

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL- PUBLICIDADE E
PROPAGANDA

Daniela Mainardi

**VARIANTES DA MONTAGEM AUDIOVISUAL E OS IMPACTOS
NA NARRATIVA**

Projeto Experimental

Santa Maria, RS
2018

Daniela Mainardi

**VARIANTES DA MONTAGEM AUDIOVISUAL E OS IMPACTOS
NA NARRATIVA**

Projeto Experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM - RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Bacharel em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda**.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Mattana

Santa Maria, RS
2018

Daniela Mainardi

**Variantes da montagem audiovisual e os impactos
na narrativa**

Projeto Experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM - RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Bacharel em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda**.

Aprovado em 05 de dezembro de 2018

Luciano Mattana, Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Lenadro Stevens, Dr. (UFSM)

Thomás Townsend

Santa Maria, RS
2018

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer imensamente aos meus familiares e amigos. Em especial, a minha mãe, Fátima Tomazi Mainardi, meu pai, Valdemir Vicente Manardi, meu irmão, Jonas Mainardi e minha tia, Isolmira Cecília Bortoluzzi Mainardi, pelo amor e incentivo contínuo, sem vocês isto não seria possível.

A minha amiga, Julia Pivetta Benetti, por acreditar em meu potencial e por todo aconselhamento e carinho durante essa caminhada.

Ao meu orientador, Prof. Luciano Mattana, pelo conhecimento passado, por (re)despertar em mim a paixão pelo audiovisual, principalmente, pela edição, pelos conselhos e auxílio durante esses anos de faculdade. Agradeço também pela paciência em orientar esse trabalho durante todo o ano. Muito obrigada por acreditar em mim e na minha ideia, tornando-a possível.

Aos colegas Carolina Mulero, Cíntia Santos, João Vitor Ecker Costa, Lisiéle Oliveira, Renata Silva e Shauana Rocha pelos trabalhos juntos, pelas ideias que tiramos do papel, pelos momentos de conversa dentro e fora da sala de aula e, principalmente, pelo apoio de sempre.

Aos demais familiares e amigos que, de alguma forma, fizeram parte dessa jornada. Fica o meu agradecimento para Bruna Lemes, Daniela Cervo Benetti, Francieli Maciel, Júlia Veber, Leandro Mainardi, Luiza Sassi, Márcio Mainardi e Viviane da Cunha.

De coração, o meu “muito obrigada”.

RESUMO

VARIANTES DA MONTAGEM AUDIOVISUAL E OS IMPACTOS NA NARRATIVA

AUTORA: Daniela Mainardi
ORIENTADOR: Luciano Mattana

Este projeto experimental visa estudar as características e elementos dos estilos de montagem narrativa audiovisual. Primeiramente, procurou-se revisar teoria/técnica acerca da dimensão do processo de montagem audiovisual, elencando as principais características de cada estilo de montagem. O caráter experimental deste projeto se justifica pela possibilidade de construção de novas narrativas após o estudo dos elementos fundamentais da montagem. O relatório experimental conta com a descrição das escolhas de montagem e com a análise dos resultados obtidos em cada montagem realizada, avaliando os aspectos de inter-relação entre a narrativa e cada um dos estilos empregados na montagem. Com os resultados, observaram-se os efeitos dos estilos de montagem na força narrativa, a importância das marcas temporais e do argumento narrativo, e que nem todos os estilos narrativos analisados se aplicam a qualquer narrativa.

Palavras-chave: Montagem. Audiovisual. Narrativa. Publicidade e Propaganda.

ABSTRACT

VARIABLES OF AUDIOVISUAL ASSEMBLY AND THE IMPACTS ON NARRATIVE

AUTHOR: Daniela Mainardi
ADVISOR: Luciano Mattana

This experimental project aims to study the characteristics and elements of the audiovisual narrative mounting styles. First, it tried to review theory/technics about the size of audiovisual assembly process, listing the main features of each mounting style. The experimental nature of this project is justified by the possibility of building new narratives after the study of the fundamental elements of the assembly. The experimental report includes a description of the choices assembly and the analysis of results performed on each mounting evaluating aspects of the interrelation between the narrative and each style used in the assembly. With the results, it was observed the effects of mounting styles in the narrative force, the importance of time stamps and narrative argument, and that not all the narrative styles reviewed apply at any narrative.

Keywords: Assembly. Audio-visual. Narrative. Advertising and marketing.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Montagem linear filme “Permita-se”	34
Figura 2 - Montagem invertida filme “Permita-se”	35
Figura 3 - Montagem paralela filme “Permita-se”	37
Figura 4 - Montagem linear filme “Toy”	39
Figura 5 - Montagem invertida filme “Toy”	40
Figura 6 - Montagem paralela filme “Toy”	42
Figura 7 - Montagem linear filme “A prova”	44
Figura 8 - Montagem invertida filme “A prova”	45
Figura 9 - Montagem alternada filme “A prova”	46
Figura 10 - Montagem paralela filme “A prova”	48
Figura 11 - Montagem linear filme “O último pastel”	50
Figura 12 - Montagem invertida filme “O último pastel”	51
Figura 13 - Montagem alternada filme “O último pastel”	52

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
2.1	AS CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTAIS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL	11
2.1.1	Dimensão ficcional	12
2.1.2	Supressão do tempo	13
2.1.3	A iluminação.....	13
2.1.4	O movimento de câmera	14
2.1.5	O som.....	14
2.1.6	O enquadramento.....	15
2.1.7	A montagem como elemento da linguagem audiovisual	15
2.2	A MONTAGEM.....	15
2.2.1	Tipos e estilos de montagem.....	17
2.2.2	Montagem: processos e técnicas	19
2.2.2.1	Tipos de ligações e transições	21
2.2.2.2	Clareza e continuidade.....	24
2.2.2.3	Características das sequências que influenciam a montagem	26
2.2.2.3.1	<i>A ação</i>	26
2.2.2.3.2	<i>Os diálogos, sons diegéticos, música</i>	27
2.2.2.3.3	<i>O gênero cinematográfico</i>	28
2.2.2.4	Aspectos sonoros da montagem audiovisual	29
2.2.2.5	O ritmo na montagem.....	31
3	AS NARRATIVAS E SUAS VARIANTES NO ESTILO DE MONTAGEM..	33
3.1	NARRATIVA 1 "PERMITA-SE"	33
3.1.1	Linear	34
3.1.2	Invertida.....	35
3.1.3	Paralela	36
3.2	NARRATIVA 2 – "TOY"	37
3.2.1	Linear	39
3.2.2	Invertida.....	40

3.2.3	Paralela	41
3.3	NARRATIVA 3 – “A PROVA”	43
3.3.1	Linear	44
3.3.2	Invertida.....	45
3.3.3	Alternada	46
3.3.4	Paralela	47
3.4	NARRATIVA 4 – “O ÚLTIMO PASTEL”	48
3.4.1	Linear.....	49
3.4.2	Invertida.....	51
3.4.3	Alternada	52
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
	REFERÊNCIAS.....	56

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho irá explorar a montagem audiovisual como elemento de influência do espaço-tempo, a partir dos tipos de montagem expostos por Marcel Martin (2003) - linear, invertida, alternada e paralela -, dentro de narrativas audiovisuais e seus significados.

A montagem possibilita influenciar diretamente nos sentimentos do espectador, seja por uma simples mudança de ordem de planos ou pela forma como dita o ritmo. Ela também dita como cada cena se relaciona às outras no produto final. É na montagem que a história toma sentido, tornando a narrativa clara ao espectador. Além disso, a montagem audiovisual é responsável por gerir o espaço e o tempo narrativo, por selecionar e organizar o que vem antes e o que vem depois, onde a interpretação de um plano depende do que já foi visto e da expectativa do que está por vir. Os recursos de montagem permitem criar uma temporalidade maleável.

Espaço-tempo é fundamental dentro de uma narrativa e, com a montagem, seu manuseio é um dos aspectos mais importantes na composição de um filme. Com bases rítmicas e métricas diferentes, pode-se, assim, expandir ou comprimir o espaço-tempo, contando histórias lineares ou recontando-as a partir de uma visão da história acontecida há algum tempo. São frequentes os filmes cuja estrutura narrativa começa no “final”, quando a história do personagem já se encaminha a seu desfecho. Depois, com recurso do *flashback*, vai contar tudo o que aconteceu para que se chegasse àquele momento. Mesmo sabendo o que vai acontecer, o espectador não perde o interesse pelo filme. Ao contrário, muitas vezes, esse fator pode prendê-lo ao desenrolar dos fatos. Ou então, no decorrer do filme são contados dois pontos de vista diferentes do mesmo acontecimento, alternando entre um personagem e outro, uma linha de ação e outra.

Sendo assim, o objetivo central desse projeto experimental é realizar, de forma ensaística e experimental, montagens audiovisuais em que se empreguem os quatro estilos básicos da edição em uma mesma narrativa, buscando, portanto, aprofundar-se tecnicamente acerca dos referidos estilos e das técnicas de montagem audiovisual. Nesse sentido, esse ciclo foi repetido em quatro narrativas diferentes. Além disso, perseguiram-se os seguintes objetivos secundários:

- a) Realizar uma revisão teórico/técnica acerca da dimensão do processo audiovisual conhecida como montagem e edição;
- b) Elencar as características principais de cada estilo de montagem;
- c) Avaliar aspectos de inter-relação entre a narrativa e cada um dos estilos empregados na sua montagem.
- d) Compor quatro exemplos de como se dá a aplicação dos estilos de montagem em uma narrativa.

Desse modo, esse trabalho caracteriza-se como um projeto experimental cujo processo metodológico de sua construção descreve-se a seguir. Para a contemplação dos seus objetivos, buscou-se fundamentação teórica dos principais elementos da linguagem audiovisual, dos processos de montagem audiovisual e dos estilos e aspectos influenciadores da edição, de tal forma que se reúna um conjunto de conceitos e ferramentas para indicar e discutir procedimentos e técnicas de montagem narrativa audiovisual.

A partir desses conceitos e ferramentas, centrou-se a atenção nos estilos de montagem narrativa propostos por Martin (2003), todos eles baseados no tempo. Portanto, foram testados e aplicados os diferentes estilos da montagem narrativa audiovisual considerando-se os aspectos teóricos levantados no capítulo 2.

Para isso, foram escolhidas quatro narrativas produzidas na disciplina de Produção Audiovisual, sendo que, cada uma delas, foi remontada sob os conceitos de cada um dos estilos de montagem. Após as montagens, analisaram-se aspectos de inter-relação entre a narrativa e cada um dos estilos empregados na sua montagem.

Por meio deste trabalho, percebeu-se que nem todos os estilos propostos por Martin (2003) se aplicam a qualquer narrativa, pois algumas podem perder ou enfraquecer o sentido. Também, identificou-se que, dependendo do estilo de montagem adotado em um filme, cenas específicas fazem-se necessárias, a fim de dar coerência à história e criar os conectivos que são fundamentais à fluência da narrativa e construção de significados.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 AS CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTAIS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL

A linguagem audiovisual possui muitas origens, já que é difícil estabelecer seu início por se tratar de uma linguagem que é áudio e visual. Segundo Aumont (2008, p. 155) “o modelo pictórico atravessa toda a história o cinema, do mau gosto estético das primeiras Paixões, ao ‘novo realismo’ contemporâneo”. A composição pictórica e fílmica busca por uma satisfação visual “[...] é sobretudo importante lembrarmos de que um filme é também uma obra plástica, que busca, pelo menos parcialmente, um certo tipo de prazer dos olhos” (AUMONT, 2008, p. 158). A trajetória do audiovisual passou por várias transformações, mesmo sendo difícil apontar seu início, é inegável que começa a se estabelecer a partir dos teatros de luz de Giovanni Della Porta (século XVI), da câmera obscura (princípio retomado no século XVI) passando pela fotografia de Nicéphore Niépce e Louis Daguerre (século XIX) e, finalmente, chegando ao Cinematógrafo dos irmãos Lumière (final do século XIX).

