

Opções Narrativas e Criativas da Montagem
Cinematográfica no filme *Ruído*
Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

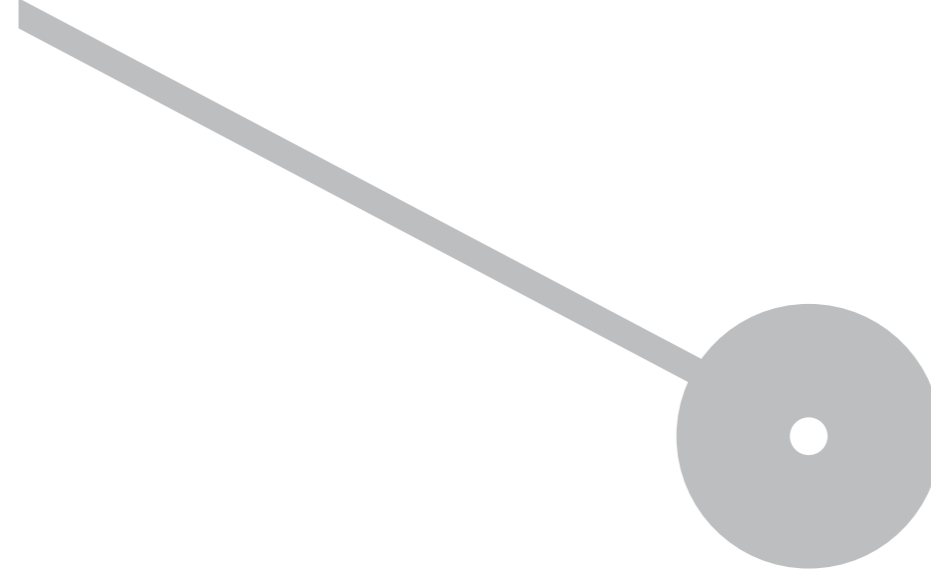
12/2018

Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos. Opções Narrativas e Criativas da
Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*

Opções Narrativas e Criativas
da Montagem Cinematográfica
no filme *Ruído*

Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

12/2018



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

**Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no
filme *Ruído***

Trabalho de Projeto de Mestrado
Mestrado em Produção e Realização Audiovisual

Orientação: Mestre José Miguel Moreira

Coorientação: Professor Pedro Azevedo

Vila do Conde, Dezembro de 2018

Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no
filme *Ruído*

Trabalho de Projeto de Mestrado
Mestrado em Produção e Realização Audiovisual

Membros do Júri

Presidente

Prof.^(a) Doutor(a) Maria João Cortesão Paour Caldeira
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Prof.^(a) Doutor(a) Marco Filipe Almeida Santos Oliveira
Escola Superior Tecnológica de Abrantes – Instituto Politécnico de Tomar

Prof.^(a) José Miguel Martins Moreira
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vila do Conde, Dezembro de 2018

AGRADECIMENTOS

Este ensaio contou com apoios e incentivos indispensáveis sem os quais não se teria tornado realidade.

Ao Mestre José Miguel Moreira pela orientação, disponibilidade, pelas opiniões e críticas e pelo conhecimento que transmitiu ao longo da realização deste ensaio.

Aos outros professores pela sua disponibilidade e paciência.

À Inês Sá por me ter deixado fazer parte deste projeto e pela sua paciência para comigo ao longo do mesmo.

À Sofia Costa, Lucas Moreira, Mafalda Lemos, João Guedes entre outros por estarem ao meu lado durante esta fase, pela amizade e companheirismo nos momentos mais difíceis.

Por último e não menos importante aos meus pais pelo sacrifício, apoio e paciência durante todo o meu percurso académico.

RESUMO

Com a finalidade de perceber de que modo a Montagem Cinematográfica permite influenciar a criação da narrativa, numa profícua articulação entre a teoria e a prática, este ensaio pretende refletir sobre as opções narrativas e criativas de montagem utilizadas no filme “Ruído”, como principal objeto de estudo. Assim, o ensaio tentará suportar teoricamente a minha experiência prática enquanto montadora do filme.

Palavras-chave: Cinema; Montagem; Ruído; Thriller; Curta-metragem.

ABSTRACT

In order to understand how cinematographic editing can influence the creation of a narrative, in a fruitful articulation between theory and practice, this essay intends to reflect on the narrative and creative editing options used in the film *Ruído* as the main object of study. So, this essay will try to support my practical experience and my creative options as the responsible for the editing in this film.

Keywords: Cinema; Editing; Ruído; Thriller; Short Film.

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS.....	13
INTRODUÇÃO.....	1
PARTE I – ESTUDO TEÓRICO - MONTAGEM CINEMATOGRAFICA	5
1 – Montagem.....	5
2 – Psicologia e fundamentação da Montagem.....	10
3 – Montagem Analítica e Sintética.....	13
4 – Montagem expressiva e Narrativa.....	18
5 – Montagem e Ponto de Vista	21
6 – Técnicas de Montagem Cinematográfica.....	26
PARTE II – ESTUDO DE CASO - PROJETO PRÁTICO.....	33
7 – Estudo de caso: <i>Ruído</i>	33
7.1 – A narrativa do filme <i>Ruído</i>	33
7.1.1 – Tema	34
7.1.2 – Sinopse	35
7.1.3 – Story-Map.....	36
7.1.4 – Personagens.....	37
7.1.5 – Estrutura Narrativa.....	39
7.1.6 – Género Cinematográfico.....	42
7.2 – Opções de Montagem do Filme <i>Ruído</i>	44
CONCLUSÃO.....	53
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	65

WEBGRAFIA	66
FILMOGRAFIA	67
ANEXOS	69

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Inglorious Bastards (2009) de Quentin Tarantino.....	8
Figura 2 - Efeito Kuleshov.....	11
Figura 3 - Shame (2011) de Steve McQueen	12
Figura 4 - Shindler´s List (1993) de Steven Spielberg.....	14
Figura 5 - The Magnificent Ambersons (1942) de Orson Welles.....	16
Figura 6 - Raging Bull (1980) de Martin Scorsese.	22
Figura 7 - Psycho (1960) de Alfred Hitchcock	23
Figura 8 - The Shining (1980) de Stanley Kubrick	24
Figura 9 - Django Unchained (2012) de Quentin Tantarino.....	28
Figura 10 - No Country For Old Men (2007) dos irmãos Cohen.....	29
Figura 11 - Rope (1948) de Alfred Hitchcock.....	31
Figura 12 - Madalena em <i>Ruído</i>	38
Figura 13 - Gabriel em <i>Ruído</i>	38
Figura 14 - Lia em <i>Ruído</i>	39
Figura 15 - Gráfico da estrutura da narrativa em três atos.	40
Figura 16 - Estrutura da Narrativa de <i>Ruído</i>	42
Figura 17 - Cena inicial em <i>Ruído</i> (Flashback)	45
Figura 18 – Título do filme e primeiro plano de Madalena em <i>Ruído</i>	46
Figura 19 - Apresentação das personagens Madalena e Lia em <i>Ruído</i>	46
Figura 20 - Alguém observa Lia.....	47
Figura 21 - Reação de Madalena à repreensão de Lia.....	47
Figura 22 - Madalena percebe um vulto na câmera.....	48
Figura 23 - Vulto observa Madalena.....	48
Figura 24 - Primeira visão de Madalena	49
Figura 25 - Início da cena do Bar.....	50
Figura 26 - Diálogo entre Madalena e Gabriel.....	51
Figura 27 - Gabriel recebe a primeira mensagem.....	52
Figura 28 - Aviso do perigo que Gabriel representa.	52
Figura 29 - Match Cut.....	53
Figura 30 - Madalena ébria.....	53

Figura 31 - Segunda mensagem.....	54
Figura 32 - Gabriel tenta levar Madalena para fora do Bar.....	54
Figura 33 - Início do terceiro ato na escadaria.....	55
Figura 34 - Madalena e Gabriel beijam-se.....	55
Figura 35 - Gabriel força Madalena.....	56
Figura 36 - Tentativa de violação	56
Figura 37 - De volta ao bar.....	57
Figura 38 - Reencontro de Madalena e Lia.....	58
Figura 39 - Madalena sente-se desorientada.....	58
Figura 40 - Segunda visão de Madalena.....	59
Figura 41 - Reação de Madalena face à segunda visão.....	59
Figura 42 - Madalena salva Lia	60
Figura 43 - <i>Close up</i> de Madalena e Lia.....	60
Figura 44 - Fim	61

GLOSSÁRIO

Assemblage - Termo utilizado no mundo das artes para designar uma colagem ou composição de vários tipos de materiais.

Blocking - Diagrama onde estão presentes as posições de câmera, bem como as posições dos atores durante a cena

Em Cinema, *assemblage* define-se como colagem ou justaposição dos planos durante o processo de montagem.

Close up - Na escala de planos, designa o grande plano de um rosto, por oposição ao *insert*, que é o grande plano de um objeto.

Contracampo - Figura de planificação que faz suceder ao campo o campo especialmente oposto. A montagem em campo-contracampo é geralmente utilizada para filmar uma conversa.

Flashback - é uma interrupção na continuidade de uma história, peça, filme, etc. Pela narração ou retrato de algum episódio anterior.

Jump Cut - Técnica de Montagem. resulta de uma mudança de planos de configuração semelhante, mas feitos em cenários distintos. (Nogueira, 2010 p. 170)

Match Cut - Técnica que se usa para fazer a transição entre dois planos que de alguma forma são correspondentes.

Line Script - Diz respeito ao guião técnico, isto é o documento onde estão descritos cena a cena os planos que vão ser gravados.

Middle Point - Ou ponto médio acontece normalmente a meio do segundo ato. É marcado por um momento onde a tensão aumenta e é conhecido como a “falsa vitória”. (Snyder, 2010, p.120)

Pacing - Este termo, refere-se ao ritmo que é dado ao filme. Serve de exemplo os filmes de Suspense, onde se denota um *pacing* acelerado.

Plot points - Refere-se a momentos chave de um filme.

Ponto de vista - No cinema corresponde à localização da câmera e pode ser neutro ou identificado com o olhar de um personagem. Na escala de planos, os planos ponto de vista designam-se também com as siglas POV (do inglês *point of view*).

Raccord - Diz respeito à continuidade visual e diegética fílmica. Estes distinguem-se e, *raccord* de eixo; de movimento; plásticos e de olhar. (Journot, 2009 p. 128)

Storyboard - Documento organizado cena a cena onde podemos visualizar de forma direta e objetiva os planos do filme.

Traveling - Refere-se à deslocação que a câmara realiza num espaço. Esta deslocação pode ser de cima para baixo, lateralmente de cima para baixo ou vice-versa. Pode ainda acompanhar a deslocação de um personagem. (Journot, 2009 p. 149)

Turning point - É uma denominação usada no cinema, turning (viragem, mudança) point (ponto, momento), que significa ponto de viragem. É um momento marcado por uma mudança significativa na narrativa e/ou personagem. (Snyder, 2010, p.112)

INTRODUÇÃO

“A montagem consiste na relação entre planos, seja de coordenação, contraste, de continuidade, de oposição, de semelhança, de implicação, criando os mais variados sentidos.” (Nogueira, 2010 p. 95)

O cinema é uma forma de expressão na qual estão envolvidas várias áreas de trabalho como a Realização, Produção, Direção de Fotografia, Direção de Som, Direção de Arte e, não menos importante e foco deste ensaio, a Montagem. Todas estas áreas de trabalho são fundamentais na produção de uma obra cinematográfica.

Desde cedo, a montagem afirmou-se como um elemento crucial no processo de criação de um filme, nas suas mais variadas formas, estando presente durante todo o desenvolvimento criativo. Durante a criação e desenvolvimento do filme, o realizador e o montador debruçam-se sobre o guião de forma a preverem as várias possibilidades de montagem.

Muitos realizadores têm em sua mente uma ideia de como seria a montagem do seu filme durante o processo de planificação do mesmo, no entanto, só na fase de pós-produção é que se pode ter uma imagem clara de como o filme irá ficar, graças à criatividade do montador.

É durante a montagem, com a escolha dos planos, do ritmo, do som e da música que conseguimos expor no filme as características do género sobre o qual o mesmo foi pensado. É através do tom imposto pelo género que se consegue produzir no espectador uma determinada emoção e assim criar algum tipo de empatia entre o público e o filme.

No presente ensaio pretende-se fazer uma investigação sobre a questão da montagem, mais propriamente sobre os quatro grandes pilares da montagem cinematográfica: a montagem Analítica, Sintética, Narrativa e Expressiva.

Estas quatro tipologias definem-se como os grandes pilares de montagem pois, sendo um elemento fílmico, são as responsáveis pela construção do discurso. Ou seja, através do discurso criado pela montagem, independentemente da sua tipologia, são estas que devido às suas infindáveis variações criam, inventam ou refazem significados que derivam das imagens que observamos. (Nogueira, 2010 p. 114)

Através de exemplos plausíveis e a respetiva justificação, abordaremos também a questão da psicologia da montagem que se encontra diretamente relacionada com a perceção do espectador, bem como a utilização do ponto de vista, fundamental para o dramatismo da narrativa.

É nossa intenção, através da fundamentação, procura e análise de referências, entender de que forma todos estes conceitos influenciam o processo criativo da montagem de um filme.

A investigação do ensaio foi desenvolvida a par da montagem do filme *Ruído* que surgiu da vontade da realizadora e argumentista em produzir o seu primeiro filme durante o ano letivo passado. Uma vez que não foi possível a sua realização, durante o presente ano, a realizadora optou por desenvolver este filme como parte do projeto final de curso.

O envolvimento, enquanto responsável pela montagem, surgiu aquando da procura de uma equipa (produtor, diretor de fotografia, diretor de som, diretor de arte, montador e respetivos assistentes) para o filme.

Em conversa com a realização, após conhecer o tema desta curta-metragem e o que a própria autora pretendia transmitir ao público com a mesma, deu-se seguimento à sua proposta de forma entusiasta, havendo a possibilidade de montar um filme de um género cinematográfico com características tão específicas.

Este projeto fílmico, realizado em âmbito académico, pertence ao género thriller e fala-nos de Madalena, uma telepata solitária que tem como objetivo descobrir o significado das suas visões e ultrapassar um trauma de infância.

Sendo um thriller, enquanto montadora, ocorreu-me que seria interessante explorar técnicas de montagem que nos permitissem realçar os elementos característicos deste tipo de filme, tais como: a dúvida, a expectativa e a surpresa. Estes elementos são fundamentais num thriller uma vez que jogam com aspetos psicológicos do espectador.

Ruído aborda questões de índole psicológico, como a solidão, a atração fatal, bem como questões sociais atuais, como é o caso da utilização da tecnologia com a finalidade de ter encontros com desconhecidos.

Na investigação que se segue é nossa intenção evidenciar e esclarecer as opções de montagem, utilizadas durante o processo de pós-produção, que permitiram

chegar ao produto final. Estas escolhas sustentam-se, com fundamentação, articulando os aspetos que foram descritos na primeira parte do ensaio (consolidação teórica de métodos e ideologias de montagem), com a segunda metade do ensaio que visa relacionar os conceitos teóricos com a prática de montagem que foram utilizadas no filme em questão.

De forma consciente e teoricamente bem fundamentada, este ensaio pretende demonstrar e reafirmar que a montagem é uma ferramenta decisiva na construção da obra cinematográfica, uma vez que é na forma como o montador articula as imagens e os sons que verificamos a criação de novos sentidos, pois a justaposição de planos e a escolha da associação de vários fragmentos dá origem a novas leituras das imagens.

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

PARTE I – ESTUDO TEÓRICO - MONTAGEM CINEMATOGRÁFICA

1 – MONTAGEM

“A montagem é um componente tão indispensável da produção cinematográfica quanto qualquer outro elemento eficaz do cinema”. (Eisenstein, 1949 p. 13)

O processo de montagem define-se pelo ato de selecionar e ajustar os planos filmados durante a rodagem de modo a criar um filme coerente e apelativo para o público.

A montagem não é apenas um método de junção de cenas ou planos, é também um modo de relacionar os mais diversos materiais que compõem o filme, desde a imagem, som e efeitos especiais (no caso de se aplicar ao filme). Todo este trabalho adquire extrema importância pois "a montagem é sim o processo que controla a direção psicológica do espectador". (Xavier, 1983 p. 61)

Ser montador não é apenas cingir-se ao simples ato de junção de planos, pois a montagem não se resume a um procedimento técnico no qual os planos são combinados com o objetivo de passar uma mensagem prevista no pensamento do realizador; a montagem é fundamental já que é o momento em que se define uma estrutura narrativa como se esta fosse um jogo associativo de imagens e sons. É sem dúvida um processo criativo, no qual o montador tem um papel fundamental na criação da narrativa. É aqui que o sentido do filme vai sendo desenvolvido, e é consoante a criatividade e sensibilidade do montador que se direciona o objetivo do filme e, conseqüentemente, a empatia do espectador para com o que observa.

Com a sua criatividade, escolha de planos, imagens e sons, o montador pode influenciar o espectador a sentir determinadas emoções, em determinados momentos do filme e, tendo em conta as suas opções criativas, o filme pode ter um resultado diferente do previsto inicialmente, sempre com o aval do realizador.

Desde os primórdios do cinema que a montagem se vem afirmando como parte do código cinematográfico.

Foi com os americanos Porter¹ e Griffith² e os soviéticos Kuleschov³ e Eisenstein⁴ que se pôde observar aquilo que seriam as primeiras ideias sobre montagem e igualmente o início da continuidade. Assistimos, portanto, ao nascimento de uma linguagem que se viria a tornar indispensável às futuras gerações.

Ao longo dos anos, e muito se devendo aos avanços tecnológicos, o processo de montagem tornou-se mais fácil, simples e rápido; mas quando falamos no processo criativo da montagem, diremos apenas que este é complexo e demorado. A montagem é muito mais do que apenas uma *assemblage* de planos, é um ato criativo no qual o responsável pela montagem deverá pensar em formas de expressar a essência do filme através do material que lhe é apresentado.

Segundo Bordwell, no seu livro «A arte do cinema», entende-se que a montagem “exerceu um grande fascínio sobre os estetas do cinema”. Diversos filmes como “The silence of the lambs” (1991), “Psycho” (1960) ou “JFK” (1991), têm cenas que marcaram a história do cinema, e tal deve-se, em grande parte, à montagem e ao esforço criativo dos seus montadores.

“A montagem molda vigorosamente as experiências do espectador, mesmo sem que eles tenham consciência disso.” (Bordwell, 2013 p. 350)

De acordo com Bordwell, é através do processo de montagem que levamos o espectador a experimentar determinadas sensações e a ter determinada empatia com um personagem. Quanto mais a montagem for invisível à percepção do espectador, menos este tem consciência de que está a ser influenciado ou a ser conduzido a um determinado estado de consciência. Sendo assim, as escolhas criativas do montador de forma a alcançar o efeito desejado têm de ser cuidadosas e refletidas.

Considerada uma forma de expressão, a montagem manifesta-se de distintas formas e sempre de acordo com o objetivo do filme. Assim, temos filmes em que observamos uma montagem que privilegia um ritmo acelerado e uma grande diversidade de planos. Falamos, por exemplo, de filmes de ação como “Lucy” (2014), de

¹ Edwin S. Porter foi um dos pioneiros do cinema do séc. XIX e início do século XX.

² D.W. Griffith, foi um realizador, nos primórdios do cinema, mais conhecido pelo seu filme “The Birth of a Nation” (1915).

³ Lev Kuleshov é um cineasta e teórico russo, mais conhecido pela sua técnica de montagem: o efeito kuleshov.

⁴ Sergei Eisenstein foi um cineasta e teórico soviético que se debruçou ao estudo sobre o processo de montagem.

Luc Besson. Por outro lado, vemos filmes com um ritmo de montagem lento, tendo o espectador tempo para usufruir de cada plano, de cada cena e a sua composição, como por exemplo, “The Beguiled” (2017), de Sofia Coppola. Contudo, seja qual for a variação e montagem, o montador nunca deixa de priorizar um elemento fundamental: a emoção do espectador que é produzida, em grande parte, pela forma como é contada a história, isto é, pelo processo criativo que constitui a montagem.

Neste sentido, e se considerarmos como exemplo os filmes do género *suspense*, como de resto em todos os filmes dos vários géneros, a montagem exerce um poder determinante na conclusão da obra. Nos filmes deste género cinematográfico, a montagem e a criatividade do montador assumem um papel primordial pois é através deste processo que criamos a tensão e medo, a angústia do inesperado no espectador e emoções próprias do suspense.

Desta forma, podemos perceber porque é Hitchcock o mestre do suspense. O realizador aprimorou a sua técnica de montagem e serviu-se dela como ninguém para narrar visualmente a história que queria contar. Se pensarmos na famosa cena do chuveiro de “Psycho” (1960), que dura apenas 45 segundos, foram feitas 70 posições de câmara e, segundo o seu assistente, Hitchcock montava as suas cenas, quadro a quadro, descobrindo o momento exato em que uma cena deveria ser cortada.

No filme “Rear Window” (1954), de Alfred Hitchcock, toda a narrativa se passa dentro de um apartamento, no qual o personagem espia a própria vizinhança com uma máquina fotográfica. O público assiste a tudo apenas através da sua visão, contudo, a câmara escolhe muito bem a exata atenção a dar aos objetos, às janelas e inclui *close-ups* para gerar a tensão desejada.

