral e unificada, seja no espaço, seja no tempo.

Embora Bazin afirmasse que a planificação analítica “não deixa nenhuma liberdade ao espectador em relação ao acontecimento”¹⁰, e, por outro lado, Chartier não acreditar que seja crucial conceder liberdade ao espectador, “(...) ambas as posições são igualmente válidas desde que sejam justificadas pelo carácter do filme ou da sequência a rodar. É mais uma questão de adequação do estilo ao enredo do que de realismo propriamente dito”.¹¹

1.3- MONTAGEM NARRATIVA E EXPRESSIVA

Vários autores fazem uma diferenciação entre Montagem Expressiva e Montagem Narrativa, tendo em conta a sua relação com a montagem contínua e com o *Raccord* clássico, que será analisado no capítulo que se segue.

Segundo Canelas (2010, p.3), Edwin S. Porter foi o primeiro realizador a consolidar o princípio básico da montagem, gerando sentido narrativo, através da montagem do filme “The Great Train Robbery” (1903), recorrendo à junção de diversos

¹⁰ (Agel, 1983, p.51)

¹¹ (Agel, 1983, p.52)

planos para construir ação, conseguindo assim transmitir uma unidade espaço/temporal. David W. Griffith teve igualmente um papel decisivo na solidificação da estilística da montagem narrativa, pois conseguiu fazer com que o grande plano fosse um “meio de expressão”¹² utilizando: *insert* (planos de pormenor), movimento de câmara, alteração do ritmo, *flashbacks*, câmara subjetiva e a montagem paralela.

Os contributos de Griffith, para a evolução da montagem cinematográfica, foram inúmeros, destacando-se: a variação de planos para criar impacto emocional, incluindo o grande plano geral, o *close-up* (grande plano), *insert* (plano de pormenor de um objeto), câmara subjetiva (o ponto de vista da personagem ou do ator) e o *travelling* (deslocação da câmara de filmar no espaço), a montagem alternada, a montagem paralela, os *flashback* (retrocessos temporais), as variações de ritmo, entre outras grandes contribuições. (Canelas, 2010, p. 3).

Segundo Martin (2005, p. 167), a montagem narrativa caracteriza-se por “(...) ordenar, segundo uma sequência lógica ou cronológica – tendo em vista contar uma história –, vários planos, cada um dos quais significa um conteúdo de acontecimentos, contribuindo para fazer avançar a ação sobre o ponto de vista dramático (o encadeamento dos elementos da ação segundo uma relação de causalidade) e sob o ponto de vista psicológico (a compreensão do drama pelo espectador)”.

Ou seja, a Montagem Narrativa consiste, então, na escolha e justaposição de um número variado de planos, posicionados (à partida) segundo uma ordem cronológica, através dos quais o espectador identifica a história, tendo em conta a relação lógica ou cronológica das imagens. Esta Montagem privilegia a narrativa e pretende o envolvimento do espectador, através de uma fácil compreensão da ordem sequencial da sua história, e de uma lógica de continuidade entre os espaços, o tempo e diálogos, etc., sempre associada ao uso do *raccord* clássico como elemento mediador e que será analisado, como antes dissemos, no próximo capítulo.

Por sua vez, a Montagem Narrativa é constituída por, pelo menos, quatro tipos de tipificações em que, segundo Martin (2005, p.197), a cronologia é determinante. São eles a Montagem Linear, a Montagem Invertida, a Montagem Alternada e a Montagem Paralela.

¹² (Martin, Marcel (Citado em Carlos Canelas, 2010, p.3))

Na Montagem Linear, a ordem cronológica é preservada ao máximo, e o tempo é representado linearmente. Ou seja, os avanços entre cenas obedecem uma lógica temporal e causal dos acontecimentos narrados.

Em relação à Montagem Invertida, acontece exatamente o oposto. A ordem cronológica e temporal não é totalmente cumprida, seja através do uso mais ou menos recorrente de *flashbacks*, ou fazendo saltos temporais mais próximos da prolepse, avançando para o futuro da narrativa, entre outros procedimentos que resultam dos dois antes referidos, como acontece no filme “Le Crime de Mr. Lange” (1936), de Jean Renoir, onde a narrativa decorre de um único regresso ao passado e que ocupa o filme inteiro.

Já no caso da Montagem Alternada, ela é utilizada, habitualmente, em filmes com mais ou menos suspense, e é caracterizada por usar ações que decorrem ao mesmo tempo, mas em locais diferentes (muitas vezes através de pontos de vista distintos). Como refere Martin (2005, p. 197), estas cenas justapostas começam por seguir o seu próprio caminho, mas, rapidamente, confluem para um mesmo objetivo, acabando misturadas no mesmo local. Este tipo de montagem foi exaustivamente explorado por Griffith nos finais das suas primeiras curtas-metragens, onde justapôs duas ou mais ações que decorriam ao mesmo tempo, mas em locais diferentes, para conseguir aumentar a tensão dramática, emocionando o público. Exemplificando com exemplos mais recentes e modernos, em “Die Hard With a Vengeance” (1995), de John McTiernan (c.f. Figura 4), em determinado momento do filme, a narrativa alterna entre três ações distintas, mas simultâneas: o confronto entre Samuel L. Jackson e os terroristas no navio; Bruce Willis a enfrentar os antagonistas num armazém; e a polícia a evacuar uma escola no outro lado da cidade. Ou seja, três ações que ocorrem simultaneamente, mas em espaços diferentes, estando interligadas entre si na narrativa.



Figura 4- "Die Hard with a Vengeance" (1995) de John McTiernan

Por último, igualmente usando uma Montagem paralela, são intercaladas cenas (e também planos), independentemente das circunstâncias temporais ou espaciais de que elas fazem parte, entre si, criando uma alternância de fragmentos cujo objetivo é produzir significados. Foi o caso do exemplo, introduzido por Griffith, como demonstrado em “A Corner Wheat” (1909), em que a ação acontece em três lugares distintos, e cada plano não só apresenta locais diferentes como demonstra classes sociais diferentes, numa história que retrata a destruição do mercado do trigo e, através da montagem representada na Figura 5, as famílias que dependem deste trabalho (c.f. Figura 5.A, B) são comparadas com os manipuladores do mercado e a respetiva riqueza obtida (c.f. Figura 5.C).



Figura 5- “A Corner Wheat” (1909) de David Griffith

Este tipo de montagem chegou ainda mais longe, trabalhado com mestria em “Intolerância” (1916), do mesmo Griffith, o famoso filme considerado por muitos a sua obra-prima, que apresentava uma narrativa desta vez muito mais complexa, conseguindo o auge da utilização da Montagem Paralela na narrativa clássica, comparável àquilo que os russos fizeram no que concerne ao uso da Montagem

Intelectual, num estilo mais formalista mas que usava o mesmo princípio dialético, embora sem estar obrigado a seguir as regras da cronologia da narrativa, segundo os eixos do tempo, do espaço e da ação.

Concluindo, quando pretendemos narrar os acontecimentos que surgem numa história, envolvendo o público através de uma mais fácil compreensão da continuidade da narrativa, do tempo e do espaço, é comum usarmos uma montagem mais narrativa, alicerçada na técnica do corte invisível que permite criar fluidez da ação, sem que nos apercebamos das centenas, às vezes milhares, de *CUTs* (Cortes) que unem todos os planos de um filme.

Praticamente ao mesmo tempo dos filmes de Griffith e Porter, através de figuras importantes para a montagem cinematográfica como Lev Kulshov, Vsevolod Pudovkin, Sergei Eisenstein e Dziga Vertov, o cinema Soviético, particularmente no caso de Sergei Eisenstein, usa a Montagem com uma outra finalidade que, devido às incertezas políticas e sociais que se viviam na altura, decorrentes da revolução bolchevique, fez com que o choque dialético entre os planos, no discurso fílmico, se sobrepusesse à narrativa e ao sistema de continuidade.

É então um cinema que explora ao limite a Montagem Expressiva, e que podemos definir como um cinema que usa a montagem para provocar um choque dialético ou, se quisermos, um novo sentido na leitura do espectador, de resto, uma ideia confirmada pelas palavras de Reisz (2010, p.27), quando ele refere que (os russos) “eles planeavam, através de novos métodos de edição, não apenas contar histórias, mas interpretar e tirar delas conclusões intelectuais”. Este tipo de Montagem pretendia o envolvimento e participação ativa do espectador, evitando a anestesia da realidade que a montagem narrativa propiciava, apelando, por isso, à expressividade e a novos sentidos intelectuais, gerados através do choque entre as imagens, mesmo se este choque racional e metafórico pudesse tornar difícil o filme para o espectador ou, no mínimo, gerar-lhe alguma estranheza, tal a revolução formal que este tipo de cinema implicava numa rutura com processos de identificação emocional, dificultando uma relação empática com uma narrativa, mesmo que tratada como uma micro narrativa, fazendo dos filmes grandes conceitos politizados sobre o mundo filmado, já que este tipo de montagem era, sobretudo, utilizada com o intuito de transmitir uma sensação ou pensamento intelectual e abstrato, e não seguir uma linha narrativa lógica e linear, sem preocupações com a

história, procurando antes transmitir as mais variadas impressões (e.g. alegria, drama, apreensão, susto...), ligadas a uma construção mais livre, e até mesmo exclusivamente experimental, na forma como se podia usar a linguagem cinematográfica, como de resto explica Raso (Citado em Canelas, 2005, p.10), quando diz que “a montagem, na perspectiva de Eisenstein, é a arte de expressar e de significar algo, através da relações de dois planos justapostos, de tal forma que esta justaposição origina uma nova ideia (e um novo sentido) que não está presente em nenhum dos dois planos lidos separadamente. Ou seja, com o conjunto a ser superior à soma das duas partes”. Ou, também, como referem Agra e Júnior (2014, p.23), quando enunciam que o discurso é gerado pelo choque entre as imagens e o que resulta desse mesmo choque e, para isso, “a justaposição visual, ativada pela montagem, deve ser feita deliberadamente, de forma que os elementos possam se reforçar, ou entrar em conflito a fim de criar um efeito novo.” De resto, de novo citando os dois autores (2014, p.23), eles defendem que a montagem é construída através da aproximação de planos diferentes que originam uma ideia diferente da inicial, inspirando-se assim nos estudos iniciais de Kuleshov. Também Martin (2005, p. 169) discorre sobre o mesmo tema, referindo que é através do ritmo da montagem que atingimos determinadas ideias ou sensações que desempenham um papel importante a nível psicológico no espectador. A expressividade da Montagem é assim obtida através do ritmo que o montador dá à justaposição entre os planos selecionados, sendo que esta mesma justaposição pode ser considerada um processo criativo intelectual e não apenas uma montagem pensada com o objetivo construir somente uma narrativa.

Para além desta ideia de justaposição, Eisenstein (2002, p. 79) vai mais longe e enuncia cinco categorias para a Montagem: a Montagem Métrica, a Montagem Rítmica, a Montagem Tonal, a Montagem Atonal e a Montagem Intelectual.

A Montagem métrica está mais focada na duração dos planos, ou seja, mais atenta à relação do comprimento que os planos têm individualmente e entre si, com o comprimento dos planos marcados por um compasso rítmico próprio, em que cada fragmento ficaria com o mesmo tamanho (ou não), portanto, com um número de *frames* específicos, de forma a que, independentemente do conteúdo dos planos selecionados e trabalhados, cortando de um deles para um outro qualquer, com uma métrica igual ou diferente, reduzindo ou aumentando o seu tempo de duração, consegue-se originar

maior tensão na cena. Podemos considerar como exemplo deste tipo de montagem, a cena final do filme “Whiplash” (2014), de Damien Chazelle, em que vemos a personagem principal a tocar bateria de forma rápida, aqui com os planos a terem uma igual e curta duração (idêntica métrica), com o intuito de criar a sensação de grande agressividade e movimento, e transmitir a sensação de uma rapidez e tensão na atuação do músico.

A Montagem Rítmica tem também como foco principal a duração do plano, só que, ao contrário da métrica, o conteúdo da ação narrada tem influência decisiva na criação e sensação de ritmo, aliada obviamente à metragem de cada plano que se visualiza. Segundo Martin (Citado em Molina & Gosciola, 2018, p.5), para Eisenstein, esta montagem tem uma complexidade maior do que a métrica, pois está dependente das variações de sentido, isto de acordo com a velocidade dos cortes e do conteúdo narrativo, dramático e estético de cada plano, que são depois organizados pelo montador. Mas, grosso modo, os planos mais longos criam um ritmo mais lento, que podem originar sensações de tédio, ócio, abatimento, entre outras emoções, mas sempre de elevada tensão no espectador. Já os cortes mais curtos podem originar um ritmo mais acelerado, podendo causar sensações distintas das anteriores, como de nervosismo, esforço, etc., embora também sempre propiciando elevada tensão (ou mais ainda que no uso da opção anterior). Como exemplo, podemos referir o caso do filme “The Good, The Bad and The Ugly” (1966), de Sergio Leone, um western clássico que aplica este tipo de montagem, no caso em particular da célebre cena em que os três homens estão juntos, prontos para um duelo de morte, com o montador a utilizar a duração do plano, ou seja, definindo com precisão o momento do corte (no caso da cena referida, encurtando cada vez mais, de plano para plano, mas sempre tendo em atenção ao conteúdo que nos é apresentado em cada um dos planos escolhidos), de forma a criar a tensão adequada à cena (e nas personagens), através do respetivo domínio do ritmo cinematográfico.

Quanto à Montagem Tonal, ela está ligada às sensações que um plano pode transmitir ao espectador, tal como a luz, as cores, a música, entre outros elementos usados no cinema para criar emoções, estabelecendo o tom emocional de uma cena (ou no conjunto de planos montados), que se pode alterar e trabalhar de forma mais ou menos racional e propositada (pelo menos assim pensavam os formalistas russos, embora, na prática, isso não seja assim tão tangível e quantificável). Temos como exemplo clássico a morte de Vakulinchuk, em “Battleship Potemkin” (1926), quando

Eisenstein concebe uma diferença tonal entre a alegria dos soldados e a morte do marinheiro bolchevique, concretamente, quando Vakulinchuk é perseguido até à borda do barco e morto com um tiro por um soldado, ao mesmo tempo que os marinheiros festejam o sucedido. Depois, quando os marinheiros descobrem que o soldado foi atingido, o ritmo da Montagem começa a acelerar com o intuito de demonstrar a rapidez com que os seus companheiros o ajudam. Já quando os marinheiros vão buscar o seu corpo à água, a montagem investe em planos com uma maior duração, de forma a demonstrar ao espectador o pesar da situação, proporcionando um tom comovente e até e desanimador na sequência.

No caso da Montagem Atonal, digamos que ela acaba por ser uma junção das três anteriores (na perspectiva de Eisenstein, obviamente), misturando a métrica, a rítmica, as ideias e sensações, com a finalidade de conseguir uma resposta emocional, por parte do espectador. A mítica cena do chuveiro em “Psycho” (1960), dando um exemplo mais recente, de Alfred Hitchcock, utiliza este tipo de Montagem, onde é possível perceber o trabalho minucioso realizado na duração de cada plano, acompanhar o movimento da faca, distinguir as expressões faciais da mulher (ouvindo ao mesmo tempo os seus gritos) e sentir o papel da música, fazendo com que o espectador receba o trágico impacto de cada golpe da faca no corpo da vítima... através da força da montagem.

Por último, a Montagem Intelectual caracteriza-se por pretender introduzir uma determinada ideia (ou várias), através da justaposição de planos diferentes, produzindo assim um novo significado resultante desse conflito de imagens, ou seja, a partir de uma tese, colidindo-a com uma antítese, tenta-se chegar a uma síntese que será sempre diferente das duas anteriores que lhe deram origem. Esta montagem tem como objetivo fazer-se notada, provocando desta forma um choque consciente no espectador. De resto, Nogueira (2010, p.105), di-lo de forma clara, ao afirmar que a Montagem Intelectual permite provocar e controlar o espectador “(...) advogando o uso da montagem como provocação (aquilo que ele designava de cine-punho) ou controlo do espectador (a chamada montagem intelectual) (...)”; enquanto que para Saraiva (Citado em Molina e Gosciola, 2018, p.5), a Montagem Intelectual permite atuar em diferentes níveis na formação de conceitos na mente do espectador, postulando que “Um cinema do futuro, capaz de mobilizar todos esses métodos de montagem, atuando em níveis variados para

a formação de conceitos na mente do espectador, seria um cinema que teria alcançado a montagem intelectual”.

Um exemplo em que se utiliza este tipo de montagem é em “It” (2017), de Andy Muschietti, quando nos é mostrado um plano em que vemos uma ovelha a ser levada para o abate e, de seguida, um corte leva-nos para as crianças que saem da sala de aula, fazendo com que, mesmo que inconscientemente, já se anteveja que aquelas crianças também vão ser mortas.

Mais do que as anteriores, embora isso também se possa verificar com todas estas técnicas de montagem que Eisenstein utiliza, é, sobretudo esta última, a referida Montagem Intelectual, aquela que mais se interessa em evidenciar-se como a própria finalidade da Montagem e não como um meio de narração, onde a estilística do corte ficaria escondida do espectador.

De qualquer forma, a melhor conclusão que podemos fazer neste capítulo é de que a Montagem trabalha ambos os propósitos, muitas vezes ao mesmo tempo, sobretudo no cinema moderno de qualidade, tentando tirar partido quer da criação de sentidos expressivos, quer dando apoio à narrativa, como o próprio Griffith profetizou através da prática nos seus filmes. E não mudou muito, desde aí, esta ambivalência própria da Montagem cinematográfica.

1.4- MONTAGEM E CONTINUIDADE

“A montagem clássica visa tornar cada plano o resultado lógico de seu antecessor e reorientar o espectador através da repetição de estruturas” (Bordwell, Citado em Harley, 2012, p.55).