Se a fotografia e a pintura já nos encantavam por capturar o movimento em um instante, o cinema nos fascinava por ser capaz de oferecer ao delírio de nossa sensibilidade o balançar dos arbustos pelo vento de outono, ou seja, se a invenção dos Lumière nos trouxe alguma novidade, esta foi o movimento das coisas [...]. Assim, o movimento do cinema foi o responsável por instaurar definitivamente a ‘impressão de realidade’, que diante da tela ocorre por um fenômeno de participação, participação esta que é ao mesmo tempo afetiva e perceptiva (TOMAIM, 2006, p 41 apud DURAN, 2010, p.19).

O cinema trouxe um marco na forma de demonstrar “realidade” ao que é transmitido, difundiu-se como uma linguagem apresentando histórias através de um universo ficcional, com discursos e enunciados impregnados na imagem movimento, buscando uma exibição acessível ao espectador. O que potencializou a atração do espectador não só através do movimento, como também pelo que estava sendo contado, como estava sendo contado e por quem estava sendo contado. O cinema, TV, internet, vídeos, etc., proporcionam sensações simultâneas por meio da tríade visual, sonora e verbal, caracterizadas como linguagem audiovisual.

A imagem gigante, projetada na grande tela de uma sala escura, atinge em cheio aquele a quem é destinada. O impacto é visual, resultando literalmente de um fenômeno ótico, que o cinema sempre fez acentuar por meios técnicos

cada vez mais sofisticados: imensidão das telas, montagem acelerada, efeitos especiais. Mas o impacto é também mental, graças ao poder de envolvimento da própria intriga e à projeção do espectador no que lhe é projetado (LIPOVETSKY, SERROY, 2009, p. 45 apud DURAN, 2010, p. 22).

Com uma estrutura narrativa e técnica, o audiovisual traz pontos de vista que se transformam em “gêneros narrativos” como, por exemplo, drama, ação, suspense, comédia, etc. Para Deleuze (1985, p. 163) “a narração implica uma investigação ou testemunhos que a referem ao verdadeiro”.

As evoluções narrativas permitiram que o cinema, e, conseqüentemente, o audiovisual, avançasse estética e tecnicamente, criando ou apropriando-se de elementos compositivos da linguagem audiovisual que sofreram, entre outras, as seguintes evoluções: o domínio da iluminação, viabilizando controle dos níveis da dramaticidade, expressividade e impacto ao filme; o movimento de câmera, contribuindo para consolidação de uma linguagem cinematográfica, dando possibilidade de evidenciar a subjetividade do autor, acompanhar movimentos em cena, priorizar a visibilidade de elementos cênicos; o emprego do som, que passou a poder ser sincronizado direto no filme, aumentando-se as possibilidades narrativas e a carga de realidade; a ocorrência da montagem, que inaugura uma nova fase no audiovisual, gerando uma nova forma de produção e organização do filme, uma nova linguagem, mais próxima do que conhecemos atualmente.

2.1.1 Dimensão ficcional

O cinema e outros projetos audiovisuais apresentam uma imagem artística da realidade. Proporcionando uma reprodução plástica do real que se torna afetiva e efetiva para o espectador. No espaço e o tempo de uma realidade própria da narrativa, com suas particularidades, limites e coerências determinadas pelo autor, é onde os acontecimentos narrativos devem se justificar de tal maneira que acabam por soar como reais perante o espectador. A diegese (universo espaço-temporal da trama) abarca todos os elementos que compõem e caracteriza o universo ficcional tal como ele é, do modo como os personagens interagem, vivem, ouvem, o seu mundo: o espaço, o tempo, os sons, o clima, os cheiros e os objetos. É com a força e a eficácia do espaço/tempo diegético, que o espectador é levado a imergir, por algumas horas, dentro de um universo fantasioso e a não contestar a “falta de verdade” de uma

narrativa. Segundo Martin (2003, p. 22), “a imagem fílmica suscita, portanto, no espectador, um sentimento de realidade bastante forte, em certos casos, para induzir a crença na existência objetiva do que aparece na tela”.

A crença e adesão desse universo por parte dos espectadores garantem imersão e identificação com a narrativa e seus personagens. A trilogia cinematográfica “O Senhor dos Anéis”, por exemplo, traz um universo diegético conhecido como Terra Média: um universo fisicamente e tecnologicamente semelhante à Europa medieval, porém, os seres e elementos mágicos, criaturas fantásticas, como elfos e dragões, são perfeitamente reais e convivem com os seres humanos. Dificilmente, o espectador questionará a irrealidade desse universo, ele entenderá e aceitará esta verdade como fundamental para o ‘desenrolar’ da narrativa.

2.1.2 Supressão do tempo

Ao contar uma história é preciso escolher o que mostrar e o que ocultar. A supressão do tempo é, normalmente, utilizada para pular, subtrair detalhes que não tenham uma significação especial em relação à temática do filme e que ficam subentendidos. A perspectiva de passagem de tempo dentro da narrativa garante fluidez e ritmo à história.

2.1.3 A iluminação

O elemento **iluminação** na dimensão da linguagem audiovisual apresenta certo grau de complexidade. Diferentes configurações são possíveis, com resultados variados, onde se pode efetivar uma ideia específica de várias formas técnicas e obter-se resultados satisfatórios. É possível destacar aqui é que o fato do que a câmera captura depende da luz que é refletida sobre o objeto que está sendo filmado, e isto tem relação direta com a construção de significados no processo imagético. Segundo Poverino (2007, p. 42), a iluminação possui quatro funções básicas na qualidade fotográfica: orientação do espectador para que ele consiga se encontrar na história, clima para identificar as horas do dia e estações do ano, beleza pictórica para questões estéticas e profundidade, que contribui para a perspectiva e tridimensionalidade. Entretanto, é necessário acrescentar à fala do autor o fato de que a luz é, sempre, um elemento estético, que participa da configuração do olhar artístico

e lógico do interlocutor. Para tanto, o diretor de fotografia utiliza esquemas de iluminação para destacar detalhes e dar intensidade necessária para a cena.

2.1.4 O movimento de câmera

O movimento de câmera é um elemento que traz grande apelo sensorial para a linguagem audiovisual e pode ser dividido em três tipos: *travelling*, panorâmica e trajetória. O *travelling* é caracterizado pelo movimento da câmera em que permanecem ângulo e trajetória. *Travelling* para trás possui alguns sentidos como afastamento, acompanhamento de um personagem, desligamento psicológico, solidão. *Travelling* para frente sugere introdução, descrição de espaço, realce de algum elemento, passagem para sonho e exprime tensão mental.

A panorâmica se dá pela rotação da câmera em seu próprio eixo e pode ser dividida em panorâmica descritiva que tem por função explorar o espaço para garantir uma impressão ou ideia, e a panorâmica dramática que estabelece relações espaciais entre personagens. A trajetória é a combinação de *travelling* e panorâmica.

2.1.5 O som

Outro elemento que mudou a história do audiovisual, inicialmente, no cinema, foi o som, que por décadas foi mudo.

No cinema mudo em geral, a imagem visual é como que naturalizada, na medida em que nos dá o ser natural do homem na História ou na sociedade, enquanto o outro elemento, o outro plano que se distingue tanto da História quanto da Natureza, entra num discurso necessariamente escrito, isto é, lido, e posto em estilo indireto. (...) O ato de fala já não mais remete à segunda função do olho, já não é lido, mas ouvido. Torna-se direto, e recupera os traços distintivos do discurso (DELEUZE, 2007, p. 269).

O som possui diversas expressividades com destaque aos elementos sonoros que compõem uma produção audiovisual: os ruídos, como vento, trovão, chuva, tosse, riso, choro, ambientes fechados, rua, carros, etc; e a música, que pode sugerir uma dramaticidade, comicidade, etc. O som é um elemento decisivo da imagem pela dimensão que lhe acrescenta ao restituir o ambiente dos seres e das coisas que o cercam, e como é percebido na vida real. A imagem juntamente ao som reproduz o real. Já a música, desempenha vários papéis dentro de uma narrativa, entre eles: o

papel rítmico - em que há um contraponto música-imagem, porém uma correspondência entre o ritmo visual e sonoro; e o papel dramático - a música fornece totalidade à cena, criando ambientação; e, por fim, o papel lírico: onde a música é capaz de dar importância e intensidade dramática ao momento.

2.1.6 O enquadramento

Cabe aqui falar, também, sobre o enquadramento. Nesse sentido, Aumont (1995) traz que o enquadramento desempenha importante função na construção audiovisual “antes de ser um significante do ponto de vista das personagens (...), um enquadramento é também um significante do ponto de vista da instância narradora e da enunciação” (AUMONT, 1995, p. 163). O enquadramento e a proximidade da câmera são elementos de linguagem que revelam partes, não o todo.

Os tipos de planos são determinados pela distância entre objeto e câmera e cada plano é escolhido para dar clareza necessária à narrativa. Assim, um plano geral ajuda a contextualizar o ambiente, a integrar o personagem à paisagem e, por sua vez, um primeiro plano ajuda a adicionar dramaticidade à cena. Quando há um recorte da cena, há ali um ponto de vista já implícito.

2.1.7 A montagem como elemento da linguagem audiovisual

A dimensão da montagem será valorizada nesse trabalho no próximo subcapítulo, visto que compõe seu tema central e contribui diretamente para a execução do projeto.

2.2 A MONTAGEM

A dimensão que organiza e materializa todas as dimensões da linguagem audiovisual, é a montagem. É ela que determina o todo do filme. Segundo Deleuze (1985, p. 44), “A montagem é essa operação que tem por objeto as imagens-movimento para extrair delas o todo, a ideia, isto é, a imagem do tempo”. No processo de concepção de um filme, a montagem gera efeito de ruptura ou confronto entre os planos, promovendo novo ritmo às cenas.

[...] ela [a montagem] não pode ser reduzida ao simples corte, seria errôneo entendê-la como tal. A montagem é, acima de tudo, a articulação dos fatores que comportam uma produção cinematográfica, como: a mise-en-scène, a expressão gestual das personagens, a cenografia, os diálogos, a trilha sonora, o movimento, a composição, dentre outros elementos que fazem do cinema uma arte e uma linguagem (DURAN, 2010, p. 31).

A montagem é um dos elementos mais característicos da linguagem audiovisual. Martin (2003, p. 134) relata que “a montagem constitui, efetivamente, o fundamento mais específico da linguagem fílmica” e completa com sua função básica “a montagem é a organização dos planos de um filme em certas condições de ordem e de duração”.