Tomemos outro exemplo: o filme “Inglorious Basterds” (2009) de Quentin Tarantino que, apesar de não ser um modelo clássico de um filme de *suspense*, contém nele momentos de grande tensão e ansiedade. Assim, durante a sequência inicial, desde o momento em que Hans Landa chega, até ao momento em que a família de judeus é descoberta debaixo da casa, há um jogo de suspense criado através da montagem.

Quando presenciamos o interrogatório de Hans Landa a LaPadite, numa espécie de jogo psicológico, pode-se evidenciar a criação de suspense através do ritmo de montagem, a duração certa de cada plano, bem como a utilização das várias escalas

de plano, como planos médios, *close-ups*, movimentos de câmara, *pontos de vista*, que contribuem para determinar o grau de tensão da cena.



Figura 1 - Inglorious Bastards (2009) de Quentin Tarantino.

Nesta sequência, (1.A, B) Landa, o personagem, age como se LaPadite tivesse o poder, ao pedir permissão para conversarem em Inglês, pois até então todos os diálogos eram em língua francesa. Apesar disso, ambos sabem que tal não se verifica e que, a qualquer altura Landa pode fazer o que bem entender.

Estes jogos mentais, criados durante a escrita do guião, juntamente com a escolha deste plano médio dos dois personagens e do movimento de câmara (1.B, C, com rotação da direita para a esquerda), intensificam a incerteza e ajudam a criar a tensão da cena.

No entanto, quando o realizador decide mostrar “a bomba” (1.D, E) que está situada no alçapão da casa, a tensão já existente, intensifica-se ainda mais, pois até então o espectador desconhece o motivo que levava Landa à casa de La Padite. É aqui que há o ponto de viragem. Landa sempre soube da existência da família de Judeus que estava escondida, apenas estava a fazer o seu jogo psicológico, prolongando desta forma o suspense. Não sendo possível continuar o jogo psicológico, o tom da conversa

muda, marcando assim a entoação da mesma, e há uma troca de escala de plano para *close up* (1.F, G). Passa a existir um jogo de campo e *contracampo*, entre Landa e LaPadite, de forma a acentuar a tensão existente entre eles. (Michael, 1017)

À semelhança desta cena do filme «Inglorious Basterds», a montagem de *Ruído* optou por usar, nas cenas de diálogo, este jogo de campo e *contracampo*, de forma a acentuar o dramatismo da narrativa. Através de planos com duração mais longa, momentos de silêncio e planos que acentuam a interpretação mais expressiva foi possível acentuar o dramatismo e a carga psicológica da cena.

Trata-se de uma técnica de montagem onde o objetivo deste jogo é intensificar a tensão existente entre os personagens, e onde a justaposição de campo e *contracampo* permite a conexão psicológica do espectador às personagens, gerando assim uma maior envolvimento no filme.

Esta questão da relação psicológica do espectador com o filme deve-se, na sua maioria, à montagem e aos métodos utilizados, que estarão em discussão no capítulo seguinte, para evidenciar essa relação.

2 – PSICOLOGIA E FUNDAMENTAÇÃO DA MONTAGEM

“É possível admitir que a sucessão de planos de um filme é baseada no olhar ou no pensamento (numa palavra, na tensão mental...)”. (Martin, 2005 p. 175)

Se considerarmos que os filmes são desenvolvidos com o intuito de cativar e emocionar o espectador, podemos afirmar que, no que diz respeito à parte criativa da montagem, algumas decisões são tomadas a partir da relação do espectador e da obra cinematográfica. Neste sentido, pode-se então considerar que é através da montagem que o espectador cria a sua relação psicológica com o filme.

Desde o surgimento do cinema e daquilo que se entende por montagem, os criadores têm desenvolvido técnicas de montagem com o intuito de tornar os seus filmes mais dinâmicos e mais expressivos. Estes “meios expressivos”, ou este tipo de montagem expressiva, é mais tarde levada ao seu apogeu pelos realizadores soviéticos. (Martin, 2005 p. 173)

Este tipo de montagem já não se reduz a uma simples necessidade de contar uma história, mas sim a uma vontade de provocar no espectador um choque psicológico. (Martin, 2005 p. 173)

É devido à montagem expressiva que podemos conduzir o público a um certo e determinado comportamento, provocando uma reação psicológica, neste caso, levando-o a ter uma determinada emoção. Mas como podemos levar o público a entrar num jogo psicológico? Como podemos, através da montagem, levar o espectador a ter uma relação com o filme e sentir determinadas emoções ao longo da visualização do mesmo?

Na União Soviética, onde ocorreu o apogeu da montagem expressiva, Kuleshov e Eiseinstein levaram o estudo deste tipo de montagem ao limite, através de uma experiência designada por efeito Kuleshov⁵. Resultado dela, verificamos que, dependendo de como o montador dispõe e escolhe os planos, provocam-se determinadas reações no espectador. Ou seja, esta forma de montar expressa um

⁵ Efeito Kuleshov: Consiste na justaposição de três planos que, dependendo da sua ordem, provocam no espectador várias emoções distintas. Assim, dependendo da sua ordem, podemos sentir tristeza, dor, atração, felicidade, entre outros. 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)

sentido e significado diferente ao espectador, além de lhe causar uma determinada emoção, dependendo da escolha e disposição dos planos.

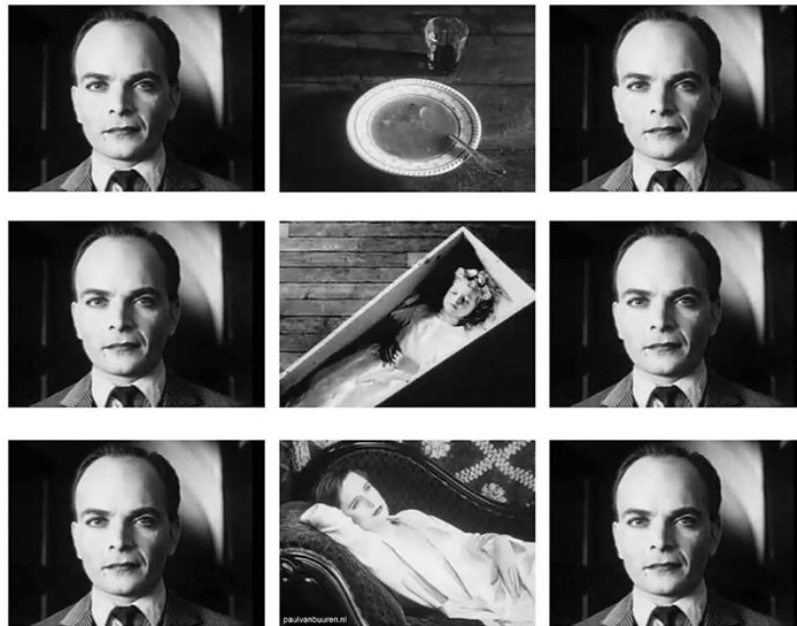


Figura 2 - Efeito Kuleshov

Assim, e como já foi mencionado anteriormente, no que se refere a esta experiência, observamos que, apesar de o ator nela representado ter a mesma expressão no primeiro e terceiro planos, de todas as três sequências, estas traduzem emoções diferentes que surgem aquando da inserção de um plano distinto entre si. Assim, durante a primeira sequência podemos entender claramente que o personagem está com fome.

A segunda sequência traduz-nos o sentimento de tristeza causado pela morte de alguém e, por fim, percebemos o desejo e a atração que o personagem sente por aquela personagem feminina.

Usando um filme moderno, como exemplo, em “Shame⁶” (2011), de Steve McQueen⁷, é-nos apresentada uma personagem viciada em sexo que procura desesperadamente uma relação.

⁶ “Shame”: É um filme de género Drama, que nos fala sobre a luta constante de um homem, na casa dos 30, conta o seu vício: sexo.

⁷ Steve McQueen: Realizador britânico, reconhecido pelos seus filmes como “Hunger” e mais recentemente “12 Years Slave” vencedor do Oscar de melhor filme no ano de 2014



Figura 3 - Shame (2011) de Steve McQueen

Durante a cena passada no metro, vemos um homem que deseja sexualmente uma mulher que está sentada à sua frente, com o impacto emocional a ser intensificado pelo uso do efeito Kuleshov, mais conseguido através da fragmentação e justaposição dos planos, do que pela representação dos atores. Isto é, através da junção de três planos, é permitido ao espectador perceber o que se está a passar na mente do personagem.

Nesta cena, podemos observar um predador (2.A, C) que olha cheio de luxúria para uma presa (2.B) que o olha de forma tímida. Contudo, a personagem feminina também se sente atraída e os dois dão início a um jogo de olhares cheios de desejo e romantismo.

Esta cena corresponde a um tipo de montagem mais analítica em que há uma fragmentação de planos, que nos permitem a utilização o método Kuleshov, aumentando o dramatismo da cena e intensificando a conotação desta.

Este tipo de montagem, bem como a montagem sintética, são duas tipologias distintas que nos permitem criar cinema nas suas variadas formas. Estas tipologias, bem como aquilo que as distingue, vão ser aclaradas no próximo capítulo.

3 – MONTAGEM ANALÍTICA E SINTÉTICA

“Na nossa existência quotidiana, a visão sintética do real é, ao que parece, tão frequente como a visão analítica.” (Agel, 1972 p. 52)

A par do cinema, também a montagem surgiu no século XIX, graças a entusiastas que viam nela uma potencialidade enorme no processo de construção da narrativa.

Segundo Luís Nogueira⁸, desde cedo se viu na montagem várias potencialidades discursivas e organizacionais. A organização da imagem vem de desde a pintura e da fotografia como por exemplo, a perspetiva.

Por causa desta influência entre outras artes, a sua relação do cinema com as mesmas nunca deixou de existir. O cinema esteve presente no surgimento das novas correntes artísticas como o futurismo o dadaísmo e o cubismo e, mais tarde, a literatura, a banda desenhada e os vídeos-jogos. (Nogueira, 2010 p. 102)

No que toca à cinematografia, ao mesmo tempo que surgiam inovações técnicas e criativas como a montagem narrativa e expressiva, também os teóricos viam na montagem outra possibilidade, digamos, mais conceptual. Falamos então do cinema analítico e sintético.

Dois teóricos que muito debateram sobre se a Montagem deveria ser predominantemente analítica ou sintética foram J. P. Chartier⁹ e André Bazin.¹⁰

Na perspetiva de Chartier (Scorcese, 1993), para um filme resultar bem, deveria obedecer a uma boa planificação analítica, devendo corresponder aos diversos momentos da atenção do espectador, que se refletiria mais tarde numa montagem analítica. (Agel, 1972 p. 50)

Assim, a ideia analítica da montagem diz respeito à manutenção de uma progressão de planos que determinam o local e posicionamento dos intervenientes na ação, de modo a conduzir e a ajudar o espectador a perceber o que está a acontecer na cena.

⁸ Luís Nogueira: Professor de cinema na Universidade da Beira Interior. Publicou diversos livros sobre a temática.

⁹ Chartier: Realizador e teórico de cinema.

¹⁰ Bazin: Teórico e crítico de cinema. Grande percursor do estilo de cinema *Novelle Vague*.

Por outro lado, Bazin, acerca desta planificação, afirma que esta corresponde aos padrões estéticos, e que um grande plano de qualquer objeto, ou pessoa, já não é somente esse objeto ou pessoa, é algo mais que extrapola a própria realidade. A planificação analítica (tida como clássica) ignora a liberdade de pensamento do espectador sobre o objeto, pois força-o a ver o que o realizador quer. Sendo uma planificação forçada, a lógica dos planos em relação à ação, adormece a nossa liberdade perante o que estamos a ver, deixando o espectador de a poder exercer. (Agel, 1972 p. 52)

Por exemplo, no filme “Schindler’s List” (1993), de Steven Spielberg, na cena da criança de vermelho, um dos símbolos do filme, percebemos que toda esta cena é servida por uma planificação analítica.

Nesta sequência de imagens, é-nos apresentada a cena em que Schindler presencia de longe a captura dos judeus por parte dos alemães, com o fim de levá-los para o campo de concentração.



Figura 4 - Schindler's List (1993) de Steven Spielberg.

Nela, enquanto Schindler observa estupefacto (4.B; D; F) o que se passa na cidade (plano geral, 4.A;C;H) verificamos o uso da planificação analítica e, por sua vez, uma montagem também ela analítica pois estamos a ver parcelas da realidade, em

planos fechado, ou seja um filme fragmentado que fornece um maior dramatismo à cena.

No entanto, para intensificar esse efeito dramático criado pela montagem analítica, o realizador interrompe a cena para nos apresentar o motivo da atenção de Shindler naquela cena, através de um plano próximo de uma rapariga que está com um casaco vermelho (E), a única cor presente, já que o filme é monocromático.

No que se refere à montagem e planificação sintética, esta define-se pela montagem de planos com menor fragmentação e em que se vê o máximo do campo enquadrado (muitas vezes planos gerais e de conjunto), de forma a que o olhar do espectador não se focalize num só aspeto, permitindo-lhe maior liberdade de leitura, mas também obrigando-o a trabalhar de forma mais cognitiva para acompanhar o que se lhe vai sendo apresentado no ecrã.

Bazin afirma que nesta planificação não existem movimentos de câmara, nem fragmentação de planos. Desta forma, o espectador tem a liberdade de olhar para o quadro e prender-se à cena como um todo, dando a importância a tudo o que está a acontecer. (Agel, 1972 p. 51)

Os grandes planos, que se mantêm durante mais tempo no ecrã, são inevitavelmente submetidos à leitura do espectador, facilitando a extração de maior informação, logo, identificando mais símbolos, resultando em informação complexa, e estabelecendo relações intra e intertextual entre os símbolos identificados. (Barroso, 2010 p. 371)

Observemos o caso paradigmático da cena da cozinha, do filme “The Magnificent Ambersons” (1942)”, de Orson Welles, onde observamos a conversa entre Eugene e Isabel. Aqui, estamos claramente perante uma narrativa onde a planificação é sintética.



Figura 5 - The Magnificent Ambersons (1942) de Orson Welles

Uma vez que nesta cena é somente utilizado um plano geral, sem haver qualquer tipo de fragmentação, o realizador teve de fazer uso da movimentação dos personagens em cena, bem como movimentos de câmara, como *travellings*, para acrescentar dinamismo e dramatismo à cena.

Portanto, uma vez que existe um só enquadramento para toda a cena, em (5.A) observamos que Isabel se desloca da cozinha para a mesa de jantar (5.B), enquanto conversa com Eugene. Em (5.C) observamos a chegada de um terceiro personagem, que se desloca em direção aos dois personagens que estão sentados à mesa. Esta personagem causa desconforto a Isabel que se desloca, saindo de cena, deixando apenas as duas personagens masculinas dentro do enquadramento (5.D, E, F).

Por fim, vemos que se irá iniciar um novo *travelling* (5.F, G, H) que, à semelhança do primeiro, se define como um travelling de acompanhamento, ou seja, acompanha o deslocamento da personagem.

Sendo o cinema um mero reflexo da realidade, acreditamos que, dependendo da situação, a nossa percepção da realidade tanto pode ser sintética como analítica.

Se nos posicionarmos como observadores de uma determinada situação na vida real, primeiramente observamos o todo, incluindo todos os elementos que compõem o “quadro”, não existindo nenhum elemento que tenha relevância. Aqui estamos perante um olhar sintético. No entanto, se esse elemento existir, se qualquer elemento dessa realidade chamar a atenção do observador, o seu olhar faz uma

fragmentação automática, ou seja, mais analítico, focando-se somente naquele elemento.

Esta interpretação da realidade foi transportada para o cinema, sendo plasmada durante a planificação e montagem de qualquer filme.

Esta ideia, aparentemente contraditória, de cinema analítico e sintético ajudou ao cinema a adquirir uma linguagem própria, permitindo à montagem, junto com outras técnicas, infinitas possibilidades de desenvolvimento do filme.

A par da montagem sintética e analítica, também as montagens narrativa e expressiva se assumem como elementos indispensáveis no que se refere ao discurso diegético do filme. Sobre estas duas tipologias falaremos no capítulo seguinte.

4 – MONTAGEM EXPRESSIVA E NARRATIVA

“What makes a movie a movie is the editing”. (Zack Staemberg in “*The Cutting Edge: The Magic of Movie editing*”)

Com este pensamento de Zack Staemberg¹¹, a propósito de um documentário sobre a montagem cinematográfica, podemos perceber que o cinema de hoje considera essencial o processo de montagem. Mas este processo não surgiu recentemente, a montagem, ou as primeiras ideias do que viria a ser a montagem, surgiram nos primeiros anos de vida do cinema, pelas mãos de Porter e Griffith que introduziram nos seus filmes o *corte* entre planos e outras técnicas, desenvolvendo uma certa dinâmica narrativa ao filme.

Por exemplo, no filme “The Great Train Robbery” (1903), Porter demonstra o que já tinha acontecido com seu filme anterior, o “Life of an American Fireman” (1903). Neste filme, o realizador, ao cortar cenas diferentes e ao juntá-las, estaria a construir uma narrativa, uma história.

A partir deste momento, surge aquilo que designamos montagem narrativa, isto é, vários planos colocados de forma cronológica, em que o espectador reconhece a história através da relação lógica e de causa e efeito das imagens.

Ainda dentro deste conceito que se designa por montagem narrativa, podemos enumerar vários tipos de montagem que se foram desenvolvendo, e que de forma quase empírica são hoje utilizados diariamente na montagem cinematográfica.

Assim, podemos referir a montagem linear, na qual a ordem cronológica é respeitada totalmente e a criatividade é exercida de forma a obedecer à lógica temporal dos acontecimentos. É a montagem mais simples e comum.

No que diz respeito à montagem invertida, e tal como o próprio nome indica, acontece o oposto, a ordem cronológica e temporal é desrespeitada. É-nos apresentada uma lógica de imagens fora de ordem que nos pode chegar através de *flashbacks*, saltos temporais ou pela simples troca cronológica de acontecimentos.

¹¹ Zack Staemberg: Vencedor de um Óscar pela montagem do filme “The Matrix” (1999), das Irmãs Lily e Lana Wachowski.

No que se refere à montagem alternada, são intercalados vários planos de uma mesma situação, de forma a demonstrar vários pontos de vista do mesmo acontecimento. É no género cinematográfico de Ação que mais se evidencia este tipo de montagem.

Já na montagem paralela, são intercaladas cenas (e planos), independentemente dos acontecimentos, de forma a formar no espectador um novo significado.

Nos dias de hoje, os filmes apresentam, na sua maioria, uma montagem narrativa, sendo o espectador capaz de compreender onde é o início, meio e fim da narrativa. (Setaro, 2005)

Assim, podemos concluir que a montagem narrativa é utilizada como um meio para narrar os eventos que acontecem durante a história, envolvendo o espectador através de uma fácil percepção da *continuidade* da história, do tempo e do espaço e dos diálogos. Neste tipo de montagem destaca-se a técnica do corte invisível, onde existe uma continuidade de ação de um plano para outro; desta forma o espectador não tem a percepção do corte, ou seja, da mudança de plano.

Deve-se ainda acrescentar que no cinema existe outro tipo de montagem, aprofundado pelos cineastas soviéticos. Falamos então da montagem expressiva que se define pela forma como conseguimos provocar um *choque* dialético no espectador, exprimindo uma ideia ou sensação, resultante da junção de vários planos em conflito,

Sendo assim, o ritmo de montagem utilizado pelo montador exerce no espectador um papel determinante, a nível psicológico, já que é através do mesmo que conseguimos certas e determinadas ideias e/ou sensações que estão diretamente ligadas com a psicologia. (Martin, 2005 p. 169)

Portanto, considera-se que a montagem reproduz, de forma fiel, a forma natural de ver o mundo, representando o processo mental no qual uma imagem sucede a outra, conforme a atenção se prende num, ou outro ponto.

A expressividade neste tipo de montagem resume-se, na sua essência, ao ritmo que o montador dá à montagem e aos planos escolhidos. Para alterar esse ritmo, podemos ter montagens mais lentas, outras mais rápidas, dependendo do tipo de filme que esteja a ser trabalhado.

No seguimento desta ideia, podem ser mencionados outros tipos de montagem que os soviéticos designaram como montagem métrica, montagem rítmica, montagem tonal, montagem atonal e montagem intelectual. (Nogueira, 2010 p. 112)

A montagem métrica é aquela que se condiciona em função da medida do plano, onde o conteúdo do plano depende da temporalidade escolhida na montagem.

Já na montagem rítmica, o que importa não é apenas a métrica dos fragmentos, mas também o seu conteúdo. Eisenstein joga com estes dois fatores, nomeadamente a relação entre o comprimento absoluto dos fragmentos e a realidade que está contida.

No que diz respeito à montagem tonal, esta privilegia as sensações transmitidas pelo plano através do recurso de luz, cores, formas entre outros.

Na montagem atonal, existe uma ausência de movimentos de tensão, retirando todos os elementos dominantes de forma a proporcionar estímulos sensíveis. Aqui são reconhecidas influências externas ao plano, o próprio plano, mas também a sua atonalidade.

A montagem intelectual, como diz Eisenstein, é uma montagem de conflito, de justaposição de sensações intelectuais associativas. Eisenstein procurava inserir as suas ideias em sequências mais expressivas. (UEA, 2015)

Logo, no que toca à montagem expressiva e intelectual, esta tem como objetivo ser usada como um fim, onde o intuito da montagem é mostrar-se e ser visível, ajudando a intensificar o choque no espectador. Esta tipologia de montagem implica o distanciamento da narrativa, limitada a um sentimento ou ideia geral do enredo.