A Continuidade é uma das etapas mais importantes da montagem, ou seja, para alcançar o efeito adequado de transparência discursiva é essencial que a união entre os planos seja clara. Para Bordwell e Thompson (Citado em Ribes, 2013, p.381), “a montagem pode ser considerada como a coordenação de um plano com o seguinte.” Ou seja, a forma como se conta uma história é condicionada pelas transições narrativas entre os planos e a maneira como o tempo-espaço é demonstrado ao espectador. Eles referem, igualmente (Citado em Ribes, 2013, p.381), que “o objetivo básico do sistema contínuo é fazer que a

transição de um plano para outro seja suave”. Desta forma, o espectador acaba por aceitar as transições entre os planos, não as conseguindo perceber, e isto é conseguido através da planificação e da montagem (Ribes, 2013, p.381-382). Deste modo, mais que uma parte essencial da Montagem, a continuidade é um dos fatores mais importantes de um filme, tendo como preocupações a relação entre a imagem, efeitos sonoros, narração e a forma como os acontecimentos são retratados.

Atualmente a Continuidade parece ser algo automático, para nós, espectadores de cinema, no entanto, no começo do cinema, este aspeto da montagem não era assim tão óbvio. Nessa altura, o cinema não tinha a mesma forma de olhar a realidade como acontece atualmente, com os primeiros cineastas a preocuparem-se com algumas questões como, por exemplo, não deixar o espectador confuso quando se dá uma mudança de plano, ou se as transições de tempo e espaço seriam entendidas.

Cada vez mais, a conceção de qualidade em filmes passou a ser vinculado ao termo "continuidade". "Continuidade" veio a representar a fluidez narrativa, com sua técnica constantemente a serviço da cadeia causal, mas sempre impercetível. Mais tarde, "continuidade" veio especificamente a se referir a um conjunto de regras de corte, mas as implicações originais do termo continuavam. O "sistema de continuidade" ainda denota um conjunto de objetivos e princípios que estão na base de toda a realização do cinema clássico (Thompson Citado em Harley, 2012, p.43)

Como explica Thompson, o termo “Continuidade” está ligado à fluidez narrativa clássica e à sua impercetibilidade, apesar de estar também relacionado com um conjunto de regras de corte. A aplicação correta das suas técnicas permite que o espectador permaneça dentro da ilusão fílmica. Segundo Nogueira (2010, p.142), a Continuidade, muitas vezes (erradamente) retratada pelo termo *raccord*, é definida como uma ilusão de continuidade entre planos, com o objetivo de recriar a ilusão de movimento temporal e espacial, e à qual se relaciona com a continuidade visual e diegética do discurso fílmico.

O *raccord*, que não é mais do que a continuidade narrativa, temática e/ou preceptivamente lógica dos planos, é a noção fundamental da montagem no sentido mais convencional, ou seja, da montagem narrativa (ainda que não se aplique apenas a esta modalidade). O objectivo do *raccord* é assegurar a continuidade entre planos de modo a evitar a confusão do espectador no que respeita à causalidade ou à percepção dos acontecimentos. O *raccord* é, no fundo, qualquer elemento que permita a preservação da continuidade entre planos, ou seja, uma boa ligação dos mesmos e uma transição suave e coerente entre eles (mesmo se o *raccord* pode instaurar efeitos de surpresa, de engano ou de inquietação, como frequentemente ocorre). (Nogueira, 2010, p. 142).

Com isto, entendemos que o objetivo do *raccord* é a preservação da continuidade entre os planos, isto é, criar uma boa conexão e transição entre esses mesmos planos, até porque, é através (do bom uso) do *raccord* que se torna possível evitar que o espectador se sinta confuso em relação à causalidade e compreensão dos eventos. De novo, de acordo com Nogueira (2010, p.142-143), a continuidade espaço-temporal, ou a lógica entre os planos, pode (e deve, dizemos nós) ser mantida através de cor, eixo, movimento, gesto, luz, olhar, som, ritmo e forma, sendo que estas relações entre os planos podem também acontecer tanto a nível gráfico, rítmico, espacial e temporal. De resto, estas variantes proporcionam à montagem múltiplas possibilidades de experimentação, porém, a forma mais comum desde a sua gênese à atualidade, é a montagem contínua. O certo é que a montagem é essencial para preservar o *raccord*, e embora as suas regras não sejam rigorosas e absolutas, elas conseguem ajudar a ter consciência das suas implicações no resultado¹³, como, por exemplo, respeitar a regra dos 180 graus, utilizar o *Establishing Shot* e utilizar, igualmente, algumas técnicas como os *Match Cuts*¹⁴ e os *Shot/Reverse Shot*.¹⁵

Com o propósito de ser possível alcançar essa lógica entre os planos, principalmente num filme narrativo, algumas regras foram-se estruturando no decorrer da história do cinema, como por exemplo (Nogueira, 2010, p.144-152):

- a) Regra dos 180 graus;
- b) Regra dos 30 graus;
- c) Plano de corte;
- d) Linha do olhar;
- e) Integridade do plano;
- f) Corte na ação;
- g) Progressão na escala;
- h) Justificação a escala;
- i) Plano Subjetivo;
- j) Fora de Campo;

¹³ (Marques, 2014, p.28)

¹⁴ Técnica utilizada para fazer uma transição entre dois planos que são correspondentes.

¹⁵ (Brandão, 2016, p.28)

- k) Campo Contra Campo;
- l) Ritmo de diálogo.

Destacamos, devido à sua importância e interligação com todas as outras aqui enunciadas, a regra dos 180 graus que assenta na ideia da existência de um eixo de ação, ou seja, assenta na criação de “uma linha imaginária que atravessa o espaço à frente da câmara unindo as personagens (por exemplo, a linha virtual que se pode depreender num diálogo entre duas personagens ou mesmo numa perseguição, por exemplo)” (Nogueira, 2010, p.144). Ao colocar a câmara de um lado da linha, num plano que nos apresenta a ação, só deverá ser aconselhável colocá-la nesse mesmo lado, ao filmar as imagens com as posições de câmara seguintes, caso contrário arriscamo-nos a perder a noção do espaço e, logo, da compreensão da ação (claro que, como em qualquer regra, esta ou todas as outras seguintes aqui explicadas, podemos obviamente quebrá-las, desde que haja um propósito mais ou menos evidente para o espectador, ou, pelo menos, que resulte em algo na narrativa fílmica que advenha desse suposto “erro”). Para nos precavermos de que esta regra funciona, utiliza-se o *Establishing Shot* que nos dá uma perspetiva geral do espaço onde decorre a ação e a localização das personagens. Depois desse plano, são utilizados outros planos, normalmente com diferentes escalas, para retratar a cena nos espaços e momentos específicos da ação, muitas vezes através do recurso do Campo e do Contra Campo.

Já agora, outra que deriva desta e também tem repercussões com as seguintes, é a regra dos 30 graus, determinada pela ideia de que a posição da câmara deve variar pelo menos 30 graus na escolha do ângulo entre dois planos seguidos de uma cena (habitualmente nota-se mais quando filmamos uma personagem com recurso a dois planos diferentes, mas contíguos), obtendo duas perspetivas diferentes da ação ou objeto/ator filmado. Aplicando bem esta regra, conseguimos evitar a utilização nefasta e abusiva do *jump-cut*¹⁶ que, quando mal aplicado, se evidencia de forma clara através de um salto no corte na mudança entre dois planos (este procedimento é demasiado usado no cinema atual, habitualmente para camuflar erros de continuidade, disfarçados depois em presunçosos efeitos estilísticos).

¹⁶ É uma técnica de Montagem. Provém de uma mudança de planos de configuração semelhante, mas realizados em cenários dissemelhantes. (Nogueira, 2010 p. 170)

Obviamente que todas estas regras têm implicações na temporalidade do discurso fílmico (e na montagem), isto porque, como sabemos, o tempo no cinema é completamente manipulado e falseado, resultando numa continuidade que é apenas virtual (Burch, Citado em Oliveira, 2017, p.32). A atenção as estas regras permitem que o espectador não repare no “tempo morto”, com as elipses a conseguirem ser realizadas de forma subtil, quer alterando o ângulo de câmara e o ponto de vista para outra personagem, ou utilizando um plano de cobertura de outro elemento da cena. De resto, como já dissemos antes, quanto mais analítica for a planificação e, por consequência, a posterior montagem, mais facilmente conseguimos manobrar o tempo, quer encurtando-o (o mais habitual no cinema), quer estendendo-o (mais raro, exceto quando queremos trabalhar o *suspense*, por exemplo), pois, cada *CUT* (corte) permite-nos deslocarmo-nos para outro espaço e/ou outra ação (e tempo), e, ao regressarmos ao espaço anterior (ou à mesma ação), no mínimo, o espectador não terá capacidade para ver o espaço ou ação em continuidade temporal. Isto para não falarmos em aspetos mais narrativos, ligados à diegese do filme, já que, habitualmente, a montagem trabalha uma história por ordem cronológica e, em algumas vezes, ela é quebrada utilizando-se o recurso do *Flashback*, muitas vezes sugerida através de um Corte ou *Dissolve*. (Brandão, 2016, p.29).

O certo é que todas estas regras têm a finalidade de permitir ao espectador conseguir seguir facilmente a história do filme, proporcionando um maior envolvimento emocional com a obra. E se é esse o propósito (e é-o habitualmente na maioria dos filmes narrativos), este tipo de montagem tem o objetivo de tornar-se “invisível”, para que o espectador não seja constantemente distraído com os cortes (reparando na estilística e, logo, saindo do estado hipnótico em que se encontra durante a fruição da ficção). Daí que a montagem clássica pretenda ocultar uma das características próprias do cinema, precisamente a sua descontinuidade. A passagem entre os planos decorre então de maneira suave e fluída, de forma que o espectador não descubra essas mudanças de plano. De resto, como afirma Xavier (2005, p.32), quando refere que estas regras servem para eliminar a descontinuidade que está intrínseca no cinema.

Claro, convém lembrar e deixar claro que, embora o *raccord* clássico seja bastante utilizado em produções cinematográficas, desde há décadas, existiram e existem outras correntes (agora, sobretudo autores) que procuravam uma personalidade

própria para a sua narrativa, onde a montagem se assume sem vergonha de ser visível, como foi exemplo o Construtivismo russo, as vanguardas 1920 e 1960, e muito outro cinema de autor que obteve notoriedade mundial, como por exemplo a chamada *Nouvelle Vague* (Godard, de resto, foi um dos grandes exemplos, sobretudo no cinema que fez nos anos 60, no assumir da quebra do classicismo, no que toca ao uso do *raccord* e das regra das continuidade – vejam-se os *Jump Cuts*, numa espécie de falsos *raccords*, que ele habitualmente usava, quer na imagem, quer no áudio -, contudo, até ele não negava que essa quebra da regra tinha como origem e justificação a própria valorização do cinema clássico).

Note-se que quando falamos de descontinuidade falamos, habitualmente, de montagem expressiva que pretende ser visível, até porque não procura obrigatoriamente uma narrativa linear ou a tal ilusão de continuidade. Contudo, como esclarece Barsam (Citado em Brandão, 2016, p.29), quando pretendemos aplicar a montagem descontínua tem de existir uma escolha justificada a ponto de criar uma transição ou um corte de planos de uma forma brusca, descontínua, senão ela aparece duvidosa e incoerente, pois como refere Bordwell (Citado em Brandão, 2016, p.29), em relação à questão da descontinuidade abusiva, ele define-a como a forma mais tradicional de criar confusão na relação entre os planos. O certo é que é através destas relações imprecisas, nas ligações entre os planos através da montagem, que o espectador é forçado a criar uma relação mais intelectual com o filme. E essa é também uma das grandes forças da Montagem cinematográfica: a criação de sentido através da justaposição de planos que não são ligados por regras evidentes de continuidade e, por isso mesmo, assumindo metáforas ou simbolismos abstratos que serão depois descodificados pelo espectador participativo.

Já agora, aliás já antes a florado por nós, para além do *raccord* clássico, existe também o chamado *faux raccord*, ou seja, o falso *raccord*“(…) que acontece sempre que não há uma correspondência de elementos de *raccord* entre os planos. Assim, sempre que não há continuidade de um ou vários desses elementos de *raccord*, pode-se dizer que há um *faux raccord*”. (Oliveira, 2017, p.69). Este falso *raccord* não necessita de estar sempre ligado à quebra das regras da continuidade clássica, podendo este estar vinculado a obras descontinuas como no caso do construtivismo russo, das vanguardas dos anos vinte, alguns tipos de documentários, filmes experimentais, etc.

Concluindo, a Montagem continua é utilizada até hoje na maior parte da produção audiovisual, sobretudo nos conteúdos *mainstream* de ficção, ou no chamado cinema de género, contudo, este cinema assente na continuidade, que procura a invisibilidade da própria Montagem cinematográfica, também é o mais comum no cinema de autor, com os seus filmes *Art-House* a serem trabalhados também maioritariamente pelas regras do *raccord* clássico, o estilo de planificação/realização/montagem que se mantém como a base para a construção da maioria das histórias cinematográficas. De resto, o nosso foco nestas explicações, abordando a montagem transparente, não são somente justificados por haver esta abrangência estilística no cinema mundial, devem-se ao facto óbvio de que a estilística do nosso filme “Henry!” usar este método de montagem, daí a pertinência de o aflorar mais em detalhe.

2- O PONTO DE VISTA

2.1- O PONTO DE VISTA NO CINEMA

Podemos começar por definir o ponto de vista como uma ferramenta cinematográfica (e também narrativa) que é utilizada para se conseguir explicar uma história através de uma determinada perspectiva. Dentro deste termo conseguimos ter dois diferentes tipos de ponto de vista: o narrativo e o audiovisual, sendo que dificilmente uma narrativa fílmica existiria sem um narrador, isto porque, no limite, mesmo a história é contada através do ponto de vista de uma entidade narradora, mesmo que ela não apareça explícita ou até nem sequer seja identificável.

Como explica Hamburger (2008, p.302), um filme pode ser apresentado através do Ponto de Vista do narrador que está relacionado com a voz narrativa, ou seja, a quem conta a história e por qual perspectiva. É possível ser demonstrado através do Ponto de Vista da personagem, que está diretamente relacionado com o do narrador, “pois se refere aos momentos em que este cede sua voz, para que os personagens se expressem eles mesmos (como no PPV¹⁷), ou quando o próprio narrador incorpora polifonicamente o olhar dos personagens no decorrer da narrativa.”.¹⁸

Por outro lado, um filme também pode ser apresentado através do Ponto de Vista do realizador, conseguindo este, por vezes, dar a entender qual é a sua perspectiva em relação a algum tema, por exemplo. E ele consegue-o demonstrar ao direcionar, por exemplo, a câmara para um certo lugar e momento da ação, dirigindo desta forma o espectador para essa visão pretendida. Como explicam Gaudreault e Jost (2009, p.166), para retirar o significado visual que estava inerente à palavra ponto de vista, Genette (1972) define-o como focalização que se foca na narrativa. Esta continua a estabelecer o ponto de vista cognitivo adotado pela narrativa e é definida por uma relação de conhecimento entre o narrador e as personagens.

Existem três possibilidades de focalização: o narrador pode saber mais que as personagens (focalização zero ou narrativa não focalizada), menos do que as

¹⁷ PPV: Plano Ponto de Vista

¹⁸ (Hamburger, 2008, p.302)

personagens (focalização externa ou objetiva), ou tanto quanto as personagens (focalização interna ou subjetiva); porém, Genette acaba por também considerar outro fator: a visão. Ao adotar o conceito de focalização no cinema, Jost (1987) compreendeu uma insuficiência em relação à focalização, que talvez esclareça as utilizações deturpadas do conceito: o *saber* que era constantemente confundido pelo *ver*. Apesar da visão estar muitas vezes interligada com o saber, elas não têm o mesmo significado.

Portanto, como o cinema atua de uma forma diferente em relação à literatura, tornou-se necessário existir uma distinção entre o que sabemos e o que vemos num filme. A partir daqui Jost (Citado em Gaudreault e Jost, 2009, p.165) separa o ponto de vista visual e o ponto de vista cognitivo. Aqui é definido o termo “ocularização” que determina a relação entre o que a câmara demonstra e o que a personagem deve ver.

A ocularização está relacionada com o que é visual no filme. Gaudreault e Jost (2009), determinam três tipos de ocularização possíveis: a ocularização interna primária; a ocularização interna secundária e a ocularização zero.

Começando pela ocularização interna primária, esta ocorre quando o espectador associa aquilo que é visto no ecrã com o que a própria personagem está a ver na narrativa, ou seja, a câmara substitui a personagem ocupando o seu espaço de cena. Aqui atua o plano *POV*, em que o espectador observa, na primeira pessoa, tudo o que a personagem está a ver. Podemos comparar este tipo de ocularização à focalização interna em que o espectador sabe tanto quanto a personagem.

A ocularização interna secundária acontece quando a personagem do qual o ponto de vista ótico é demonstrado aparece em cena. Podemos ver este tipo de ocularização através da presença da personagem na imagem (pode ser através de um ombro ou até mesmo de uma personagem inteira de costas), ou através do contexto de olhar que a montagem pode produzir ao alternar entre uma personagem e o ponto de vista que deixe claro a origem do ponto de vista ótico.

A ocularização zero acontece quando a imagem não representa o ponto de vista ótico de nenhuma personagem em cena, mas sim de um narrador extradiegético (o olho-câmara). Neste tipo de ocularização o espectador é apenas guiado pelo narrador e pela narrativa e visualiza apenas o que o narrador pretende.

O cinema trabalha a imagem e o som, portanto, também é necessário elaborar um ponto de vista sonoro. Surge então o processo de auricularização, ou seja, o

tratamento de tudo o que é audível num filme, como, por exemplo, diálogos, música, tratamento de ruídos, entre outros.

A auricularização é dividida pelas mesmas bases da ocularização, podendo ser interna, caso represente a audição de alguma personagem específica, ou zero se demonstrar o som da cena como proposto pelo narrador de origem incógnita. Normalmente, conseguimos distinguir a direção do som devido aos sistemas estéreo e *surround*, mas isso não é suficiente para o definir como interno. Portanto, subdividiu-se a auricularização interna em primária e secundária.