Portanto, a montagem, na linguagem audiovisual, tem como uma de suas principais funções relatar uma ação e o desenvolver da história como um todo. É nela que a história toma sequência, clareza e continuidade, onde cada trecho, que justaposto a outros, forma algo maior e compreensível. A montagem é responsável por esclarecer a história que está sendo contada, a partir de tudo que foi filmado. É nela em que é traduzido emocionalmente ao público o estímulo e expectativa do que acontecerá. Ocorre também, na fase da montagem, a oportunidade de resolver problemas de clareza na narrativa, construir e reconstruir segmentos narrativos, construir continuidade e ênfase dramática.

A montagem procura, então, compreender, caracterizar, explicar ou resolver problemas específicos colocados pela própria condição tecnológica do cinema enquanto forma de expressão, a qual tem necessariamente implicações estéticas: como associar duas imagens frequentemente de natureza completamente heterogênea numa totalidade de sentido pleno, consistente e efetivo (NOGUEIRA, 2010, p. 95).

Nessa etapa e no uso de suas técnicas, o filme ganha forma e personalidade de seu diretor e montador. A montagem garante a escolha dos cortes que darão ao filme a carga de drama necessário, gerando continuidade e clareza a fim de não confundir o espectador e mantê-lo envolvido com a história.

A montagem consiste, então, na criação de relações de um plano com os seguintes e/ou os anteriores, seja de que tipo for essa relação – de coordenação, de contraste, de contiguidade, de oposição, de semelhança, de implicação, de continuidade, por exemplo –, criando diversas modalidades de sentido: metáforas, sinédoques, repetições, hipérboles, elipses, entre outras (NOGUEIRA, 2010, p. 94).

Na linguagem audiovisual, a montagem possui papel importante na construção e reconstrução de “realidade”. Martin (2003) expõe que as funções criadoras da montagem: movimento, onde ela é criadora de movimento em seu sentido literal, de animação e aparência de vida, pois é a sucessão (das imagens) recriam o movimento e a vida; ritmo, que nasce da sucessão de planos em relação a duração e tamanho, sendo o ritmo uma distribuição métrica e plástica; ideia, que consiste no processo de tomar elementos do real e produzir em sentido novo de seu confronto.

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

2.2.1 Tipos e estilos de montagem

Conforme Martin (2003), um filme obedece ao conjunto de regras dramáticas forjadas há mais de dois mil anos de tradição narrativa. Diante disso, o autor considera três tipos de montagem, que o coube chamar de: montagem rítmica, montagem ideológica e montagem narrativa.

A Montagem Rítmica é a forma primária e técnica de montagem. Apresenta aspecto métrico, de duração de planos que é determinado pelo grau de interesse que o plano desperta no espectador. Quando o plano é cortado no momento em que a atenção do espectador diminui, se dá o ritmo. A Montagem Ideológica atribui às ligações de planos um ponto de vista, um sentimento ou uma ideia. O agrupamento de imagens e suas relações podem ser definidos por tempo, lugar, causa, consequência e paralelismo. A Montagem Narrativa, que é o foco desse trabalho, nada mais é do que o relato de uma ação. Ilustrar o desdobramento de uma sequência de acontecimentos, em que se fundamenta na relação plano a plano, sequência a sequência, a fim de transparecer totalidade para o filme frente ao espectador. Importante destacar que a principal função da montagem é a função narrativa, que garante o encadeamento da ação, segundo uma relação de causalidade ou temporalidade, sendo um meio de facilitar as ligações de um plano para outro numa sequência de pensamentos e ações.

[montagem narrativa é] o aspecto mais simples e imediato da montagem, que consiste em reunir, numa sequência lógica ou cronológica e tendo em vista contar uma história, planos que possuem individualmente um conteúdo factual, e contribui assim para que a ação progrida do ponto de vista dramático (MARTIN, 2003, p. 132).

Por ser uma das formas mais características da linguagem audiovisual, a montagem narrativa ganha destaque, nesse trabalho, por proporcionar interessantes possibilidades de organização temporal dentro da história. Este é um elemento que atrai, e também, desafia tanto por sua capacidade de transformar os sentimentos do espectador com uma simples mudança de ordem de planos, quanto pelo modo como estabelece o ritmo da narrativa ou consegue passar mensagens a partir de uma simples contraposição visual. Dentro de cada história, é possível buscar referências de tempo, sejam elas cronológicas ou não, mas são as referências que constroem a narrativa como um todo, onde cada minuto ou segundo importa.

O tempo é um critério fundamental da montagem fílmica narrativa. O filme pode ser atemporal, contando uma história de anos, até décadas, em algumas horas. Como pode ser uma história em tempo real, contada em 72 minutos e dramatizada através da montagem. O papel do montador é selecionar e justapor trechos que dão ritmo e clareza ao filme. A montagem possui um método de “dominação” do tempo, em que pode acelerar, inverter, ou até mesmo deter um movimento, e conseqüentemente o tempo (MARTIN, 2003).

Martin (2003, p. 155) traz estilos de montagem que são definidos pelo tempo: “[o tempo refere-se] a ordem das sucessões, a posição relativa dos acontecimentos em sua ordem casual natural, não importando a determinação de datas”.

A montagem linear é a forma mais simplificada de ordenar uma história. Nela, as cenas são colocadas em ordem lógica ou cronológica respeitando começo, meio e fim. Nenhum acontecimento é posto simultaneamente a outro, e cada fato é conectado ao próximo em uma articulação lógica, respeitando a ordem de introdução ao ambiente, apresentação dos personagens, o conflito, as conseqüências do conflito e por fim a resolução. Este modelo de montagem é utilizado em maior número de narrativas, porém, raramente é um recurso utilizado sozinho em uma narrativa longa devido à simplicidade de suas técnicas.

Na montagem invertida, o filme subverte a cronologia, vai e vem entre o presente e o passado. A estrutura cronológica é subvertida com uma série de

flashbacks, correspondentes às recordações do personagem ou apenas um único retorno ao passado que perdura o filme todo. Pode-se também utilizar o *flashforward*, que se dá pela alternância de eventos ocorridos posteriormente, adiantando acontecimentos, narrando fatos que ainda vão acontecer na história e, depois, voltando ao tempo em que se narra.

Na montagem alternada, as cenas são montadas alternando entre duas ou mais linhas de ação. Há uma história que é considerada principal, mas também, há histórias secundárias que ocorrem ao mesmo tempo da trama principal e que são associadas a este eixo primário. Neste modelo de montagem, os enredos são postos de modos distintos e evoluem alternadamente, porém, fundem-se, normalmente, ao final do filme, promovendo o encontro entre personagens. A simultaneidade temporal é peça fundamental neste modelo de montagem.

Já na montagem paralela, duas ou mais ações são abordadas alternadamente pela intercalação das mesmas ao longo da narrativa, não necessariamente, ligadas temporalmente. As ações podem ou não ter relações de simultaneidade temporal, mas buscam a construção de um significado, comparação ou contraste durante sua construção.

2.2.2 Montagem: processos e técnicas

Tanto na montagem narrativa, quanto nos outros tipos de montagem, é de grande relevância, compreender os processos e técnicas da montagem audiovisual. Ademais, é fundamental ao montador, por exemplo, perceber a quantidade necessária de planos que conseguirão dar continuidade a história. Segundo Dancyger (2007, p. 399), existem dois estágios da montagem: o estágio de juntar os planos de uma forma mais geral no primeiro corte, e o segundo estágio, em que montador e diretor dão ritmo ao primeiro corte transformando-o em corte final. Nessa fase que se dá ritmo e pontuação ao filme. “O objetivo é montar o filme e não apenas a continuidade, mas também o resultado dramático” (DANCYGER, 2007, p. 399). O montador deve ter sempre em mente, além de se questionar sobre o que é lógico no plano para obter o entendimento fundamental das cenas e da sequência.

Vale ressaltar que o processo da edição inicia na fase da produção. Durante as gravações, o diretor e cinegrafistas já pensam as cenas em uma visão de edição, projetando o que ficará melhor na hora da montagem. Por exemplo, habitualmente

durante a produção são obtidos os planos de corte. Esses planos são tomadas curtas a fim de garantir continuidade entre dois planos semelhantes. Os planos de corte podem ser de qualquer objeto ou personagem participante da ação, ou, ainda, uma realidade não pertencente à ação, mas que mantém alguma relação simbólica ou temática com a mesma.

Em essência, tomadas e cenas adquirem significados específicos quando são conectados com outras tomadas formando uma sequência com sentido. É essa conexão que chamamos edição. A edição pode manipular o tempo, criar situações de drama, tensão, ação ou comédia. Sem a edição você só teria peças desconexas de uma ideia [...] (KELLISON, 2007, p. 233).

Após a fase de produção, inicia-se a edição propriamente dita, na qual o montador seleciona e organiza as cenas verificando a sincronização de áudio e se elas possuem continuidade narrativa. Depois de organizadas e revisadas as cenas, é hora de escolher as transições, e, se necessário, os efeitos.

Para obter continuidade e coerência para narrativa, não é preciso mostrar tudo em seu tempo real. “O mais simples filme, aquele que respeita a continuidade e o tempo real, é o filme composto por um plano único e contínuo [...] mas isso provavelmente não seria muito interessante” (DANCYGER, 2007, p. 400). A solução fundamental da continuidade é reestruturar o tempo real em tempo dramático, o que é obtido através da montagem. Porém, o problema da montagem, segundo Dancyger (2007), começa a partir de um plano individual. Isso, pois, são vários os fatores que podem afetar a continuidade que resulta da justaposição de dois planos, como luz, cor, posicionamento e direção do personagem, entre outros.

A justaposição de imagens, por meio da montagem, pode dar-se por metáforas que facilitam percepção por parte do espectador criando sequência ou construindo um fato fílmico. Além disso, pode ocorrer justaposição de duas imagens com o intuito de produzir uma terceira, onde a primeira imagem (ou as primeiras) seriam elementos próprios da ação; enquanto, que as imagens seguintes podem ser elementos da ação ou serem externas a ela. Essas segundas imagens são o que provoca a metáfora.

Martin (2003) define três tipos de metáforas possíveis através da justaposição de imagens:

- a) Metáforas plásticas: analogia de estrutura ou tom psicológico do conteúdo representativo das imagens, como Eisenstein faz uso em “O encouraçado

Potiômkin”, de planos dos rostos inquietos de marinheiros aguardando ataque, contraposto aos de máquinas paradas.

- b) Metáforas dramáticas: serve de condução do enredo. Acontece quando um elemento arbitrário é inserido para dar a uma primeira imagem teor dramático. Desempenha papel na ação propriamente, como Eisenstein utiliza em “A greve”, contrapondo a imagem de operários executados pelo exército do czar à imagem de animais sacrificados em um matadouro.
- c) Metáforas ideológicas: implicar uma consciência do espectador para além da compreensão da ideia, ultrapassando ao quadro da ação do filme. Tipo utilizado em “Tempos Modernos” de Chaplin, onde a imagem de um pequeno rebanho de ovelhas é contraposto aos trabalhadores saindo do metrô.