Hoje em dia há um entrosamento entre estes tipos de montagem (montagem narrativa e expressiva), permitindo ao montador criar narrativas coerentes, levando-o à descoberta de novas possibilidades de montagem e permitindo ao espectador ter uma maior experiência lúdica do cinema.

5 – MONTAGEM E PONTO DE VISTA

Para qualquer narrativa, seja ela uma lenda, história, romance ou um filme, existe sempre um ponto de vista. A narrativa não poderia existir sem um narrador (figura que conta a história), daí que a história seja contada através do ponto de vista do narrador.

No cinema, no que diz respeito ao discurso da diegese, um filme pode ser apresentado sob o ponto de vista de uma personagem. Neste caso, a personagem é o narrador que nos conta como acontecem os eventos da história. Este narrador-personagem é quem está mais perto do universo do que está a ser narrado, pois ele narra a história na primeira pessoa. Esta personagem tem uma interação próxima com os outros participantes da história e no seu estilo narrativo estão presentes qualidades particulares e sentimentos intensos.

Apesar disso, um filme também é apresentado sob o ponto de vista do realizador, dando-nos por vezes a entender qual o seu ponto de vista sobre determinado tema ou temas. Ao direcionar a câmara para um determinado ponto da ação, em detrimento de outro, o realizador dirige o espectador para determinado ponto de vista.

A técnica do ponto de vista implica um método de planificação e montagem, sendo bastante utilizado quando se pretende demonstrar os comportamentos e a visão de uma determinada personagem. Esta técnica permite ao espectador colocar-se no lugar da personagem com quem se identifica e sente empatia, de forma a permitir que este sinta e veja o que a personagem vê e sente. Referimo-nos, então, ao ponto de vista subjetivo.

Assim sendo, na montagem, para o espectador perceber qual o estado psicológico da personagem, é utilizado este jogo de planos que expõem o observador ao que este observa.

Para uma boa utilização dos planos POV¹², normalmente é apresentado um plano da personagem, seguido de um ângulo que demonstra o que ele está a ver. A justaposição destes planos com outros cria uma narrativa fazendo com que o espectador se sinta dentro da cena.

¹² POV: Na escala de planos cinematográfica, a sigla POV refere-se ao Plano Ponto de Vista.

Em «Raging Bull» (1980), de Martin Scorsese, durante a cena de luta entre Jake e Sugar Ray, o espectador pode perceber e até experienciar, através da utilização de planos POV, toda a tensão, raiva e até o medo das personagens.



Figura 6 - Raging Bull (1980) de Martin Scorsese.

Assim, no primeiro plano nesta cena (6.A), observamos a raiva de Jake por ter sido encurralado e, no seu ato de fúria, percebemos a provocação feita a Sugar Ray para acabar com "o serviço". Em (6.B), vemos Sugar agir calma e pacificamente, antes de acabar com Jake LaMota. No último plano (6.C), podemos observar Jake e percebemos que este sente medo de perder o seu nome e prestígio. Temos ainda a percepção de que a própria personagem entende que já não há nada a fazer.

O ponto de vista é aqui utilizado como meio para que o espectador “sinta na pele” o misto de sentimentos (medo e a raiva) que inundam Jake, com a eminente derrota e possível perda de prestígio.

A propósito do tema do ponto de vista, Esther Hamburger Branigan¹³ propõe que, enquanto categoria narratológica, este:

...deva ser entendido a partir da sua correlação com outras categorias: primeiramente, há o ponto de vista do autor, que se refere às opiniões particulares expressas pelo realizador do filme (...) existe o ponto de vista do narrador, que também é comumente conhecido como foco do narrador (...) o ponto de vista da personagem que está diretamente ligada ao narrador (...) e, por fim, o ponto de vista do espectador, que diz respeito às questões da espectadorialidade e da receção da plateia no momento da projeção do filme. (Hamburger, 2008 p. 302)

¹³ Hamburger: Professora de História do Cinema em São Paulo. Escreveu diversos livros sobre a temática do cinema.

Focando-nos no ponto de vista do espectador e na sua subjetividade, podemos assumir que o ponto de vista, através da montagem, se relaciona com as habilidades psicológicas do espectador, na medida em que através desta técnica, podemos intensificar a empatia que o espectador sente pela personagem e emocionar-se com a mesma em determinadas situações. Podemos, também, através da utilização do ponto de vista, criar situações de tensão no espectador. Estas situações de tensão são maioritariamente utilizadas em filmes do género de *suspense*.

Em “Psycho” (1960), de Alfred Hitchcock, deparamo-nos com pelo menos três momentos em que o realizador faz uso do ponto de vista, para criar tensão no espectador.

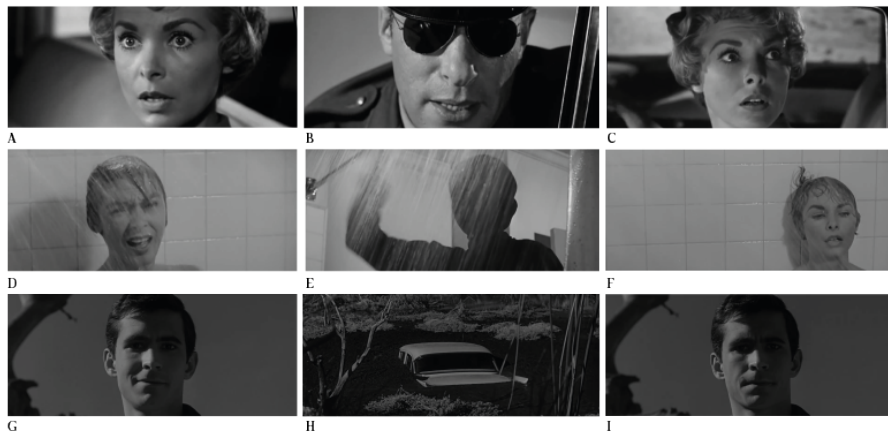


Figura 7 - Psycho (1960) de Alfred Hitchcock

O primeiro momento diz respeito à cena de fuga da nossa personagem feminina, quando Marion está a descansar no carro que está parado na berma da estrada e é acordada pela polícia que considera a atitude suspeita.

Nesta cena, o realizador utiliza a montagem através do ponto de vista, apresentando um momento de tensão entre as duas personagens no qual Marion tenta convencer o polícia de que não tem motivos para suspeitar dela. Neste momento, é-nos mostrado um primeiro plano de Marion (7.A), surpreendida com a presença do polícia (7.B) que lhe pergunta qual a razão de ter o carro na berma da estrada. Em (7.C) conseguimos perceber o medo sentido por Marion pela constante dúvida da possível descoberta do polícia acerca do montante roubado.

Quase a meio do filme, temos a mítica cena do chuveiro onde, mais uma vez, através de planos de POV, o realizador cria tensão e medo no espectador. Sob o ponto

de vista da nossa personagem feminina (7.D), vemos a sombra de uma outra personagem feminina (7.E) a atacá-la e matá-la (7.F).

O ponto de vista é aqui utilizado para que o espectador se sinta no lugar de Marion (a nossa personagem principal), aquando do ataque.

Por outro lado, temos na última sequência, a cena em que Norman se livra do carro e do corpo de Marion, pouco depois da sua morte. Deparamo-nos com mais um momento de suspense criado pela montagem através da utilização de planos POV. Aqui, observamos a satisfação e o alívio de Norman (7.G) quando o carro de Marion desaparece no pântano (7.H e 7.I).

Em “The Shining” (1980), de Stanley Kubrick, também podemos observar vários momentos em que o ponto de vista é utilizado para criar momentos de tensão no espectador.



Figura 8 - The Shining (1980) de Stanley Kubrick

Assim, podemos mencionar situações ao longo do filme em que realizador faz o uso desta técnica, e nas três personagens, Jack, Danny e Wendy.

Na primeira sequência de imagens o espectador dá-se conta dos dons de Danny e, por sua vez, do medo da personagem (8.A) ao ver as raparigas mortas (8.B), como se fosse ele próprio que estivesse dentro da cena.

Na sequência (8.D; E; F), observamos Jack espantado (8.D) ao ver uma mulher aparentemente bela a sair da banheira (8.E), onde o espectador é colocado no lugar da personagem de forma a sentir-se dentro da cena como a nossa personagem. No último plano desta sequência (8.F) observamos nitidamente o desejo de Jack por aquela mulher nua.

Nesta cena, através da montagem, nomeadamente através do uso do efeito Kuleshov e da utilização deste tipo de planos, percebemos que a personagem e o próprio espectador sentem desejo por aquela misteriosa mulher.

No caso da última sequência (8.G; H; I), enquanto espectadores, podemos sentir o medo de Wendy quando ela vê na máquina de escrever a mesma frase, vezes sem conta.

Neste jogo de planos, o montador recorreu ao uso do efeito Kuleshov para levar o espectador a sentir a tensão dos personagens e a acentuar a tensão no próprio espectador.

Em todos estes exemplos, a utilização do ponto de vista está intrinsecamente ligada à psicologia da personagem. Por que motivo são utilizados planos que implicam o ponto de vista? Estes planos são utilizados com o objetivo de colocar o espectador no lugar da personagem com quem se identificou (ou deve identificar), de forma a vivenciar o mesmo sentimento que esta.

A forma como utilizamos os planos que criam e determinam o ponto de vista, depende muito do que queremos transmitir ao espectador. Para tal, durante o processo de montagem contamos com técnicas que iremos explicar no próximo capítulo, e que nos permitem um melhor aproveitamento destes planos.

6 – TÉCNICAS DE MONTAGEM CINEMATOGRÁFICA

“La función técnica del montage ha de atender a la coherencia o transición adecuada entre las distintas unidades del filme: los planos, las escenas y las secuencias.” (Barroso, 2010 p. 366)

Antes de nos pronunciarmos sobre as técnicas de montagem, temos de entender que o conceito de montagem é o modo de relacionar e organizar de forma coerente os materiais reunidos, como imagens (planos), sons (banda sonora), transições e efeitos especiais, e uni-los num produto audiovisual. (Barroso, 2010)

Debruçar-nos-emos agora, para que possamos compreender como se deve proceder à montagem de um filme, em analisar algumas técnicas e princípios de montagem.

Nesta análise, temos de considerar várias situações como a interpretação dos atores, os diálogos, a decoração, o som e a música e, sobretudo, a continuidade dos elementos que compõem o filme e a duração do mesmo.

Assim, em primeira instância, o montador faz uma seleção dos planos a utilizar na montagem, tarefa que é executada tendo em conta a qualidade sonora dos mesmos (dependendo se o som é perceptível ou não), e tendo em conta a qualidade de interpretação dos atores. Esta ação depende muito do guião técnico, pois o montador terá de seguir a ordem cronológica da narrativa e, dessa forma, criar uma relação entre os planos. Para que haja esta relação usa-se muitas vezes a elipse narrativa¹⁴.

Posteriormente, durante o processo de montagem, o responsável terá de harmonizar as transições em variadas situações. É comum fazer-se uma passagem de um plano de um objeto para outro, mais perto, por exemplo, através da passagem de um plano médio a um *close-up*. Como já foi referido no capítulo sobre a montagem analítica e sintética, na vida real, este corte é fisicamente impossível, contudo, quando o montador faz este tipo de transição, percebe-se que esta se deve à interpretação de um processo mental e automático, inerente ao ser humano.

¹⁴ Elipse Narrativa: Termo utilizado para designar um salto no tempo diegético (história). A narrativa passa de um **tempo** para outro ou de um espaço para outro, esperando que o espectador preencha essa lacuna. (Journot, 2009 p. 52)

Se imaginarmos um grupo de amigos a fazer um jantar em casa, onde estão todos na sala a conversar e entra um outro amigo, na perspectiva dessa pessoa que entra, temos um plano geral da situação (provavelmente de todos os amigos sentados a conversar). No entanto, a sua atenção direciona-se para um saquinho e um pó branco espalhado pela mesa, por exemplo.

No que concerne à montagem, esta cena seguiria a seguinte linha de montagem: primeiramente, surgiria o plano geral de forma a situar o espectador da cena e do que está a acontecer. Nesse preciso instante seria feito um corte do plano geral para um *close-up* do saquinho e do pó branco. Nesta situação, não se trata de reproduzir a visão do olho humano, trata-se, pois, de uma interpretação do processo mental do que o homem faz e percebe. Na perspectiva do espectador, este identificará automaticamente a realidade psicológica da apresentação destes planos e aceitará o corte sem ter consciência do mesmo.

Numa cena com diálogos, ao contrário do que acontece na vida real em que só nos é perceptível a nossa perspectiva sobre determinado assunto, no cinema normalmente existe um conjunto de planos curtos de diferentes perspectivas e, através da técnica de montagem, pode-se passar do plano de um homem A para o plano de um homem B, de forma a privilegiar as várias partes da ação, originando maior carga dramática. Isto, aliado à escolha dos planos mais expressivos, concede à cena montada mais expressividade e dramatismo.

Muitas vezes não existe nenhuma relação entre certos recursos de montagem e a verdadeira percepção visual, pois tanto o realizador como montador não reproduzem o mundo físico como o vemos; existe sim uma interpretação dessa realidade. (Reisz, 1960 p. 193)

Na montagem, existem várias etapas previstas, sendo o *raccord*, ou continuidade, uma delas.

Nesta etapa, em primeiro lugar, o montador coloca os planos de forma ordenada, tendo em atenção para que haja um mínimo cuidado no que se refere ao *raccord*, dando sentido narrativo à história. Posteriormente, é feito um ajuste a essa continuidade para que esta se adeque, quer dramática, quer em termos visuais.

Alguns autores afirmam que estas duas funções devem ser divididas, com a primeira - o corte - a ser feita por uma razão expressiva precisa e específica. No

entanto, por norma, o recorrente é cortar no início ou no final de uma ação para não interromper a mesma. (Reisz, 1960 p. 195)

O responsável pela montagem deve estar ciente da escala de planos e da forma como estes devem surgir para que a percepção do olho humano não seja afetada.

Quando fazemos a montagem de um produto audiovisual, devemos estar atentos à escolha de planos e à ordem dos mesmos. Se temos um plano geral (9.A) e, logo de seguida, colocamos um plano com o mesmo conteúdo, mas cuja única diferença é o tamanho (9.B), o espectador sentirá um certo constrangimento visual, já que não existe um grande contraste nas imagens no que se refere a ângulos e distâncias, de forma a haver uma transição suave na perspetiva do espectador (fluidez). Esta diferença de tamanho também é insuficiente para uma boa transição, tendo em conta que a intenção é torná-la impercetível aos olhos do espectador.

Neste caso, se tivermos planos que são diferentes, como um plano geral (9.C) e um outro plano mais apertado (9.D) da mesma situação, a mente do espectador processa melhor essa informação, além de criar um maior impacto no mesmo.

No entanto, caso o montador precise de fazer uma mudança para um plano com um ângulo diferente, essa mudança terá de ser mais evidente. Uma mudança de 90 graus dá-nos uma imagem completamente diferente sem lugar para confusões. (Reisz, 1960 p. 198).



Figura 9 - Django Unchained (2012) de Quentin Tantarino

Isto leva-nos a outra questão: o sentido direcional do plano. Sempre que duas forças opostas entram em contacto, temos de ter em mente a direção das personagens em cena.

Observemos por isso a cena do filme “No Country For Old Men” (2007), dos irmãos Cohen, onde as duas personagens conversam numa gasolinheira. No plano (10.A), a personagem de Javier Bardem (Anton) está a olhar da direita para a esquerda. O plano seguinte terá de ser uma inversão da direção, um contra-plano (10.D) - onde a personagem olha da esquerda para a direita-, a transição está correta no que diz respeito ao plano inicial, não causando desconforto no espectador. O mesmo acontece se uma personagem sair do campo de visão, da esquerda para a direita. Nesse plano seguinte, a personagem surgirá vinda da direita para a esquerda. Em ambas as situações dá-se uma mudança de 180 graus face à direção do ator.



Figura 10 - No Country For Old Men (2007) dos irmãos Cohen

Em todos os filmes, e para que o enredo consiga captar o interesse do espectador, tem de haver uma sequência narrativa lógica e clara entre os planos. Assim, quando se inicia uma nova sequência num local distinto, este deve estabelecer uma relação geográfica lógica entre o local e as personagens, ou seja, devemos localizar o espectador para o que está prestes a acontecer, colocando primeiramente um plano geral da cena e, posteriormente, passar a introduzir planos mais apertados. A não ser que seja a intenção do realizador iniciar a sequência com um plano de detalhe, criando algum mistério em redor do personagem. No entanto, em algum momento da sequência deverá ser mostrado o local onde está situado o personagem. (Reisz, 1960 p. 201)

Outro detalhe importante e que não deve ser descurado pelo montador é a luz. Apesar de haver um processo de correção de cor, durante o processo de montagem, o responsável deverá evitar a união de planos com diferentes intensidades de luz. Estas

mudanças de tonalidade fotográfica fazem com que se notem as transições, produzindo um efeito de falsidade durante o filme.

Por fim, no que diz respeito à questão da continuidade do filme, não nos podemos esquecer de abordar a questão da mudança de plano.

Assim, filmes de tipo dramático justificam a mudança de planos, contudo, a recorrência a cortes que não correspondam a essa necessidade poderá alterar o ritmo do que está a acontecer. Ou seja, o corte não basta para justificar a mudança de plano; a passagem de um plano médio para um *close-up*, por exemplo, será eficaz quando ajuda na progressão e no sentido dramático.

Ainda que se tenha sempre em conta as técnicas de montagem, a última decisão, no que se refere à mudança de plano, é feita em função dos problemas dramáticos, ainda que uma mudança de planos incorreta possa ser normal quando corresponde a uma finalidade dramática.

Imaginemos uma personagem a entrar numa sala cheia de livros e a fixar o seu olhar num livro em específico, dirigindo-se a ele. Uma vez que o espectador quer ver o objeto que captou a atenção da personagem, será feito um corte para um plano do objeto. Neste caso existe uma razão plausível, uma consequência do primeiro plano, concedendo à cena um sentido dramático. No entanto, nem todas as mudanças de plano têm justificação, como é o caso das mudanças que garantem uma continuidade de ação.

Este tipo de montagem contém mais uma vantagem que se relaciona com a temporalidade de ação. Se colocarmos só um plano que inclui toda a ação descrita, temos de ver toda a ação em tempo real. No entanto, podemos diminuir o tempo de ação e privilegiar os momentos significativos para que o espectador assuma a ação como real.

Esta possibilidade de encurtar ou alongar o tempo de ação é um importante fator da dramaticidade da narrativa. Podemos encurtar o tempo de ação deixando de fora do campo visual a parte da ação que se tentava diminuir. Outra possibilidade passaria por condensar o tempo real unindo planos cuja a ação parece contínua, omitindo parte do movimento. (Reisz, 1960 p. 204)

O mais importante a ter em conta é que a narrativa siga o seu curso e que esses planos justapostos, de forma intencional, não falhem na sua intenção de dar ao filme uma forma e conteúdo coeso.

Com isto, podemos dizer que o *raccord* não constitui um fim, mas antes, um meio que nos ajuda na construção da história e, por consequência, na sua continuidade e facilidade em não reparar na linguagem cinematográfica.

Isto leva-nos a outra preocupação da montagem, de forma a tornar o filme mais dramático e apelativo ao espectador. O montador deverá usar toda a sua criatividade para conferir dinamismo e ritmo ao filme. Neste sentido, a temporalidade da ação é um fator importante a ter em conta, aquando da montagem do projeto.

Por esta razão, a possibilidade de alargar ou encurtar a duração da ação permite ao montador jogar com este fator.

Segundo Karel Reisz, em «Rope», de Alfred Hitchcock, um filme que privilegia os movimentos de câmara, é necessário saber que este pode ser montado de forma mais condensada, sem perder todo o seu jogo de criação de suspense.

A título de exemplo, quando nos é mostrado Rupert a olhar o interior de um chapéu (11.A), o mais importante é descobrir a causa da sua atenção. Assim, num filme em que se procedesse à montagem clássica desta cena, o montador cortaria diretamente um primeiro plano das iniciais (11.B) para explicar o repentino interesse do personagem, tornando a cena mais clara e incisiva. Aqui, o movimento de câmara serve somente para atrasar o efeito dramático, que por sua vez nada oferece desde o ponto de vista psicológico. (Reisz, 1960)



Figura 11 - Rope (1948) de Alfred Hitchcock.

Numa montagem dita natural, uma coisa levar-nos-ia a outra, uma causa levar-nos-ia a uma consequência e este processo intensificaria a relação dramática de causa efeito.

Assim, com uma planificação dita normal (utilização das várias escalas de planos), o espectador presenciaria com maior ansiedade este jogo entre caçador e caçado.

Num filme, segundo a intenção do montador e do realizador, de modo a intensificar ou apaziguar o dramatismo da cena, recorre-se a técnicas que dão ritmo ao filme.

As variações de velocidade só têm significado quando intensificam ou amenizam o interesse do espectador, o montador gradua a velocidade da cena através de recursos e técnicas que determinam a velocidade narrativa.

Sobre esta temática é importante distinguir entre a velocidade obtida através da técnica de montagem e a velocidade que surge do próprio guião/argumento, podendo assim haver sequências mais rápidas, mas sem interesse, ou podendo haver cenas lentas e emocionantes, como observamos nos filmes de Hitchcock.