A interna primária ocorre quando se ouve a audição de alguma personagem, mas esta não está presente na imagem, porém, consegue ser perceptível alguma distorção que dá a entender ao espectador de que se trata de uma audição subjetiva, por exemplo, quando uma personagem está debaixo de água. Já a auricularização interna secundária ocorre quando a origem do som é representada através da montagem ou de uma representação visual, ou seja, quando vemos uma personagem a tapar os ouvidos e o som fica deformado conseguimos entender que estamos a ouvir através da audição do personagem.

Tudo isto porque o cinema sempre se preocupou, não só em representar a visão, mas também em reproduzir as visões e memórias que passam pela nossa cabeça. (Gaudreault e Jost, 2009, p.175). Com isto, surgem as imagens mentais e, através delas, se dê uma mudança no código da linguagem cinematográfica que proporciona a rutura da narrativa principal, para que seja possível entrar no pensamento da personagem. Temos como exemplo os *flashbacks* que podem ser utilizados para apresentar memórias de uma determinada personagem.

Portanto, o Ponto de Vista é tanto uma ferramenta cinematográfica como narrativa, podendo ser dividido entre o Ponto de Vista visual (ocularização), cognitivo (focalização) e sonoro (auricularização). Assim sendo, a focalização foca-se na narrativa, tratando-se de uma relação de conhecimento entre o narrador e as personagens, ou seja, o narrador pode ter um maior ou menor conhecimento em relação às personagens. Já a ocularização diz respeito à relação entre o que a câmara demonstra e aquilo que o personagem vê, enquanto a auricularização, refere-se ao que a personagem ouve, e como o som e os ruídos de cena são construídos para representar a subjetividade das mesmas personagens. Tudo isto pode ser apresentado através do narrador, da personagem e até

mesmo do ponto de vista do realizador, portanto, é sempre necessário definir qual o ponto de vista que predomina no filme, pois o grau de envolvimento/identificação do espectador está dependente da forma como o ponto de vista está ligado à linguagem cinematográfica, como iremos analisar no próximo capítulo.

2.2- PONTO DE VISTA E IDENTIFICAÇÃO

A identificação do espectador com as personagens sempre foi um fator decisivo no cinema, principalmente no cinema de ficção mais clássico, isto porque, o processo de identificação implica que o espectador se coloque no lugar das personagens e compartilhar estados emocionais. (Cohen, Citado em Igartua, 2010, p.350). É importante e necessário produzir esta ligação, pois sem ela não poderemos projetar emoções na audiência, aquilo que é um dos principais objetivos do montador. É, portanto, através da forma como uma história é contada que ela se torna atrativa e interessante para o espectador. Daí que o cinema deva utilizar as estratégias formais que o próprio meio oferece, de forma a cimentar o interesse do espectador que a ele assiste.

O Ponto de Vista consegue determinar com quem o espectador se identifica e o modo como o espectador lê os planos, a narrativa e, obviamente, como compreende a ação. É através do uso da câmara e da montagem que é possível estabelecer qual o ponto de vista a transmitir e, por conseguinte, qual o nível de envolvimento do espectador. (Penafria, 2001, p.2). Este processo de identificação, no cinema, ocorre quando o espectador ocupa o lugar da personagem, pois reconhecemos o corpo da personagem como, por um lado diverso, mas por outro idêntico ao nosso. É nesta combinação entre o que observamos e o que a personagem vê que é estabelecida uma relação, conduzindo o espectador pela narrativa. (Comolli, Citado em Tavares, 2019, pp.125-126).

Ora, para que o espectador entenda qual é o estado psicológico da personagem, são utilizados durante a montagem planos que induzam um ponto de vista que permita que o espectador observe o mesmo que a personagem está a ver.

Esta técnica, que exige um método de planificação prévia, habitualmente designado de *POV*¹⁹, é utilizada quando se tenciona apresentar a visão e os comportamentos de uma personagem, de forma que o espectador consiga colocar-se na posição dela, de forma que possa identificar-se, criando assim uma afinidade com ela, ou seja, permitindo desta forma que ele sinta e veja o mesmo que a personagem. Portanto, esta técnica permite ao espectador colocar-se no lugar da personagem, como veremos no ponto de vista subjetivo que iremos analisar num outro capítulo mais em pormenor.

Este nível de envolvimento do espectador com os protagonistas (muito menos do que com os antagonistas) pode ser obtido de dois diferentes modos: através de um controlo gráfico e através de um controlo narrativo (Steven Katz, Citado em Penafria, 2001, p.3). O primeiro relaciona-se com as características formais dos planos (composição dos planos, grandeza dos planos ou posição dos elementos em relação às margens do plano). O segundo necessita fundamentalmente da montagem, do ritmo com que se sucedem os planos, das técnicas de montagem, entre outros processos. Por exemplo, se uma personagem se mantém mais tempo no ecrã, é com esta que o espectador se vai envolver mais. (Penafria, 2001, p.3)

Depois, continuando na explanação destes processos de criação de identificação, para que o espectador consiga entender o estado psicológico e sentir-se mais próximo daquilo que a personagem está a ver e a sentir, utilizam-se os chamados e já referidos planos de *POV*, trabalhados sobretudo através da montagem, sendo que “o plano *POV* é um plano específico em que os eventos de um filme são retratados através da perspetiva ótica de uma das personagens na cena, em oposição a um ângulo de câmara objetivo que retrata as personagens de um ponto de vista externo”. (Matos, 2018, p.21), concretamente, usando os recursos da montagem, partindo de um plano da personagem (que olha para algo fora de campo, por exemplo), seguido de um outro plano cujo ângulo torna possível ao espectador ver o que a personagem está a ver, precisamente porque a câmara está no eixo da ação, muitas vezes, exatamente no lugar dos olhos (cabeça) da personagem. E não esqueçamos nunca que a câmara é também o lugar do espectador, ou seja, grosso modo, onde ela é colocada é onde é colocado (se coloca) o espectador. Logo, esta mistura de posições (da

¹⁹ *POV*: do inglês *Point of View*, significa Ponto de Vista

personagem/câmara/espectador) gera uma cumplicidade narrativa que irá fazer com que o espectador se sinta dentro dela, fruindo da ficção de um modo imersivo, ou até mesmo hipnótico.

De resto, como explica Jungbauer (2018, p.17), os planos *POV* são capazes de afetar as respostas cognitivas e emocionais dos espectadores. E, dando como exemplo Cummins (2009), estes planos induziam uma sensação significativamente maior de presença espacial e envolvimento do que os planos objetivos, evocando uma sensação de maior presença do que os planos objetivos. Da mesma forma que Bálint et al. (Citado em Jungbauer, 2018, p.18) descobriu que ao utilizar um maior número de planos *POV*, isso resultava num aumento do envolvimento emocional dos espectadores do filme, com estes planos a parecer ajudar na ligação psicológica dos espectadores com as personagens. Essas descobertas corroboram a teoria de Carrol (Citado em Junbauer, 2018, p.18), de que os planos *POV* podem comunicar emoções de uma forma eficaz.

Damos como exemplo a seguinte cena do filme “The Incredibles” (2004), de Brad Bird, que utiliza o plano *POV* para que o espectador sinta o mesmo que a personagem, identificando-se desta forma com ela e criando a desejada empatia.

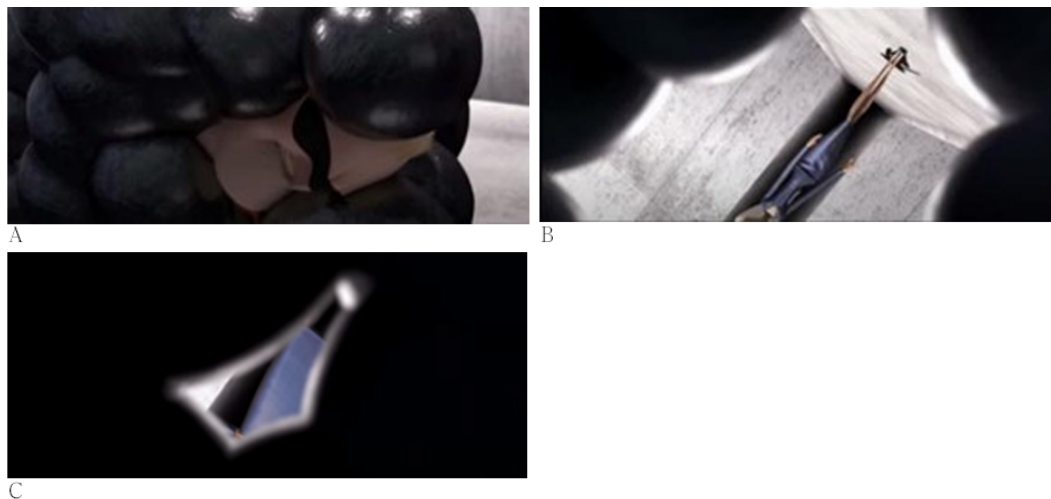


Figura 6- “The Incredibles” (2004) de Brad Bird

Outro exemplo encontra-se no filme “Enter The Void” (2009), de Gaspar Noé, que procura que o espectador se identifique com a personagem e se “coloque nos seus pés”, compreendendo melhor a sensação que uma alucinação provoca devido ao uso de drogas. E, além disso, conseguimos igualmente presenciar a morte através da utilização do plano subjetivo quando vemos o protagonista morto (c.f. Figura 7.A), através de um plano objetivo, e, de seguida, acompanhamos a alma do protagonista a sobrevoar o local onde foi morto, através de um plano subjetivo (c.f. Figura 7.B, 7.C).



Figura 7- “Enter The Void” (2009) de Gaspar Noé

2.3- PONTO DE VISTA OBJETIVO E SUBJETIVO

Como explicado anteriormente, o Ponto de Vista pode ser objetivo e subjetivo. O Ponto de Vista Objetivo, segundo John Ford (Citado em Petrie & Boggs, 2008, p.127), é ilustrado como a filosofia da câmara, sendo considerada como uma janela em que o público consegue ver através dela. Ou seja, como espectadores, estamos apenas a ver as ações a decorrer como se estas estivessem a ocorrer com um certo distanciamento, não sendo desta forma chamados a participar.

Sempre que possível, o Ponto de Vista Objetivo utiliza a câmara da forma o mais estática que consegue, com o objetivo de produzir o tal “efeito janela”, antes mencionado, concentrando-se nos atores e na ação, sem chamar muito à atenção para a câmara,

evitando que ela crie uma distância demasiado emocional com o sujeito filmado, procurando apenas retratar as personagens e ações da história do modo mais direto possível (como se procurasse uma certa realidade ou naturalidade no olhar). Ao procurar este tipo de registo da ação, mais realista e objetivo, a câmara evita interpretar ou até a comentar, deixando os espectadores observar o seu efeito através de um ponto de vista próprio, ou mais parecido, de um observador impessoal. Casetti (1998, p.247) parece concordar com esta ideia quando explica que, no Ponto de Vista Objetivo, a imagem demonstra uma parte da realidade de uma maneira direta e funcional, ou seja, apresenta os acontecimentos sem nenhuma mediação, mostrando tudo o que é necessário num determinado momento, como, por exemplo, podemos constatar no caso óbvio dos planos gerais que mostram uma situação na sua totalidade, enquadrando o máximo do campo da diegese (como é o caso do *Master Shot* ou do *Establishment Shot*), mas também, nos casos limite, no que toca à grandeza do enquadramento, dos *close-ups* frontais que mostram as expressões dos atores, entre outros tipos de planos.

Na maioria dos filmes, a procura de uma certa simplicidade na continuidade e a comunicação clara da cena dramática exige que se utilize este tipo de Ponto de Vista, mesmo que esta objetividade nos obrigue a reparar nos detalhes visuais mais subtis, portanto, a estar mais atentos e ativos na construção do discurso fílmico e, num caso mais arriscado, sobretudo quando a utilização deste tipo de planos é excessiva, poder levar à perda de interesse por parte do espectador. (Petrie e Boggs, 2008, p.127).



Figura 8- “Dolor y Glória” (2019) de Pedro Almodóvar

A Figura 8 mostra-nos exemplos visuais de Planos Objetivos, retirados do filme “Dolor y Glória” (2019), de Pedro Almodóvar. No primeiro plano (c.f. Figura 8.A) vemos as personagens no seu quotidiano a lavar roupa no rio e, no segundo plano (c.f. Figura 8.B), vemos a mãe da personagem principal a cortar pão numa estação. Estas cenas são

apresentadas de uma maneira direta e funcional, colocando desta forma o espectador como um observador impessoal, deixando-o observar e criar um ponto de vista menos emocional e cúmplice. Neste exemplo, é possível vermos o tal “efeito janela”, referido anteriormente, com a câmara a concentrar-se mais nas personagens e nas suas ações e não tanto na estilística (presença da câmara) em si, dando ao espectador sensação de que está presente na cena, mas apenas a observar.

Já em relação ao Ponto de Vista Subjetivo, segundo Petrie e Boggs (2008, p.128), ele oferece-nos o ponto de vista visual e a intensidade emocional sentida pela personagem que participa na ação. Contrariamente a John Ford, por exemplo, um dos autores que defende sobretudo o Ponto de Vista Objetivo, para Hitchcock, o mestre da subjetividade, a câmara deve criar um envolvimento forte e direto com o público, ou seja, o mais emocional possível, de forma a criar sequências visuais que nos remetam para o suspense, forçando-nos a vivenciar as emoções de uma determinada personagem, habitualmente o protagonista, mas não só, pois no caso de Hitchcock, ele vai para além do “Bom”, criando igualmente relações ambíguas com o “Mau e o Vilão”. De resto, segundo o realizador inglês, o grande mestre do suspense (e sendo o suspense uma clara emoção, falamos sempre de subjetividade, como uma impressão pessoal de uma certa realidade, portanto não verdadeira), as ferramentas mais determinantes para criar esse envolvimento subjetivo entre o espectador e as personagens, são a Montagem e o uso do Ponto de Vista subjetivo, às vezes, acompanhados de movimentos de câmara, obrigando o espectador a deslocar-se na própria cena, causando um ainda maior impacto emocional, fruto da tensão e participação ilusória do espectador no espaço fílmico.

Casetti (1998, p.248) explica que através deste Ponto de Vista tudo o que visualizamos coincide com o que a personagem está a ver, sentir, imaginar. Essa configuração é chamada de "subjetiva", devido à importância que a "subjetividade" tem na emanção do discurso mental e expressionista de uma personagem. E é aqui que o espectador assume uma posição ativa, percebendo e “penetrando” no campo enquadrado, através dos olhos da personagem, percebendo melhor o seu estado mental, as suas crenças, os seus interesses e objetivos, etc. E mesmo que o espectador tenha uma visão "limitada" do mundo (relacionada com a visão restrita da personagem que é sempre “mentirosa” e não global), como ele tem um conhecimento intra-diegético dos protagonistas, ou seja, totalmente inscrito na experiência mental e emocional de quem

está em cena, trata-se de uma crença, mesmo que "transitória", destinada a durar tanto quanto a credibilidade de quem está em campo (que no caso da personagem principal nunca é posta em causa, ou muito raramente isso acontece).

Subjectivity in film depends on linking the framing of space at a given moment to a *character* as origin. The link may be direct or indirect. In the POV structure it is direct, because the character is shown and then the camera occupies his or her (approximate!) position, thus framing a spatial field derived from him or her as origin. (...) What is important, therefore, in determining subjectivity is to examine the logic which links the framing of space to a character as origin of that space. (Branigan, 1984, p.73)

Portanto, como explica Branigan, a subjetividade depende da forma como é percebido determinado enquadramento de um espaço por uma personagem que tem origem nesse mesmo espaço. Esta vinculação pode ser direta ou indireta e, no caso da estrutura do Ponto de Vista, ela é direta, pois primeiro é apresentado a personagem e só depois a câmara ocupa o lugar dela. É por isso que através deste tipo de ponto de vista, a nossa experiência enquanto espectadores torna-se mais intensa e imediata, isto à medida que nos envolvemos intimamente na ação, durante o decorrer do filme. Contudo, isto não significa que este tipo de ponto de vista, subjetivo na sua essência, tenha de se manter ativo durante todo o filme. E nem convém. Pois como é necessária clareza na comunicação narrativa, mas não só, pois também é necessário perceber o mundo longe do que pensam e sentem as personagens, ou ver coisas que elas não sabem ou veem, ou até para baixar a tensão no filme, ou, muito importante, deixar lugar ao espectador para fazer os seus próprios juízos, normalmente um filme deve alternar entre o Ponto de Vista Objetivo e o Ponto de Vista Subjetivo.

Uma das soluções para evitar o uso excessivo num filme, quer de um quer de outro tipo de Ponto de Vista, é criar uma espécie de mistura entre o olhar objetivo e o olhar subjetivo, tirando partido das características de ambos, como enunciam Petrie e Boggs (2008, p.129), quando dão o exemplo de um plano que nos mostra uma personagem a olhar para algo que se encontra fora de campo, fazendo o espectador pensar que a personagem está a ver o mesmo que nós (nós estamos na posição dos olhos dele) e, depois, vemos nesse plano (que parece subjetivo) a própria personagem a entrar em campo, tornando-se num ápice de aparentemente subjetivo para objetivo. Esta interligação lógica e simples entre dois planos, como os que aqui referimos, proporciona

uma transição suave e natural de uma forma de ver o mundo para outra forma de o fazer, tirando partido de ambas, sendo, por isso mesmo, muito utilizada no cinema. De resto, este exemplo, não demonstra apenas a utilidade dos vários tipos de pontos de vista, sobretudo os subjetivos, para a narrativa e para o subtexto emocional, mas também para a importância do espaço fora de campo como parte integrante e não negligenciada do espaço da narrativa.

Terminamos o capítulo com alguns exemplos de filmes que utilizaram com mestria o uso do Ponto de Vista Subjetivo, na perspectiva de tornar claro o que a personagem está a ver ou a sentir durante a ação fílmica, ao mesmo tempo que o espectador se coloca e percebe esse olhar, identificando-se com os propósitos da personagem (e da cena).

Em “Apocalypse Now” (1979) (c.f. Figura 9), Francis F. Coppola sugere-nos uma certa embriaguez e dormência da personagem principal, seja através do uso de *fades*, *dissolves*, sobreposições de imagens e sons que criam a sensação de estarmos a sentir o mesmo que o protagonista, acedendo desta forma o estado intra-diegético do homem, com pensamentos fraturados, mostrados através do uso de imagens igualmente fraturadas.