2.2.2.1 Tipos de ligações e transições

Em algumas partes do filme, a justaposição de fragmentos nem sempre é suficiente para garantir continuidade compreensível ao espectador. Para isso, o montador dispõe de algumas ligações ou transições que se tornam necessárias para construir o enredo. As ligações de planos podem dar plasticamente pela analogia de conteúdo material, pela semelhança de ação, analogia de conteúdo estrutural, similaridade de composição da imagem e, também, pela analogia de conteúdo dinâmico baseado no movimento semelhante de personagem ou objetos. Um recurso usual é o corte em movimentos, tais como: brinde, abrir portas, deixando o corte natural sem saltar aos olhos do espectador. São cortes contínuos baseados em continuidade visual, significado e similaridade no ângulo e na direção. Manter a direção é crucial para que não haja confusão entre personagens. As transições, normalmente, estão relacionadas a mudanças de tempo, espaço ou ação. Alguns dos tipos de ligações e transições são:

1) Ligações por corte:

- Corte seco: é o tipo de corte mais comum na edição de vídeo. Também conhecido como *hard cut*, é um corte sem efeitos de transição, usado quando se tem uma sucessão de imagens dentro

do enredo. Consiste em uma simples justaposição entre uma tomada e outra.

- *Jump cut*: corte seco feito em uma sequência de imagem do mesmo plano ou entre planos sem continuidade visual, por meio da qual se avança no tempo, se constrói um senso de urgência, se amplifica as emoções seja de um suspense, seja de uma comédia. O *jump-cut* permite eliminar partes irrelevantes de um fato sem perda de sentido do relato e acrescenta uma fluidez rítmica ao mesmo.
- *Cross cut*: é conhecido também por edição paralela, pois nele o corte é intercalado entre duas cenas que acontecem em lugares diferentes e ao mesmo tempo ou mesmo entre elementos assuntos de uma mesma cena, mas em quadros diferentes. Usado principalmente para aumentar a tensão e o suspense da cena ou pode ser usada para mostrar o que está na mente do personagem, como uma lembrança, um feedback
- Corte correspondente: corte de dois ângulos da mesma ação, por meio do qual a mudança parece fazer parte da ação.
- *Cut on action* ou corte no movimento da ação: corte entre dois ângulos da mesma ação que ocorre durante um movimento na cena.
- *Cut in*: é uma tomada em close-up de uma ação que ocorre na cena que está sendo mostrada, um *insert* de algum objeto que faz parte da cena e pode ser visto no quadro mais amplo.
- *Cutaway*: é uma tomada em close-up de uma ação secundária que está desenvolvendo-se simultaneamente em outro lugar, mas que tem uma relação direta com a ação principal. É ponte entre duas tomadas da mesma ação.
- Corte de reação: se dá quando acontece alguma coisa (ou alguma coisa é dita) que afeta algum personagem que está em cena, mas

não está em quadro. Nesse momento há um corte para um plano onde é exposta a reação do personagem ao acontecimento.

2) Ligações por transições entre planos, cenas ou sequências:

- *Fade*: marca o princípio ou o fim de uma cena ou sequência. No *fade-out* a luz diminui até o ecrã ficar negro, transferindo a sensação de fechamento de uma sequência. Já o *fade-in* se dá pelo processo o oposto: a luz aumenta progressivamente até a imagem adquirir toda a nitidez, o que é utilizado normalmente para abrir uma cena ou sequência.
- *Dissolve*: a substituição de um plano por outro se dá de modo gradual, o que ocasiona a sensação de correlação entre um e outro momento. Significando, portanto, uma passagem no tempo dentro de uma mesma sequência de acontecimentos. O *dissolve* é a combinação *fade-out* e *fade-in* sobrepostos.
- *Transições por áudio (L-Cut ou J-Cut)*: o *L-cut* é a transição de uma cena para outra em que a imagem é alterada e o áudio continua até ser sobreposto pela cena seguinte. Já o *J-cut* acontece quando o áudio da segunda cena começa antes do corte. Tanto o *L-cut* quanto o *J-cut* são usados para gerar uma transição suave e fluida entre as cenas.

Atualmente, há uma gama de transições disponíveis aos montadores, porém, é preciso que se utilizem as mesmas de forma criteriosa e cautelosa. O corte é, na maior parte, uma transição menos intrusa à sequência. Normalmente, os outros tipos de transições e ligações retardam a sequência, pelo fato de ocuparem mais tempo, o que pode ocasionar aversão por parte do público, além de prejudicar a narrativa.

2.2.2.2 Clareza e continuidade

Como visto anteriormente, para obter-se a clareza e a continuidade necessárias para o vídeo, é importante apresentar um arco lógico entre os planos expostos. Para assegurar que o espectador compreenda o enredo proposto, é feito uso de dispositivos capazes que garantir essa linha lógica ao decorrer do vídeo. Nogueira (2010) traz em seu livro a definição de *raccord*, que tem por objetivo assegurar a continuidade entre planos por meio de pontos de corte, para que se obtenham cortes fluidos, sem emenda (conhecido como corte invisível) e, também, para que se evite confusão por parte dos espectadores.

O *raccord* é, no fundo, qualquer elemento que permita a preservação da continuidade entre planos, ou seja, uma boa ligação dos mesmos e uma transição suave e coerente entre eles (mesmo se o *raccord* pode instaurar efeitos de surpresa, de engano ou de inquietação, como frequentemente ocorre) (NOGUEIRA, 2010, p. 142).

Segundo Nogueira (2010), existem diversos tipos de *raccord* que possibilitam a lógica entre plano e a continuidade. São estes os mais importantes:

- Movimento: possui dois critérios a direção sentido em que um objeto ou uma personagem se desloca num plano se mantenha no plano seguinte, e a velocidade que se deve manter inalterada de um plano para outro durante o movimento;
- Gesto: consiste na fragmentação de um gesto em dois ou mais planos, em que este gesto mantenha a intensidade e fluidez nos diferentes planos;
- Ritmo: o ritmo dos próprios acontecimentos é decisivo para a continuidade rítmica da percepção;
- Olhar: ocorre em duas situações: através da articulação entre a linha do olhar de uma personagem num plano e a direção do olhar de outra personagem em um plano seguinte; através da articulação do olhar de alguém num plano e do objeto contemplado no plano seguinte;

- Eixo: onde a transição entre planos ocorre num mesmo eixo visual. Utilizada normalmente para gerar uma mudança dramática, que se dá através da mudança de escala de planos. O momento do corte usualmente coincide com um movimento para evitar mudanças bruscas nas imagens;
- Cor: que podem seguir duas lógicas: a da constância cromática, onde as tonalidades das cores num plano devem manter-se no plano subsequente, sob a condição de que ambos se refiram a uma realidade equivalente; e sob a lógica de associação simbólica, no qual há um elemento com cor específica num plano que faz *raccord* com outro elemento de cor equivalente no plano seguinte;
- Forma: requerida para gerar associações surpreendentes entre elementos, normalmente, sem relação, o *raccord* por forma utiliza a semelhança entre um objeto num plano e outro objeto no plano seguinte para gerar continuidade;
- Luz: a iluminação de um determinado elemento deve-se manter os valores iguais nos diferentes planos: o que está no escuro e o que está iluminado deve manter-se como tal entre planos;
- Som: embora citado por último nesta lista, o *raccord* por som ocupa posição de destaque entre os tipos de pontos de corte. O *raccord* pode ser aqui conseguido através de um barulho ou um efeito sonoro que se ouve no momento do corte ou através de uma sobreposição do diálogo durante o corte.

2.2.2.3 Características das sequências que influenciam a montagem

2.2.2.3.1 A ação

As sequências de ação são mais rápidas e dinâmicas que as cenas comuns, o que torna a cena empolgante e envolvente frente ao público. Essa urgência na cena

é transmitida ao público, que se identifica com o personagem e seu objetivo, tornando-o emocionalmente envolvido com o personagem.

Segundo Dancyger (2007, p. 298) “a montagem de sequência de ação pode ser exemplificada por assuntos particulares: identificação, conflito, empolgação e intensificação”. Para o estímulo da identificação são usados tipos específicos de planos como *close-ups* e ponto de vista. Usando a câmera junto aos atores aproximando-os ou, então, usando o ponto de vista da câmera um nível acima para retratar o personagem como vítima, um nível abaixo que retrata o personagem como dominante, ou ainda, ao nível dos olhos do ator para que a câmera mostre o que o personagem vê. A empolgação se dá pelos movimentos dentro dos planos e suas variações de comprimento. Nesse sentido, os planos em movimento e planos mais curtos aumentam a empolgação da sequência.

O conflito se dá pela intercalação de planos em que cada personagem se esforça para atingir seus objetivos (geralmente opostos). Já a intensificação é importante, principalmente, no final da sequência, pois é quando o personagem alcança seu objetivo. A intensificação dá-se pela variação de comprimento do plano e pelo comportamento dos personagens.

As sequências de ação são caracterizadas pelo uso do ritmo, movimento e posicionamento da câmera subjetiva [...] O impacto crucial alcançado com o uso de *close-ups* e planos subjetivos que são ritmados pela intensidade. (DANCYGER, 2007, p. 297)

2.2.2.3.2 Os diálogos, sons diegéticos, música

A maior parte dos diálogos em vídeos e filmes acontece entre dois personagens, o que acaba reduzindo as opções disponíveis de planos. Nas sequências de diálogo, habitualmente, são usados os *close-ups* dos personagens envolvidos, e o plano geral que conecta a conversação entre os personagens. Entre estes planos, ocorrem cortes recorrentes, guiados, normalmente, pelo tom da fala e conteúdo, pela necessidade de ressaltar as emoções de quem fala ou, as reações de quem ouve, ou o contexto onde a conversa ocorre. Nesta lógica, *close-ups* são, geralmente, usados em cenas importantes para a história por conseguirem dar ênfase ao diálogo e às emoções envolvidas na conversa e, mais ainda, por oferecerem possibilidade de *cortes correspondentes* ou *cross cuts*, que proporcionam ampliação

do dinamismo. Eles, algumas vezes, podem até não serem usados, porém, para isso o texto e a interpretação devem garantir o resultado necessário ao dinamismo almejado pelo diretor/editor.

Um trecho de diálogo importante para avançar a trama requer um close-up ou alguma mudança do padrão de planos para nos alertar de que o que estamos ouvindo é mais importante do que o que ouvimos anteriormente na sequência (DANCYGER, 2007, p. 309).

Uma forma de trazer equilíbrio e contextualização para contar uma história por meio do audiovisual é intercalando planos médios e planos gerais de localização dos personagens/acontecimentos. O ato de intercalar planos traz equilíbrio e êxito ao processo de prender o público a história.

Os sons diegéticos e música também são elementos que guiam a audiência por meio da narrativa e, portanto, influenciam as decisões de corte do editor. Tratar-se-á com mais profundidade sobre a dimensão sonora do audiovisual na subseção 2.2.2.4.

A montagem de uma sequência de diálogos também pode ser influenciada pelo gênero cinematográfico. O drama, por exemplo, tende a ser mais calmo e, por isso, o diálogo assume grande destaque na história. Já o gênero de ação depende menos de diálogo deixando a montagem mais fluida. As influências do gênero serão aprofundadas na montagem na seção a seguir.

2.2.2.3.3 O gênero cinematográfico

O gênero cinematográfico pode afetar profundamente as escolhas do diretor e editor, influenciando o ritmo, tipos de cenas, modelos de diálogos e ações e estilos de montagem. Ao tratar da comédia, por exemplo, Dancyger ressalta o papel do diretor e do roteirista influencia diretamente no processo de montagem desse gênero. As comédias, nas quais o principal ponto são as piadas verbais, o roteirista possui papel importante na construção de humor das sequências. Já no humor visual, o montador dispõe um número maior de possibilidades. Na comédia de situação (realista), a montagem é usada para realçar a atuação, diretamente ligada ao tempo, a fim de acentuar a interpretação do ator, e na sátira e farsa, o papel da montagem é o humor, o que torna o ritmo fundamental na comédia.