Ao cortar uma cena com bastante rapidez, obtém-se apenas uma impressão superficial da velocidade de ação, fazendo com que as imagens surjam com maior velocidade, criando um efeito de emoção progressivo que por vezes se pode traduzir num aumento do interesse. No entanto, temos sempre de ter em atenção que o aumento da cadência dos cortes tem de estar em função do conteúdo dos planos. (Reisz, 1960 p. 218)

Todos estes princípios aqui referidos são aplicados de acordo com o género cinematográfico predefinido pelo realizador e com o qual o montador vai trabalhar.

Assim, conclui-se que estes procedimentos são a base para o trabalho de montagem. No entanto, segundo a criatividade do montador e conforme a narrativa, vão surgindo estas técnicas que vão, ou não, sendo aplicadas. As decisões de escolha destes princípios, assim como a aplicação dos mesmos, foram postos em prática na construção da narrativa do caso do filme que é o nosso caso de estudo: *Ruído*.

PARTE II – ESTUDO DE CASO - PROJETO PRÁTICO

7 – ESTUDO DE CASO: *RUÍDO*

7.1 – A NARRATIVA DO FILME *RUÍDO*

Para podermos falar sobre as opções de montagem da curta-metragem *Ruído*, é necessário entender de que forma conceitos como *tema*, *sinopse* e *story-map* exercem uma importância relevante no entendimento da narrativa do filme (e na visão da montagem do mesmo).

No cinema, quando os criadores (produtores, argumentistas, realizadores ou, no caso de serem realizador e argumentista) pretendem transformar o seu guião em filme, das duas uma, ou abonam o projeto com o seu próprio dinheiro, ou vão a reuniões com possíveis produtores que investem no filme com uma determinada quantia. Há ainda a necessidade de encontrar criativos com quem possam trabalhar, uma equipa técnica como Diretor de Som, Diretor de Fotografia, Diretor de Arte e Montador.

Nesta busca pelo orçamento e pela equipa, o responsável vai apresentando uma pasta com documentos onde normalmente está explícita a temática do filme, a sua sinopse, o *story-map* e o guião. Estes documentos servem para um melhor entendimento do projeto, para que os responsáveis de cada departamento percebam quais as necessidades do filme.

No que se refere à montagem, o montador precisa de entender e conhecer, de forma clara e concisa, o filme. Conhecer o género cinematográfico para saber que técnicas vai aplicar em virtude do mesmo; conhecer as personagens e os momentos cruciais do filme, fundamental para poder aplicar a sua criatividade e capacidades técnicas e, assim, em conversa com o realizador, encontrar a forma de criar a melhor versão possível do filme. Estes mesmos conceitos permitem ao responsável pela montagem perceber a estética do filme e o ritmo que este vai ter que evidenciar.

7.1.1 – TEMA

Neste filme são tratados temas habitualmente usados no cinema. Embora a autora tenha deles uma perspectiva própria: assim, a realizadora e argumentista do filme *Ruído* trata o tema da premonição e da atração fatal.

A premonição define-se na sua essência por ser um sinal de aviso no indivíduo sobre algo que vai acontecer no futuro. Depois a forma como surgem este tipo de sinais é que é sempre diferente.

Do ponto de vista racional, este tipo de sensações é impossível e ilógico, pois acreditamos que é impossível prever o futuro.

No que se refere à atração fatal, como o próprio nome indica, é a atração trágica e doentia por algo ou alguém. Esta atração pode ser definida como um sentimento que se observa e identifica com características de outrem. A partir deste momento desenvolve-se um processo de afinidade que, no caso de *Ruído*, pode levar a tentações sexuais.

No cinema, esta temática é bastante explorada. Os diversos filmes que abordam o tema costumam ter como títulos nomes que apelam à sensualidade e à sexualidade.

Em *Ruído* estas temáticas estão incrementadas nas personagens e na sua personalidade, uma vez que cada uma representa uma temática.

Na personagem Madalena, por exemplo, vemos desenvolvida a temática da premonição. Madalena tem visões que inicialmente não consegue perceber, nem sequer perceber o porquê do seu surgimento, situação que lhe provoca desconforto.

No que se refere à atração fatal, esta temática está desenvolvida na personagem de Gabriel, o homem que entra no bar, que se senta ao lado da rapariga que está sozinha, absorta pelos seus pensamentos, e quem tenta seduzir, obtendo algo mais da “rapariga inocente”.

Durante o processo de montagem desta curta-metragem, havendo a preocupação de valorizar estas questões, optou-se por utilizar técnicas como *pacing* (ritmo) rápido, durante as visões. O objetivo foi a criação de uma situação de incómodo e tensão no espectador. Para além disso, de forma a realçar a questão da atração

sentida por Gabriel em relação a Madalena, escolheu-se a técnica kuleshov, isto é, a utilização de planos de campo e contra-campo entre os dois.

No entanto, para perceber melhor qual o objetivo do filme, e perceber que rumo terá a montagem, é necessário que o responsável pela montagem conheça bem a história. Para que tal aconteça, a realização terá de garantir ao montador elementos como a sinopse, o *story-map* e o guião ao montador.

7.1.2 – SINOPSE

Porto, noite. Madalena (25 anos) tira fotografias a Lia (17 anos). Um Vulto observa-as, sorrateiro. De súbito, Madalena é atormentada por visões: Madalena é telepata.

Madalena é perseguida pelo misterioso vulto e refugia-se num bar. Bebe ao balcão para esquecer as visões que a atormentam. Gabriel (33 anos), enigmático, um dos clientes, aborda Madalena e atrai-a para o exterior. Num beco, Gabriel beija-a e tenta despi-la, mas Madalena resiste. Gabriel tem nova visão onde julga ver Gabriel.

Madalena desperta, com Gabriel a apresentar-se junto ao balcão... pela primeira vez. Em pânico, ela foge para a rua, e embate contra Lia que se dirige para o bar. Madalena tem novamente a visão, agora mais clara: é Lia quem é atacada por Gabriel e não ela própria. Madalena impede que Lia entre no bar, salvando-a.

Do ponto de vista do montador, durante a leitura da sinopse e do guião da curta-metragem, conseguiu-se obter uma imagem clara da narrativa como um todo. Desta forma, pôde-se compreender melhor quais os momentos mais importantes e cruciais do objeto fílmico, para que fosse possível estabelecer os métodos de montagem, e para que no final o espectador conseguisse identificar esses momentos fulcrais.

Assim, numa primeira instância, deliberou-se que em *Ruído* servir-nos-íamos de uma montagem narrativa, contudo, devido às suas especificidades de género, esta curta-metragem conteria também elementos expressivos, para além das técnicas utilizadas para chegar às características de thriller.

7.1.3 – STORY-MAP

Nas palavras de Daniel Calvisi “a story map is a method of structuring a screenplay by creating a simple yet powerful outline that contains the building blocks of your concept, characters and plot: the main dramatic beats of the narrative and the order and desired page range of those beats, regardless of genre.” (Calvisi, 2011 p. 27)

O *story-map* é, então, um método de estrutura do guião que contém e responde a todas as questões principais colocadas aquando da escrita de um argumento. São elas: quem é a personagem principal? qual o conflito dramático? Quais os objetivos pretendidos? E quais são os temas associados ao argumento? Entre outros aspetos da narrativa.

No que à montagem diz respeito, o *story-map* serve para que, de forma rápida e organizada, o montador possa entender as grandes questões do filme. Isto não invalida que o mesmo tenha de ler e compreender de forma minuciosa o argumento, uma vez que é necessário perceber o filme na sua globalidade, de forma a iniciar todo o processo criativo.

Assim, o *story-map* do filme *Ruído* apresenta-nos o género cinematográfico a que pertence o filme, podendo o montador, de forma generalizada, identificar quais as técnicas a utilizar, conseguindo identificar a personagem que terá maior importância no filme, bem como captar a sua personalidade, através da identificação de uma característica e um defeito. É possível ainda, identificar algumas questões importantes que nos ajudam a compreender o caminho que este filme irá traçar. Segue-se então, o *Story-map* do filme *Ruído*:

GÉNERO: Thriller

PROTAGONISTA: Madalena (25), fotógrafa.

CARATERIZAÇÃO/DEFEITO: telepata / solitária

OBJETIVO EXTERNO: descobrir o significado das visões.

OBJETIVO INTERNO: ultrapassar a perda traumática da irmã

PRINCIPAL CONFLITO DRAMÁTICO: Gabriel

TEMAS: Premonição / Fotografia

QUESTÃO DRAMÁTICA CENTRAL: O que significam as visões de Madalena?

DESFECHO: A visão torna-se clara, e a vítima de Gabriel será Lia e não Madalena que salva Lia.

ARCO: Madalena começa solitária, e inicia o processo de aproximação de pessoas.

Através do *story-map*, o montador consegue identificar os principais eixos dramáticos e narrativos do filme *Ruído*, sendo eles, o principal conflito dramático-Gabriel -, a dúvida do significado das visões de Madalena, e o desfecho, onde a visão de torna clara fazendo com que Madalena fuja de Gabriel, para mais tarde salvar Lia das garras do mesmo. Desta forma podemos idealizar previamente um esboço do que será a montagem do filme e os seus focos dramáticos.

7.1.4 – PERSONAGENS

As nossas personagens são tudo menos ordinárias. De forma coerente e bem estruturada, a realizadora e argumentista fez destas personagens indivíduos reais e com problemas complexos que se conectam entre si.

Madalena

Personagem principal é uma rapariga que não se encaixa em lado algum, não consegue relacionar-se e é antissocial e solitária. Tem 25 anos, saiu de casa dos pais aos 18 anos, e vive sozinha desde então. Madalena tinha apenas 9 anos quando a sua irmã morre, motivando que se afaste da sua família. Este trauma começou a distanciá-la das pessoas. A fotografia permite criar-lhe uma sensação de proximidade às pessoas, ainda que refugiada atrás de uma câmara. Também cria em Madalena uma sensação de memória que reconforta a perda da irmã e a solidão em que vive. Para materializar a caracterização psicológica de uma personagem tão particular, usámos referências visuais e psicológicas focadas nas personagens femininas do filme “The Girl with the Dragon Tattoo” (2011), de David Fincher, e “The Neon Demon” (2016), de Nicolas Refn.

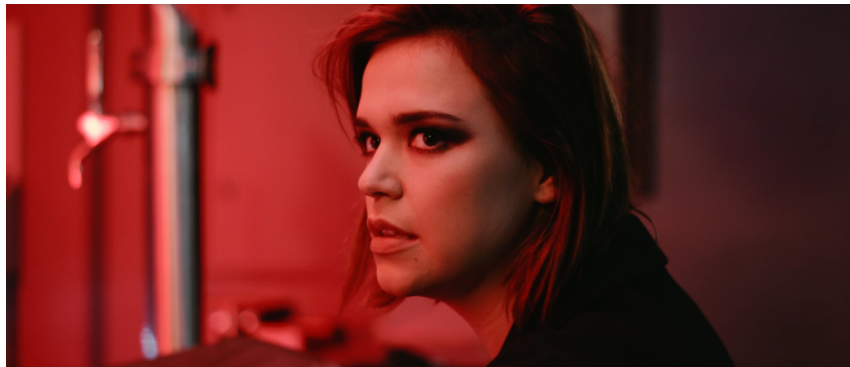


Figura 12 - Madalena em *Ruído*.

Gabriel

Personagem que tem a função de criar o conflito na curta metragem. É um homem de 30 e poucos anos, confiante e arrogante. É sociável, mas prefere conversas de “um para um”. Tem algumas características que caracterizam a sociopatia, como: a manipulação; consegue arranjar esquemas e mentiras para atingir determinados objetivos; o falso encanto; o facto de ser uma pessoa carismática, agradável e amigável de forma a conquistar as pessoas que deseja “usar”; extremamente impulsivo; muda os seus objetivos facilmente; o narcisismo outra das típicas característica, vivendo centrado em si próprio e tentando unicamente satisfazer as suas necessidades. Estes traços fazem de Gabriel uma pessoa inconstante e imprevisível. Quando algo não estão a correr como pretendido torna-se então agressivo.

Gabriel vive sozinho, trabalha a partir de casa, o que o faz viver mais fechado no seu mundo egoísta. Algumas destas características podem ser encontradas em personagens como Patrick Bateman, em “American Psycho” (2000), de Mary Harron e Julian, em “Only God Forgives” (2013), de Nicolas Winding Refn.

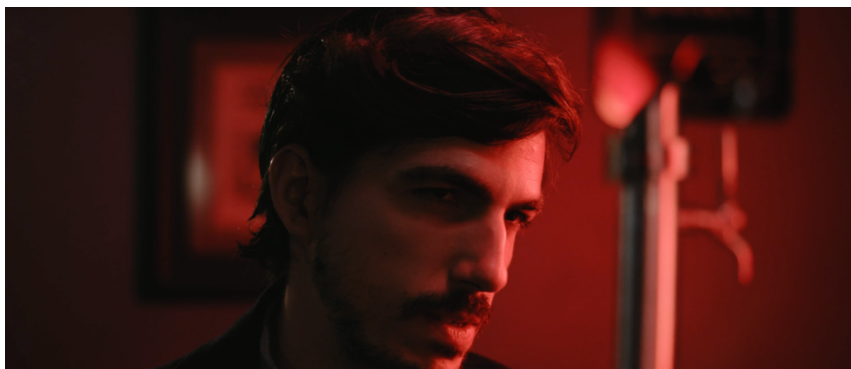


Figura 13 - Gabriel em *Ruído*.

Lia

É uma rapariga da idade da Madalena, confiante e sociável. Lia é estudante e vive com os pais. É muito aplicada na faculdade e tem objetivos de vida muito definidos. Isso torna-a uma pessoa ansiosa e por vezes nervosa. Ao contrário da Madalena, tem grande facilidade em relacionar-se com as pessoas, gosta de se divertir com o seu grupo de amigos e de sair à noite. Como muitos jovens da sua idade, o mundo da internet é uma constante, e fala com pessoas que conhece online, mas mais por diversão ou distração, já que ela não pretende que passe dali. Conheceu Gabriel pela internet e ele mexeu com ela, por isso marcou um encontro para se encontrarem. Esta personagem tem alguns traços em comum com Annie Hall, no filme “Annie Hall” (1977), de Woody Allen.



Figura 14 - Lia em *Ruído*.

Assim, do ponto de vista do montador, interessa o conhecimento interior e exterior das personagens, saber quem são, o que fazem, para que, quando o responsável pela montagem observar o material captado durante a rodagem do filme, perceber exatamente os motivos pelos quais as personagens tomem opções e se situam em determinado espaço. Desta forma, o montador irá tirar melhor partido das técnicas de montagem que considera adequadas à situação e, assim, conseguir o efeito desejado que é, sumariamente, credibilizar estas personagens perante o espectador e desta forma fazer com que esta narrativa fílmica emocione e sensibilize o público.

7.1.5 – ESTRUTURA NARRATIVA

“La estructura es el elemento más importante del guión. Es la fuerza que lo mantiene todo unido; es el esqueleto, la columna vertebral, la base. Sin estructura no hay historia, y sin historia no hay guión.” (Field, 1995 p. 21)

Como definimos a estrutura da narrativa? Um guião deve sempre corresponder a uma estrutura, senão torna-se algo volátil, instável, sem uma linha de coerência.

Segundo Syd Field, a estrutura é uma ferramenta que permite moldar e dar forma ao guião com o máximo de dramatismo, mantendo unidos as personagens, a ação e os acontecimentos descritos no guião. “La estructura mantiene todo unido; toda la acción, los personajes, la trama, los incidentes, episodios y acontecimientos que constituyen el guión.” (Field, 1995 p. 21)

Sabendo que todo o guião obedece a uma estrutura, falta-nos, de facto, compreender como se constitui esta ferramenta. Assim, no cinema, a estrutura da maioria dos filmes divide-se em três grandes atos.

A estrutura dos três atos teve a sua origem no livro (chefado até nós incompleto) "A Poética", de Aristóteles, que descreveu as características de uma boa dramaturgia (à época, do classicismo).

Entre os anos 20 e 30, retomaram-se as pesquisas sobre esta temática, desta vez pelos russos, nomeadamente por Vladimir Propp, que permitiu chegar a uma atualização da poética aristotélica aplicada às narrativas da cultura popular (contos de fadas e folclore).

Segundo este autor, a estrutura da narrativa descrita por Aristóteles continha o problema da desatualização. Este problema foi mais tarde resolvido por Vladimir Propp que, analisando os contos de fada russos, renovou esta estrutura e lançou os alicerces da atual narratologia. (Vieira, 2001 p. 599)

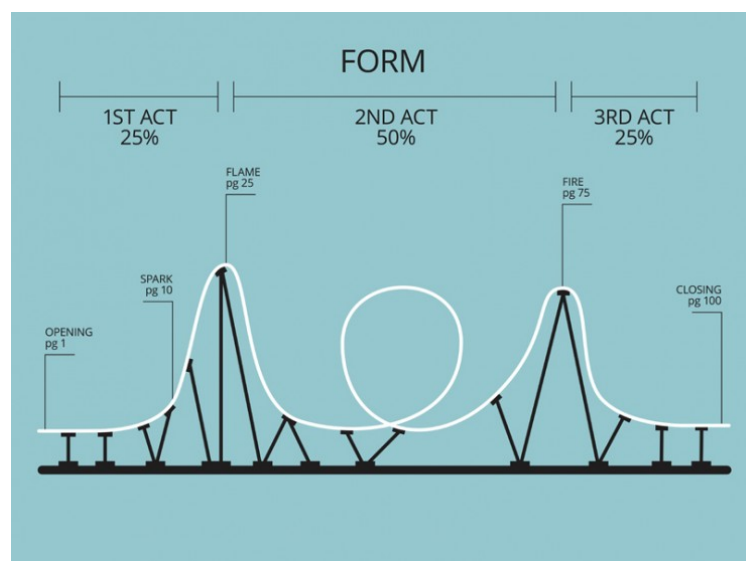


Figura 15 - Gráfico da estrutura da narrativa em três atos.

Esta estrutura da narrativa de três atos, no qual o primeiro ato se refere à apresentação conflito, o segundo ato à sua confrontação e, finalmente, o terceiro ato à respetiva resolução. É dividida em *Plot points*, com um *gatilho*, ou incidente inicial (acontecimento que vai influenciar o objetivo final), e dois momentos de viragem e, por fim, o clímax que tudo resolverá, e que durante a montagem devem ser bem trabalhados para que o espectador mantenha um interesse contínuo no filme,

Desta forma, no que diz respeito à forma como a montagem deve marcar os *plot points*, esta deve ser realizada, numa primeira instância, de forma a dar a oportunidade ao público de reconhecer o princípio, meio e fim da narrativa. Reconhecer estes *plot points* permite uma melhor compreensão do enredo, tornando-se desta forma mais apelativo ao espectador, caso contrário, se estes pontos não fossem bem claros, o público desinteressar-se-ia pelo filme.

No caso de estudo *Ruído*, é utilizada a mesma estrutura linear, desenvolvimento sequencial da história dividida em três atos, onde não existem grandes desvios. Aqui, podemos identificar o primeiro ato como sendo a apresentação das personagens de Madalena e Lia. Ainda no primeiro ato acontece aquilo que se chama o “gatilho”, o incidente inicial ou catalisador da narrativa. No caso de *Ruído*, este catalisador será quando Madalena olha para a câmara e repara num vulto na fotografia que acabou de tirar. (Nunes, 2005)

Neste momento, temos o primeiro *turning point* que, para Syd Field¹⁵, marca o ponto de viragem do primeiro ato para o segundo ato, um momento que marca o caminho do protagonista rumo ao seu objetivo. Em *Ruído*, o primeiro *turning point* é o momento em que Madalena embate com Gabriel à porta do bar.

O segundo ato, que é o mais longo e é onde se desenvolve a história, é onde nos é apresentado a personagem de Gabriel, e onde passamos a conhecer melhor a nossa protagonista, Madalena, onde nos envolvemos emocionalmente com as personagens e onde começamos a ter dúvidas sobre a personagem de Gabriel e sobre o desfecho dos acontecimentos e das próprias personagens.

Assim, este ato inclui o *Middle Point* (ponto médio), e o segundo *turning point*. O ponto médio dá-se quando algo é revelado, por exemplo, e situa-se a meio do

¹⁵ Syd Field: É um guionista, produtor e professor de guionismo americano. Publicou diversos livros sobre a temática (escrita de guião).

segundo ato. O protagonista percebe o realmente importa e qual é o seu real objetivo. No caso de *Ruído* o objetivo será perceber quais as verdadeiras intenções de Gabriel e ultrapassar alguns medos recalcados de Madalena. O segundo *turning point*, à semelhança do primeiro, representa o ponto de viragem, desta vez do segundo para o terceiro ato. Na nossa curta-metragem este momento dá-se quando Gabriel está prestes a estrangular Madalena e esta acorda sobressaltada no bar.

O último e terceiro ato constitui a resolução, onde acontece o clímax, e é quando todas as dúvidas sobre o que tem vindo a acontecer ao longo do segundo ato são finalmente esclarecidas, e quando a incerteza do espectador é finalmente saciada. É nesta altura que vemos que todo o caminho percorrido por Madalena, todos os obstáculos ultrapassados por ela, afinal, todos os seus problemas serviram para chegar a algo positivo: salvar Lia, impedindo-a de entrar no bar.



Figura 16 - Estrutura da Narrativa de *Ruído*.