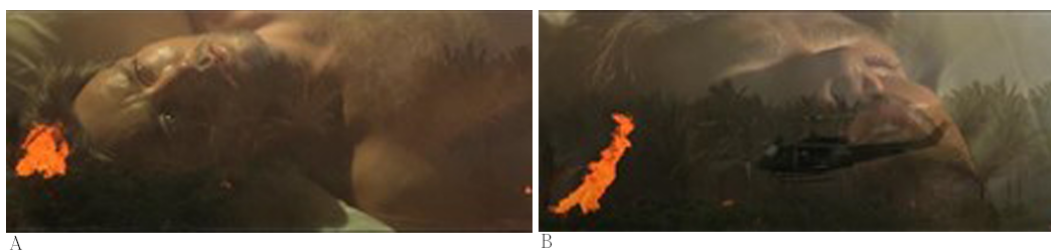


Figura 9- “Apocalypse Now” (1979) de Francis F. Coppola

Referimos também dois outros exemplos do mesmo autor, “Rear Window” (1954) e “Vertigo” (1958), de Alfred Hitchcock, dois filmes que empregam à exaustão o Ponto de Vista Subjetivo. No primeiro, em “Rear Window” (c.f. Figura 10), é-nos apresentado a personagem *Jeff* a observar atentamente todos os passos do seu vizinho até que, a certa altura, utiliza a sua câmara fotográfica para o observar de mais perto (c.f. Figura 10.A). No segundo plano (c.f. Figura 10.B), o espectador é colocado no lugar da personagem, vendo o mesmo que ela observa. Por fim, no terceiro plano (c.f. Figura 10.C), é apresentada a reação da personagem.



Figura 10- "Rear Window" de (1954) de Alfred Hitchcock

Em "Vertigo" (1958), o realizador utiliza novamente a mesma técnica, mostrando-nos a personagem *John Ferguson* a espiar *Madeleine Elster* (c.f. Figura 11). Nestes dois exemplos, através da utilização de planos *POV* (portanto subjetivos), o espectador torna-se cúmplice de *Jeff*, acompanhando-o nas suas perseguições, ou seja, o espectador ao ser constantemente colocado na posição do protagonista, cria uma ligação emocional com o detetive reformado.



Figura 11- "Vertigo" (1958) de Alfred Hitchcock

2.4- CÂMARA SUBJETIVA E *FIRST PERSON SHOT*

A utilização da Câmara Subjetiva já vem desde o começo do cinema. Segundo Arlindo Machado (2007, p.75), um dos primeiros filmes a utilizar esta linguagem foi “As Seen Through a Telescope” (1900), de George Albert Smith. Nesta película, o Ponto de Vista Subjetivo é apresentado através da imagem de uma pessoa a observar outra através de uma luneta. Mais concretamente, no filme referido, a Câmara Subjetiva expõe o olhar de um curioso que aponta a luneta para um casal com uma bicicleta. Quando o companheiro da rapariga lhe aperta os cordões dos sapatos ela, ao levantar um pouco da sua saia, mostra parcialmente uma das pernas. Claramente, este plano representa um olhar *voyeur*, cuja lente do observador sorrateiro possibilita a ampliação ao detalhe, um fetiche que a distância defende do anonimato. Portanto, a Câmara Subjetiva é determinada pela sua própria matéria imagética, como também é designada como visão de alguém pela relação narrativa das imagens, pois temos uma pessoa que olha através de uma luneta e é possível ver, na imagem, o olhar do sujeito que vê, a personagem do filme.

Segundo Hurbis-Cherrier e Rabiger (2013, p. 119), a Câmara Subjetiva é o Ponto de Vista Subjetivo da câmara, com ela a representar diretamente o que a personagem está a observar, como se estivéssemos a ver através dos seus olhos. Todas as outras personagens que interagem com a personagem central do filme olham diretamente para a câmara e, conseqüentemente, para a audiência. Ou seja, a Câmara Subjetiva faz com que os olhares da personagem e do espectador coincidam, inserindo, por isso, o espectador numa experiência sensorial e perceptiva rápida e eficaz de forma que ele usufrua de toda a informação que nos é fornecida na cena, durante a construção do discurso fílmico e, ao mesmo tempo, experienciando a história de uma forma mais próxima e emocional. Num caso extremo e raro, “Lady in the Lake”, de Robert Montgomery, e “Dark Passage”, de Delmer Daves, ambos de 1947, arriscaram sistematizar o uso da câmara subjetiva a um ponto ainda hoje difícil de rever, inserindo o espectador numa experiência sensorial e perceptiva, associando a câmara a um ponto de vista antropomórfico duradouro (quase durante o filme inteiro).

Mais recentemente, em “Black Swan” (2010), de Darren Aronofsky, o filme vai utilizando o Ponto de Vista Subjetivo para demonstrar o estado mental da personagem

Nina Sayers, interpretada pela Natalie Portman, durante um ensaio com o seu diretor artístico Thomas Leroy, interpretado por Vincent Cassel, a ser pressionada por Thomas enquanto ela está a dançar a coreografia do cisne negro. Vemos esta cena através dos olhos de Nina (c.f. Figura 12.A, B), quando aparece Thomas a gritar com ela, feroz: "Controle-o!", diz-lhe ele, ao mesmo tempo que a câmara gira (c.f. Figura 12.C). A uma certa altura da cena, Nina perde a disciplina quando se distrai com a entrada de uma outra dançarina (c.f. Figura 12.D, E). E é através da utilização da Câmara Subjetiva que o espectador consegue pressentir a pressão e a tensão que a personagem está a sentir no momento, criando, desta forma, a desejada empatia pela mesma.



Figura 12- “Black Swan” (2010) de Darren Aronofsky

Num outro exemplo, do mesmo filme, fazendo igualmente uso do plano Subjetivo para caracterizar (e acentuar) o estado mental da personagem, vemos Nina a observar os desenhos da mãe (c.f. Figura 13.A, B), com ela a imaginá-los com o seu rosto a chorar, com uma face deformada (c.f. Figura 13. C, D). É mais um exemplo onde se percebe a força expressiva, narrativa e emocional, do uso da Câmara Subjetiva, com o espectador a experienciar a cena na primeira pessoa.



Figura 13- “Black Swan” (2010) de Darren Aronofsky

O certo, é que nos últimos vinte anos, parece haver uma onda crescente de filmes que utilizam a Câmera Subjetiva e, mais especificamente, o chamado First Person Shot, como recorrente recurso estilístico, estrutural e narrativo no audiovisual.

É então necessário entender primeiramente o que é o First Person Shot e, de seguida, explicar as diferenças entre este método específico e a Câmera Subjetiva em geral (sendo que ambos fazem parte deste conceito expressionista de criar uma ambivalência subjetiva no discurso fílmico). Segundo Ruggero Eugeni (2011, p.1), o First Person Shot tanto pode ser uma figura de estilo como também uma figura de pensamento. Como também explica Oliveira (2016, p.74), o First Person Shot, “enquanto figura estilística, resulta de uma transformação radical do ponto de vista clássico ou da câmara subjetiva inserida na paisagem dos Mídias contemporâneos”, e detêm, por um lado, um caráter híbrido resultante dos adventos da Steadicam, dos videogames, microcâmaras e outras inovações tecnológicas, e, por outro lado, é um corpo preceptivo e experiencial que ele denomina *body sensor*.”

Para que isso aconteça, este tipo específico de Câmera Subjetiva requer uma construção técnica e também uma variação gramatical particular, pois, ao contrário do Ponto de Vista Subjetivo mais convencional, difícil de manter seguido por um longo período num filme, o First Person Shot, ao utilizar muitas vezes planos podem ser filmados com uma câmara digital à mão, sem nunca mostrar o rosto da personagem que olha, como é o caso de *Hardcore Henry* (2015), de Ilya Naishuller, permitem aguentar o plano muito mais tempo, até quase num filme inteiro (ou, pelo menos, em longos planos sequência), isto porque, enquanto a Câmera Subjetiva é baseada no que o sujeito que

está a visualizar dentro do mundo diegético vê, e no objeto da câmara que temporariamente ocupa a sua posição preceptiva, já o First Person Shot elimina esta distinção, mesmo nos casos em que este First Person Shot (que não deixa de ser semelhante ao Ponto de Vista clássico) resulte de um olhar oriundo de máquinas, como por exemplo, naquelas partes de um filme que usam vídeos de vigilância. Grosso modo, a característica recorrente do First Person Shot é sua natureza híbrida, resultante de uma visão pertencente a um sujeito/objeto, ou seja, uma figura intermediária que exhibe diretamente a compreensão dinâmica do mundo representada por um body-sensor e, conseqüentemente, atua como uma experiência preceptiva, prática, emocional, viva e contínua.

Um exemplo claro do uso estilístico e narrativo desta ferramenta, usada no discurso fílmico, pode perceber-se na cena inicial do filme “Enter The Void” (2009), de Gaspar Noé, quando vemos a cena através da perspectiva da personagem principal Oscar, protagonizada por Nathaniel Brown. Nela, o espectador é colocado no olhar do protagonista e passa a ver tudo como ele vê, sendo até sugerido um piscar de olhos para que o olhar da personagem se torne ainda mais realista. E em nenhum momento da ação vemos o rosto da personagem, apenas mais à frente do filme é que ela se mostra, quando se observa ao espelho (c.f. Figura 14.D), e é nesse preciso momento que conseguimos perceber a quem pertence este Ponto de Vista Subjetivo.

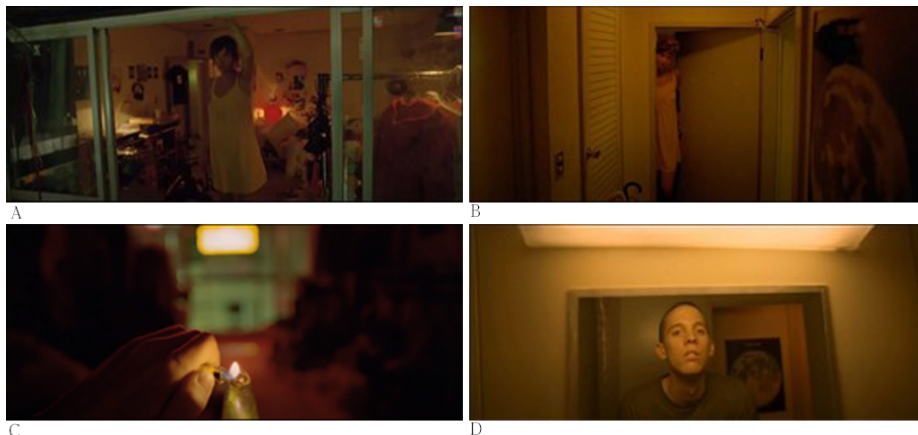


Figura 14- “Enter The Void” (2009) de Gaspar Noé

PARTE II: ESTUDO DE CASO: “HENRY!”

3- A NARRATIVA DE “HENRY!”

“Narrative seems to appear in almost all human discourse as a means for knowing, acquiring and organizing information, and telling, communicating information to others, and therefore as an instrument for obtaining knowledge and expressing it. From this perspective, narrative can be understood as a means for the transmission and processing of information.” (Carmona, 2017, p.1)

Para a elaboração de uma narrativa cinematográfica é necessário começar por entender alguns dos seus pontos essenciais, e que lhe deram origem, como por exemplo, qual é a história que queremos contar, quais os conflitos nela inerentes, quais as personagens que pretendemos retratar, qual a estrutura que suporta o *Plot* (que no caso de “Henry!” se baseia na clássica estrutura de três atos) e qual foi o chamado mapa da história, ou seja, o *Story Map*, aquilo que está na génese de qualquer filme, sobretudo, na elaboração preliminar e posterior escrita do argumento cinematográfico que lhe está subjacente, tudo elementos e tópicos que iremos analisar mais à frente.

Estes elementos são essenciais para entendermos a narrativa do filme que queremos produzir, seja para o apresentarmos a outras pessoas, ligadas muitas vezes a financiadores, produtores, atores, equipa, etc., mas também para nós próprios, os autores, e os principais chefes de equipa, numa rodagem, onde está incluindo o editor, claro, para eles perceberem se o projeto tem viabilidade e é claro para quem o tem de desenvolver, evitando equívocos desagradáveis que depois se afiguram problemáticos na montagem, por exemplo. Mas esta compreensão e enunciação, num ensaio ligado à montagem, torna-se necessária explicar aqui, não só para quem o vai ler sem ter visto o filme (pode e acontece muitas vezes, no âmbito académico), mas, sobretudo, para quem o vai trabalhar na montagem, isto porque, para montar um filme, dar-lhe sentido e torná-lo eficaz, em termos artísticos narrativos, estéticos e emocionais e, obviamente, fazer chegar tudo isto ao espectador, é fundamental para o editor ter um noção exata destes elementos que são a base da narrativa cinematográfica, para os poder concretizar através da montagem no filme. Nunca haverá um bom editor (e uma boa montagem) se não compreender o filme que vai ajudar a contar. Mais, montar é, basicamente, estruturar a narrativa e compreender as personagens, o que não é fácil pois, muitas vezes, a leitura do argumento, um material muito objetivo e baseada no *Texto*, impede a compreensão

do *Subtexto*, grosso modo, aquilo que é mais difícil de transpor e trabalhar na *Timeline*. Daí, este breve capítulo sobre a narrativa de “Henry!”, redigida neste ensaio, antes do estudo de caso, analisado, esse sim, de forma mais pormenorizada, e de forma a melhor se perceber como o Ponto de Vista, em particular (e da montagem em geral), foi trabalhado para alcançar aquilo que se pretendeu para o filme.

Portanto, resumindo, no caso específico do montador, é fulcral entender o filme na sua plenitude, de uma forma organizada e clara, desde as personagens, os seus *Plot Points* mais importantes, o género cinematográfico que o molda, a estética adequada que o ilustra, o ritmo que ele precisa, etc., tudo para que se consiga aplicar a linguagem da montagem de forma eficaz, seja usando recursos criativos, seja através de determinadas técnicas, algumas delas que aqui vamos expondo.

3.1- GÉNERO CINEMATOGRÁFICO

“Género cinematográfico é uma noção que é familiar para qualquer espectador que esteja escolhendo o filme que vai assistir, para descrever o filme em poucas palavras a um amigo ou para identificar, caracterizar e distinguir grupos de filmes que tenham características em comum.” (Moine, 2008, p.12). Ou seja, segundo o autor citado, um género cinematográfico permite-nos identificar vários códigos, inseridos numa história, que irão originar uma resposta emocional no espectador (e não só, também criar uma atmosfera adequada, na narrativa, e uma codificação simbólica em muitos dos seus elementos constituintes). Quando é referido que, por exemplo, um filme é uma Comédia ou um *Thriller*, é compreensível que a expectativa imediata dos espectadores seja que esse mesmo provoque gargalhadas, no caso do primeiro exemplo, e tensão e ansiedade, no caso do segundo.

À custa disto, agora segundo Barry Langford (2005), o género cinematográfico, para o público, é utilizado para classificar e reconhecer uma obra, e para a seleccionar conforme uma intenção ou sensação pretendida, inclusive narrativa. Na perspetiva dos realizadores, o género cinematográfico também é utilizado para organizar as produções conforme o desejo do público para que os riscos comerciais sejam diminuídos. Alguns

dos vários géneros que existem no cinema clássico são a comédia, drama, ação, ficção científica, terror, *western*, entre outros. (Oliveira, 2011, p.2)

Em “Henry!”, o género predominante é o Drama e este, segundo Nogueira (2010), procura sublinhar a seriedade dos factos, tendo como seu objeto o ser humano comum em situações do dia-a-dia mais ou menos complexas. Este género expõe a vivência do sujeito vulgar e explora as suas emoções mais profundas. (Nogueira, 2010, p.23). Ainda segundo Nogueira, “esta atenção ao prosaico tende, por isso, a aproximar o drama de um registo objetivo e analítico, ainda que, frequentemente, crítico, procurando efeitos de realismo, de reflexão e de problematização acerca da sociedade e das suas normas e valores, bem como acerca do lugar do indivíduo, das suas errâncias ou das suas tensões.”. (Nogueira, 2010, p.23)

No caso do nosso estudo, o filme “Henry!”, vemos retratados alguns dos aspetos que se enquadram neste género cinematográfico, uma vez que a narrativa nos conta um relacionamento abusivo, claramente de contornos morais, em que uma das personagens sofre violência doméstica, numa situação complexa, quer na psicologia quer no comportamento da personagem feminina, como a questão da vítima precisar do agressor (até para viver), num relacionamento tóxico que parece não ter solução, ou seja, retrata-se no filme uma situação de uma personagem com problemas reais, vivências que várias pessoas sofrem diariamente e, por essa razão, fazem com que o espectador se envolva emocionalmente com o filme e o drama da personagem.

Ao contrário do que sucede no filme de ação, onde os acontecimentos tendem a ganhar relevância, a caracterização das personagens adquire, no drama, contornos de especial complexidade, já que o mais importante, do ponto de vista narrativo, são as consequências dos conflitos sobre aqueles que os vivem. É nesse sentido que podemos falar em tensão dramática, isto é, nos efeitos que os acontecimentos provocam sobre aqueles que se confrontam com situações de adversidade. (Nogueira, 2010, p.24)

Assim sendo, no género Drama, a caracterização das personagens é habitualmente mais complexa do que noutros géneros cinematográficos, pois o mais importante são as consequências dos conflitos que elas vivem. A partir daqui surge a tensão dramática, que é originada pelas consequências que certos acontecimentos provocam sobre as personagens que se confrontam com situações problemáticas.