Já no filme documentário, a formatação fílmica se dá, principalmente, na montagem. Por isso, nesse tipo de audiovisual o montador dispõe de maior liberdade e, conseqüentemente, mais responsabilidade. Normalmente, no documentário não há atores e drama, apenas pessoas reais. Por isso, na pré-produção e produção, tudo é pensado para ocorrer da maneira menos intrusiva possível, para que possa ser capturada a realidade de cada situação gravada. Essa situação faz com que seja na montagem que o filme ganhe forma.

Outro exemplo da influência do gênero cinematográfico no processo de montagem audiovisual é o drama, onde o papel principal da montagem é traduzir ao público as angústias e sentimentos dos personagens e a dramaticidade e emoções das cenas. A montagem é usada nesse gênero para intensificar situações de conflito e paixões, conduzidos ao extremo. Nesse gênero todos os elementos, incluindo a montagem, são integrados com um propósito específico: a comoção do espectador. Já em filmes de ficção-científica, por exemplo, a principal característica da montagem é a inclusão de efeitos especiais e o ritmo. A ficção científica procura projetar o futuro da humanidade em suas dimensões: os cenários, os objetos e as personagens. Projetando situações hipotéticas e suas particularidades. A montagem aqui garante a imersão nos detalhes e mecanismos de determinada espécie/civilização.

2.2.2.4 Aspectos sonoros da montagem audiovisual

Martin (2003, p. 387) expõe que qualquer elemento sonoro – música, narração e efeitos sonoros – podem introduzir uma nova ideia ou interpretação à cena. Para os espectadores, os elementos sonoros apresentados como diálogos sincrônicos, efeitos sonoros, música e narração afetam suas recepções e respostas ao audiovisual. Martin (2003) salienta que as contribuições que o som proporciona ao cinema e, conseqüentemente, na linguagem audiovisual:

- O realismo: o som intensifica o fator autenticidade às imagens, tanto na forma material quanto na estética.
- A continuidade sonora: por ser a trilha sonora menos fragmentada que a imagem, ela independe da montagem visual e mais de acordo com o ambiente.

- A utilização normal da palavra: liberta a imagem de seu papel explicativo (em parte), permitindo a expressividade das imagens.
- O silêncio: o silêncio é capaz de marcar a tensão dramática de um momento.
- As elipses possíveis do som ou da imagem: a ação indicada por meio de ruídos ou música sem que a personagem diga algo, ou o diálogo de dois personagens sem que estejam visíveis, enfim, as várias possibilidades entre o som e imagem.
- Justaposição da imagem e do som em contraponto ou contraste: é a não-coincidência, o não sincronismo entre a imagem e o som.

Os ruídos também são capazes de trazer realidade para o filme, tanto ruídos naturais - todos os sons da natureza vento, chuva, pássaros, etc. e os ruídos humanos. Os ruídos humanos podem ser subdivididos em ruídos mecânicos - canos, rua, carros; e palavras-ruído que é o fundo sonoro humano e música - som de rádio, conversas, etc. As características do som como altura, tom, timbre, também são capazes de afetar essa resposta do público, ou seja, som sugere interpretação.

Tanto na montagem sonora quanto na montagem das imagens, o primeiro corte tem por objetivo é transmitir uma narrativa clara. O corte na montagem de som deve alcançar um sentido de progressividade a história e criar um som crível. O som é processado mais rapidamente pelo público, o que aumenta a importância desse elemento na construção narrativa do filme. Dancyger (2010) expõe em seu livro três categorias gerais na montagem de som em filmes: a voz, sonoplastia e música. Algumas vezes, em documentários, principalmente, existe uma quarta categoria, a narração. É possível, algumas vezes, quando necessário, diminuir um, aumentar outro, mixar, sobrepor ou até nem trabalhar com trilha. Os efeitos de som precisam ser bem trabalhados, dependendo do objetivo, para obter clareza e ênfase planejadas. O som pode ser usado como transição para gerar continuidade. Na montagem, diálogos sobrepostos podem ser usados em transições/mudanças de locação. O som ajuda na definição espaço e tempo da história - natureza, cidade -, além de ajudar na diferenciação de personagens e suas características.

Neste sentido, a escolha das músicas pelo diretor ajuda na realização da montagem, gerando sentido e unidade à cena, além de dar ritmo base para cortes e transições. Johnny Wingstedt (2005) propôs seis diferentes classes da música no audiovisual, cada uma com suas funções: a emotiva que desempenha algumas funções como de descrever sentimentos do personagem, indicar relacionamentos entre personagens e atestar credibilidade.

A classe informativa, utilizada para comunicar significado - elucidar situações ambíguas, comunicar pensamentos não verbalizados, comunicar valores - reviver uma época, um contexto cultural, e demonstrar reconhecimento – associando sons a algum personagem. A classe descritiva que sinaliza descrição de contexto - estabelecendo a atmosfera do ambiente, descrever o contexto real, e a descrição de atividade física. A classe guia o que direciona a atenção. Já a classe temporal que cria continuidade e define estrutura e forma. E, por fim, a classe retórica é aquela que se destaca da narrativa e comentá-la, fazer julgamentos de valores, tomar partidos e realizar colocações políticas e filosóficas.

O *Foley* e os efeitos sonoros possuem importância para construção de uma narrativa. O *foley* é a reprodução de sons do dia a dia, recriando os sons referentes aos movimentos humanos e objetos das cenas em sincronismo com a imagem. Muitos sons de *foley* são os principais responsáveis pela interação natural entre homem e natureza nos filmes, são os sons que compõem os ambientes, passos, barulhos de motores, de chuva, a música ambiente, os diálogos secundários a cena principal, etc. Na fase final da montagem sonora são escolhidos e avaliados os elementos que realmente são necessários para a construção da história. Acontece aqui um refinamento dos sons.

A gravação posterior dos sons, além de permitir detalhamento sonoro, gera possibilidades para a criação artística e invenção de novos sons que auxiliem a narrativa da história. O efeito sonoro ganha importância por ser fundamental para que os sons do *foley* soem como se estivessem de fato partindo da locação em que as cenas foram produzidas e passe realidade ao espectador, para que os sons do filme se misturem de maneira orgânica, removendo imperfeições e adequando tudo aquilo que for necessário para tornar a experiência audiovisual mais completa e realista.

Cabe destacar aqui que o diálogo consegue produzir efeito além do texto, com mudanças de tom, altura timbre na fala de alguém personagem. Essas características de som no diálogo moldam a personalidade do personagem indicando o

temperamento de cada um, e como cada personagem se desenvolve dentro da narrativa.

2.2.2.5 O ritmo na montagem

O ritmo em um filme ocorre pela frequência e cadência de cortes, velocidade, cadência e veemência das ações das personagens, velocidade e cadência da música e sonoplastia ou simplesmente a demanda estética oriunda do gênero ou mesmo da escolha do diretor/editor (já mencionada anteriormente). Aliás, qualquer um dos elementos que influenciam a edição, mencionados na seção anterior, também influenciam no ritmo de edição.

“O ritmo pode ser usado para criar tensão, para aprofundar o sentido de conflito entre indivíduos, famílias ou comunidades. O ritmo também pode ser usado para sugerir excitação, energia e força” (DANCYGER, 2007, p. 189).

Martin (2003) define que o ritmo surge da sucessão de planos de acordo com suas relações de duração e de tamanho.

O ritmo, portanto, é uma questão de distribuição métrica e plástica: um filme em que predominam os planos curtos ou os primeiros planos terá bastante; a passagem de uma panorâmica muito rápida para um primeiro plano fixo ou de um plano de cavalaria a galope para o de um rosto imóvel cria um efeito de ritmo muito peculiar e impressionante (MARTIN, 2003, p.144).

A duração dos planos é pensada a partir do grau de interesse que o conteúdo desperta. Os planos mais longos tendem a aborrecer o espectador. Para que o ritmo de uma sequência prenda a atenção do espectador precisa que cada plano seja substituído por outro no momento em que a atenção diminui, e isso é puramente intuitivo. Os planos mais curtos geram ritmo acelerado, que sugere suspense, aproximação do núcleo dramático da narrativa e tensão. Já os planos mais longos produzem um ritmo mais lento, que podem transmitir impressão de apatia, ociosidade, tédio e monotonia.

O ritmo no audiovisual se dá pela recorrência do corte no processo de montagem fílmica, de tal forma que se construa uma cadência de cortes que, por sua vez, é capaz de gerar distintos resultados sob o olhar de ritmo na narrativa. Por exemplo, um filme pode começar com cortes mais distantes e depois mais frequentes, o que pode surpreender e causar efeitos de empolgação, suspense romance e até

comédia ao espectador, enquanto cortes progressivamente menos frequentes dão impressão de retorno à calma e relaxamento. Essa recorrência de cortes, muitas vezes, é baseada em alguns elementos da própria narrativa. Como a música e o som, que exercem fundamental influência na tomada de decisão do montador na hora de recortar o filme. Música mais acelerada, por exemplo, pode proporcionar cortes mais frequentes, pulsação mais acentuada, mais pontos de corte e cadências mais evidentes.

Os diálogos e movimentos dos atores em cena também são fundamentais para essa noção de corte no vídeo, como os corte de reação e o corte correspondente em que a recorrência de cortes é proporcional ao nível de interação e resposta entre os personagens. Um plano com duas personagens em diálogo, por exemplo, o uso de um plano feito do extremo oposto ao anterior e no mesmo eixo visual, permite mostrar a reação específica de cada personagem e permite, também, a mudança do ponto de vista sobre a ação ou os interlocutores, garantindo ritmo a sequência.

3 AS NARRATIVAS E SUAS VARIANTES NO ESTILO DE MONTAGEM

Neste capítulo, serão apresentadas as edições e montagens audiovisuais realizadas em cada narrativa para o cumprimento dos objetivos explicitados na introdução. Cada frame representa a ação central de cada plano ou ações fundamentais no filme. No relatório, refere-se a eles como frame e seu respectivo número, apresentado nas tabelas seguido de uma descrição dos aspectos temporais e técnicos empregados para a sua realização.

3.1 NARRATIVA 1 – “PERMITA-SE”

Projeto realizado durante a disciplina de “Produção Audiovisual em Publicidade e Propaganda”, ofertada no segundo semestre de 2017 pelo curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Santa Maria, pelos alunos: Cíntia Santos, Daniela Mainardi, Francieli Maciel, João Vítor Bedinot, Lisiéle Oliveira, Luiza Sassi, Nathalia Kessler e Shauana Rocha.

Com o intuito de conscientizar os jovens universitários quanto à saúde mental, a narrativa apresenta alunos da universidade em momentos de relaxamento e lazer. Acompanharam-se os momentos de lazer de alguns alunos que aparecem, ora em grupos, ora desfrutando sozinhos desses momentos. A proposta da campanha¹ era refletir quanto à importância de cuidar da sua saúde, a partir da perspectiva de valorizar os pequenos momentos de lazer no meio de uma rotina exaustiva.