7.1.6 – GÉNERO CINEMATográfico

O thriller é um dos géneros cinematográficos mais apreciados pelo público. Este define-se pela intenção de criar no espectador ansiedade, tensão e nervosismo, sobretudo em momentos decisivos da narrativa de um filme.

A emoção resultante, seja no desenlace dos acontecimentos, seja no destino das personagens, é uma das características predominantes neste género cinematográfico.

O thriller contém características muito próprias e que nos ajudam a compreender e a definir melhor este género. Numa primeira instância, o thriller permite criar no espectador um certo nervosismo, em momentos decisivos, como se tudo se tornasse incómodo e perturbador.

A dúvida é constante, criando desconforto, causado pela incerteza do que pode vir a acontecer no desfecho e em cada personagem. Para isso é necessário que o espectador se envolva no que está a ser apresentado, obrigando-o a prever as suas hipóteses de sucesso.

Por último, há a questão da expectativa. O espectador entra num jogo psicológico que permite que surjam emoções como a inquietação, a incerteza, a ansiedade ou a angústia. (Nogueira, 2010 p. 39)

Por todas estas características, podemos afirmar que o thriller é o género em que a tensão dramática é mais forte, onde narrativamente há um desafio maior para criar um ambiente que se adeque a essa tensão.

No caso de estudo *Ruído*, apesar de não se apresentar como um thriller como um todo, apresenta alguns aspetos que se enquadram dentro do género.

Assim, os aspetos que nos permitem catalogá-lo dentro desta categoria são precisamente as suas personagens com problemas reais, com vidas iguais às nossas, que nos fazem acreditar nelas e, por essa razão, fazem o espectador envolver-se emocionalmente com as mesmas. Outro ponto relevante na identificação do género nesta curta é a dúvida, ou seja, a incógnita sobre a personagem de Gabriel que é mantida até ao final. Afinal, quem é esta personagem? Quais as suas intenções? É apenas no terceiro ato que identificamos a verdadeira natureza desta personagem, que até então estava dissimulada, criando a dúvida e a incerteza no espectador.

Sendo assim, estas características já presentes na escrita do guião, aliadas sobretudo à montagem, à planificação, aliadas à criatividade do montador durante o processo de montagem, bem como a escolha das técnicas de montagem a serem utilizadas, aos sons, ao ritmo e ao posterior tratamento de som e escolha da banda sonora, evidenciam ainda mais o sentimento de apreensão (próprio do género) que se espera sentir aquando da visualização do filme.

No que diz respeito ao poder que a montagem tem na criação de suspense, podemos dizer que a mesma é crucial para gerar o desconforto, a incerteza e a tensão

no espectador. A aplicação de técnicas como a montagem paralela, o uso do ponto de vista, bem como a utilização de *jump cuts*, *pacing* (ritmo), servem para realçar essas mesmas características.

Desta forma, observaremos no capítulo seguinte de que forma estas técnicas e todas as questões que foram levantadas durante a argumentação teórica sobre a montagem, reforçam as características próprias do género.

7.2 – OPÇÕES DE MONTAGEM DO FILME *RUÍDO*

É certo que a montagem cinematográfica é parte importante na criação de um filme, como já foi salientado anteriormente. Através deste processo, podemos criar uma narrativa segundo a planificação do realizador ou idealizar algo novo, com um outro sentido dramático.

Um montador tem de estar consciente de que não é o corte que escolhe o filme, mas sim o filme que escolhe o corte. Queremos com isto dizer que não existe uma forma “*standard*” de fazer a montagem de um filme pois cada projeto tem a sua montagem particular, o seu corte certo. Este “corte certo” terá de responder às necessidades de contextualização e temáticas de cada filme.

No filme *Ruído* não foi diferente e, na qualidade de montadora do projeto em questão, procurei respeitar a visão da realização e corresponder com soluções criativas ao que o filme pedia.

De forma a apoiar o trabalho do montador durante todo o processo, este faz uso de documentos como *line script* (Anexo A), folhas de anotação (Anexo B), realizadas durante a rodagem do filme e *do storyboard* (Anexo C)

Assim sendo, para podermos começar com a análise da narrativa, primeiramente é importante referir que, tal como todos os filmes, *Ruído* apresenta-nos logo de início um plano a que chamamos a imagem do filme. É aqui que despertamos a curiosidade do espectador e por sua vez criamos um primeiro impacto no espectador que o leva a questionar-se sobre o que irá acontecer no filme.

No que se refere à montagem do *Ruído*, pode-se dizer que o filme obedece, na sua generalidade, a uma ideia de montagem clássica. Os eventos que ocorrem durante

a história surgem de forma cronológica e tudo tem uma razão de ser. Respeita-se aqui o princípio de que na narrativa tudo acontece por uma razão, isto é, a causa origina uma consequência que por sua vez é a causa de outra consequência.

Podemos afirmar que, embora o filme siga uma planificação analítica, onde é clara a fragmentação de planos, este obedece a uma lógica de montagem sintética, na qual os planos gozam de uma duração prolongada, podendo o espectador usufruir de uma maior apreciação do plano e de toda a sua composição. No entanto, este tipo de montagem serve também para aumentar o dramatismo da cena.

Desde o início do projeto, a intenção foi a de construir uma montagem de estilo Hitchcock ano, já que o filme inspira-se no género do thriller. Pretendia-se que a cadência e a fluidez das cenas fossem mais lentas e que, junto com outros fatores como a interpretação dos atores, diálogos, cenografia, som e música, intensificassem o dramatismo das mesmas.

I Ato

Nesta curta-metragem, esteticamente, os dois primeiros planos são bastantes diferentes do resto do filme. Ambos nos remetem para um *flashback* onde o primeiro plano (17.A) é uma cortina e o segundo, uma jovem de costas (17.B).

As escolhas para esta junção de planos têm a haver com o facto de se pretender suscitar uma primeira dúvida no espectador acerca desta menina e do que se terá acontecido no passado de Madalena.

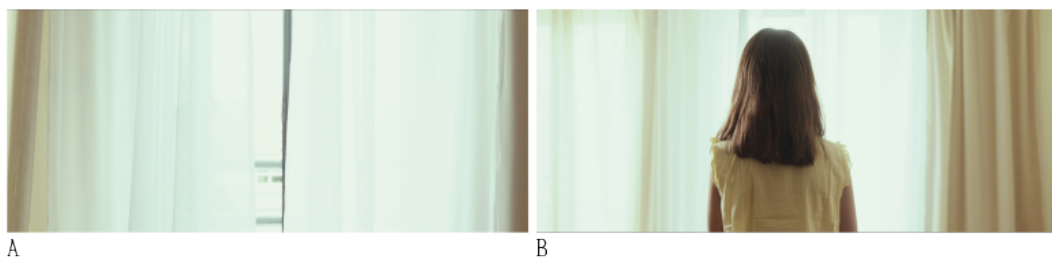


Figura 17 - Cena inicial em Ruído (Flashback)

Com esta justaposição de planos, a junção deste *flashback* com o plano seguinte (18.B), no qual nos apresenta uma personagem feminina, pretende-se que o espectador depreenda que esta seja a rapariga do *flashback* bem como a personagem central da nossa curta.

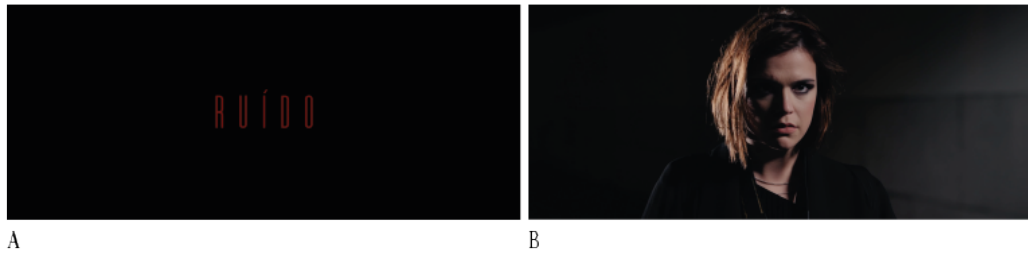


Figura 18 – Título do filme e primeiro plano de Madalena em *Ruído*.

Ao mesmo tempo, este mesmo plano marca o início da nossa história.

A escolha deste plano deve-se ao facto de haver necessidade de apresentar a personagem de Madalena, mostrando assim que esta é a protagonista e revelando o seu posicionamento no filme e na própria cena (uma fotografa).

A junção deste plano com os seguintes permite-nos entender o que Madalena está a fotografar uma rapariga, dando-nos a sensação de *voyeur*, alguém que por algum motivo que desconhecemos observa algo.

Durante a montagem destes elementos, de forma consciente, fez-se uso da técnica *Kuleshov* para que o efeito de *voyeur* resultasse. Assim, temos um primeiro plano de Madalena a fotografar algo (19.A), que juntamente com os planos seguintes nos permite perceber que é uma rapariga (19.B) e (C), voltando, novamente, para um plano de Madalena (19.D), marcando uma coerência no discurso.



Figura 19 - Apresentação das personagens Madalena e Lia em *Ruído*.

Ainda neste ato, percebemos que Lia (a personagem que está ao telefone) está a ser vigiada por alguém que o espectador desconhece.



Figura 20 - Alguém observa Lia.

Aqui, a montagem centra-se num primeiro plano de Madalena a fotografar Lia (20.A), seguido de dois planos POV de Lia (20.B) e (C) em que só o espectador percebe que um vulto está a observar. Esta é uma técnica de suspense, já que é dada informação ao espectador que cria um pequeno momento de tensão, uma vez que o personagem desconhece todo este processo. Esse momento de tensão logo é dissipado.

Ainda dentro deste contexto, já que no plano (20.C) entendemos que a personagem de Lia se apercebe de que Madalena lhe está a tirar fotografias sem permissão, obrigatoriamente o plano que se segue teria que ser a reação de Madalena face à repreensão de Lia (21.B).

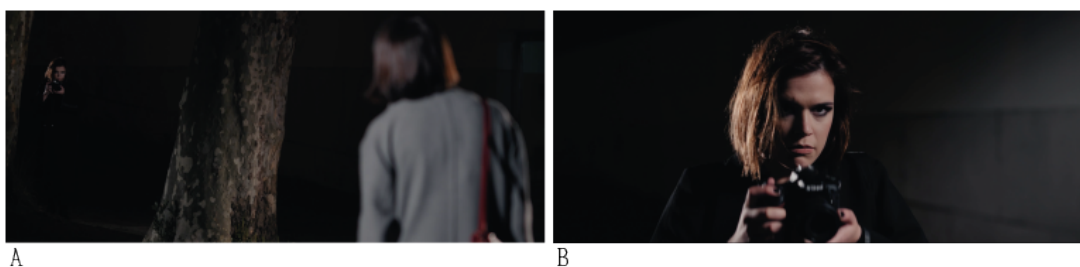


Figura 21 - Reação de Madalena à repreensão de Lia.

Seguidamente, dá-se a passagem para um plano de Lia que, aborrecida com o sucedido se afasta, indo embora (22.A). A este plano segue-se um de Madalena que olha para a câmara (22.B) e depois um plano pormenor onde o espectador vê o mesmo que a nossa protagonista (22.C). Com este plano, percebemos que a personagem sente a presença do vulto, ficando assustada.

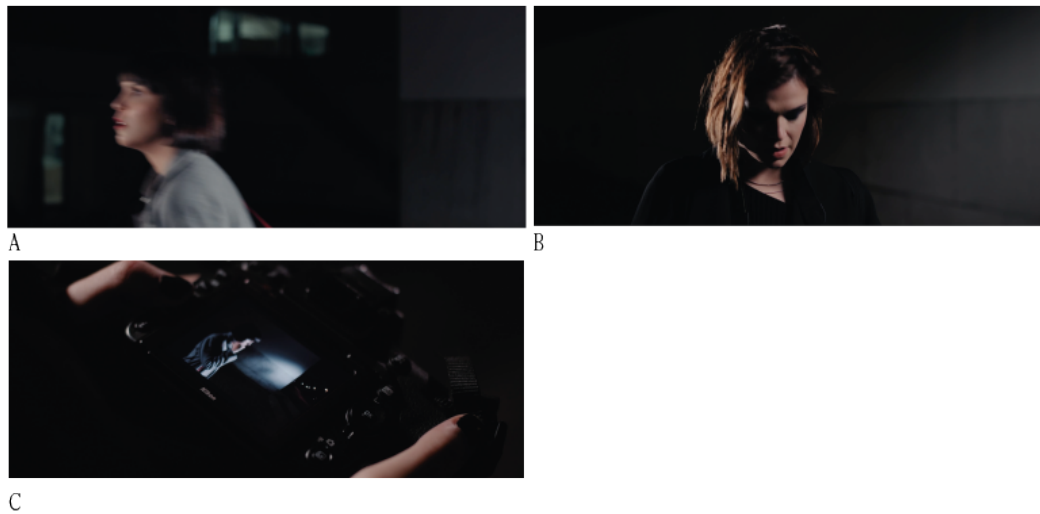


Figura 22 - Madalena percebe um vulto na câmera.

A repetição destes dois planos (23.A) e (23.B) serve para intensificar o momento apreensivo que se vive. Em (23.C) deparamo-nos com um plano subjetivo que nos indica que desta vez é Madalena a observada e que o vulto poderá querer algo da mesma.

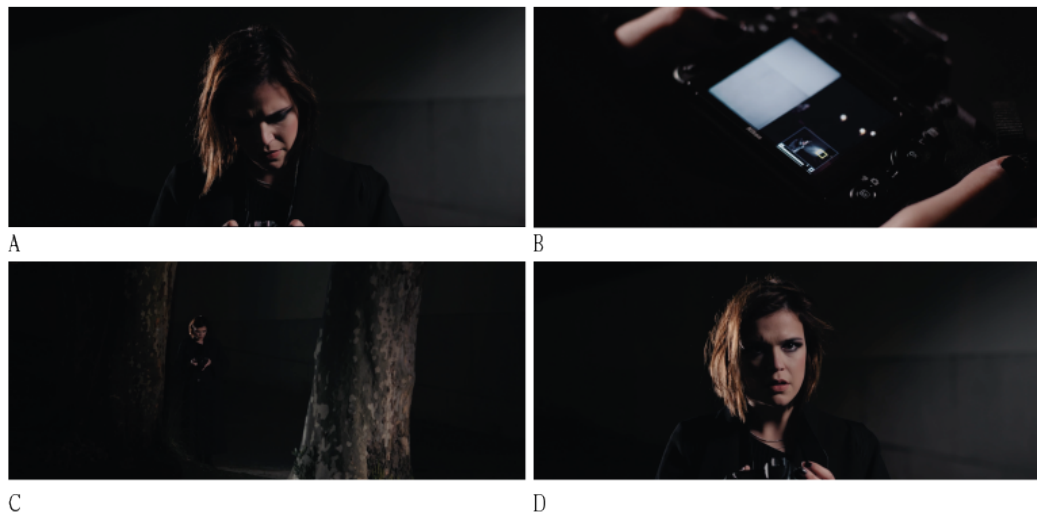


Figura 23 - Vulto observa Madalena.

Com esta montagem pretende-se causar incerteza no espectador sobre quem será a nossa terceira personagem e, ao mesmo tempo, criar um certo receio pelas nossas personagens femininas, devido à empatia criada entre espectador-personagem.

Pretende-se que a montagem desta cena, bem como a de todo o filme, seja algo invisível e, por conseguinte, que o espectador ao ver o filme o tome como algo tão real

que não se aperceba do corte. Para tal, o corte é realizado no final de um movimento ou fala e no plano seguinte terá que ter uma continuidade de ação.

No entanto, ainda neste ato, como resposta ao que Madalena vê na sua câmara é-nos apresentado um plano da reação de Madalena (23.D) seguido de uma sucessão de planos (Figura 24), aparentemente desconexos da realidade: trata-se, pois, da visão de Madalena consequência do vulto que viu na câmara.

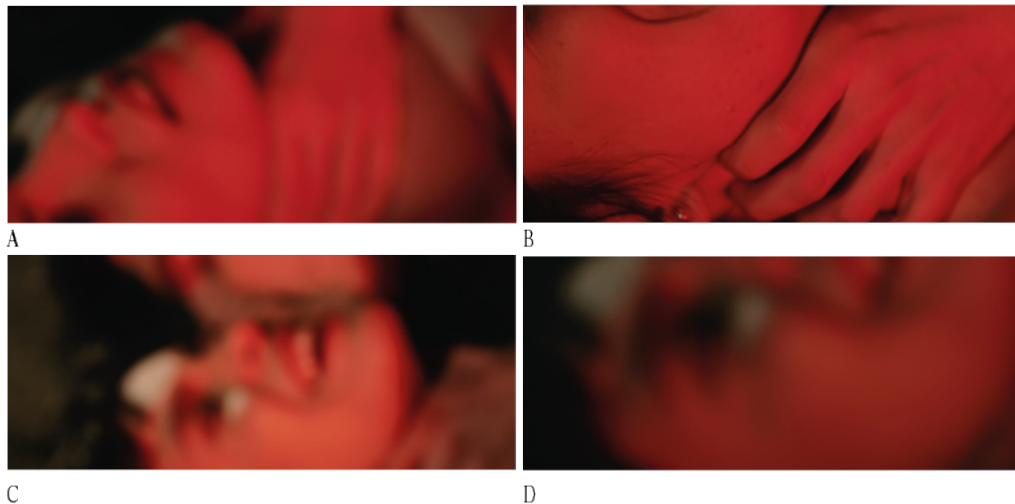


Figura 24 - Primeira visão de Madalena

No que diz respeito à montagem das cenas de premonição (visões) da nossa personagem principal (Madalena), consideramos que estas possibilitaram uma maior liberdade criativa.

Para a montagem destes elementos, optou-se por criar uma sequência de ritmo acelerado, utilizando *jump cuts*, com o intuito de provocar a sensação de desconforto, incómodo, tanto na personagem como no espectador e, ao mesmo tempo, criar um momento de tensão (elemento característico do género thriller).

Ao longo deste primeiro ato e com esta sucessão de planos, é conscientemente criada uma narrativa que nos conta o início de uma história que, de forma intuitiva, leva o espectador para os eventos do segundo ato.

II Ato

Quando se fala da análise da montagem não nos podemos esquecer da montagem das cenas com diálogos. Em *Ruído*, a cena do bar é o momento mais importante do filme a nível de montagem, visto que é neste momento que o espectador

começa efetivamente a conhecer as personagens e a perceber quais as suas motivações.

Assim, em cenas que contenham diálogo (e se este for interessante, dramaticamente falando), a montagem torna-se um processo fácil. As palavras são o todo, o mais importante desta cena. Desta forma, é suficiente que a ênfase dramática seja colocada quando necessário, enquanto os personagens falam, já que com os diálogos conseguimos obter uma melhor compreensão daquilo que está a acontecer. (Reisz, 1960 p. 81)

No nosso caso de estudo, a montagem da cena em questão realizou-se da seguinte forma: em primeiro lugar, depois da personagem principal se ter sentado ao balcão (25.A), conseguimos perceber que estamos num bar. O plano seguinte é um *close up* do olhar de Madalena (25.B) que, juntamente com o auxílio da sonoplastia, nos indica que Madalena se sente mal por ouvir os zumbidos. Apesar de ser bastante claro que Madalena se encontra num bar, o espectador precisa de ter esta certeza. Para que não haja dúvidas, o corte seguinte é o de um plano em que se repara que, de facto, estamos nesse local (25.C). Ainda com este plano, podemos observar a chegada de uma outra personagem, que no plano seguinte conseguimos perceber quem é (25.D), podemos então dizer que a nossa *mise en scène*¹⁶ está criada.



Figura 25 - Início da cena do Bar.

¹⁶ *Mise en scène*: Significa literalmente “colocar no palco” em francês - é um termo comum nos círculos de análise e crítica de filmes. Para explicá-lo simplesmente, *mise en scène* refere-se ao que vemos num filme. São os elementos visuais do filme, ou seja, todos os elementos que aparecem na câmara e o seu arranjo

Uma vez que esta cena constituiu o diálogo entre Gabriel e Madalena, optou-se pela utilização de uma sucessão de planos de POV, em campo e contracampo (26.A), (26.B) das nossas personagens. Numa ou noutra situação, acrescentaram-se planos médios das duas personagens juntas, como é o caso de (26.C).



Figura 26 - Diálogo entre Madalena e Gabriel.

A utilização desta técnica oferece à cena dinâmica e ritmo dramático. Esta montagem é uma interpretação do que ocorre numa conversa real, como se o espectador fosse uma terceira personagem que observa a conversa entre os dois. Desta forma, o mesmo identificará a realidade psicológica da apresentação destes planos e aceitará o corte sem ter consciência do mesmo.

No meio deste “diálogo de planos” e, porque como se costuma dizer, *uma imagem vale mais do que mil palavras*, foi opção criativa inserir planos que nos permitem observar as expressões de ambos os personagens, resultando num conflito interno entre ambos. Esta opção permite intensificar o sentido dramático da cena. A introdução destes planos e o silêncio instalado pelos mesmos, colocam o espectador numa situação desconfortável e na expectativa relativamente ao que pensarão e sentirão estes personagens.

Na imagem seguinte, observamos o momento em que Gabriel recebe uma mensagem (27.A) e Madalena fica curiosa relativamente à sua origem (27.B).