Alguns dos subgêneros do Drama, abordados por Nogueira (2010), que vão de encontro ao nosso caso de estudo são: o drama romântico que se foca nas relações afetivas, nas suas dificuldades, na incomunicabilidade ou incompatibilidade entre as personagens e que, normalmente, gera uma maior ligação com o espectador; e também o drama psicológico que, normalmente, coloca a personagem em confronto consigo própria e com os seus medos. No caso de “Henry!”, vamos acompanhando uma relação tóxica do ponto de vista da vítima, a ponto de irmos percebendo os acontecimentos que a levaram ao estado atual (à coma) e com o qual ela se confronta através dos seus sonhos mais ou menos inconscientes. Claro que não há género que não tenha contaminações de outros géneros, com maior ou menor intensidade. Isso também acontece um pouco no nosso filme. Nitidamente, “Henry!” também tem um pouco de *Thriller*; logo, tem alguma carga de suspense, mas, claramente para nós, não foi esse o nosso principal foco, sobretudo porque investimos mais na personagem e no seu drama pessoal e na ética do filme, com um final forte e humano, até mesmo com uma forte carga ética, já que a vítima, como já dissemos, não consegue abandonar a sua circunstância (literalmente) devido à insistência do agressor em não desligar a máquina que a liga à vida, permanecendo assim, “e para sempre”, ligada ao agressor.

3.2- TEMA

É através do tema que o autor consegue explorar e consolidar, implícita ou explicitamente, os códigos sociais, morais e éticos que se evidenciam durante a narrativa fílmica (e também após o filme ter o seu desfecho, pois, muitas vezes, só nessa altura é que o espectador se debruça sobre as questões temáticas, percebendo a sua força e importância na história. De resto, este é um dos elementos que irá – ou não, caso o filme falhe nesse capítulo – fazer perdurar o filme na memória do espectador e na memória histórica do próprio cinema). Portanto, o tema de um filme é sobre o que trata a história do mesmo, marcando-o ética e dramaticamente, a ponto de permitir (e obrigar) a que o espectador pense sobre as questões que são nele retratadas. Os temas presentes na história “Henry!” são o relacionamento abusivo, a violência doméstica e a eutanásia,

todos eles, de certa forma, interligados pela situação em que a personagem tragicamente se depara, e todos eles temas inspirados em histórias de pessoas próximas à realizadora que sofreram abusos físicos e psicológicos durante uma relação.

A nossa história começa quando a Mulher, a nossa protagonista, acorda de um pesadelo ao lado do marido (Henry), que começa por se mostrar aparentemente atencioso, no entanto, após a descoberta dos papéis do divórcio que a esposa pretendia, ele altera o seu comportamento e passa a demonstrar agressividade perante a Mulher, obrigando à fuga dela. Enquanto tenta escapar, a Mulher pede ajuda a uma vizinha que a ignora (que simboliza as relações de vizinhança, comuns a estes casos, na vida real, que ignoram, ou pretendem ignorar, por falta de coragem, o drama dos seus, ou seja, com a vizinha a representar os amigos, os familiares ou conhecidos das vítimas que acabam por “tapar os olhos” a este tipo de relacionamentos abusivos), acabando mais tarde por resultar num acidente quase fatal, deixando-a em coma. Na parte final do filme, quando o Médico questiona Henry se este quer desligar as máquinas que ligam a esposa à vida, ele nega, no limite do sadismo e violência relacional (também ele está dependente da vítima), dando a entender que a Mulher irá viver por muito tempo naquele medo e terror, por decisão do agressor, numa espécie de vingança perpétua, apesar desta ação não deixar de criar alguma ambiguidade na personagem do agressor.

Ao longo da narrativa vamos assistindo à vida deste casal através do ponto de vista da vítima que relembra o seu último dia de vida ativa, antes do coma, através de um *loop* constante na sua cabeça, apesar de já estar em coma. Por isso, era importante vermos as situações através dos olhos da Mulher, para que, no final, com o *Twist* da última cena, o público pudesse refletir sobre a possibilidade de uma hipotética consciência numa pessoa que se encontre em coma, colocando-se no lugar de uma vítima incapaz de reagir, presa à sua situação vegetativa, obrigada, por isso, a perceber as consequências que um relacionamento abusivo pode provocar num ser-humano.

3.3- SINOPSE

A sinopse de um filme é uma descrição sintetizada de toda a narrativa, normalmente dividida em três atos (que é o caso de “Henry!”, como já referimos), e que nos permite entender a ação principal, o tempo e o espaço onde a mesma decorre, o protagonista (e o antagonista), o principal conflito dramático, podendo sugerir até o tema e, por consequência, prever mesmo a moral da história. Ou seja, como referimos, uma sinopse induz de forma, mais ou menos óbvia (neste caso separamos cada ato de forma clara, durante a escrita), os três atos do filme, que servem também para estabelecer o início, o meio e o fim da narrativa que, normalmente, representam as mudanças mais importantes dentro da ação (os chamados *Turnings Points*, um tipo de *Plot Point* que medeia e divide cada parte). Os três atos da narrativa do filme “Henry!” são os seguintes: **PRIMEIRO ATO:** Uma Mulher acorda de um pesadelo, ao lado do marido que a maltrata, furioso por ela querer o divórcio. Ao tentar fugir do agressor, ela sofre um acidente de carro.

SEGUNDO ATO: A Mulher acorda novamente de um pesadelo, repetindo a cena inicial. Percebemos que ela está em coma, “relembrando” todo o último dia de sua vida.

TERCEIRO ATO: O médico sugere ao marido desligar os aparelhos que a ligam artificialmente à vida, mas ele nega, alegando que, enquanto ele viver, ela vive também.

Na ótica do montador, a compreensão da narrativa de um filme e, sobretudo, do seu coração dramático, ligado ao conflito e intriga principal, algo que é perceptível de forma clara através na leitura da sinopse de guião, neste caso para uma curta-metragem, é crucial para que ele consiga estruturar corretamente a intriga do filme, ao longo das várias peças que o compõem (planos, cenas, sequências e alguns *Plot Points* decisivos) e que ele vai ordenando na linha temporal de um filme, ao mesmo tempo que constrói o espaço e modela a ação do mesmo. Claro que depois se segue a leitura do argumento que tornará ainda mais preciso este trabalho de filigrana, na prática aquilo que é editar um filme. Mas antes de avançar para essa leitura (sobretudo quando o montador não tem experiência na leitura de argumentos, dominando as suas especificidades e os seus códigos subjacentes), é crucial estar bem centrado e focalizado na raiz do conflito e na base estrutural do mesmo, antecipando assim os melhores métodos de montagem a empregar.

3.4- STORY MAP

“A Story Map is a method for structuring a screenplay by creating a simple yet powerful outline that contains the building blocks of your concept, characters and plot: the main dramatic elements and dramatic beats of the narrative and the order and desired page range of those beats, regardless of genre.” (Calvisi, 2012, p.60)

Ou seja, como afirma claramente o autor citado, o *Story Map* é uma forma de estruturar e desenhar um trajeto narrativo do filme, ou mapa de uma narrativa, neste caso, uma narrativa fílmica (daí o nome de “mapa da história”) e que definirá depois todo o trabalho criativo e técnico durante a escrita do argumento cinematográfico, independentemente do gênero do mesmo, e que antecipa e responde a todas as questões principais que poderão ser colocadas durante o dito processo criativo. Algumas dessas questões são as seguintes: Qual o gênero cinematográfico? Qual a duração do filme? Quem é a personagem principal? Quais são os objetivos das personagens (internos e externos)? Como é que o filme vai terminar, em concreto (como qualquer mapa, criando uma analogia com um mapa de uma qualquer viagem que delineamos e planeamos, sabemos bem de onde queremos partir, mas também sabemos bem qual o destino da viagem, ou seja, aonde queremos chegar, sob pena de nos perdermos ou não otimizarmos essa viagem. No caso de um filme narrativo arriscamo-nos a não termos filme, caso este aspeto não tenha sido bem definido, mesmo antes de fazer a dita viagem em concreto)? Entre outros elementos. Isso não significa que um *Story Map* tenha de ser castrador e nos impeça de delinear ou arquitetar modelos diferentes dos estabelecidos na indústria, durante o processo de escrita de um argumento cinematográfico. Até porque há vários modelos de Mapas (os chamados *Beat Sheets* que apresentam variações consoante os autores que os criaram), tal como o autor citado também sugere, mencionando que um *Story Map* não é uma fórmula, mas sim uma forma que adequamos às nossas necessidades de escrita dramática, não nos obrigando a regras rígidas que ditam as nossas escolhas, mas, simplesmente, apenas fornece um modelo de auxílio na forma de estruturar, dar coesão e sentido a um futuro filme e, sobretudo, para que o próprio autor saiba em consciência o que quer e se isso realmente está definido com clareza no papel e não seja uma ideia abstrata na mente do criador, muitas vezes difusa, mas que o criador acha evidente... e depois não está, com prejuízo para o *Plot* do filme e, sobretudo, para a definição das personagens (Calvisi, 2012, p.60).

Em relação à montagem, e para o respetivo montador que a vai fazer, o *Story Map* torna claras as questões mais importantes do filme (argumento) e a forma como elas se organizam estruturalmente no mesmo. Através delas, o montador consegue entender qual é o género cinematográfico e que técnicas ele poderá utilizar para o concretizar, pode ajudar a definir a personagem principal (e todas as outras, claro), percebendo a sua personalidade, sobretudo aquilo que a define emocionalmente e internamente (menos fácil de perceber ao analisar o *storyboard*, por exemplo, um recurso que o montador visita com frequência, para entender o filme), como o seu principal defeito, as suas necessidades, ou aquilo que ela quer (os famosos *Want e Need*), mas também perceber (e saber onde o colocar na *Timeline*) o desfecho da história, conseguindo perceber de uma forma muito rápida e direta qual o caminho que o filme deve (e irá) percorrer. Assim, o *Story Map* de “Henry!” foi o seguinte (desenvolvido pela realizadora do filme, também autor adio respetivo argumento cinematográfico, e sempre presente na mente do montador, durante o processo de edição):

Título: Henry!

Género: Drama

Duração: 10 minutos

Protagonista: Mulher, 30 anos, casada.

Caracterização/Defeito: Sofre um relacionamento abusivo/Está em coma.

Objetivo externo: Divorciar-se e fugir do marido (Henry).

Objetivo interno: Tentar viver, durante o Coma.

Principal conflito dramático: Henry, o Marido.

Tema: Violência doméstica.

Questão dramática central: A Mulher conseguirá salvar-se? O que a impede?

Desfecho: A Mulher está em coma por causa de um acidente (ao fugir dele) e tudo que vivencia faz parte do seu subconsciente/memórias.

Arco: A Mulher começa maltratada, tentando o divórcio, mas acaba presa ao marido, por ter ficado em coma, após um acidente de carro.

3.5- PERSONAGENS

Após a definição da estrutura do filme, é fundamental dedicarmo-nos à conceção das personagens principais, pois estas são, evidentemente, o principal elo de ligação ao espectador para se criar a devida identificação, sendo que é através delas que o espectador vai percebendo e vivendo, na primeira pessoa, a própria ação, tornando-as parte crucial para o desenvolvimento da história.

Quando foi pensado o *Backstory* de Henry, o marido abusador e antagonista da curta-metragem, imaginou-se um homem que foi ele próprio abusado pelo pai, durante a infância, o que fez com que se tornasse igualmente uma pessoa com comportamentos abusivos, talvez como uma forma de defesa, embora isso não o desculpe (nem o filme o faz nem quer fazer, preferindo uma perspetiva mais maniqueísta), e, tal como aconteceu com o seu pai, também um alcoólico recente, que acaba por recalcar as suas frustrações na sua esposa. No filme, quisemos mostrar isso, mudando subtilmente a aparência e a cor das roupas dele durante o avanço da narrativa, sendo que, no início do casamento, o vemos como um homem decente e feliz, muito diferente daquilo que ele é no presente, durante o desenrolar da ação. A própria visão da Mulher sobre o marido também se vai alterando com o decorrer da narrativa, através da memória que ela revive durante o coma, sendo um reflexo dessa visão deturpada que ela tem do marido, um homem outrora doce e compreensivo, mas que se torna no oposto. Achámos que esta personagem deveria ser a única a possuir um nome, com o objetivo de demonstrar que, como sociedade, devemos começar a falar sobre os abusadores, não os tornando pessoas anónimas e sem rosto, que normalmente é apenas focado na vítima. Como curiosidade, esta personagem é inspirada na personagem Adrian Griffin, de “O Homem Invisível” (2020), de Leigh Whannell.

A Mulher, a protagonista, portanto a personagem principal de “Henry!”, é uma mulher de 30 anos, casada, submissa e sem muitos amigos. Ela não parece ter um rumo na vida, até porque isso nunca lhe foi permitido, daí não ter grandes objetivos e, os que tem, acabam por não ser permitidos pelo marido. Emocionalmente destruída e com baixa autoestima, no essencial, encontra-se presa num relacionamento abusivo e até violento (recorde-se as manchas que ela tem no corpo), sem outra alternativa, até porque é sustentada por Henry. Um dia ganha alguma coragem e insinua um pedido de divórcio,

tentando com isso terminar a violência e o controle dele sobre ela... Mas que ditará a sua penosa sentença. Como dissemos antes, ao contrário do marido, ao longo da narrativa nunca é mencionado o seu nome, nem se exploram muitos os seus traços de personalidade (de forma tão simbólica como acontece com o marido com o uso de roupas diferentes), embora o uso de cores da roupa, o corte de cabelo, etc. também funcionem para a caracterizar de forma sumária. Também ela tem uma fonte de inspiração: a personagem Margaret Keane, do filme “Big Eyes” (2014), de Tim Burton.

A aparente simpática Vizinha que, apesar de ser uma personagem secundária, possui alguma importância na narrativa, quando é abordada pela Mulher, quando esta lhe pede ajuda, ao fugir do marido, ignora-a de forma covarde e desconversa, representando as inúmeras pessoas que não ajudam pessoas que se encontram em situações similares, seja por medo e receio, seja por hipocrisia, podendo antecipar a morte da vítima, devido à falta de auxílio. Apesar de secundária, como dissemos, também ela tem uma fonte de inspiração: a personagem Missus Waters, do filme “The Help” (2011), de Tate Taylor.

Do ponto de vista do montador, é importante conhecer muito bem as personagens do filme. Todas elas e não só as principais. Compreendê-las bem e saber o que elas representam e fazem no *Plot* e no que se tornam ao longo da narrativa, sobretudo no que toca aos seus arcos de transformação, de forma a que o montador, na prática, possa escolher o melhor material, coloca-lo na melhor ordem na *Timeline*, escolher os melhores *Takes*, as melhores reações, até mesmo a melhor representação (a melhor *performance*, enquanto atores), utilizando as técnicas adequadas, ligadas à gramática da montagem, conseguindo desta forma, criar-lhes o volume certo e credível (torná-las verosímeis), criando a emoção certa que permitirá sensibilizar o público e, no caso do “Henry!” (de resto como noutros filmes, claro), permitir uma identificação com o drama que a personagem passa.

4- MONTAGEM E PONTO DE VISTA EM “HENRY!”

4.1- O PONTO DE VISTA EM “HENRY!”

Como referimos anteriormente, quando definimos o Ponto de Vista como uma ferramenta cinematográfica (e também narrativa) utilizada para se conseguir explicar uma história através de uma determinada perspectiva (ou várias, como muitas vezes acontece no cinema), parece-nos claro que a primeira parte da narrativa de “Henry!” é contada através do Ponto de Vista da personagem principal, a Mulher, já que os acontecimentos surgem através do “sonho” que ela tem enquanto está em coma (mesmo que só no final percebamos esse estratagema da dramaturgia da curta-metragem). E só no final do filme é-nos mostrado (ou sugerido) o Ponto de Vista do marido dela, o Henry, aquando da sua entrada no hospital e conseqüente conversa com o Médico, quando ele revela que não pretende que as máquinas sejam desligadas e que a esposa morra.

Ou seja, em grande parte da narrativa, o Ponto de Vista maioritariamente utilizado no filme é, portanto, mais subjetivo, pois os acontecimentos que vão sendo mostrados são contados através da mente da Mulher, ou seja, através de um olhar intradieético, altamente expressionista, pois resulta da emanção de uma perspectiva emocional de alguém perturbado (ainda por cima fragilizado por uma situação clínica atroz). Digamos que é através dos sonhos, mais ou menos lúcidos, que ela tem, que nos é apresentado o Ponto de Vista de uma pessoa que sofre violência doméstica. À medida que a Mulher vai entendendo o que se passou com ela, durante esses sonhos, também o espectador o vai percebendo, até que, na cena final do Hospital, o Ponto de Vista se torna mais objetivo (o do filme), mas sem contudo perder a ligeira carga (embora menor) Subjetiva que se mantém, apesar de tudo, mas desta vez não o da Mulher, mas sim o de Henry que, durante a conversa com o médico, revela o porquê de não querer que as máquinas sejam desligadas, denunciando a sua visão ética em relação ao casamento.

Em termos visuais, trabalhados depois na montagem, foram utilizados planos *POV*, com o objetivo de ligar o espectador à personagem principal e, logo no início do filme, com o plano da Mulher a olhar para Henry ao sair do quarto. A seguir, na cozinha, fizemos o mesmo, quando passamos de um Ponto de Vista Objetivo para um subjetivo, revelando, através dos olhos da Mulher, a gaveta remexida e, de seguida, Henry a ler os

papéis do divórcio (aqui trabalhamos também o som, sendo audível a respiração ofegante da Mulher, o que acentua ainda mais a ansiedade da protagonista. Mais à frente, na narrativa, por exemplo nos planos utilizados na cena do Hall, ao saírem do elevador, quando Henry empurra a Mulher e esta cai no chão, trabalhamos de novo o Ponto de Vista subjetivo e com o mesmo desígnio de caracterizar o seu estado emocional e, obviamente, também aquilo que ela vê. Logo a seguir, o espectador assiste novamente à ação através dos olhos da protagonista, precisamente no momento em que ela olha para a porta da entrada. Ou seja, vamos, sempre que possível, escalonando na nossa *Timeline* os melhores planos (e os melhores *Takes*), o ritmo certo e as reações adequadas, de forma a trabalhar o filme segundo o nosso desígnio, quer em termos narrativos (compreensão do enredo) e estruturais, quer, sobretudo, em termos da compreensão e imersão na mente da personagem principal por parte do espectador. Por fim, este tipo de plano subjetivo é igualmente utilizado quando a Mulher começa a dirigir, fugindo de carro, neste caso, usando o já referido *First Person Shot*, com o espectador a ver, através do vidro do carro, a viatura a deslocar-se na garagem, saindo depois para o exterior, ouvindo apenas a respiração da Mulher, criando desta forma, mais tensão e suspense em toda a cena.