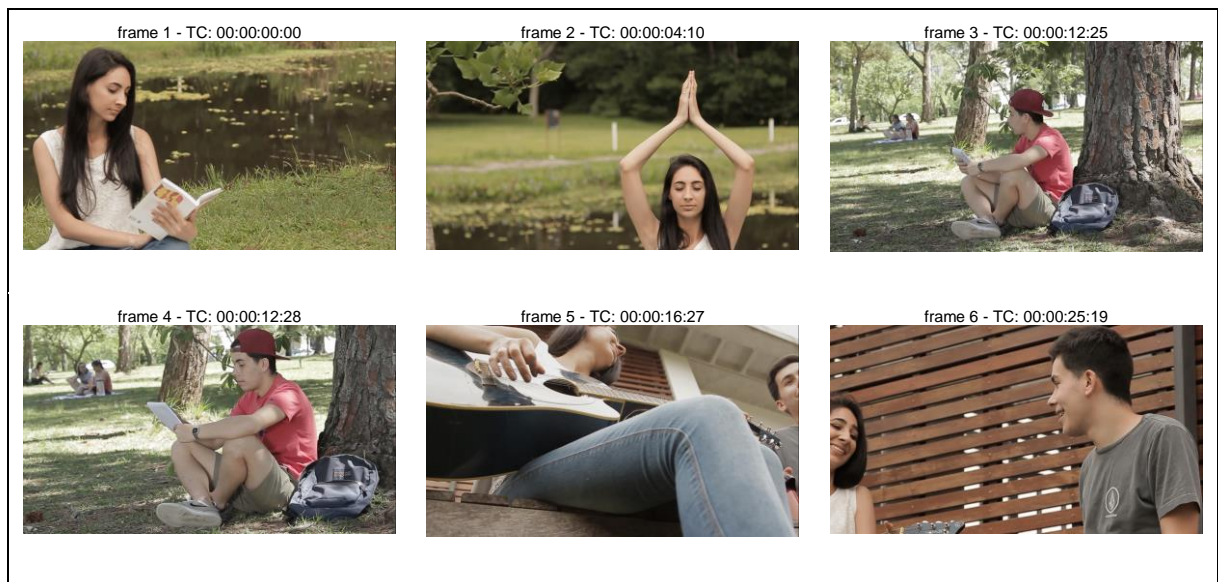
- Cena 1: ciclovia UFSM - Menino e menina andando de bicicleta contemplando o cenário/momento.
- Cena 2: bosque - Menino lendo um livro e escutando música escorado numa árvore
- Cena 3: academia ao ar livre CEFD - Menino praticando exercícios e escutando música.
- Cena 4: lago UFSM – Menina e/ou menino tocando algum instrumento
- Cena 5: lago UFSM – Menina meditando em frente ao lago.

¹ O audiovisual faz parte da campanha “Permita-se”, idealizada pelo curso de Publicidade e Propaganda e desenvolvida pelos alunos na disciplina de Agência Experimental.

3.1.1 Linear

Nesse estilo, a história e os personagens são apresentados de forma cronológica. Primeiramente, como é possível observar na figura 1, a garota é apresentada lendo um livro (*frame 1*) e meditando (*frame 2*) à beira de um lago. Posteriormente, apresenta-se o garoto pensativo (*frame 3*) e, posteriormente, escrevendo em seu bloco de anotações (*frame 4*) no bosque. Por fim, o desfecho da história é entregue pela união dos personagens (*frames 5 e 6*). Nesse sentido, trata-se de um estilo recorrente de montagem, que funciona bem com a narrativa apresentada.

Figura 1 - Montagem linear filme “Permita-se”



Fonte: Elaborada pela autora, 2018. Disponível em: <[youtube.com/watch?v=OiLL6R3o_Ok](https://www.youtube.com/watch?v=OiLL6R3o_Ok)>.

Entretanto, ressalta-se que essa narrativa não possui, de fato, uma rigidez cronológica em que os fatos são dependentes do tempo e encadeados de forma lógica. Em outras palavras, cada cena funciona de forma independente para a construção da mensagem do filme publicitário em análise. Tomou-se aqui a liberdade considerar que nenhuma das cenas dessa narrativa ocorre simultaneamente. Montou-se, então, uma sequência de fatos em que a apresentação do garoto ocorre após a garota estar no bosque, e também anterior ao encontro dos dois personagens. Esse

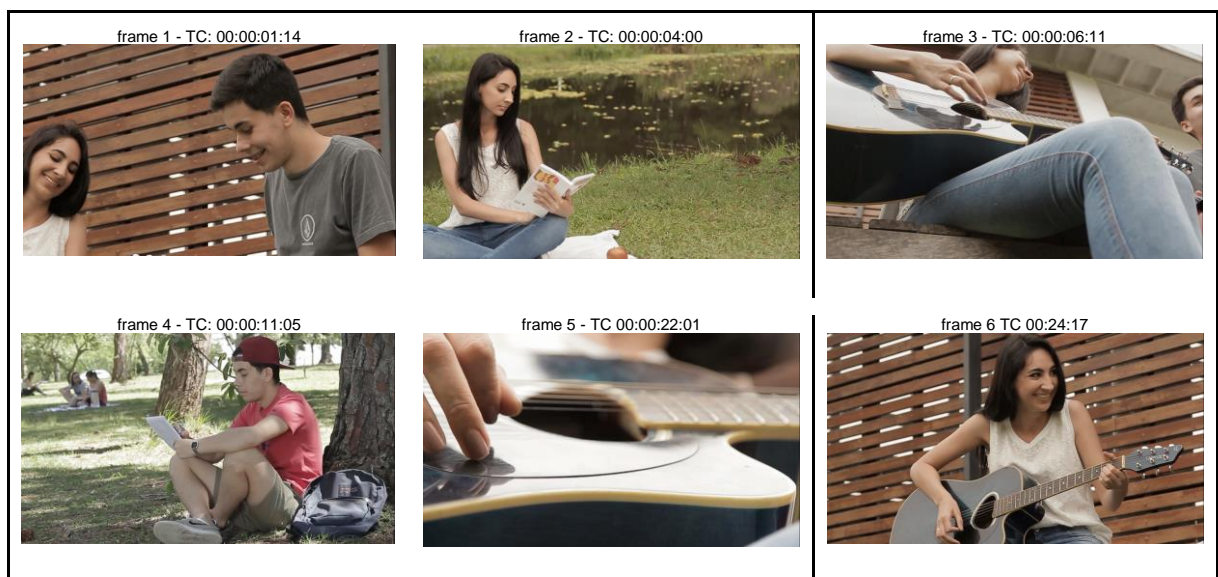
fato funciona, então, como encadeamento para o próximo e nenhum ocorre simultaneamente.

Mesmo encontrando-se um caminho para a construção linear desta história, percebe-se que este tipo de montagem só tem seu efeito amplamente empregado à narrativa quando o roteiro do filme prevê, pelo menos, certa linearidade com marcas temporais mais claras.

Como o filme não antevê, em seu roteiro, linearidade, essa estrutura narrativa será tomada como base para a realização dos estilos montagens invertido, alternado e paralelo.

3.1.2 Invertida

Figura 2 - Montagem invertida filme “Permita-se”



Fonte: Elaborado pela autora, 2018. Disponível em: <[youtube.com/watch?v=CJuurGoDmgU](https://www.youtube.com/watch?v=CJuurGoDmgU)>.

Para o estilo invertido (figura 2), considerou-se a narrativa montada de forma linear como base e, portanto, apresentou-se o encontro das personagens já na primeira cena e, ao longo da narrativa, elas foram apresentando-se individualmente. O primeiro plano da narrativa (*frame 1*) se dá no presente, mostrando o encontro das personagens. A inversão é apresentada já no segundo plano, quando é introduzida a primeira volta ao passado identificando a personagem à beira de um lago (*frame 2*). No *frame 3*, a narrativa volta ao presente e é seguida por uma segunda volta ao

passado (*frame 4*), onde apresenta o garoto escrevendo em um bosque. Ao final, (*frames 5 e 6*) a narrativa volta para a linearidade.

Como dito anteriormente, a narrativa não possui rigidez cronológica, o que encobre o estilo, podendo não demonstrar diretamente a inversão para o espectador. Deste modo, percebe-se que, especificamente para esse filme, diante da montagem invertida, não ocorreram grandes alterações na narrativa e a mensagem parece funcionar do mesmo modo nesse estilo de montagem.

Observa-se, que ao voltar no passado, em tempos distintos com personagens também distintos (*frames 2 e 4*), a inversão, nesta estrutura narrativa, apresenta aspectos de paralelismo. Entende-se que, em algumas estruturas narrativas, um estilo não, necessariamente, funcione sozinho. Sendo necessário, como visto neste caso, o uso de dois estilos de montagem narrativa para maior clareza e continuidade narrativa.