Visto que do ponto de vista do espectador se torna necessário para uma maior coerência narrativa que este veja o motivo da aparente desconcentração de Gabriel, o plano seguinte é então um no qual observamos o telemóvel nas mãos de Gabriel (27.C)

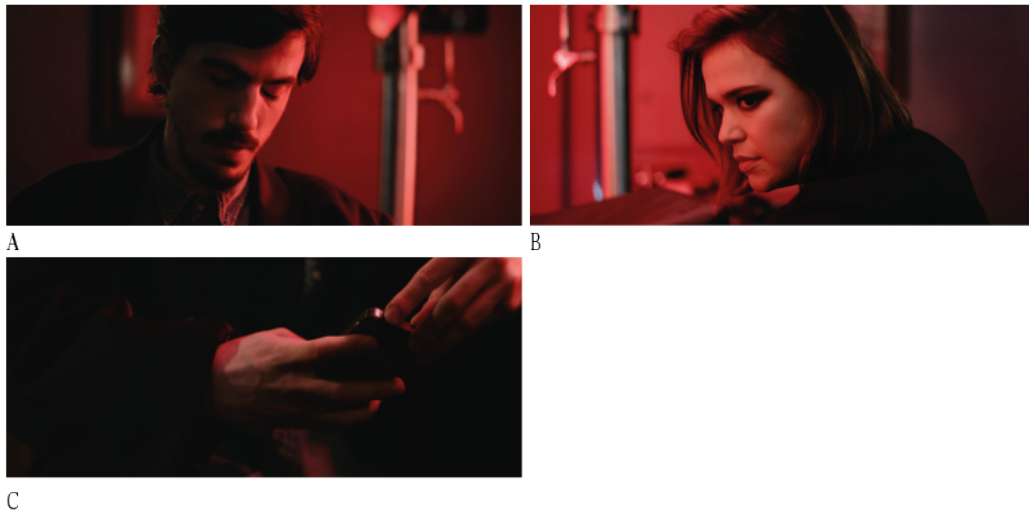


Figura 27 - Gabriel recebe a primeira mensagem.

Como forma de intensificar a reação de Madalena face à mensagem recebida optou-se por se colocar um plano da mesma reagindo à dita mensagem (28.A), aqui esta é sobressaltada com uma imagem desconfortável (28.B), que de certa forma, tem como objetivo alertá-la para o perigo que Gabriel representa.

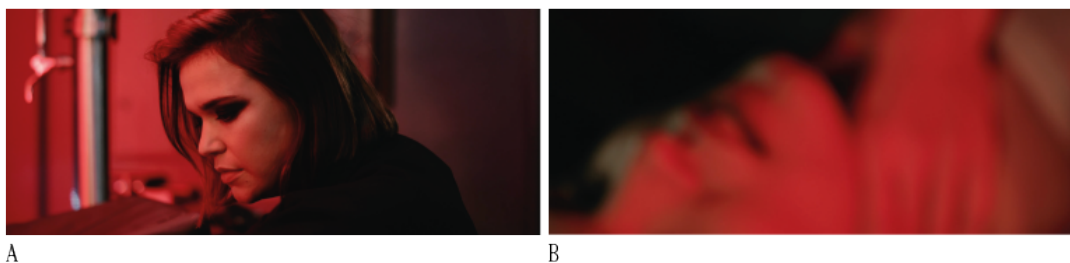


Figura 28 - Aviso do perigo que Gabriel representa.

Aqui, vemos um exemplo claro e constante do que acontece em toda a narrativa. A montagem dos planos sucede-se de forma invisível, um plano é consequência do outro. Desta forma o espectador não se dará conta do corte e apenas se concentrará na narrativa e no seu significado.

A meio desta cena é utilizada a técnica de *match cut* (29.A) e (B), para criar uma elipse, já prevista durante a planificação da curta. Esta serve como marcação da passagem do tempo. O intuito é informar o espectador que a conversa entre os nossos personagens dura já há algum tempo, sem ter de o demonstrar (seria redundante e aborrecido visualizar toda a conversa).

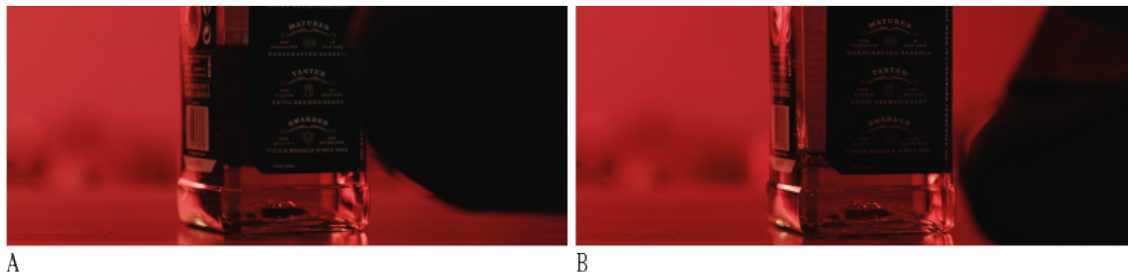


Figura 29 - Match Cut

À medida que a conversa se vai desenvolvendo, depois deste *match cut elíptico*, entre planos que nos permitem observar as expressões de ambos os personagens observamos, até certo ponto, uma Madalena mais solta e confiante (30.A) e (C), que por sua vez faz com que a personagem Gabriel (30.B) considere que será mais fácil obter o que quer.

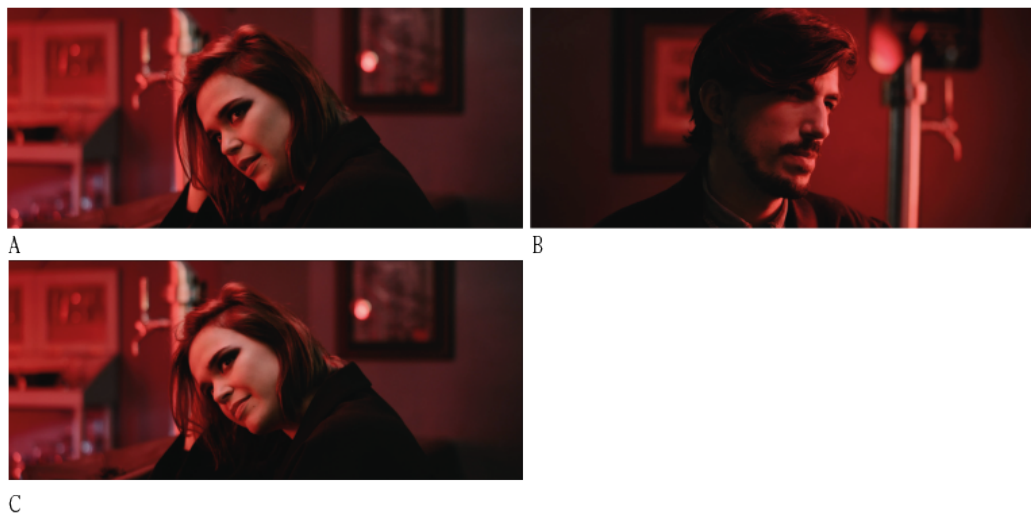


Figura 30 - Madalena ébria.

Assim, presenciemos em (31.A) e (B) uma aproximação de Gabriel, na tentativa de levar Madalena consigo, contudo ele é interrompido por uma mensagem (31.C) e (D), o que corta todo o clima que havia.



Figura 31 - Segunda mensagem.

Desta forma, Gabriel agarra na câmara fotográfica dela, obrigando Madalena a ir com ele (32.A) e (B), o que nos levará para o terceiro e último ato, onde tudo será desvendado.



Figura 32 - Gabriel tenta levar Madalena para fora do Bar.

Durante o visionamento da cena é notório o predomínio de um ritmo lento, o que se deve à prolongação dos planos ao longo deste segundo ato. Esta técnica, para além de ajudar à intensificação do dramatismo da própria cena, cria no espectador um sentimento de mistério, uma vontade de querer saber o que vai acontecer a seguir.

III Ato

O terceiro ato é o onde o “clímax” acontece, onde todas as dúvidas acumuladas até então pelo espectador são respondidas.

A transição do segundo para o terceiro ato é bem demarcada. Aqui iniciamos a cena num local distinto, uma escadaria (33. A) que já por si é um plano estético.



Figura 33 - Início do terceiro ato na escadaria.

Neste ato, à semelhança do primeiro, a montagem resumiu-se à justaposição dos planos por ordem narrativa, onde a colocação de cada um deles, e naquele preciso momento, constitui o mote para o que iria acontecer a seguir. Relembre-se que cada plano leva ao plano seguinte e é, ao mesmo tempo, uma consequência do anterior.

Tomemos como exemplo a sequência seguinte, após a chegada de Madalena e Gabriel ao local. Aqui, acentua-se um momento íntimo, aquele em que ambas as personagens se beijam (34.A) e (B).

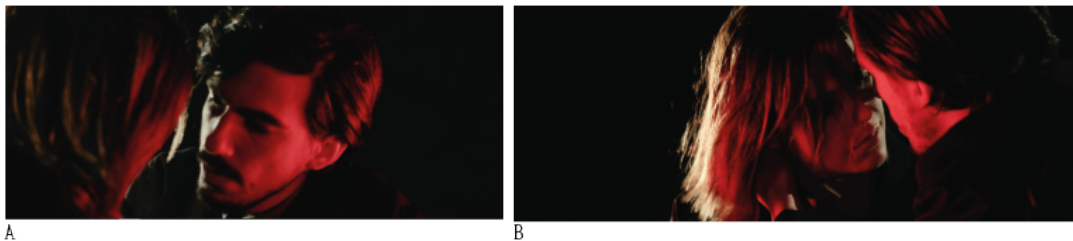


Figura 34 - Madalena e Gabriel beijam-se.

Aqui, a nível de montagem, o intuito de observarmos planos de ambas as perspetivas (tanto do Gabriel como da Madalena) era obter a dinâmica requerida na cena, de forma a que o espectador “sinta” ambas as perspetivas daquele beijo – mas que não é a mesma (o beijo de Madalena não tem o mesmo intuito de Gabriel).

Na imagem seguinte vemos dois planos em que depreendemos que Gabriel aparenta querer iniciar algo mais do que um simples beijo. Assim, no primeiro plano (35.A) observamos que Gabriel deita Madalena na escadaria, um ato que só acaba de se concretizar no plano seguinte (35.B). O plano que se segue a estes dois (35.C)

entendemos que que Madalena não quer o que está prestes a acontecer e é então que Gabriel força.

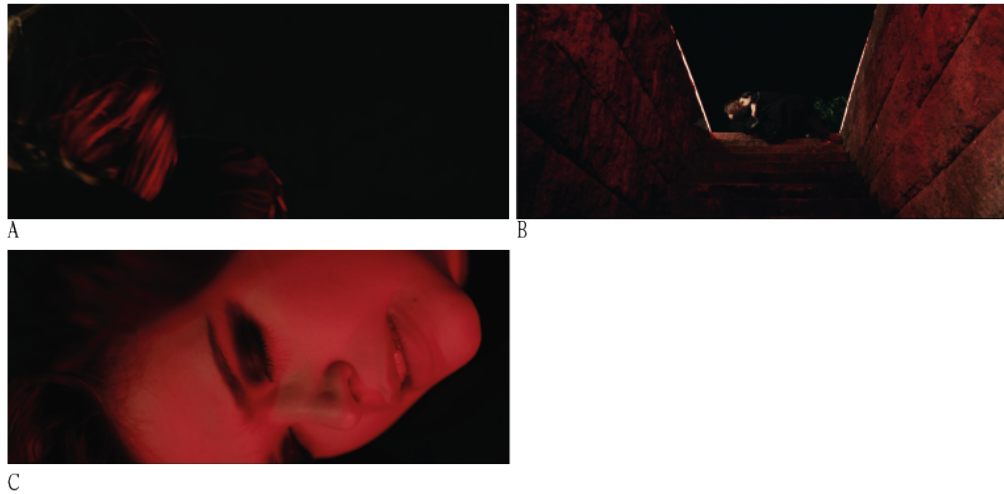


Figura 35 - Gabriel força Madalena.

Desta sucessão de planos, de forma orgânica e impercetível, finalmente descobrimos a intensão de Gabriel. Estamos perante um momento intenso que causa constrangimento, tensão e incomodo, sendo esse o objetivo da montagem.



Figura 36 - Tentativa de violação

Desta forma, todos os planos desta cena são planos de pormenor, pois o intuito da realização era dar um sentido às visões que Madalena vai tendo ao longo do filme. O propósito dessas visões, como já foi mencionado, seria alertar a personagem para o que viria a acontecer. Daí esta opção criativa, nestes momentos de visão e nesta cena da violação, fazendo-se uma montagem recorrendo a planos semelhantes, de forma a criar um sentido e uma coerência narrativa.

Assim, para a montagem desta cena, à semelhança do que aconteceu com as “visões”, criou-se uma sucessão de planos soltos, com um ritmo rápido e dinâmico, e cujo intuito seria criar no espectador a sensação de surpresa e, principalmente, um desconforto ao ver uma situação que já por si é desconfortável.

Na próxima imagem apresentam-se os dois planos (37.A), no qual vemos uma Madalena ofegante e assustada e (37.B) que nos apresenta o momento em que Gabriel se apresenta. Estes planos representam uma consequência dos momentos vividos anteriormente. Percebe-se, finalmente, que tudo o que aconteceu não passou de mais uma visão vivida pelo espectador como algo real.

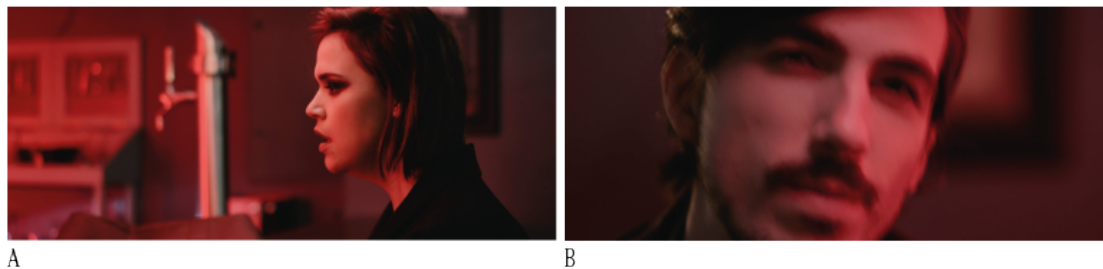


Figura 37 - De volta ao bar

É então que chegamos ao final, onde se dá a resolução para todos os problemas. Quando Madalena sai apressada do bar (38.A), esbarra com Lia (38.B), a personagem da primeira cena, que fica confusa ao ver a rapariga que a observara no início.

A semelhança do que acontece em todo o filme, aqui vê-se explanado o uso da montagem invisível, isto é, no momento em que Madalena e Lia se chocam (38.A), há um corte de plano para um em que nos apresenta o mesmo ato, mas desta vez sob a perspetiva de Lia (38.B), onde vemos a reação de Lia e a clara confusão sobre o porque de encontrar mais uma vez com a nossa protagonista.



Figura 38 - Reencontro de Madalena e Lia.

Madalena, sentindo-se desorientada (39.A), pela colisão com Lia e surpreendida pelo facto de ter sido com a mesma, que após perceber com quem colidiu se assusta e se vai embora apressadamente (39.B), é acometida por mais uma “visão” (39:C), presente na figura 40).



Figura 39 - Madalena sente-se desorientada.

À semelhança do que acontece durante a “visão”, no primeiro ato, é utilizado um *pacings* rápido, com uma sucessão de planos de pormenor, com o intuito de causar o mesmo desconforto e criar a tal coerência no discurso narrativo.



Figura 40 - Segunda visão de Madalena.

Após esta “visão” (desta vez mais nítida), os dois planos que se seguem, à semelhança que que sucedeu com a “visão” anterior, são uma consequência e reação ao que Madalena viu. Assim, em (41.A) observamos o olhar de Madalena decidido quando entende o propósito das mesmas: salvar a personagem feminina (Lia) do perigo com que se iria deparar. Na imagem (41.B) assistimos a um plano de Lia, sob o ponto de vista de Madalena, este mais do que ser consequência do anterior (vemos Madalena que olha para algo e logo a seguir o motivo desse olhar), a composição transmite ao espectador o que a nossa protagonista está a sentir, uma fragilidade física em forma atordoamento causada pelas “visões”.

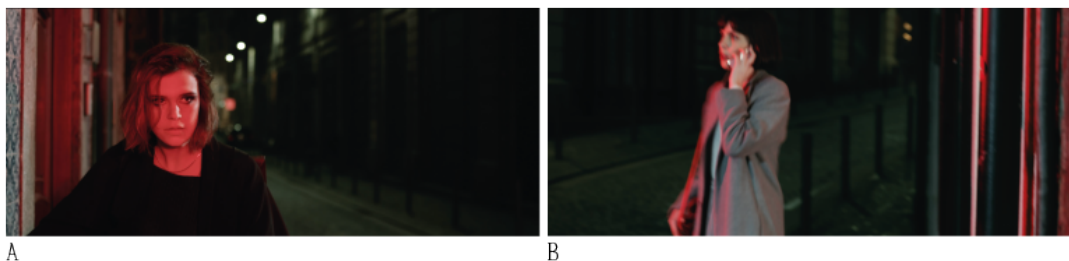


Figura 41 - Reação de Madalena face à segunda visão.

Desta forma Madalena segue Lia (42.A), que está prestes a entrar no bar (42.B) e agarra na sua mão como que dizendo “não entres”.



Figura 42 - Madalena salva Lia

Na imagem seguinte, por decisão criativa veremos um campo e contracampo das nossas personagens em *close up* (43.A) e (43.B), que se justapõem aos planos anteriores. Estes mesmos planos tem como função ver a reação das nossas personagens face ao que quando a nossa protagonista impede Lia de entrar no bar.

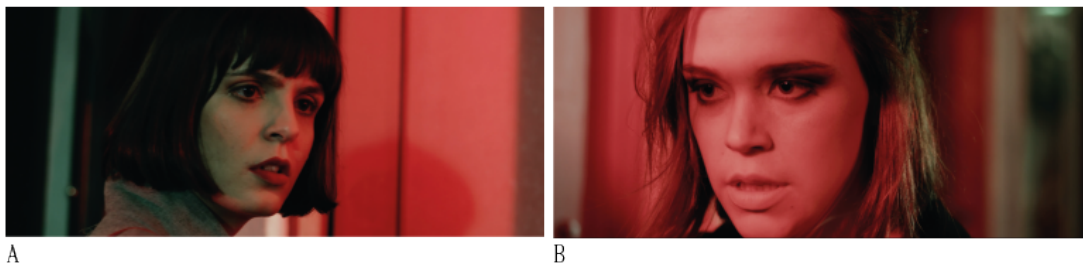


Figura 43 - *Close up* de Madalena e Lia.

Assim, chegamos ao último plano (Imagem 44). Este tem como missão fechar um ciclo, que vem sido debatido durante todo o filme.

Como no início do filme, durante *flashback*, é insinuado a perda de alguém, este último plano vem por oposição encerrar um ciclo. Graças ao seu “dom”, a nossa protagonista consegue salvar alguém.

A escolha deste plano, deve-se a sua carga dramática e composição. Sob o ponto de vista da montagem entende-se que narrativamente este plano contém uma ação simbólica, que por si só enfatiza o dramatismo que se requiere.



Figura 44 - Fim

Portanto, durante a construção dramática da curta-metragem *Ruído*, devemos concluir que foi aplicada a montagem narrativa, onde cada plano colocado ordenadamente, é uma causa e, ao mesmo tempo, uma consequência, que nos leva ao seu término.

Concluiu-se ainda que foram utilizadas as várias técnicas para a criação de suspense, produzindo tensão e incerteza no espectador.

CONCLUSÃO

Neste trabalho, foi possível confirmar que o tema da montagem cinematográfica é bastante abrangente. Ao longo da história do cinema foi-se colocando incessantemente questões técnicas e estilísticas sobre uma matéria que ainda hoje suscita debate quando nos questionamos se a montagem deverá ser o objetivo do filme ou um meio de servir o mesmo.

Assim, ao longo do desenvolvimento desta investigação, apercebemo-nos de que todas as tipologias de montagem e, inerentemente, a aplicação das suas técnicas na construção da narrativa e do dramatismo fílmico, produzem um determinado comportamento no público, numa reação psicológica que conduzirá inevitavelmente à emoção.

Tanto a montagem narrativa como expressiva podem (e devem) coexistir, numa mesma narrativa, sem prejudicar os fundamentos e alicerces de uma ou de outra. Ambas ajudam a construir um filme em que se possa observar a ação e a invisibilidade do corte, apelando à continuidade e à transparência da linguagem e, ao mesmo tempo, enriquecermos o discurso fílmico através do uso da justaposição expressiva e dialética dos planos, assumindo por momentos a montagem, dando-lhe também visibilidade.

Ficou igualmente claro que a montagem analítica e sintética, podem ambas coabitar numa mesma narrativa cinematográfica; no entanto, estas duas tipologias, ao se diferenciarem uma da outra pela fragmentação que fazem da realidade filmada, através dos planos escolhidos, terão implicações no texto fílmico e na sua relação com o espectador e, obviamente, na abordagem que o realizador (montador) fará na planificação. Isto porque, enquanto a montagem analítica faz uso da dita fragmentação de planos, a sintética utiliza um menos planos (e mais gerais), fazendo-se sobretudo uso dos movimentos de câmara e do *blinking* das personagens em cena.