4.2- OPÇÕES DE MONTAGEM

É através da montagem, a grande e fundamental etapa concretizada no final da produção de um filme, que é possível criarmos a narrativa definitiva, anteriormente prevista na planificação do realizador, ou até, como muitas vezes acontece no cinema, tendo em conta o potencial criativo da edição, criar uma nova narrativa (ou parecida), com o propósito de lhe dar um outro sentido dramático. Na sua especificidade, como elemento unificador do processo de montagem, o corte (*CUT*) tem sempre o objetivo de ligar cada um dos seus segmentos (os planos) que compõem o filme de forma a corresponder às necessidades dramática e narrativas do mesmo, chegando àquilo que muitas vezes se designa de corte ideal.

Evidentemente que, e fazer outra coisa seria fugir à função do montador, no filme “Henry!”, procurou-se ir ao encontro da planificação da realizadora, de forma que o filme se mantivesse fiel à sua visão. Daí que todo o processo de montagem tenha sido feito em contacto constante com a realizadora, sempre respeitando as suas sugestões e propostas, em relação às opções de montagem que foram realizadas (e, obviamente, com ela a acolher as nossas, sempre que as achava pertinentes para a narrativa). Igualmente, durante o longo processo de montagem, o montador também teve em atenção quer o *storyboard* quer as preciosas folhas de anotação, elementos essenciais para saber quais planos escolher na fase de seleção das filmagens, como refere Nogueira (2010, p.6), “A planificação e a montagem são duas diligências fundamentais daquilo que se poderá chamar de linguagem cinematográfica. E a *découpage* e o storyboard são ferramentas muito úteis para operar a este nível.”

Apesar do género cinematográfico de “Henry!”, como já referido, assentar no Drama, para a montagem, inspirámo-nos também em filmes de *thriller*, como por exemplo, “It Follows” (2014), de David Robert Mitchell, e “American Psycho” (2000), de Mary Harron, ou filmes que retratassem o ponto de vista de uma das personagens, como é o caso do já referido “Black Swan” (2010), de Darren Aronofsky.

Depois, a montagem de “Henry!” seguiu principalmente uma planificação analítica (apesar de haver alguns momentos mais sintéticos), pois achámos que uma edição mais fragmentada, mesmo que alguns dos planos fossem mais gerais, iria permitir, não só a criação de um ritmo adequado à ação (digamos que quando falamos de Ritmo, falamos, basicamente, do corte no sítio certo, mas aqui referimo-nos mais a um aumento do ritmo para acentuar o drama na narrativa, em particular a situação emocional da personagem), mas, igualmente, para poder potenciar o Ponto de Vista, crucial para nos identificarmos com a protagonista, vivendo com ela o que ela vive (mesmo que em coma). Daí tratar-se de um filme que segue uma montagem, sobretudo, narrativa, ou seja, com a preocupação de sugerir uma perceção cronológica linear dos acontecimentos (apesar de ter uma narrativa em *Loop*, “Henry!” passa-se sempre num tempo presente, em termos fílmicos), com uma montagem invisível, escondendo os cortes e tornando-a fluída, com *Raccords* rigorosos, em ternos de continuidade, mesmo quando se faziam as habituais elipses (que terão sempre também uma função dramática, mas, neste caso, sem interromper o fluxo narrativo do filme), respeitando a continuidade

espacial, sobretudo nas direções e na regra dos 180º, por exemplo, e criando uma relação de causa e efeito na junção dos planos (e cenas), sem grandes experimentações, portanto, de certa forma linear, para que o espectador pudesse seguir o enredo sem se perder (não confundir confusão com surpresa, aquando o *Twist* final, acontecimento que não impede a audiência de ler o filme até ao seu termo). Mesmo que, como referimos anteriormente, de certa forma, “Henry!” use uma espécie de montagem Invertida, pois, na prática, em termos de *Story*, a ordem cronológica temporal não é cumprida. Só que, como dissemos, durante o processo de edição, interessava-nos mais a questão do *Plot* e menos a questão da *Story*. E, para o espectador, este prevalece, até para criar a surpresa final, no momento em que as personagens se mostram no hospital, na cena do desenlace. Só aí poderá ser mais ou menos claro que tudo o que o espectador viu foram *flashbacks* (mais ou menos evidentes, isto porque, à partida, um flashback é-o quando se assume e não quando se descobre tardiamente, por isso, em “Henry!” preferimos montar de forma a criar um caso particular de *flashback* de que não temos problemas em assumir ter tido algum risco). O facto é que, para o montador era importante evitar que a leitura da curta-metragem fosse lucida logo no arranque, exceto no final, na tal última cena, na tentativa de aguentar dramaticamente o filme (pela montagem) até ao máximo possível de metragem, iludindo um tempo narrativo fragmentado, tendo em conta o ponto de vista subjetivo dela, em coma (daí a troca de roupa do antagonista pretender ser muito subtil).

Passaremos então a analisar, passo a passo, os momentos mais importantes da narrativa de “Henry!”, de forma a enunciar e justificar as nossas opções de montagem. Assim, a curta-metragem inicia-se com um plano de Pormenor de um quadro, enquadrando uma foto do casal na praia, com ambos sorridentes (c.f. Figura 15.A), seguido de mais fotografias do casal, em momentos felizes do passado, através de um movimento de câmara panorâmico, terminando num plano com *zoom out*, de uma foto de casamento (c.f. Figura 15.D), sendo que, no final deste momento introdutório, surgem em campo todas as fotografias que foram apresentadas previamente.

Precisamente no momento em que termina o *zoom out*, a moldura do casamento cai (c.f. Figura 16.B). E quando ela bate no chão, surge, num *flash*, o instante em que acontece o acidente que o casal sofrera, para logo, de seguida, e já no seu quarto, vemos a personagem principal, a Mulher, a acordar sobressaltada de um pesadelo, como se tivesse, aparentemente, sonhado com o acidente.



Figura 16- Molduras Iniciais



Figura 15- Junção da Moldura a cair e Acidente

Nesta cena inicial pretendia-se que o espectador percebesse que as personagens representavam um casal feliz e que algo de errado se passou, entretanto. Portanto, foi tido em consideração o tempo dos planos das molduras, colocando-os mais longos, não só para que o espectador conseguisse analisar cada fotografia, como para criar alguma expectativa no desfecho do percurso visual da cena. Quando se dá a queda da moldura do casamento, segue-se uma montagem rápida, juntando desde o plano da moldura a cair (c.f. Figura 16.A, B), aos planos do acidente (c.f. Figura 16.C) e o plano da Mulher a acordar, na tentativa de quebrar o ritmo anterior, através de um corte mais agressivo, tornando-os, ao mesmo tempo simbólicos, devido à justaposição respetiva. Por isso, em todo este encadear, era essencial que estes planos tivessem uma curta duração, contrastando com os planos iniciais das molduras, para criar um maior impacto no espectador, e para que este pudesse depreender, não só que a Mulher sonhou com o acidente, como, simbolicamente, o casamento anteriormente parece caminhar para uma

situação aposta. Além, evidentemente, acentuar o próprio impacto trágico do acidente (o carro a bater), através do impacto e rapidez dos planos anteriores e posterior (com ela a erguer-se repentina, num movimento brusco). Por isso foi decisivo que o corte no plano da Mulher a acordar se desse no momento exato em que esta se ergue sobressaltada, para que os três planos aumentassem a dramaticidade e impacto da cena.

Nos planos seguintes, as personagens Henry e Mulher, na cama, a preocupação foi criar uma ligação de cobertura, sobretudo entre os planos médios com o plano geral, com o primeiro plano (c.f. Figura 17.A), um plano médio, a criar uma maior proximidade entre o espectador e as personagens para, no momento em que Henry se levanta, cortar-se agora para um plano geral (c.f. Figura 17.B), não só para que o antagonista se mostre a pegar no casaco (que acontecerá repetidamente noutra cena mais à frente do filme), mas, igualmente, para que o espectador também consiga perceber o espaço e o ambiente em que as personagens se encontram.

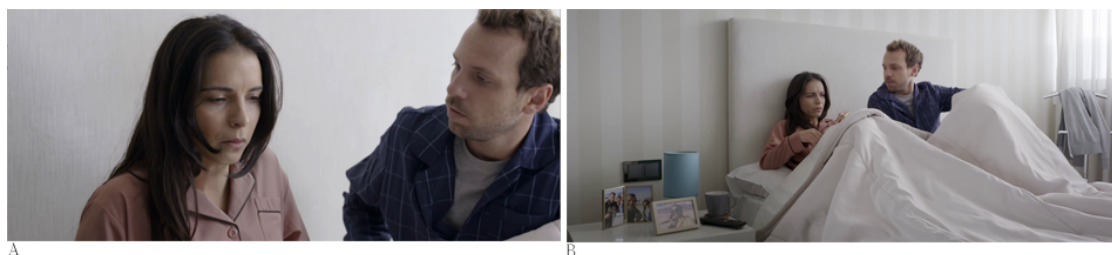


Figura 17- Mulher e Henry na cama

Quando Henry está a sair do quarto, a Mulher vai observando o seu trajeto, dando-se aqui um novo corte para um plano próximo da mesma (c.f. Figura 18.A), tornando possível perceber o medo e a confusão que ela está a sentir. Basicamente, usamos o efeito *Kuleshov* para que o efeito *POV* se tornasse mais evidente, começando aí a nossa relação de cumplicidade com a personagem principal, na tentativa de criar a desejada identificação entre ela e o espectador, trabalhando o ponto de vista da Mulher quando ela olha para Henry a sair do quarto, ou seja, do plano próximo da mulher a observar Henry, passamos para o plano de Henry a sair do quarto (c.f. Figura 18.B) e, por último, regressamos à Mulher a reagir (c.f. Figura 18.C), mantendo assim a coerência no discurso que pretendíamos para a nossa curta-metragem.



Figura 18- Mulher a ver Henry a sair do quarto

Depois, no prosseguir da narrativa de “Henry!”, a Mulher levanta-se e repara na moldura caída no chão (c.f. Figura 19.A), com a montagem a centrar-se na sua reação, quando ela se apercebe que se tratava da moldura do seu casamento que estava partida (c.f. Figura 19.B), optando-se por manter durante algum tempo o plano próximo do rosto da Mulher, acentuando as suas emoções (c.f. Figura 19.C). Nesse momento ouvimos (OFF) Henry a gritar na cozinha...



Figura 19- Mulher levanta-se e vê a moldura

A Mulher entra a correr na cozinha, acentuado na montagem por um *CUT* elíptico e duro que potencia o seu sobressalto (c.f. Figura 20.A). Lá, ela depara-se com o marido a observar um papel. É o momento para voltarmos a utilizar o efeito *Kuleshov*, juntamente com um plano *POV*, colocando desta forma o espectador no lugar da Mulher. Ou seja, primeiramente mostrámos o plano ligeiramente objetivo da Mulher a chegar à cozinha e a olhar em direção a Henry (c.f. Figura 20.B), de seguida, passamos para um

plano *POV* da mulher que nos permite perceber o que ela vê, como se estivéssemos no lugar dela, em concreto, percebendo que Henry lê os papéis do divórcio (c.f. Figura 20.C).



Figura 20- Mulher vê Henry com papéis

Voltamos então ao mesmo plano da Mulher (que passa a plano de reação) que reage preocupada, e que se certifica da atitude do marido ao reparar que a gaveta está aberta (c.f. Figura 21.B), imagem que aparece no plano seguinte, dando assim a entender que Henry os encontrou lá. Voltamos novamente para a reação da mulher e ao seu plano *POV*, onde vemos a reação de Henry, como se nós fossemos a sua esposa (c.f. Figura 21.D).



Figura 21- Henry discute com Mulher

Passámos depois para a cena da perseguição (c.f. Figura 22), mostrada através de um plano sequência, entre a cozinha e o corredor do prédio (c.f. Figura 22.A), que é quebrado quando a Mulher abre a porta da escadaria do edifício (c.f. Figura 22.B) e a câmara depois gira, com o plano seguinte da escadaria também a girar (c.f. Figura 22.C), mantendo assim uma continuidade entre os planos. Aqui fizemos uma ligeira transformação pois, para que o efeito funcionasse bem, na montagem, aumentou-se a escala do segundo plano para que fosse possível fazer uma rotação da imagem mais fluída.



Figura 22- Início da fuga da Mulher

De forma a haver coerência no discurso fílmico (e na montagem), a cena da escadaria (c.f. Figura 23) manteve uma planificação analítica, através de uma razoável fragmentação na planificação, ajudando por isso a trabalhar o desejado ritmo, com o intuito de o acelerar, fazendo *CUTs* no lugar (para nós) certo, como se correspondessem às necessidades de corte do espectador, aliás como refere Dancyger, quando afirma que “O ritmo é mais óbvio nas sequências de ação, mas todas as sequências são moldadas para um efeito dramático. A variação no ritmo orienta os espectadores na sua resposta emocional ao filme. Um ritmo mais rápido sugere intensidade;” (Dancyger, 2011, p.381). O certo é que isto permitiu aumentar a emoção da trama, fundamental em qualquer cena de perseguição num filme. Assim, conseguimos criar-lhe mais tensão, acentuada pela maior utilização de planos fechados. De resto, nos dois últimos planos desta cena (c.f. Figura 23.F, G), Henry aparece duas vezes em locais diferentes, e num curto espaço de

tempo, com o objetivo de gerar no espectador a sensação de que aquilo que está a assistir parece algo irreal.



Figura 23- Cena da Escadaria

Na cena seguinte, em que a Mulher pede ajuda à personagem Vizinha, colocámos a chegada da Mulher e de Henry à porta da vizinha em tempos diferentes, através de um plano geral para que o espectador fosse capaz de se situar no espaço (c.f. Figura 24), sendo que, durante a conversa, manteve-se o foco na reação da Mulher quando ela percebe que a vizinha a tentava evitar, fugindo ao confronto com o marido, normalizando os maus-tratos que a vítima sofre por parte de Henry, sendo, por isso mesmo, uma cena importante, pois percebemos que ninguém a consegue ajudar e que ela não parece conseguir libertar-se dele. Ora, não foi por acaso que cortamos entre o campo e o contra campo com o máximo de rapidez, com *CUTs* duros e padronizados, acentuando o desvario da Mulher, ansiosa por ser ajudada (c.f. Figura 25).

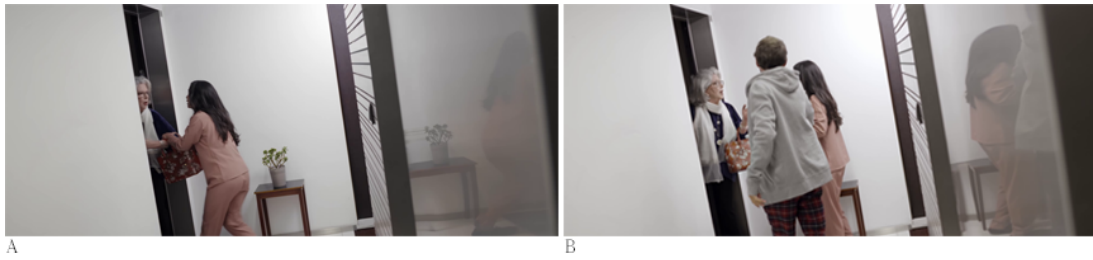


Figura 24- Chegada da Mulher e Henry ao andar da Vizinha



Figura 25- Mulher pede ajuda à Vizinha

Depois, quando surge Henry, repentino, era importante manter o foco na reação da Vizinha, pois era preciso que fosse explícito que ela lhe conhecia o comportamento abusivo e, por isso, tinha medo dele, justificando a razão por que a ignora, fechando depois a porta do seu apartamento.

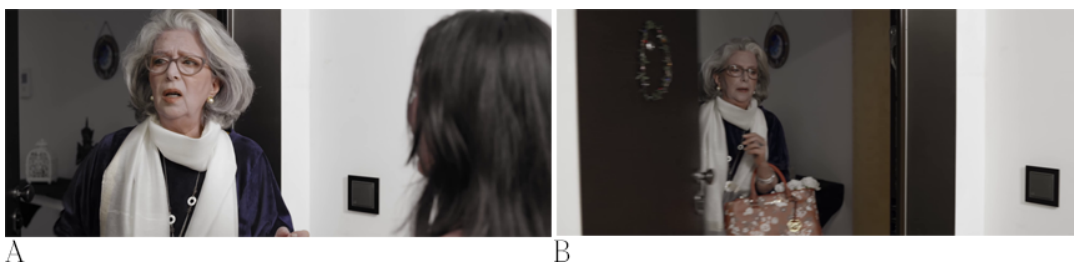


Figura 26: Vizinha com medo de Henry a fechar a porta

Nos planos seguintes, a intenção era mostrar uma imagem de Henry a agarrar o braço da Mulher de forma agressiva, ao mesmo tempo que víamos a chegada de uma outra personagem que repara no facto, com alguma estranheza, embora o pareça querer

ignorar, como se, simbolicamente, representasse a censura, num *POV* subtil do realizador (filme). Por fim, dá-se a fuga da Mulher que entra para dentro do elevador. Em relação às opções da montagem, em vez de usar um plano de Detalhe que mostrasse o braço dela a ser agarrado, optou-se por um plano de conjunto (c.f. Figura 27) onde fosse possível vermos como Henry agarra no braço da Mulher, a reação dela e, ainda, conseguirmos perceber que, ao fundo, há a tal outra pessoa, que simboliza o pai de Henry, algo que será explicado ao espectador mais à frente na narrativa. Assim, num plano, digamos, mais sintético, apesar de um pouco apertado na escala, podíamos relacionar tudo ao mesmo tempo (raramente o nosso filme opta por algo assim, na montagem, mas nesta parte da ação pareceu-nos importante fazê-lo).