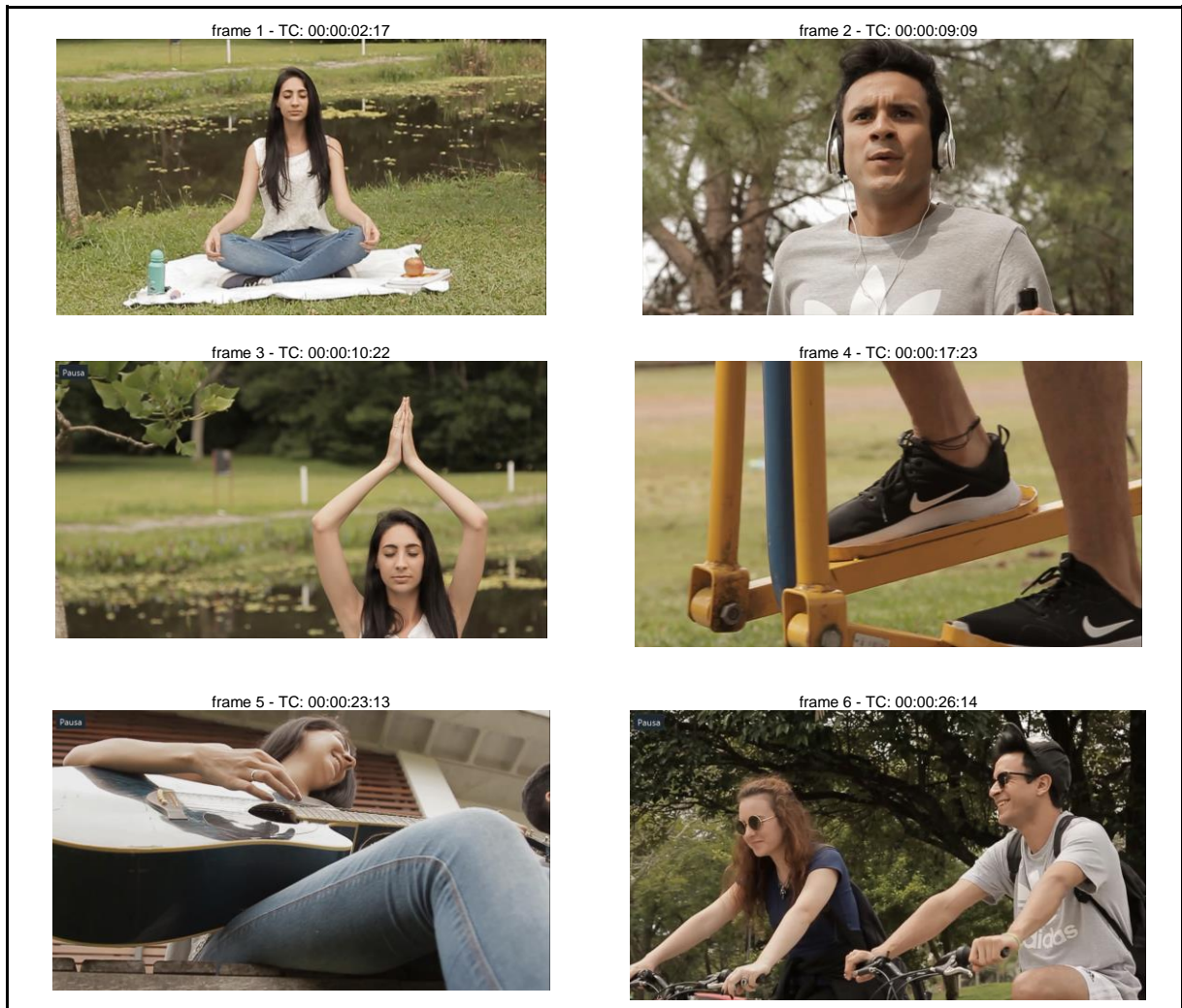
3.1.3 Paralela

Aqui há duas linhas de ação que, nesse caso, não estão ligadas temporalmente. A ação da personagem meditando à beira de um lago (*frame 1*) é contrastante ao garoto exercitando-se (*frame 2*). O sossego da meditação (*frames 1, 3 e 5*) é posto paralelamente ao movimento do exercício (*frames 2, 4 e 6*). A narrativa se dá pela justaposição de personagens e momentos diferentes em ações discordantes, unidos pelo mesmo tema: permitir-se. Mesmo com pontos de vista contrastantes, as linhas de ação são complementares e busca-se eficiência para passar a mensagem desejada. A mensagem, portanto, parece funcionar igualmente com este estilo de montagem.

Ressalte-se, novamente, que o filme em questão não deixa claro a sua estrutura cronológica e, portanto, não poderia ser realizada uma edição do estilo alternada, visto que para esta, tem-se o pré-requisito da simultaneidade de tempo.

Nota-se que, para a apresentação dessa e de todas as outras montagens paralelas ou alternadas, optou-se pelo modo de apresentação tal como se vê na figura 3, com os frames lado a lado, para viabilizar a comparação entre as cenas.

Figura 3 - Montagem paralela filme “Permita-se”



Fonte: Elaborado pela autora, 2018. Disponível em: <[youtube.com/watch?v=zuOLyXwRne8](https://www.youtube.com/watch?v=zuOLyXwRne8)>.

3.2 NARRATIVA 2 – “TOY”

Projeto realizado durante a disciplina de “Produção Audiovisual”, ofertada no segundo semestre de 2017 pelo curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Santa Maria, pelos alunos: João Kupke, Juliana Souza, Rubia Woithoski e Luiza Rodrigues de Souza.

O projeto é uma narrativa publicitária para o ateliê Doca. Assim, a narrativa é separada em três tempos: a confecção da boneca; a espera da personagem e o encontro final. Teve como foco mostrar a confecção personalizada e cuidadosa de

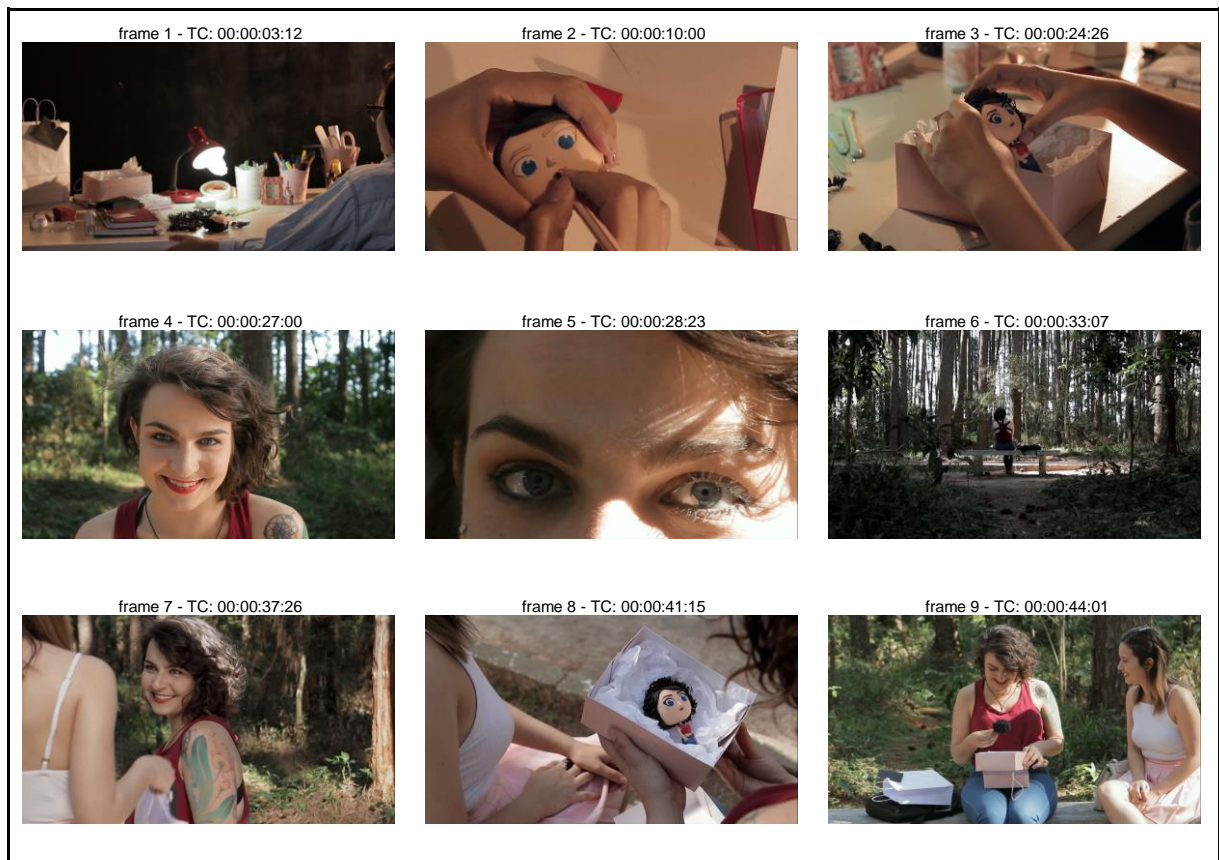
uma boneca. Nesse contexto, as cenas foram construídas em duas locações: no ateliê (confeção da boneca) e em um bosque (personagem esperando e o encontro final).

- Cena 1: ateliê da DOCA - mesa organizada onde logo aparecem mãos delicadas que começam a trabalhar em um novo projeto de boneco.
- Cena 2: bosque - mulher 1 sentada em um banco esperando alguém e aproveitando a sombra de uma árvore.
- Cena 3: ateliê DOCA - *close up* nas mãos desenhando um dos olhos da boneca.
- Cena 4: bosque - plano detalhe nos olhos da mulher 1, de azul, sentada no banco, ela está olhando para baixo, lentamente levanta o rosto, e olha para a câmera com uma expressão calma e um ar levemente divertido.
- Cena 5: ateliê DOCA - plano detalhe da mão fazendo o contorno dos lábios que formam um pequeno sorriso na boneca.
- Cena 6: bosque - plano detalhe no sorriso da mulher 1, que é tímido, porém, com um toque de malícia.
- Cena 7: ateliê DOCA - nas mãos o Toy da mulher finalizado e sendo colocado dentro de uma caixa de presente.
- Cena 8: bosque - em plano aberto, mulheres 1 e 2 sentadas em um banco, a mulher 2 entrega à mulher 1 uma caixinha de presente.
- Cena 9: bosque - mulher 1 pega o presente e elas se abraçam.
- Narração: “Me lembro da primeira vez que te vi, você estava com um vestido azul e com uma sandália engraçada...a coisa mais linda que eu já vi. Eu simplesmente não conseguia parar de te olhar...até que você me retribuiu, e foi aí que percebi que seus olhos eram azuis...azul da cor do mar, como nas praias, daqueles que você não se esquece. E então você sorriu para mim...agradeço todos os dias por aquele sorriso, e por tê-lo visto todos os dias nos últimos anos que passamos juntas. Agradeço também por você dividir comigo seus pensamentos, seus delírios e seus sonhos. Hoje é seu aniversário meu amor, e decidi te presentear com a melhor coisa desse mundo...você. Doca Store. Feito a mão, e também com o coração.”

3.2.1 Linear

A montagem linear (figura 4) aqui se dividiu em três linhas de ação postas em ordem lógica e cronológica com início, meio e fim. Apresentou-se, primeiramente, a confecção da boneca, seguida da espera da personagem 2 e, por fim, o encontro das personagens.

Figura 4 - Montagem linear filme “Toy”



Fonte: Elaborado pela autora, 2018. Disponível em: <[youtube.com/watch?v=aUyUpATv6sA](https://www.youtube.com/watch?v=aUyUpATv6sA)>.

A primeira sequência do filme acontece em um ateliê e retrata a confecção de uma boneca. A começar pela chegada ao ateliê (*frame 1*), a composição de cada detalhe (que estão sendo descritos também na narração) como olhos, boca, calçado (*frame 2*) até a finalização da boneca ao ser embalada para presente. Em seguida, é relatada a espera da personagem, uma espécie de flerte com a câmera. Primeiro o olhar e o sorriso da personagem (*frames 4 e 5*), que são introduzidos e relatados também pela narradora, ganham destaque, seguidos da espera no bosque (*frame 6*). A sequência final traz o desfecho da narrativa, o encontro da personagem com a

narradora (*frame 7*). O filme é finalizado com a entrega da boneca (*frame 8*) e a reação da personagem ao perceber que a boneca era si mesma (*frame 9*). Os detalhes de confecção da boneca reforçam, desde o começo, a característica principal do produto (ser feito a mão).

A linearidade da narrativa se dá, também, pela narração. Além de estarem justapostas cronologicamente, a conexão das sequências é reforçada pela narração, a qual descreve a personagem e, conseqüentemente, as características da boneca. Toda a construção narrativa leva ao encontro final que, pelo fato de já ter revelado ao espectador que é a garota, pode não ser surpreendente. Porém, mesmo sendo, de certo modo, previsível, o estilo de montagem parece funcionar na narrativa.

O roteiro apresenta marcas temporais (confecção da boneca, espera da personagem e entrega do presente), assim, compondo a linearidade. Percebe-se que a narrativa ganha mais força do que o filme “Permita-se”, talvez, justamente porque o roteiro traz uma história na qual há linearidade temporal.

3.2.2 Invertida

Figura 5 - Montagem invertida filme “Toy”



Fonte: Elaborado pela autora, 2018. Disponível em: <[youtube.com/watch?v=1PMs-oL8d0w](https://www.youtube.com/watch?v=1PMs-oL8d0w)>.

O vídeo começa mostrando o tempo presente, onde a personagem encontra sua namorada (*frame 1*) e recebe uma boneca (*frame 2*). Após o encontro, o espectador é levado a conhecer o motivo do presente recebido. As cenas da espera da personagem (*frames 3 e 4*) apresentam a primeira volta ao passado, mesmo que recente, de uma forma sutil. Já na próxima sequência (*frames 5 e 6*), a inversão é explicitada. Através dela, é revelada a representação da personagem na boneca. Quando cada detalhe da boneca, tais como, roupas, olhos, cabelo e boca, mostram-se serem inspirados na personagem. Por fim, volta-se ao tempo presente (*frame 8*), revelando a surpresa da personagem ao receber sua boneca.