Portanto, através deste meio usado na pós-produção, o montador, mediante da escolha do tipo de montagem que opta e das técnicas de montagens descritas durante a primeira parte deste ensaio, pode - e deve -, consoante as exigências que o próprio filme levanta, intensificar o dramatismo da narrativa, seja reforçando a relação causal, ou apelando ao intelecto através da dialética do filme em questão.

A par da elaboração teórica deste ensaio e visto que ele se liga intrinsecamente a um projeto prático, sobre o qual se debruça parte do mesmo, foi nossa preocupação justificar as opções que foram tomadas durante a montagem da curta-metragem *Ruído*, e que contribuíram para a construção da dramaticidade e da própria narrativa do filme.

Porque se compreendeu, durante o desenvolvimento do estado da arte deste ensaio, que não existe uma única forma de montar os filmes (como foi dito, cada filme tem a sua forma e o seu “corte certo”), durante a descrição das escolhas de montagem usadas, tratou-se de demonstrar com exemplos práticos retirados desta curta metragem, não tanto como deve ser montado um filme, mas sim como achamos que esta narrativa vinculada no filme “Ruído”, deveria ser montada, usando técnicas e procedimentos de forma a produzir o efeito dramático dramatismo certo e onde era necessário, de forma a alcançar emocionalmente o espectador.

Ao longo da história do cinema, através da evolução de novas técnicas cinematográficas que, entretanto, foram surgindo, com destaque para a montagem digital não linear, o cinema não deixará de ser a grande arte do entretenimento, junto do público moderno. E entreter significa seduzir, ou seja, cativar o espectador a se envolver no enredo narrado e nas motivações e ações das personagens. E isto nada tem a ver com a ideia de que o cinema deve ser ou não só narrativo e (de montagem) transparente, ou deve ser ou não só dialético e expressivo. Deve ser sincero, isso sim, útil à cultura dos povos e ao preenchimento emocional do espectador. Foi isso que tentámos fazer através da montagem na curta-metragem *Ruído*: seduzir (entreter) o seu público da forma o mais eficaz possível, fazendo-o perceber o enredo e o seu significado no filme.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGEL Henry O Cinema - Porto: Civilização, 1972.
- BARROSO Jaime Realización Audiovisual - Madrid: Sintesis, 2010.
- BORDWELL David A Arte do Cinema - São Paulo: Unicamp, 2013.
- BRANIGAN Edward Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Cinema - Mouton Publishers, 1984.
- CALVISI Daniel P. Story Maps: How to Write a Great Screenplay - Actfourscreenplays, 2011.
- DELEUZE Gilles Cinema II - A Imagem Tempo - São Paulo: Brasiliense, 1990.
- EISENSTEIN Sergei A forma do Filme - Rio de Janeiro: Zahar, 1949.
- FIELD Syd El Manual del Guionista - Plot Ediciones, 1995.
- HAMBURGER Esther Estudos de Cinema Socine IX - São Paulo: Annablume, 2008.
- JOURNOT Marie- Thérèse Vocabulário de Cinema - Lisboa: Edições 70 - Artes e Comunicação, 2009.
- MARTIN Marcel A linguagem Cinematográfica. - Dinalivro, 2005.
- NOGUEIRA Luís Géneros Cinematográficos - Covilha : LabCOM, 2010.
- NOGUEIRA Luís Planificação e Montagem - Covilha : Labcom, 2010.
- REISZ Karel Técnica del Montage Cinematografico - Madrid: Taurus, 1960.
- VIEIRA André Guirland Do conceito de estrutura narrativa à sua crítica // Psicologia: reflexão e crítica. - 2001.
- XAVIER Ismael A experiência do Cinema - Rio de Janeiro: Graal, 1983. -

WEBGRAFIA

MICHAEL Lessons from the Screenplay // Youtube - 14 de Março de 2017. - https://www.youtube.com/channel/UCErSSa3CaP_GJxmFpdjG9Jw.

NUNES João Joao Nunes // João Nunes. - 2005. - <http://joaonunes.com/2008/curso-de-guionismo/curso-rapido-estruturar-a-ideia/>.

SETARO André Setaro's Blog // Blogspot. - Junho de 2005. - <http://setaroblog.blogspot.com/2005/07/introduo-ao-cinema-9.html>.

UEA Audiovisual Teorias do cinema na UEA // Blogspot. - 17 de Outubro de 2015. - <http://teoriadocinemanauaea.blogspot.com/2015/10/serguei-eisenstein.html>.

FILMOGRAFIA

BESSON Luc Lucy. - 2014.

COPPOLA Sofia The Beguiled. - 2017.

DEMME Jonathan The silence of the lambs. - 1991.

COHEN Ethan, Joel Choen No Country for Old Man. - 2007.

HICHCOCK Alfred Psycho. - 1960.

HICHCOCK Alfred Rear Window. - 1954.

HICHCOCK Alfred Rear Window. - 1954.

HICHCOCK Alfred Rope. - 1948

KUBRICK Stanley The Shining. - 1980.

MCQUEEN Steve Shame. - 2011.

SÁ Inês Ruído. - 2018.

SCORCESE Martin Raging Bull. - 1980.

SCORCESE Martin Shindler's List. - 1993.

STONE Oliver JFK. - 1991.

TARANTINO Quentin Django Unchained. - 2012.

TARANTINO Quentin Inglourious Basterds. - 2009.

ANEXOS

Anexo A – [Line Script]

Anexo B – [Folhas de Anotação]

Anexo C – [Storyboard]

Anexo A – [Line Script]

- 1 INT. QUARTO - DIA (FLASHBACK)
- PORMENOR: uma CRIANÇA (O.S.) recorta com uma tesoura (pelo contorno) o desenho de DUAS BONECAS DE MÃO DADA. 1A - PP
- Trata-se de Madalena (8), sentada na cama do seu quarto, já quase a terminar a extração do desenho do papel. 1B - PAP
- MADALENA
(olha para a porta aberta)
Mana, anda brincar comigo! 1C - PP
- Madalena já extraiu o desenho das duas gêmeas do papel e agora corta, cuidadosa, a zona das mãos que as une a ambas.
- MADALENA
(grita)
Mana! Anda!
- Distraída, corta sem querer a zona das mãos e separa os dois desenhos, inadvertida. 1D - MÉDIO
- Madalena fica irritada. De súbito, muda de semblante. 1E POV - MADA - TRAV.IN
- Ergue-se da cama e fica a olhar para a porta, ansiosa.
- MADALENA
(hesitante)
Mana...
- 2 INT. SALA - DIA (FLASHBACK)
- Madalena entra de rompante na sala... vazia (traz na mão o desenho que recortou). 1A - MÉDIO 1B - PAT -> G PLANO
- Repara que a janela está aberta, com as cortinas a esvoaçar (percebemos que ela vive num andar alto). 1C - MÉDIO - TRAV.IN
- MADALENA
(sussurra)
Mana?
- Não há resposta, apenas se ouvem as cortinas a esvoaçar.
- De súbito, um GRITO que ecoa na cabeça de Madalena, obrigando-a a agarrar a cabeça, com dores. 1D
- VISÃO: uma CÂMARA FOTOGRÁFICA (de brincar) cai no chão da rua, estilhaçando-se.

2.

3 EXT. RUA - NOITE (PRESENTE)

CLICK. 3A - POV: P AMERICANO

POV: alguém tira uma fotografia a uma rapariga: a LIA (25).
3B - PAT MADA 3C - PAT - LIA

MADALENA (25), a criança do FLASHBACK, baixa a câmara
fotográfica e olha Lia, ao fundo, na rua pouco iluminada,
Lia, fala ao telefone, ansiosa.

LIA
(ao telefone)
Conheci-o na net. Falei-te nisso,
não te lembras?
(gargalhada)
Espero que não seja um psicopata!

Discreta, Madalena aproxima-se, ficando a poucos metros de
Lia que julga estar sozinha na rua.

Madalena aponta a câmara para Lia e dispara de novo.

LIA
(ao telefone)
Tem um ar... de quem foi roubar uma
foto ao Google!
(gargalhada)
Depois conto-te. Beijinhos.

Lia desliga o telemóvel.

Neste momento Madalena é invadida pelos PENSAMENTOS da
jovem: Madalena é TELEPATA.

LIA (V.O.)
(Madalena lê o pensamento)
Finalmente vamos estar cara a
cara... Cara a cara... Sozinhos...

Ao fundo um VULTO está escondido por entre as sombras.
3D - POV VULTO - MÉDIO -> INTEIRO

POV: O vulto observa Lia.

Lia ajeita a roupa.

Faz depois um telefonema, aguardando que atendam, nervosa.

3B - PAT

LIA (V.O.)
(Madalena lê o pensamento)
Atende! Vais desistir agora?

3A - POV: P AMERICANO

Madalena tira outra foto a Lia.

(CONTINUED)

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

- CONTINUED: 3B - PAT 3C - PAT - LIA 3. 3D - POV VULTO - MÉDIO -> INTEIRO
- Lia apercebe-se da presença de Madalena. Desliga e baixa o telemóvel.
- LIA
O que estás a fazer? Pára lá isso!
- Como Madalena não se mexe e não fala, Lia afasta-se, receosa, desaparecendo na rua.
- POV: nas sombras, o homem segue-a com o olhar. Vira-se depois para Madalena, curioso.
- Madalena olha para o ecrã, observando, uma a uma, as fotografias que tirou a Lia.
- PORMENOR: vêmo-la a ampliar as fotos no ecrã.
- De súbito, Madalena repara em algo estranho que a surpreende.
- PORMENOR: ela amplia a imagem, tornando visível, o vulto que a observa. Amplia a imagem um pouco mais, até vermos uma silhueta escondida nas sombras.
- Apreensiva, Madalena aponta a objetiva, o vulto olha na direção de Madalena, ela dispara.
- 4 EXT. VISÃO 4A,B,C - PP - CABELO,CORPO, PESCOÇO
- De súbito, é atingida por uma VISÃO desfocada e confusa: uma mão agarra uns cabelos. Um GRITO distorcido feminino. Uma mão aperta com força um pescoço.
- 5 EXT. RUA - NOITE 5A - GRANDE P MADA 5B POV MADA
- Madalena abre os olhos, regressando à "realidade", encostada à parede. Ouvimos um ruído na mente de Madalena.
- POV: A sua visão está arrastada, pouco nítida. Repara na máquina caída. Apanha-a e ergue-se com dificuldade.
- Madalena agarra a cabeça, desesperada, com ruído agudo e persistente.
- 6 EXT. RUA - NOITE 6A - PAT 6B POV GAB
- Madalena anda com rapidez pela rua, com a máquina fotográfica na mão.
- POV: alguém observa Madalena.

4.

6A - PAT 6B POV GAB

Madalena olha para trás, não vê ninguém.

7 EXT. PORTA DO BAR - NOITE

7A1 - MADA - PAT

Madalena olha para trás, receosa --

(O ruído na sua mente fica mais forte.)

7B CONJUNTO

Embate num homem que fumava, parado junto à porta do bar: é GABRIEL (33), todo vestido de preto.

Com o embate Madalena tropeça e a sua mochila cai no chão.

Madalena olha para trás e espreita para o fundo da rua.

GABRIEL 7A2 - MADA 7C - PAP - GAB
Magoaste-te? PAP

MADALENA

Não. Desculpa.

GABRIEL

Precisas de alguma coisa?

Madalena baixa-se e apanha a mochila. Ergue-se.

Madalena repara na porta do bar (ouve-se MÚSICA, vinda de lá).

MADALENA

Preciso é de um copo.

GABRIEL

Isso é um convite?

MADALENA

Não. 7D GERAL

Madalena olha uma última vez para o fundo da rua, receosa, e entra no bar, apressada.

Gabriel olha-a, ri-se.

8 INT. BAR - NOITE

8A - MÉDIO - TRÁS DO BALCÃO

Madalena senta-se ao balcão, onde pousa a mochila e a máquina fotográfica. Olha em volta, apreciando o ambiente.

O bar, iluminado por luzes néon vermelhas, tem pouca gente.

8B - GP - MADA - ROTAÇÃO

De súbito, a mente de Madalena é invadida pelos PENSAMENTOS, alheios e confusos, dos clientes presentes.

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

8B - GP - MADA - ROTAÇÃO

(Contudo há um ruído incomodativo que se mantém forte.)

Madalena põe as mãos nas têmporas, como se os tentasse evitar.

8C - MÉDIO 2

(A MÚSICA alta acaba por abafar os PENSAMENTOS que martelam na sua mente.)

8D - PAP MADA

O Barman abeira-se do balcão, junto dela.

BARMAN

Boa noite.

8E - PAT BARMAN
(TODAS AS REAÇÕES)

8F - PAP GAB

Gabriel senta-se ao lado de Madalena, ao balcão.

GABRIEL

Sumo de laranja?

MADALENA

(desperta)

Um whiskey, por favor!

BARMAN V.O.

(Madalena lê o pensamento)

Um gole e cai para o lado.

MADALENA

Deve cair!

O Barman olha-a confuso, enquanto Madalena revira os olhos, saturada.

GABRIEL

(interrompe-os)

São dois, por favor.

O Barman pouisa dois copos que enche de whiskey.

GABRIEL

(para o Barman)

Com g--

MADALENA

Sem gelo.

8G - PORMENORES BARMAN

O Barman põe gelo nos dois copos que coloca à frente de ambos.

MADALENA

Pode deixar a garrafa.

O Barman deixa a garrafa no balcão e afasta-se, irónico.

Madalena bebe o copo de uma vez.

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

8D - PAP MADA	8F - PAP GAB	8C - MÉDIO 2
<p>Gabriel olha-a, surpreso. Imita-a, mas engasga-se no fim.</p>		
<p>Madalena solta uma gargalhada, e despeja o gelo para dentro do balcão.</p>		
<p>Madalena suspira e fecha os olhos. (Concentra-se na sua mente. Os pensamentos alheios tornam-se mais audíveis e percebe que o ruído estranho mantém-se).</p>		
<p>Gabriel empurra com a mão o seu copo para junto ao copo dela e olha para Madalena à espera da sua reação.</p>		
<p>A garrafa de whiskey encontra-se ao lado da Madalena, ela agarra nela.</p>		
<p>Olha para Gabriel e serve a bebida.</p>		
<p>Gabriel levanta o copo, a pedir um brinde.</p>		
<p style="text-align: center;">GABRIEL Gabriel! Tu és?</p>		
<p>Madalena ignora Gabriel, bebendo do seu copo sem brindar.</p>		
<p style="text-align: center;">GABRIEL Isso não é muito simpático. (bebe um gole) Faladora tu!</p>		
<p style="text-align: center;">MADALENA E tu és um estranho.</p>		
<p>SOM: TOQUE DE TELEMÓVEL</p>		
<p>Gabriel tira o telemóvel do bolso e lê o nome de quem lhe ligava, evitando que Madalena olhe o ecrã do aparelho.</p>		
<p>Madalena percebe a mudança de semblante de Gabriel.</p>		
<p>Curiosa, fecha os olhos e concentra-se.</p>		
<p>De súbito, Madalena é acometida por um flash da VISÃO, largando o copo de whisky que entorna no balcão, ao mesmo tempo que agarra a cabeça, com dores.</p>		
<p>Madalena ergue a cabeça, confusa, como se estivesse perdida.</p>		
<p>Madalena recompõe-se.</p>		
<p style="text-align: center;">GABRIEL Estás bem?</p>		

(CONTINUED)

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

CONTINUED:

7.

8D - PAP MADA
MADALENA
Vou ficar!

8F - PAP GAB
8C - MÉDIO 2
8K - PORMENOR
MATCH CUT
Madalena esfrega a cabeça e levanta a garrafa de whiskey.

9 INT. BAR - MAIS TARDE

Madalena pousa em cima do balcão a garrafa de whiskey, que se encontra mais vazia.

9A - GRANDE P - MADA
Madalena está embriagada. Fecha os olhos por uns segundos (o ruído ainda está presente mas ténue).

9B - POV MADA
Gabriel ri-se e olha para o bar distraído.

Madalena concentra-se tentando ouvir os pensamentos do Gabriel. Em PORMENOR a cara de Gabriel intrigado. (Madalena ouve o ruído que tem vindo a ouvir, mas muito mais forte.)

Gabriel olha para Madalena e a sua voz quebra a concentração dela. (Atenuando o zumbido.)

9C - PAP GAB GABRIEL
9D - PAP 2
Procuras alguma coisa?

Madalena fica confusa. Olha para o barman. Concentra-se com alguma lentidão, devido ao álcool. (Ouve pensamentos sobrepostos e pouco claros, mas não existe o ruído.)

9E - POV BARMAN
BARMAN V.O.
(Madalena ouve os pensamentos)
...sumo de laranja... laranja...

Madalena bloqueia os pensamentos do barman. (Ouve-se apenas burburinhos dos pensamentos das pessoas do bar.) Ri-se um pouco mais alto do que queria.

MADALENA
Que bom! Silêncio!

9F - PAP MADA
GABRIEL
Silêncio?

Gabriel olha à volta e ouve-se pessoas a falar e música de fundo.

GABRIEL
Não estás habituada, pois não?

MADALENA
Ao silêncio não.

(CONTINUED)

CONTINUED:

8.

9D - PAP 2	9C - PAP GAB	9F - PAP MADA
	GABRIEL	
	Ao contacto.	
Madalena	olha para a máquina fotográfica.	Gabriel segue o seu olhar.
	MADALENA	
	Só à distância.	
	GABRIEL	
	Gostas de whiskey, silêncio. És fotógrafa. Agora só falta o nome!	
	MADALENA	
	(hesita)	
	Madalena.	
Madalena	bebe o que restava de whiskey.	
Gabriel	pega na garrafa de whiskey e serve mais uma dose de whiskey a cada um.	
	Pega depois na máquina fotográfica, curioso. Liga-a.	9G - PORMENOR
	Repara na fotografia de Lia no ecrã. Olha-a, sério.	
	GABRIEL	
	O que andavas a fotografar, à pouco?	
Madalena	tira-lhe a máquina da mão.	
	MADALENA	
	Não sabes se andei a fotografar.	9H - PORMENOR
Gabriel	aponta o dedo para o ecrã, para a fotografia de Lia.	
Madalena	olha para o ecrã da câmara.	
	MADALENA	
	Gosto de retratar as pessoas. Quando pensam que estão sozinhas.	
	GABRIEL	
	(provocador)	
	Voyeur?	
Gabriel	volta a tirar-lhe a máquina.	
	MADALENA	
	Não. Tento entendê-las.	

(CONTINUED)

CONTINUED:

9.

9D - PAP 2

9C - PAP GAB

9F - PAP MADA

GABRIEL

(Aponta a máquina fotográfica para Madalena.)

Há formas melhores de entender as pessoas... E escondida atrás de uma câmara, não permites isso...

MADALENA

(Põe a mão á frente da lente)
O meu lugar é atrás da câmara.

9I - PORMENOR

Gabriel olha para o visor para conferir a fotografia que acabou de tirar.

Faz sinal a Madalena para se chegar mais perto.

Madalena aproxima-se de Gabriel. Quando está próximo dela, sussurra ao ouvido.

GABRIEL

Vamos?

Lentamente afasta-se do ouvido, aproxima-se dos lábios da Madalena.

Madalena afasta a face, Gabriel sorri e afasta-se.

SOM: TOQUE DE TELEMÓVEL

Gabriel tira o telemóvel do bolso e olha para o visor.

Desliga o som da chamada, sem conseguir disfarçar a irritação.

Gabriel com a máquina fotográfica na mão, levanta-se repentinamente, dá uns passos em direção á saída.

Pára olha para trás.

MADALENA

Vá, dá-me a minha câmara. Vou para casa.

MADALENA

Já é tarde.

GABRIEL

(Levanta a câmara)
Não gostas de fotografar á noite?

10 EXT. ESCADARIA - NOITE
10A - CONJUNTO
A escadaria tem uma neblina suave.
10B - POV CAM
Gabriel aponta a máquina fotográfica a Madalena.
Madalena sobe a escadaria. Contorna o parapeito das escadas, como se estivesse a equilibrar.
Madalena volta para trás, vê o Gabriel, tapa a cara com as mãos.
10C - PAT GAB
GABRIEL
Deixa-me ver-te.
Madalena tira as mãos, olha directamente para a câmara apenas durante uns segundos.
Gabriel tira uma foto, Madalena senta-se na escadaria. Ele entrega a máquina fotográfica.
10D - PAT MADALENA
GABRIEL
Não sei porque te escondes.
10E - POV CAM PAT -> GP
Gabriel afasta-se para olhar a vista.
Vira a câmara para Gabriel e tira-lhe uma foto.
SOM: TOQUE DE TELEMÓVEL
Gabriel olha para o ecrã, irritado. Desliga a chamada, brusco.
MADALENA
Porque não atendes?
Aponca-lhe a objetiva. Gabriel senta-se ao lado dela.
Gabriel põe a mão à frente da lente e baixa-lhe a câmara.
GABRIEL
Madalena, não é com uma lente à frente.
(O ruído na cabeça da Madalena aumenta.)
Gabriel baixa a cabeça junto de Madalena. Madalena sorri, nervosa.
10 F - PAP GAB
Gabriel beija Madalena e afasta a sua face.
Aproxima-se dos lábios da Madalena e ela beija-o.
Gabriel começa a agarrá-la e debruça-a sobre o degrau.

(CONTINUED)

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

CONTINUED:

11.