Figura 27- Henry a agarrar o braço da Mulher

Através do corte seguinte, a ideia foi mostrar que a outra personagem olhava para ambos, bebia uma bebida alcoólica e decidia ignorar o que via, isto porque, com o desenrolar da história, o espectador voltará a ver esta personagem, e o que se pretende é que o espectador entenda que esta pessoa tem um comportamento insensível e frio, até mesmo calculista, e não só não se interessa em ajudar a Mulher como também parece ter problemas com o álcool. Por isso, nesta cena, foi importante usar a montagem para manter as direções de olhares entre todos e, também por isso, utilizou-se um primeiro plano do “pai” de Henry (28.A, C) e um plano americano das outras duas personagens (28.B, D).



Figura 28- Pai de Henry com Mulher e Henry

Na cena seguinte era necessário mostrar que, quando a Mulher entra no elevador, o “pai” de Henry ainda permanece lá dentro e, portanto, utilizou-se o plano da Mulher a entrar (c.f. Figura 29.A, B), de seguida, colocou-se um plano mais aproximado da outra personagem (c.f. Figura 29.C). Este plano era importante para permitir que a porta do elevador fechasse mais rápido, pois, no plano em que é possível ver o “pai” de Henry e a Mulher, a porta demorava alguns segundos a fechar e não fazia sentido para a narrativa, além de quebrar o ritmo da montagem e criar alguns problemas de *raccord*, era importante que o espectador se apercebesse da troca entre o “pai” e Henry (c.f. Figura 29. D, E).

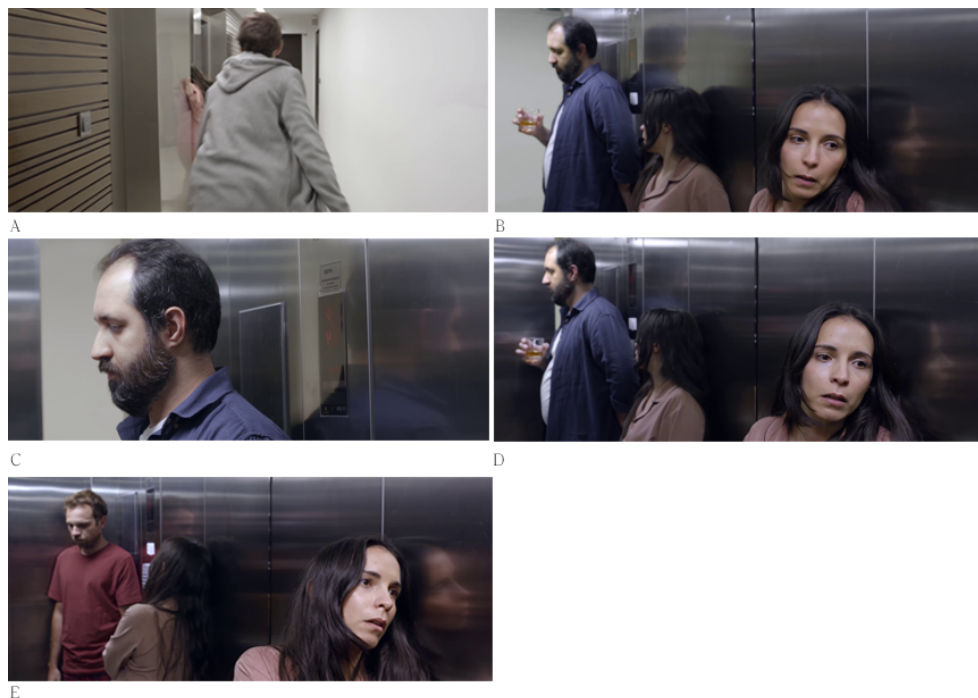


Figura 29- Mulher a entrar no Elevador e Henry aparece

Tivemos igualmente a necessidade de colocar dois planos que mostrassem os botões do elevador, o primeiro com a intenção de nos explicar que a Mulher clica no botão zero (para o rés do chão), sugerindo a sua urgência em fugir dali (c.f. Figura 30.A), para poucos segundos depois, usar um outro plano para mostrar que Henry clica no botão do 5º andar tentando evitar que a esposa consiga escapar (c.f. Figura 30.B).

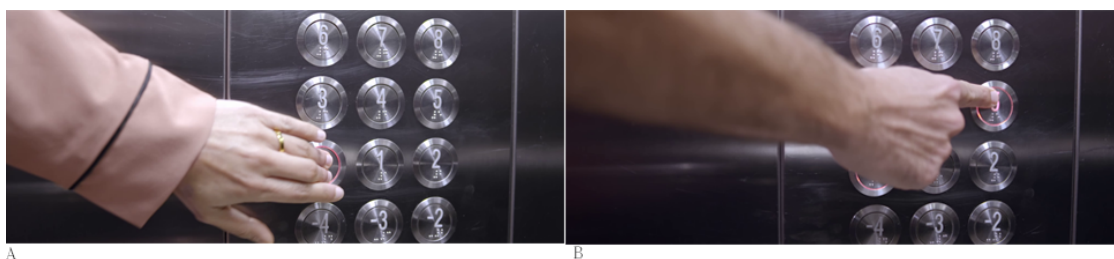


Figura 30- Botão rés do chão e Botão 5º andar

Por fim, inserimos um plano do ecrã do elevador, que mostram os números a descer, descrevendo o trajeto, desde o 2º andar, até ao momento que o elevador chega ao rés do chão, optando por diminuir a duração do plano, na tentativa de criar mais tensão no espectador, devido à incerteza sobre o que iria acontecer a seguir. Daí o plano cortar imediatamente para o próximo, logo no momento em que aparece o número zero no ecrã, aumentando o ritmo da cena.



Figura 32- Elevador a descer

Na cena seguinte, pretendia-se mostrar a tentativa de fuga da Mulher, ao sair do elevador. Decidimos então começar por utilizar um plano mais geral e em contrapicado (31.A), até para situar o espectador no espaço (num *POV* mais expressionista, como se

estivéssemos a ver a cena de cócoras, com receio e sujeito às vicissitudes dramáticas da ação), e passámos para um plano médio de Henry a agarrá-la com violência e uma raiva que o seu semblante evidenciava (c.f. Figura 33.B). Optámos por manter o eixo, só mudando a escala, para que o corte, no limite da continuidade, acentuasse a agressividade da luta entre ambos (sabemos que quando filmamos com uma só câmara é sempre arriscado fazer este tipo de corte, trabalhando no mesmo eixo, mas decidimos arriscar para pontuar a brusquidão da cena).

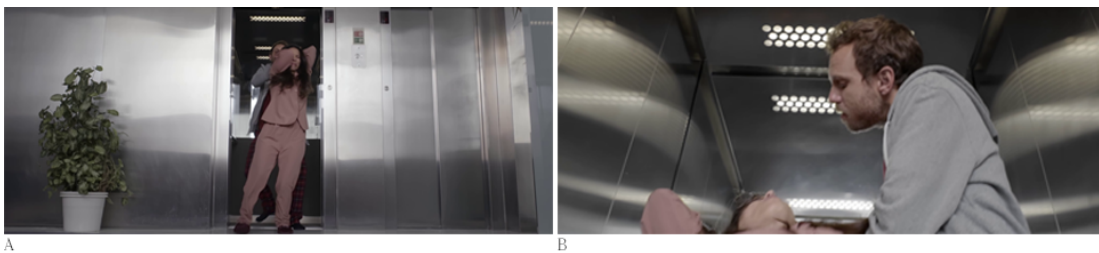


Figura 33- Henry a agarrar Mulher

Prosseguindo, no plano seguinte voltámos ao plano geral para que fosse possível ver a Mulher a cair e a reação fria de Henry (c.f. Figura 34.A), passando depois para um plano *POV* (c.f. Figura 34.C) onde o espectador é novamente transportado para a visão da Mulher, no momento em que ela vê a porta da rua, plano crucial para dramatizar o momento, para caracterizar a personagem e o seu drama interior, e para criar e potenciar a tal identificação que pretendíamos no filme, fazendo o espectador participar na narrativa (na tal visão expressionista da Mulher que corresponde ao seu ponto de vista subjetivo).



Figura 34- Mulher a cair e *POV*

Por fim, é utilizado um plano onde é possível voltarmos a ver Henry que aparece na porta (c.f. Figura 34.D) e, através de um movimento de câmara, vemos a protagonista a fugir e o marido a persegui-la (c.f. Figura 35). Aqui o corte dá-se quando a Mulher desaparece, mas Henry ainda continua em cena, isto porque foi necessário criar a sensação de que ele ficou para trás e já não a consegue apanhar.



Figura 35- Mulher a fugir para a garagem

Quando chegámos à cena da garagem, foi necessário apelar a uma montagem com um ritmo mais acelerado, sugerindo, desta forma, a pressa que a Mulher tinha em fugir do marido, ao mesmo tempo que, assim, aumentávamos a tensão no espectador. Por isso optámos por fazer uso de uma maior fragmentação na edição, recorrendo a mais planos, e tornando a cena mais analítica.



Figura 36- Mulher no carro

Quando a Mulher já está dentro do carro, a dirigir-se para o exterior da garagem, voltámos a utilizar o plano *POV* (c.f. Figura 37) com o objetivo de colocar o espectador no lugar dela, sempre com a intenção de suscitar as mesmas emoções que a personagem está a sentir (de novo com o auxílio do áudio, já que é possível ouvir a respiração ofegante da protagonista).



Figura 37- *POV* da Mulher na garagem

Dramaticamente falando, era essencial demonstrar a agressividade de Henry, além do medo que ela sente por ele. Daí ter-se escolhido, em primeiro lugar, um plano lateral que mostrasse a Mulher a olhar para trás (c.f. Figura 38.A), seguindo-se o aparecimento repentino de Henry e a consequente reação entre os dois (c.f. Figura 38.B). Aqui, o objetivo era replicar no espectador o sentimento de surpresa da personagem, ou seja, ao mostrar o plano lateral, com movimento de câmara da Mulher a olhar para o lado, quando ela volta à posição, Henry aparece, causando no espectador um efeito dramático, resultante do aparecimento inesperado do antagonista.



Figura 38- Henry aparece no carro

Entretanto, quando Henry bate com a mão no *tablier* do carro, dá-se um corte motivado pelo movimento para o plano assente num ponto de vista oriundo do banco traseiro (aproveitámos o movimento da personagem para trocar de plano) (c.f. Figura 39). Este plano foi essencial para podermos perceber e visualizar melhor o acidente que o casal irá sofrer e, quando ele ocorre, dá-se o corte no momento exato do impacto. Tal como na primeira cena, junta-se desta forma o impacto do acidente ao plano seguinte em que a Mulher acorda, sobressaltada, numa repetição do sonho.



Figura 39- Acidente

Apesar de na cena seguinte ser necessário mostrar que tudo se estava a repetir, uma vez mais, optámos por diferenciar um pouco a montagem em relação à primeira cena, optando por colocar novos planos. Como o plano do acidente tinha de se interligar com o plano da Mulher a acordar, decidimos então colocar as molduras numa ordem diferente em relação à ordem da primeira cena, pois já não fazia sentido ligar o plano do acidente ao das molduras (até para evitar uma previsibilidade fácil), assim sendo, colocaram-se os planos das molduras enquanto Henry fala com a esposa na cama. De resto, estas molduras são igualmente importantes, simbolicamente falando, pois têm como objetivo dar-lhes um outro significado, após uma nova (re)leitura por parte do espectador.

Daí colocar dois planos que já tinham sido mostrados na primeira cena (c.f. Figura 39.A, B), e dois outros planos novos (c.f. Figura 39.C, D) que, juntamente com os anteriores, dão um novo significado à narrativa. O primeiro plano que aparece é o do casal na praia, mas, desta vez, fez-se um pequeno *zoom* na foto para que fosse possível ao espectador visualizar as marcas que a Mulher tem no braço, confirmando assim que, apesar de parecer feliz, ela já sofria de violência doméstica.



Figura 40- Molduras repetidas

Nos dois planos seguintes, vemos a mão de Henry por cima do ombro da esposa, com a intenção de que o espectador pudesse associar esta postura gestual ao controlo que o agressor tem sobre a vítima. Igualmente, na tentativa de caracterizar a relação do casal, sugerindo simbologias e comportamentos, nos dois planos do casamento é possível ver um copo com álcool, revelando ao espectador que existe também um problema com álcool no antagonista. A montagem destes planos, em cuidadas justaposições, teve de ter em conta, além de narrarem o filme o melhor possível, além de criarem as tais simbologias, além de caracterizarem as personagens e a sua relação, também estarem marcadas por um ritmo e tempo certo para que o espectador as pudesse assimilar (até porque não eram tão óbvias quanto isso, em termos de realização).

Depois, a cena foi montada como a cena do quarto inicial, só que no momento em que Henry se levanta, optámos por não fazer a junção entre o plano pormenor da Mulher (a olhar para ele, enquanto sai do quarto) com o plano de Henry a sair do mesmo local, pois preferimos utilizar esse plano mais à frente, de forma a fazer uma ligação mais eficaz entre a cena do quarto e a cena do hospital.

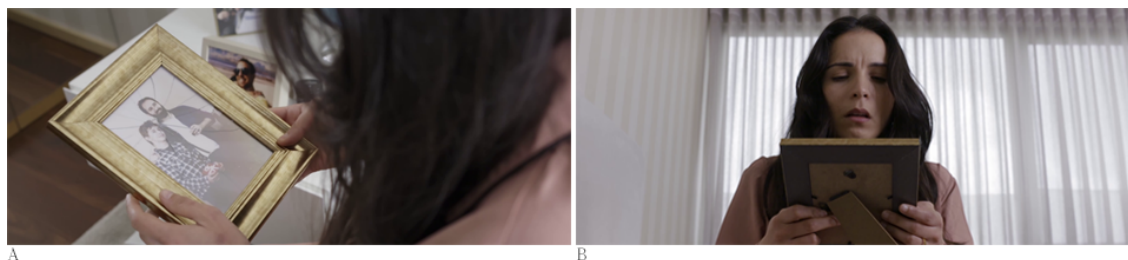


Figura 41-Mulher a ver fotografia de Henry com o pai

Quando a Mulher vê a moldura no chão, já não é a mesma do casamento, mas sim a de Henry em pequeno com o pai (c.f. Figura 40.A). Aqui vemos o mesmo homem que apareceu na cena do elevador, com um copo cheio de uma bebida alcoólica, e que aparece novamente na fotografia, isto para que o espectador entenda que o pai dele também sofria de problemas alcoólicos. Ou seja, a intenção de colocar primeiramente as molduras das fotografias de Henry com o copo e, depois, mostrar a fotografia dele com o pai, tem como objetivo fazer com que o espectador associe os problemas de alcoolismo de Henry ao idêntico problema do seu pai. É também possível perceber-se a mão do pai sobre o ombro de Henry, demonstrando assim que ele parece seguir os mesmos passos do progenitor, sugerindo, eventualmente (embora saibamos que é algo ambíguo na narrativa, mas que pode enriquecer a leitura do espectador), que, em jovem, ele também sofrera uma relação abusiva por parte do pai (embora isso não o possa desculpar no filme). Nos momentos seguintes da montagem, foi necessário colocar um plano que mostrasse a reação da Mulher (c.f. Figura 41.C), ao tomar consciência de que ela não queria assumir ser vítima de abusos por parte do marido e, portanto, obrigá-la a assumir essa realidade, daí a necessidade de colocar um plano que ilustrasse que ela tinha hematomas no braço (c.f. Figura 41.B).



Figura 42- Mulher entende o que se passou

De seguida, colou-se na montagem o plano de Henry, a sair do quarto do casal, com um outro dele, aparentemente em continuidade (ilusória, claro) a entrar nouro quarto, agora o quarto do hospital. Em relação a este corte arriscado, foi essencial ter em atenção o movimento de Henry em ambos os planos, para que a aparente continuidade não fosse quebrada, até porque, este momento (que marca a passagem entre as duas cenas) é um dos mais importantes do filme a nível da narrativa (e da montagem), pois é aqui que o espectador entende tudo o que aconteceu, num forte *Twist* dramático e emocional, mas também narrativo: que a Mulher dele se encontrava em coma (fruto do tal acidente).



Figura 43-Transição entre o sonho e a realidade

No hospital, há uma cena relativamente longa com diálogo, concretamente entre Henry e o médico, isto tendo em conta as características narrativas desta curta-metragem que raramente usou até então o diálogo feito de réplicas, somente optando na maioria dos casos de deixas que não encontram a habitual contra deixa (até para pontuar a falta de comunicação e pré-ruptura no casal). Ora, se uma cena com diálogos for importante dramaticamente para o filme (convém ser sempre), a montagem deve ajudar a torná-la cativante e complexa e, sempre que possível, recheada de subtexto (não deve enveredar por um facilitismo, ou por uma rotina na planificação, típica de cenas de campo e contra campo, ou algo do género, embora sempre investindo na compreensão do enredo), de resto, como confirma Reisz, quando diz que “É através dos diálogos que conseguimos obter uma melhor compreensão daquilo que está a acontecer, portanto, é necessário colocar ênfase dramática nestes mesmos, quando necessário.” (Reisz, 1960 p. 81).Então, nesta última cena do filme, trabalhada mais de forma a potenciar um ponto de vista mais objetivo, quer de Henry, quer do médico (e até da própria enfermeira), até porque a protagonista é apresentada como estando em coma, já sem grandes

possibilidades de participar na narrativa naquele momento, onde está secundarizada, em termos de discurso (embora haja sempre um grau de maior ou menor subjetividade, mesmo em planos mais distanciados do olhar de alguém, consoante o ângulo que a câmara faz em relação à personagem e o seu olhar, ou seja, teremos um olhar mais subjetivo quanto mais aproximarmos a câmara do rosto da personagem, sem contudo quebrar a quarta parede que é o limite; ao contrário, afastando a câmara até uma posição perpendicular ao eixo da ação, ou seja, vendo a personagem de perfil, teremos um olhar mais objetivo), primeiramente seguimos Henry desde a porta do quarto até ao sítio onde ele se senta, para cortarmos para um plano geral de forma a percebemos que Henry se encontra num hospital e está em frente à Mulher, há muito ligada às máquinas e a ser cuidada por uma enfermeira (43.A).