10A - CONJUNTO
10D - PAT MADA
(O ruído na mente de Madalena começa a ser demasiado forte e doloroso.)
Madalena põe uma mão na cabeça, tenta afastá-lo.
Gabriel ignora-a.
(O ruído torna-se insuportável.)
MADALENA
Sai de cima de mim!
Madalena tenta libertar-se e esperneia.
MADALENA
Pára! Pára! Larga-me!
A visão de Madalena torna-se real: Gabriel puxa os cabelos de Madalena, violento, imobilizando-a, nunca o víamos assim, assustadoramente alucinado.
O ruído torna-se claro: é o grito distorcido e ensurcedor de Madalena. Gabriel agarra o pescoço dela e aperta-o.

10 F - PAP GAB

10G - PP

10H - PP

10I,J,K - CABELOS, CORPO, PESCOÇO

11

INT. BAR - NOITE

11A - PAP MADA
Madalena desperta, sem ar... sentada ao balcão, no bar.
Aliviada, percebe que ainda está no bar.
Repara que tem a máquina fotográfica junto a si.
11B - POV MADA - CAM -> GABRIEL
GABRIEL
(Ergue o copo.)
Gabriel! Tu és?
Madalena assusta-se e foge em pânico para a porta a correr.
Gabriel segue-a com o olhar, confuso.
SOM: TOQUE DE TELEMÓVEL
Gabriel desperta com o som do telemóvel. Tira-o do bolso.

12

EXT. RUA DO BAR - NOITE

12A - PAT MADA -> LIA
Madalena afasta-se do bar a correr, desnorçada --
12B - PAT LIA -> MADA
Ao olhar para trás, receosa, embate em Lia.

(CONTINUED)

CONTINUED:

12.

12A - PAT MADA
->LIA

12B - PAT LIA -> MADA
LIA
Vê por onde andas! Outra vez tu!?

Entreolham-se, confusas. Lia continua a andar com o telémoveil ao ouvido.

Madalena começa a perder a visão.

LIA
(Madalena lê o pensamento)
Gabriel? Vais me atender ou não?

Nesse instante, Madalena é acometida pela VISÃO mas agora a premonição é nítida:

13 EXT. VISÃO 2

13A,B,C - CABELOS, CORPO, PESCOÇO
-> REVELAM

VISÃO: Gabriel puxa os cabelos da Lia. Lia está deitada no degrau assustada. Lia grita. A mão de Gabriel aperta o seu pescoço.

14 EXT. RUA DO BAR - NOITE

14A - PAT MADA
Madalena regressa à "realidade".

14B - POV
POV: Olha em seu redor (a sua visão está arrastada).

14C - PAT LIA
Lia de costas, junto ao bar, avança enquanto fala ao telémoveil.

Madalena levanta-se com dificuldade --

LIA
Já estou a entrar.

De súbito, corre na direção de Lia, já junto à porta do bar.

Agarra o braço de Lia, firme.

Lia volta-se e fica surpresa, sem reação.

LIA
(desprendendo-se)
Larga-me!

-> FAZER VERSÃO
S/ FALAS

MADALENA
Vai embora. O Gabriel é perigoso.

Lia fica estupefacta a olhar para a mão de Madalena, agarrada à dela.

14D - PP
PORMENOR: vemos as mãos dadas de ambas.

Anexo B – [Folhas de Anotação]

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA:	2/04	RÚIDO		Folha/ N°	1
Realização	Inês Sá	Produção	Ana Ferreira	Anotação	Daniela Vargas Matos

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/0/!
10-							
0001	1	D	1	3200	20	Não cortou as figuras	X
10-							
0002			2			Não resultou parece que está a cortar as cenas	X
10-							
0003			3				
10-							
0004			4			Bom +	✓
1B-							
0001	1	B	1	3200	50	Fala alta de mais no último "mana"	!
1B-							
0002			2			Bom, mas perdeu um pouco o foco no final	✓!
1B-							
0003			3			Bom +	✓
1B-							
0004			4			Bom, mas desfez um pouco	✓!
1B-							
0005			5			Bom Mexeu-se mais (afiz)	!
1B-							
0006			6			Bom	✓
1C-							
0001	1	C	1	3200	50	Bom	✓
1B-							
0002			2			Bom	✓

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA: 2/04	RÚIDO		Folha/ N° 2
Realização Inês Sá	Produção Ana Ferreira	Anotação Daniela Vargas Matos	

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/X/!
1A- 0001	1	A	1	3200	50	Montagem de camera - Distração	!
1A- 0002			2			Boneca estava praticamente cortada	! x
1A- 0003			3			Bom	✓
1E- 0001	1	B	1	3200	35	Cabeça à frente da lente	x
1E- 0002			2			Arranque estranho	!
1E- 0003			3				x
1E- 0004			4			Treme!	! x
1E- 0005			5			Melhorou	✓
2C- 0001	2	C	1	3200	35	Arranque tremido Bom	! ✓
2C- 0002			2			Bom	✓
2C- 0003			3			Muito Bom	✓
2C- 0004			4			sem ventoinha Som de Avião a Lomas	x

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA:	2/04	RUÍDO	Folha/ N°	3
Realização	Inês Sá	Produção	Ana Ferreira	Anotação
				Daniela Vargas Matos

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/❌/!
2C 0005	2	C	5			Som indicação Nasco	✓
2A- 0001	2	A	1	5600	35	Primo take - mudar um pouco a exposição	!
2A- 0002			2			Bom Piche entra?	✓
2A 0003			3			Bom	✓
2A- 0004			4			Bom t	✓
2B 0001	2	B	1	5600	35	Problemas de Foco	X
2B- 0002			2			Problemas de Foco	X
2B 0003			3			Foco melhorado	✓!
2B- 0004			4			Bom Foco Fixo	✓
15B 0007	15	B	1	5600	35	Várias repetições Quase no final!	✓
12A- 0001	12	A	1	9200	35	in. técnica! e controle a 8k. Foco Bom!	✓
12A- 0002			2			Piche	!

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA:	2/04	RUIÍDO		Folha/ Nº	4
Realização	Inês Sá	Produção	Ana Ferreira	Anotação	Daniela Vargas Matos

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/O/!
12A- 0003			3			Pessoas a fazer fotografias	X
12A- 0004			4			Bom!	✓
12A- 0005			5			Bom (sem falas)	✓
12B- 0001	12	B	1	3200		Roche entra	! X
12B- 0002			2				✓
12B- 0003			3				!
12B- 0004			4			Não pos a mão como no take anterior	✓
12B- 0005			5			Bom	
14A- 0001	14	A	1	3200	50	Música de fundo Foco na 1ª tentativa	X
14A- 0002			2			Música de fundo Foco no diálogo e take	X
14A- 0003			3			Bom! (sem música)	✓
14A- 0004			4			Bom	✓

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA:	2/04	RÚIDO		Folha/ N°	5
Realização	Inês Sá	Produção	Ana Ferreira	Anotação	Daniela Vargas Matos

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/X/!
14A- 0003			5			Bom	✓
14C- 0001	14	C	1	zoom	50	Música de fundo Foco Píssimo, reenquadramento pior	X
14C- 0002			2				X
14C- 0003			3			Foco chegou tarde	!x
14C- 0004			4			Problemas de foco Música de fundo	X
14C- 0005			5			Foco melhor	✓!
14C- 0006			6			Bom	✓
14B- 0001	14	D	1			Necessito de reajuste (00P)	!
14D- 0002			2			varias repetições - um corte uma das repetições está boa	✓
14E- 0001	14	E	1				!
14E- 000C			2			Bom	✓
14E- 0003			3			Bom (sem falas)	✓

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA:	2/04	RÚIDO		Folha/ Nº	6
Realização	Inês Sá	Produção	Ana Ferreira	Anotação	Daniela Vargas Matos

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/X/!
14E 0004	14	6	4			sem falhas Boom	✓
14E 0005	14	6	5			Boom	✓
14B- 0001	14	B	1		50	Vão cortar take seguinte alteração de exposição	X
14B- 0002			2			Boom	✓
14B 0003			3				✓
7B- 0001	7	B	1			Mag no processo de Montagem Nº frame quando falta com quadratura	X
7B- 0002			2			esigemo já começado	✓
7B- 0003			3			Nota-se a luz do projector	X
7B- 0004			4				X
			6			Boom	✓
7A-0001	7	A	1		50	Atis ri-se Musico Butcher Spears	X
7A- 0002			2			Foco	X

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA: 2/04 - 3/04	RÚIDO		Folha/ N° 7
Realização Inês Sá	Produção Ana Ferreira	Anotação Daniela Vargas Matos	

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/0/1
7A 0003			3			Bom	✓
7A 0004			4			Repetição 1x - ficou bo sono, mas foco melhorou	✓
7C 0001	7	C	1			Foco	!
7C 0002			2				X
7C 0003			3			Reinquadramento do plano	X
7C 0004			4			Ponto inicial ruim, ponto final bom (foco)	!
7C 0005			5			Bom	✓
8A 0001	8	A	1	3208	20	Faltou um pouco o foco	✓
8A 0002			2			Bom Som de máquina no final	! ✓
8A 0003			3			Som de máquina afrouxada no final Bom	✓
8A 0004			4			Ação de fundo Bom	✓
8D 0001	8	D	1		30	Audió não pode entrar! Mexer-se	X

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA: 3/04	RUIÍDO		Folha/ N° 2
Realização Inês Sá	Produção Ana Ferreira	Anotação Daniela Vargas Matos	

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/O/!
8D- 0002			2				X
8D- 0003			3			Pouco de foco Som de máquina	X
8D- 0004			4			Som do carro no exterior Foco ficou fixe	X
8D- 0005			5			Bom outra um problema	✓
8D- 0006			6			Sou o plano Bom	✓
8D- 0007			7			Som exterior Pouco entido dentro de casa Ajuda de enquadramento (take 2)	!
8D- 0008			8			Som de máquina Foco	X
8D- 0009			9			Faltou um pouco o foco entre ligaramnt o som do "Bofato"	✓
9F- 0001	9	F	1		50	Aparece o aferrino	!
9F- 0002			2			Foco Bom Televisão	✓
9F- 0003			3			Aparece aferrino Foco Bom	! ✓
9F- 0004			4			Engano do ator, ex Aparece aferrino no final	! ✓

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA:	3/04	RÚIDO		Folha/ N°	9
Realização	Inês Sá	Produção	Ana Ferreira	Anotação	Daniela Vargas Matos

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/10/11
9F- 0005			5			Repete parte final	✓
9F- 0006			6			Boom	✓
11A- 0001	11	A	1	3200	50	Boom	✓
11A- 0002			2			Repetição Boom - 2.ª vez	✓
11A- 0003			3			Boom	✓
9A- 0001	9	A	1	3200	50	Problemas de som	✗
9A- 0002			2			Muito movimento	!
9A- 0003			3			Boom	✓
8C- 0001	8	C	1	5200	50	completo falta de áudio	✗
8C- 0002			2			Problemas de foco	!
8C- 0003			3			Som de lâmpada ajuste de luz Grande presença de Selo	!
8C- 0004			4			Não responde ao barman Boom	✓

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA: 3/04	RUI DO		Folha/ N° 10
Realização Inês Sá	Produção Ana Ferreira	Anotação Daniela Vargas Matos	

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/O/I
9D-0002			2				X
9D-0003			3			Bom	✓
9D-0004			4			Atoz das pernas a 86.	✓
9D-0005			5			Faz nó a última ponte	✓
9D-0006			6			"	✓
86-0001	8	E	1			Engano na posição	!
86-0002			2			Posição errada Foco Bom	!
86-0003			3			Foco Bom Bom	✓
86-0001	8	G	1		85	Prosan copo no mesmo local	✓
86-0002			2			Som - Chuva Foco Bom!	✓
96-0001	9	E	1		85	Bom	✓
	9	D	1			Repetição Som de telefone	✓

* 901 → 1 TAKE; está Bom ✓

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA: 3/01 - 2/04	RUIÍDO		Folha/ N° 11
Realização Inês Sá	Produção Ana Ferreira	Anotação Daniela Vargas Matos	

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/O/!
			2			Repetição Rolo no plano 2ª tentativa. -Bom	! ✓
11B- 0001	11	B	1			Não tem eloquent	✓
11B- 0002			2				✓
11B- 0003			3			Não olha para a camera	✓
11B- 0004			4			Olha para a camera Bom	✓
81- 0001	8	I	1	32:00	85	varias repetições Não foca no outro copo Time close da camera desfocado	!
81- 0002			2			varias repetições Luzna alteraçõe + foco Time close da camera desfocado	✓ !
83- 0001	8	J	1	32:00	85	Repetição	✓
83- 0002			2			Telefone - vibração Repetição sem chamar Desvio de enquadramento	✓
83- 0003			3			Alteraçõe de enquadramento Melhor	✓
8K- 0001	8	K	1		85	Repetição 3ª Passar a garrafa	✓
8F- 0001	B	F	1		80	Problemas de foco no inicio	! ✓

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA: 4/04	RÚIDO		Folha/ N° 12
Realização Inês Sá	Produção Ana Ferreira	Anotação Daniela Vargas Matos	

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/O/I
8F- 0002			2			Foco bom com algumas variações Expressão muito lenta.	✓ !
8F- 0003			3			Foco bom mas com variações oscilatórias com ator	✓
8F- 0004			4			Foco bom, com 2 assombos de enfoque Bombas na parede	✓ !
8F- 0005			5			versão + sonora Bom (versão melhor a todos os níveis)	✓
9C 0001	9	C	1	3 ^o	50	Foco Bom	✓
9C- 0002			2			Toque na porta de rua. Falta uma fala.	!
9C- 0003			3			Câmara para a frente lento	!
9C- 0004			4			Foco Bom Som da máquina a trabalhar a meio	✓ !
9C- 0005			5			Som ator - máquina para a meio foco Bom	✓ !
9C- 0006			6			Nota-se a presença de algo diferente	✓ !
9C1- 0001	9	C1	1	*	85	Várias repetições Som da máquina nos dois últimos	✓
3B 0001	8	B	1	3 ^o	20		X

* Ladeira Kea - Não funciona - 8F-...

* 9C1 - inventado

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA: 4/04	RUIÍDO		Folha/ N° 13
Realização Inês Sá	Produção Ana Ferreira	Anotação Daniela Vargas Matos	

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/O/!
8B_0002			2			Repetições sem corte Foco lento Som da porta a abrir	!
8B_0003			3			Repetição sem corte 4x Final pouco focado	✓
8B_0004			4			Repetições Bom	✓
91_0001	9	I	1			Fotografia Várias repetições	✓
3A_0001	3	A	1	3200	85	Contura e lateralizãõ do lado St Time code da camera corrigido Panche no fim Panche no lado St	! ✓
3A_0002			2			Panche na camera Repetição Sombra do panche no final	!
3A_0003			3			Repetição sem corte	✓
	3	F	1	3200	85	Repetição sem corte (várias)	✓
			2			Som camos várias repetições	✓
	3	C	1	3200	50	Repetição 2x Atus ensanhou-se No final não saiu	! ✓
			2			Faltou o fio no final Aboneou o caminho do som Tem mudança com os camos no corte	X
			3			Outra uma boaltes Foco na posição mais à frente Na frente - boaltes	X

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA:	4/04	RUI DO		Folha/ N°	14
Realização	Inês Sá	Produção	Ana Ferreira	Anotação	Daniela Vargas Matos

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/O/I
3C- 0005			5			Ensaio na direção Foco ruim no final	X
3C- 0006			6			Enganou-se na direção Foco melhor	✓
3C- 0007			7			Repete a parte final a partir do momento em que se abre a semealima Foco mau	!
3C- 0008			8			Repete parte final	X
3C- 0009			9			 ouve-se como Foco muito bom	✓
3C- 0010			10			Aparecem ruídos no final Não há luz no televisor	✓
3C- 0011	3		11			Lixo Pircho	X
3C 0012			12			Última ponte problemas de foco	X
3C 0013			13				X
3C 0014			14			visando de fogos	✓
5B- 0001	6	8	1	2200	35	Alteração de distância no próximo take Repetição (vários)	✓
5B- 0002			2			Repetição 3x mais rápido	✓

* Ficheiro 0004 - falso take

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA:	4/04	RUÍDO	Folha/ N°	15
Realização	Inês Sá	Produção	Ana Ferreira	Anotação
				Daniela Vargas Matos

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/0/!
3D- 0001	3	D	1		85	Sombra de Rochostas Pequeno desfoque no final	X
3D- 0002			2			Mudança de posição Foco não ficou bom	X
3D- 0003			3			Bom	✓
3D- 0004			4			Sau de foco no final sombrias	X
3D- 0005			5			Ficou bom	✓
3B- 0001	3	B	1		50	Ficou Bom!	✓
3B- 0002			2			Começa com os meus na máquina Bom	✓
3B- 0003			3			Sau um pouco de foco	!
3B- 0004			4			Ficou	✓
5A- 0001	5	A	1		50	Repete várias vezes Mau foco no final só 1 take	X
5A- 0002			2			Repetição sem corte	✓
3E- 0001	3	E	1		50	Várias repetições 1 a 200m	✓

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA:	4/04 - 6/04	RUÍDO	Folha/ Nº	16
Realização	Inês Sá	Produção	Ana Ferreira	Anotação
				Daniela Vargas Matos

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/!/X
			2			Falso take	X
			3				✓
			4			Freca Bom	✓
9G- 0001	9	G	1	3000	50	Repetição sem corte	!
9G- 0002			2			Repetição sem corte Bifixo na máquina	X
9G- 0003			3			Bom	✓
9G- 0004			4			Bom +	✓
10A- 0001	10	A	1	3200	20	Ato à sf - Atiz à esquerda Relatório vídeo A FIZ 21-50	X
10A- 0002			2			Versões nos Perdes - falho Atiz sei 60 plano várias vezes	!
10A- 0003			3			Sei 60 Plano várias vezes	! X
10A- 0004			4			DOP - Bom	✓
10A- 0005			6			vulto do lado esquerdo Pincho	X

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA:	6/04	RUÍDO	Folha/ N° 17
Realização	Inês Sá	Produção	Ana Ferreira
		Anotação	Daniela Vargas Matos

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/S/!
			6			Bom +	✓
100- 0001	10	G	1	3200	50	Problemas de foco Sem time code	X
100- 0002			2			Repet de início sem time code	✓
100- 0001	10	K	1	3200	50	Bom	✓
100- 0002			2			Mexeu muito a cabeça	✓
100- 0003			3			Faz final do plano	✓
40- 0001	4	C	1		85	Não se a apontar	✓
40- 0002			2			Não se a apontar	✓
130- 0001	13	C	1	3200	85	Foco	!
130- 0002			2			Bom	✓
130- 0003			3			Bom +	✓
4A- 0001	4	A	1		85		!

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA:	6/04	RUÍDO	Folha/ N°	18
Realização	Inês Sá	Produção	Ana Ferreira	Anotação
				Daniela Vargas Matos

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/X/!
4A-			2			Bom	✓
0002						Sons do plástico	!
4A-			3			sem falas	✓
0003						Repetição	✓
10I-	10	I	1		B5	Repetição sem corte	✓
0001						2x-sem falas	✓
10I-			2			com falas	✓
0006						Bom	✓
10I			3			Bom	✓
0005							✓
10H-	10	H	1				X
0001							X
10H			2			Helicóptero	X
0002							X
10H			3			Repetição sem corte	✓
0003							✓
13A-	13	A	1		B5	Repetição sem corte	✓
0001						último ficou Bom	✓
13A			2			Não existe - Take falso	
0002							
4B-	4	B	1			Várias Repetições	✓
0001							✓
10J-	10	J	1*			Várias Repetições	✓
0001						Não fica fixo na 1ª	✓

* As indicações (notas), pertencem ao Take 2.

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA: 6/04	RÚIDO		Folha/ N° 19
Realização Inês Sá	Produção Ana Ferreira	Anotação Daniela Vargas Matos	

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/0/!
10J			2				✓
0001							
10B-	10	B	1		60	Ficheiro ficou com o nome 60 plano anterior (10J)	✓
0001							
10B			2			Repete Perchi False take na camera	!
0002							
10B-			3			Ficou Bem	✓
0003							
10E-	10	E	1			Ficheiro - 10B 0004 Ficou Bem	✓
0001							
10E-			2			Repete sem cortar 3x	✓
0002							
10E-			3			A partir do momento em que se vira Ficou Bem	✓
0003							
10F-	10	F	1		60	Coberturas	X
0001							
10F-			2			Movimentação repetida	!
0002							
10F-			3			Ficou	✓
0003							
10D-	10	D	1		60	Sair um pouco do foco Níveis de som	!
0001							
10D-			2			Cabelo de Gabriel	✓
0002							

Opções Narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme *Ruído*
 Daniela Grácia Vargas Ferrer Matos

DATA: 6/04	RUI DO		Folha/ N° 20
Realização Inês Sá	Produção Ana Ferreira	Anotação Daniela Vargas Matos	

Filename	Cena	Plano	Take	WB	DF	Notas	✓/O/!
100_0003			3			Repetição sem corte	✓
100_0001	10	G	1		50	Não diz frase Continua como 100_0004	X
100_0002			2			Foco Bom cêta para a câmera	✓
100_0003			3			Repet sem cortar Nota-se a luz no background	!
100_0004			4			Bom Som: ouvir-se algo	
	6	A	1		50	Não	X
			2			Não	X
			3			Foco melhorado	✓
			4			Plano diferente do mesmo Começa a chover fortemente	✓

Anexo C – [Storyboard]