Figura 44- Cena Hospital



Figura 45- Henry exaltado

Depois, Henry e o Médico, sentado em frente dele, começam a falar, tudo montado numa planificação clássica de cobertura, com a inclusão de planos da enfermeira, a reagir, e de um pormenor de Henry (as pernas nervosas) (c.f. Figura 44.A), planos que nos permitem perceber a narrativa e induzir as expressões e sentimentos de todos eles, como por exemplo, criar uma cumplicidade entre o médico e a enfermeira, de forma a mostrar que ambos sabiam muito mais do que Henry julgava, em relação à atitude e passado do marido da vítima em coma, ou seja, quando o Médico diz que a Mulher não está a ter progressos desde que sofreu o acidente, ele olha para a enfermeira (c.f. Figura 43.D,E) e, através do tal plano dela e da reação dele, no momento exato em que os seus olhares se cruzam, entendemos que ambos sabiam que não foi apenas o acidente que a colocou naquele estado. Aliás, logo a seguir, montámos a ação de forma a acentuar ainda mais essa ideia, ao cortar da enfermeira para o plano dos hematomas do braço da Mulher e, depois, voltando para o plano de Henry que olhava para a esposa, nervoso e evasivo.

No momento em que Henry se levanta (c.f. Figura 45.A), dá-se novamente um corte motivado pelo seu movimento. Por fim, vemos um plano lateral da Mulher (c.f. Figura 45.B) demonstrando que ela se encontra em estado vegetativo, o mesmo plano em que aproveitamos para ver a moldura do casal cair (c.f. Figura 45.C), de resto, como no início do filme, fechando a sua narrativa, apresentando assim a ideia de que o casamento terminou (podendo também significar um último suspiro ou pedido de ajuda mais ou menos consciente da Mulher).



Figura 46- Cena Final

Terminamos a nossa explanação com uma citação que, de certa forma, sintetiza toda esta nossa reflexão, fechando o nosso ensaio: “Do começo ao fim do filme, algo muda, algo mudou. Entretanto este todo que muda, este tempo ou esta duração parece ser apreendido só indiretamente em relação às imagens-movimento que o exprimem. A montagem é essa operação que tem por objeto as imagens em movimento para extrair delas o Todo, a ideia, isto é, a imagem do tempo.” (Deleuze,1983, p.44)

CONCLUSÃO

Através deste ensaio foi possível explicar e justificar a utilização do Ponto de Vista na curta-metragem “Henry!”, começando por compreender genericamente o que era e tratava a Montagem cinematográfica e que tipo de planificações estavam na sua génese, ainda na fase da rodagem (obviamente na perspectiva do realizador, o grande autor de um filme) e, mais concretamente, esclarecer sobre as técnicas que ela usa para determinar o Ponto de Vista subjetivo e objetivo (ou misto), durante uma narrativa. Como tal, foram definidos e explicados os diferentes tipos de Ponto de Vista que podem ser utilizados na dramaturgia cinematográfica, a ponto de, finalmente, justificarmos as razões da sua aplicação no nosso caso de estudo, a curta-metragem “Henry!”.

Como foi possível verificar, desde os primórdios do cinema, vários teóricos (e realizadores de vanguarda) têm vindo a explorar a montagem como um meio de ajudar a contar uma narrativa (e igualmente como um fim, quando a mesma adquire um cunho mais expressivo), usando técnicas complexas de edição de forma a dar sentido ao filme (ou até construir-lhe novos sentidos), criando reações psicológicas e emocionais no espectador (a partir das personagens). O chamado *Efeito Kuleshov* é uma dessas técnicas, das mais utilizadas para conseguir gerar essas emoções, ideias e reações, dependendo de como o montador selecionará e colocará os planos na *Timeline* e, com isso, potenciar diferentes reações no espectador.

Foi também possível perceber a importância que a planificação, ora analítica, ora sintética, tem no uso eficaz da linguagem cinematográfica, inicialmente concebida pelo realizador e, depois, concretizada e solidificada durante a montagem, pelo montador, sendo que ambas as soluções de *découpage* têm pertinência no discurso fílmico, podendo até estar as duas no mesmo filme (embora, habitualmente, haja uma predominância de uma delas na narrativa fílmica). Daí termos explanado, resumidamente, estas duas tipologias de planificação, diferenciando-as uma da outra (embora elas acabem por se complementar), explicando a planificação analítica, mais sob o ponto de vista de Jean-Pierre Chartier, que dá primazia e defendia uma fragmentação de realidade em múltiplos planos, em contraponto com a sintética, defendida pelo famoso crítico francês, André Bazin, que evitava a fragmentação da ação, ou seja, criticava a estilização da montagem, procurando, em contrapartida, usar menos

cortes, usar planos mais largos, com o máximo de profundidade de campo possível, proporcionando assim ao espectador uma maior liberdade de leitura (mas também obrigando-o a participar mais no filme, ou seja, estar mais atento para lhe entender o sentido). Obviamente que, para nós, na perspectiva do montador (e do filme), ambas as opções de planificação e, por consequência de montagem, são válidas, desde que sejam justificadas pelo carácter e necessidades da narrativa, embora a definição de um ponto de vista mais subjetivo ou objetivo, num filme, esteja dependente de uma planificação mais analítica ou sintética, respetivamente.

Igualmente, explanámos a ideia de que um filme tanto pode seguir uma montagem narrativa como uma montagem expressiva (que, contudo, podem coexistir numa mesma narrativa). A montagem narrativa está mais ligada à montagem invisível e transparente, obedecendo às regras de continuidade, onde o *raccord* se apresenta como elemento unificador entre cada *CUT*, sendo que o seu objetivo é ser um meio e não um fim (ou seja, evitar mostrar-se, enquanto estilística, perante o espectador, sob pena de o mesmo perder a ligação emocional e imersiva que tem na fruição do enredo), preocupada em contar com eficácia a narrativa, cumprindo relações harmoniosas entre cada plano, no que toca à construção do tempo, espaço e ação. Já a montagem expressiva apela ao uso da justaposição expressiva e dialética dos planos, assumindo desta forma a montagem como um fim (e não como um meio invisível), sendo que esta expressividade pode ser expressa de forma a criar, desde simbologias, a metáforas, entre outras ideias intelectuais (e também sensações emocionais mais abstratas) a, igualmente, relações de ritmo entre os planos (um elemento que se trabalha quer na montagem narrativa, quer na montagem expressiva).

Em relação ao Ponto de Vista, um dos principais elementos que trabalhámos neste ensaio, enunciamos que se trata de uma eficaz ferramenta cinematográfica e narrativa que é utilizada para se conseguir contar uma história através de uma determinada perspectiva, habitualmente através dos protagonistas (menos através do antagonista, embora isso também possa acontecer). Dissemos que o Ponto de Vista tanto pode ser narrativo como visual, visto que pode ser apresentada através do narrador (focalização), ou da imagem (ocularização), ou mesmo através do som (auricularização).

Foi também possível enunciar e explicar a existência de vários tipos de Pontos de Vista, embora nos tenhamos focado sobretudo no Objetivo e Subjetivo, sendo que, no

primeiro, o espectador é posicionado como se tratasse de uma terceira pessoa que assiste ou conta a história, enquanto que, no caso do Ponto de Vista Subjetivo, o espectador visualiza e acompanha (tem acesso) à perspectiva expressionista do protagonista (expressionista porque existe na cabeça das personagens) que acaba por (se fazer) coincidir com aquele que conduz a narrativa, colocando-o desta forma numa posição ativa e emocional, percebendo e participando na ação através dos olhos da personagem, ou sendo até a sua mente. Isto pode ainda ser mais extremado, caso usemos planos tipo *POV*, através da câmara subjetiva ou até, num caso ainda mais específico, com planos que designámos de *First Person Shot*. O certo é que, com a utilização da câmara e da montagem, é possível estabelecer qual o ponto de vista a transmitir e, por conseguinte, qual o nível de envolvimento do espectador na ação e na relação com o protagonista.

Por fim, verdadeiramente o nosso foco deste ensaio, podemos enunciar e justificar algumas destas técnicas que foram utilizadas no nosso estudo de caso, a curta-metragem “Henry!”, isto porque, tendo em conta tratar-se de um filme que narra uma história sobre uma relação abusiva, que vitimiza a nossa protagonista, a utilização do Ponto de Vista (sobretudo o subjetivo) era crucial para que o espectador conseguisse sentir uma maior empatia, identificando-se com a Mulher. Por isso quisemos fazer uma montagem que acentuasse os planos de *POV*, as mudanças de ritmo, como nas cenas de fuga, e até mesmo o *First Person Shot*.

Pensamos que o filme fala por si, nos resultados positivos alcançados e que nos propusemos concretizar, tornando evidente o papel crucial da montagem na criação do seu discurso narrativo, emocional, estético e intelectual, independentemente de termos na maioria dos casos optado por uma montagem transparente, obrigando o espectador a focar-se na narrativa e na emoção, sem que, contudo, de quando em quando, também fazer com que ela pudesse criar ideias e sensações mais ou menos intelectuais (racionais). Igualmente, ficou claro o papel do Ponto de Vista (sobretudo subjetivo, embora na parte final da narrativa ele seja mais objetivo, porque um filme precisa de ambos) no envolvimento do espectador na trama, identificando-o com as vivências (perturbadas... e perturbantes) da nossa protagonista feminina, tornando o drama dela também o nosso drama, um dos objetivos principais que norteou a realização do filme e deste ensaio.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGEL, H. (1972). O Cinema. Porto: Civilização.
- AMIEL, V. (2010). Estética da Montagem. Lisboa: Edições Texto & Grafia
- BORDWELL, D. (2013). A Arte do Cinema - São Paulo: Unicamp.
- BRANIGAN, E. (1984). Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Cinema. Berlim: Mouton Publishers.
- BAZIN, A. (1991). O Cinema: ensaios. São Paulo: Brasiliense.
- BURCH, N. (1973). Práxis do cinema. São Paulo: Perspectiva.
- BRANDÃO, E. (2016). A Relação espaço-temporal dos planos ao longo da montagem na curta-metragem “Ausência”. Dissertação de mestrado. Escola Superior Media Artes Design. Politécnico do Porto, Porto.
- BARSAM, R. (2010). Looking at Movies, an Introduction to Films. New York: W. W. Norton & Company, Inc.
- BOGGS, J. M.; PETRIE, D. W. (2008). The Art of Watching Films. (7ªEd.). Nova Iorque: McGraw-Hill.
- CANELAS, C. (2010). Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica: os contributos da escola norte-americana e da escolar soviética. Instituto Politécnico da Guarda, Guarda.
- CALVISI, D. (2012). Story Maps: How to Write a Great Screenplay. California: Act Four Screenplay.
- CASSETTI, F.; DI CHIO, F. (1991). Cómo Analisar un Film. Espanha: Paidós
- CARMONA, C. R. (2017). The role and purpose of film narration. Journal of Science and Technology of the Arts, 9(2), 7-16.
- COSTA, C. (2017). Cinema, Realização e Emoção: O Rosto do Espectador como elemento Descodificador da Narrativa Cinematográfica. Dissertação de Doutoramento. Faculdade de Belas Artes - Universidade do Porto, Porto.
- COHEN, J (2001). Defining identification: a theoretical look at the identification of audiences with media characters. Mass Communication and Society, 4(3), 245-264
- DANCYGER, K. (2011). The Technique of Film and Video Editing – History, Theory and Practice. (5ªEd.). Oxford: Elsevier.

- DOMINGUEZ, J. (2013). Montaje subjetivo: el espectador a través del punto de vista del protagonista. Dissertação de mestrado. Universidade Politécnica de Valencia, Gandía.
- DELEUZE, G. (1983). A Imagem-Movimento. Lisboa: Documenta.
- EISENSTEIN, S. (2002). A forma do Filme. Rio de Janeiro: Zahar.
- EUGENI, R. (2011). First person shot. Technology and new forms of subjectivity in post-cinema landscape.
- GAUDREAU, A.; JOST, F. (2009). A Narrativa Cinematográfica. Tradução de Adalberto Muller. Brasília: Editora Universidade de Brasília.
- GENETTE, G. (1972). Figures III. Paris: Seuil.
- HARLEY, N. (2012). A Continuidade no Cinema: Uma perspectiva formal. Monografia de Licenciatura. Universidade Federal Fluminense, Niterói.
- HAMBURGER, E. (2008). Estudos de Cinema Socine IX. São Paulo: Annablume.
- HUYER, G. (2014). O Flashback Na Narrativa Não Linear Subjetiva: O Caso De “Following” (1998). Dissertação de Mestrado. Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação – UFRGS, Porto Alegre.
- IGARTUA, J. (2010). Identification with characters and narrative persuasion through fictional feature films. *Walter de Gruyter*, 347-373.
- JAVAREZ, J. (2017). O Discurso Indireto Livre Na Narrativa Cinematográfica: Análise do Filme “As Meninas”, Dirigido por Carlos Moletta e Emiliano Ribeiro. Monografia de Licenciatura. Universidade Tecnológica Federal Do Paraná, Curitiba.
- JOURNOT, M. (2009). Vocabulário de Cinema. Lisboa: Edições 70.
- JOST, F. (1987). L'Œil-caméra. Entre film et roman. Lyon: Presses Universitaires de Lyon.
- JUNGBAUER, L. (2018). The Effect of Motion Dynamics and POV shots on Film Viewers' Narrative Engagement, Empathy and Arousal. Tilburg: Tilburg University.
- LANGFORD, B. (2005). Film Genre: Hollywood and Beyond. Escócia: Edinburgh University Press.
- LEONE, E. (1988). Era uma vez a montagem. São Paulo: USP/ECA
- MACHADO, A. (2007). Pré-cinemas e pós-cinemas. Campinas: Papirus.
- MARTIN, M. (2005). A Linguagem Cinematográfica. Tradução de Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro.

MATOS, D. (2018). Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme Ruído. Dissertação de mestrado. Escola Superior de Media Artes e Design, Instituto Politécnico do Porto, Porto.

METZ, C. (1972). A Significação no Cinema. (2ªEd.). Brasil: Perspectiva.

MOLINA, T.; GOSCIOLA, Vicente. (2018). A Montagem da Narrativa Documental 360º e o Método de Eisenstein. Apresentado em GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, Brasil.

MOINE, R. (2008). Cinema Genre. Nova Jersey: Blackwell Publishing

MURCH, W. (2004). Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

NOGUEIRA, L. (2010). Manuais do Cinema III: Planificação e Montagem. Covilhã: Livros LabCom Books.

OLIVEIRA, I. (2011). Ficção Científica e a hibridação de gêneros cinematográficos. Comunicação apresentada no XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste.

OLIVEIRA, R. (2016). OLHAR EM PRIMEIRA PESSOA – Uso contemporâneo da câmera subjetiva no cinema de ficção. Dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo, São Paulo.

OLIVEIRA, M. (2017). Raccords e faux raccords e a construção do discurso na montagem cinematográfica. Dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo, São Paulo.

PENAFRIA, M. (2001). O ponto de vista no filme documentário. Covilhã: Universidade Beira Interior.

REISZ, K.; MILLAR, G. (2010). The Technique of a Film Editing. (2ªEd.). USA: Focal Press Limited.

RIBES, J. (2013). El sistema de continuidad: montaje y causalidad. Historia y Comunicación Social, Vol. 18, 377-386.

TAVARES, A. (2017). A montagem no processo audiovisual: o caso da Real Ficção. Dissertação de mestrado. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. Universidade Nova de Lisboa, Lisboa.

XAVIER, I. (1983). A experiência do Cinema. Rio de Janeiro: Graal.

HURBIS, C.; RABIGER, M. (2012). Directing, Film Techniques and Aesthetics. (5ª Ed.). USA: Focal Press.

FILMOGRAFIA

- ARONOFSKY, D. (2010). Black Swan. Los Angeles: Fox Searchlight Pictures
- ARONOFSKY D. (2017). Mother. Los Angeles: Paramount Pictures
- ALMODÓVAR, P. (2019). Dolor y Glória. Madrid: El Deseo
- BIRD, B. (2004). The Incredibles. Burbank: Walt Disney Motion Pictures
- BURTON, T. (2014). Big Eyes. Nova Iorque: The Weinstein Company
- CHAZELLE, D. (2014). Whiplash. Los Angeles: Sony Pictures Classics
- COPOLLA, F. (1979). Apocalypse Now. Los Angeles: United Artists
- DAVES, D. (1947). Dark Passage. Burbank: Warner Bros.
- GRIFFITH, D. (1909). A Corner in Wheat. Manhattan: Biograph Company
- EISENSTEIN, S. (1926). Battleship Potemkin. Goskino URSS
- HARRON M. (2000). American Psycho. Santa Monica: Lionsgate Films
- HITCHCOCK A. (1954). Rear Window. Los Angeles: Paramount Pictures
- HITCHCOCK A. (1960). Psycho. Los Angeles: Paramount Pictures
- LEONE, S. (1966). The Good, The Bad and The Ugly. Los Angeles: United Artists
- MCTIERNAN, J. (1995) Die Hard with a Vegeance. Los Angeles: 20th Century Studios
- MONTGOMERY, R. (1947). Lady in the Lake. Beverly Hills: Metro-Goldwyn-Mayer
- MITCHELL, D. (2014). It Follows. Nova Iorque: The Weinstein Company
- MUSCHIETTI, A. (2017). It. Burbank: Warner Bros.
- NOÉ, G. (2009). Enter The Void. Berlim: Wild Bunch Distribution
- NAISHULLER, I. (2015). Harcore Henry. Burbank: STX Entertainment
- PORTER, E. (1903). The Great Train Robbery. Nova Iorque: Edison Manufacturing Company
- RENOIR, J. (1936). Le Crime de Mr. Lange. França: Films Oberon
- SMITH, G. (1900). As Seen Through a Telescope. Londres: Warwick. Trading Company
- TAYLOR, T. (2011). The Help. Burbank: Walt Disney Motion Pictures
- WHANNELL, L. (2020). The Invisible Man. California: Universal Studios