Nota-se que, em algumas narrativas, os diálogos e narrações (como é o caso do filme em análise) são fundamentais para garantir o entendimento da inversão narrativa. Acompanhada da narração, as cenas da espera (*frames 3 e 4*), podem ser interpretadas como simples representações do que está sendo narrado (características físicas da personagem). Entretanto, para essa narrativa, não há alteração no significado, o que pode ocorrer em outros modelos narrativos.

Houve, na montagem narrativa, volta ao passado em dois momentos diferentes. Quando o público é levado a entender como a narradora pensou o passo a passo da boneca e o motivo da escolha do presente, realçando e amplificando os sentimentos da personagem em relação a montagem linear. Ressalta-se aqui a importância da narração para a continuidade e compreensão da história.

3.2.3 Paralela

Para o estilo de montagem paralelo (figura 6), as cenas da confecção da boneca aparecem intercaladas às cenas da personagem. Dos *frames 1 a 8*, o paralelismo contribui para um entendimento simbólico. Os olhos azuis e o sorriso da garota (*frames 4 e 6*) sendo pintados na boneca (*frame 3 e 5*), reforçando ao público que é a garota quem está sendo retratada na boneca. Ao final, as ações são conectadas simbolicamente pela caixa de presente. Já no *frame 7*, a boneca é posta na caixa e no *frame 8* a personagem abre a caixa. O paralelismo aqui, diferentemente de “Permita-se”, conecta as cenas simbolicamente. Busca-se, visualmente, atribuir um significado à confecção da boneca.

Observa-se que o paralelismo, nesse caso, apresenta questões de inversão. Quando, ao final do filme, é apresentado o encontro entre as personagens e o

presente (boneca) é revelado, as cenas de confecção da boneca podem simbolizar (como *flashbacks*) uma inversão do tempo fílmico do tempo, caracterizando, assim, a inversão. Assim como em “Permita-se”, percebe-se que em algumas narrativas os estilos de montagem complementam-se e são utilizados em conjunto para se atingirem os efeitos narrativos desejados.

Figura 6 - Montagem paralela do filme “Toy”



Fonte: Elaborado pela autora, 2018. Disponível em: <[youtube.com/watch?v=4VmraSWYcyE](https://www.youtube.com/watch?v=4VmraSWYcyE)>.

Nota-se que este filme não possui ações ligadas temporalmente e, portanto, não poderia ser realizada uma edição do estilo alternada, uma vez que para esta, temos o pré-requisito da simultaneidade de tempo.

3.3 NARRATIVA 3 – “A PROVA”

Projeto realizado durante a disciplina de “Produção Audiovisual”, ofertada no segundo semestre de 2018 pelo curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Santa Maria, pelo aluno: Mateus Daniel Parcianello.

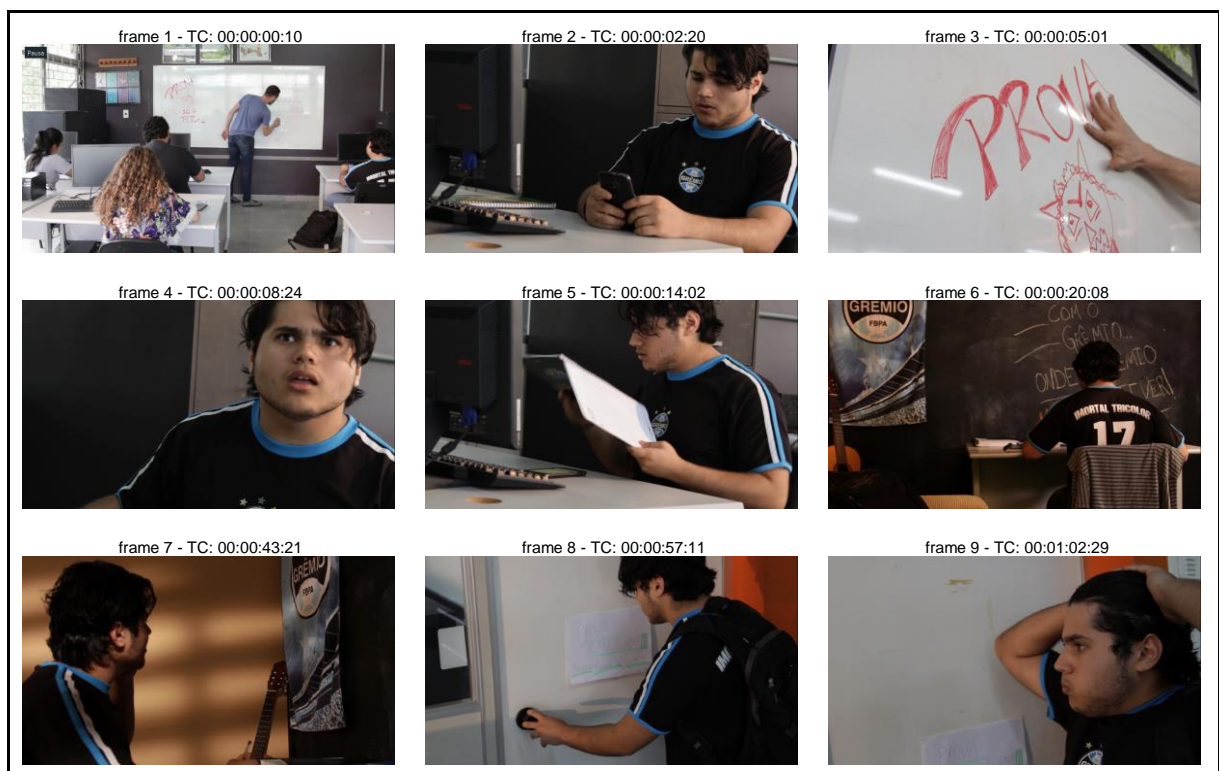
A narrativa possui três momentos: o primeiro na sala de aula, onde a turma recebe o anúncio da prova. O segundo momento acontece no quarto do aluno, onde ele tenta estudar para a prova. Já no terceiro, e último momento, ocorre quando o aluno chega à sala de aula para realizar a prova.

- Cena 1: plano geral sala de aula.
- Cena 2: primeiro Plano aluna 1 anotando conteúdo em seu caderno.
- Cena 3: primeiro plano aluna 2 anotando conteúdo em seu caderno.
- Cena 4: primeiríssimo plano do caderno onde aluno 3 está anotando algo.
- Cena 5: primeiro plano do aluno 5 usando o telefone
- Cena 6: primeiríssimo plano anúncio de prova no quadro.
- Cena 7: aluno 5 reage surpreso ao anúncio da prova
- Cena 8: aluna 2 tranquila ao anúncio de prova
- Cena 6: aluno 5 desesperado procurando conteúdo em seu caderno, porém não encontra nada
- Cena 7: plano geral do aluno 5 chegando no quarto para estudar
- Cena 8: (primeiro plano) aluno 5 procura material e começa a estudar
- Cena 9: aluno 5 recebe ligação de um amigo o convidando para assistir o jogo.
- Cena 10: aluno 5 recusa o convite
- Cena 11: aluno 5 chega para realizar a prova encontra um bilhete informando o cancelamento da mesma.
- Cena 12: aluno vai embora revoltado.

3.3.1 Linear

O roteiro da narrativa apresenta marcas temporais, por isso, a montagem linear respeita a ordem lógica e cronológica da história. No *frame 1* (Figura 7), é apresentado um plano geral da sala de aula e o professor explicando conteúdo. No *frame* seguinte utilizou-se, em primeiro plano, o aluno manuseando o celular, sem demonstrar nenhuma atenção ao tema abordado em aula. No momento em que o professor anuncia a prova (*frame 3*), corta para a reação de espanto do aluno (*frame 4*), que logo começa a procurar suas anotações do conteúdo, porém, não encontra nada em seu caderno (*frame 5*). Da sala de aula, vai-se até o quarto do aluno (*frame 6*), que chega determinado a estudar para a prova. Porém, em seguida, recebe o convite de seu amigo para assistir o jogo de seu time. O *frame 7* expressa a indecisão do personagem (olhar do aluno para a bandeira do time), ainda assim, o personagem hesita e decide continuar os estudos. Ao chegar à sala para a prova (*frame 8*), o aluno é surpreendido por um recado na porta. A prova foi cancelada em decorrência do jogo.

Figura 7 - Montagem linear filme “A Prova”

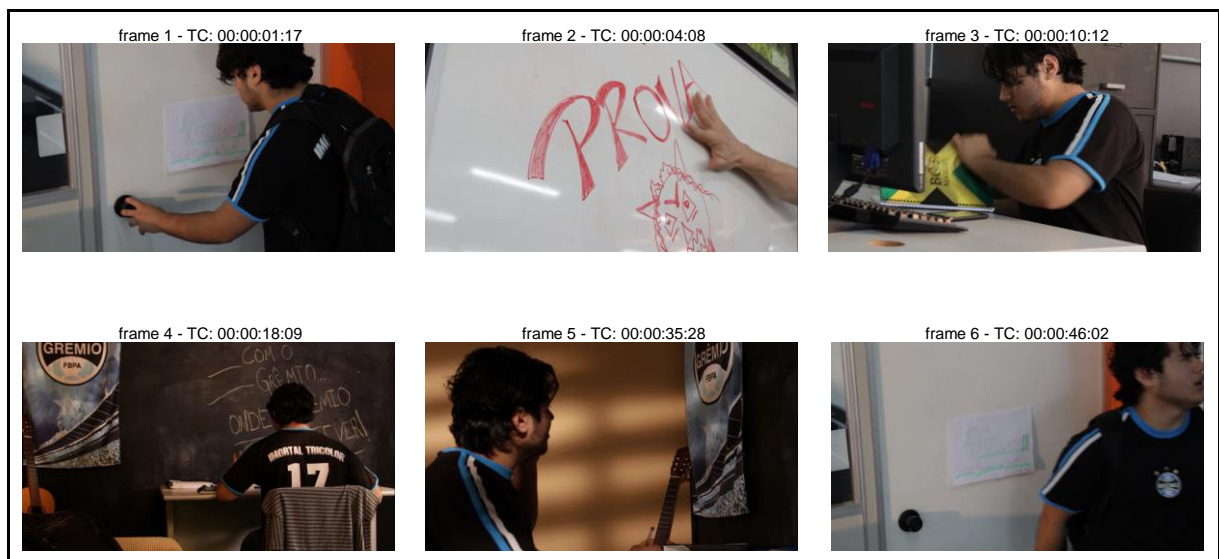


Fonte: Elaborado pela autora, 2018. Disponível em: <[youtube.com/watch?v=NnyTSeYhyVY](https://www.youtube.com/watch?v=NnyTSeYhyVY)>.

Nessa narrativa, o estilo de montagem linear parece funcionar muito bem. A linearidade é interessante e funcional para o processo narrativo. Na construção da história, cada fato funciona como encadeamento lógico para a ação seguinte - anúncio da prova (frame 3) leva à reação do aluno (frame 4); a falta de material (frame 5) leva ao estudo em casa (frame 6). A recusa do convite (frame 7) faz ligação ao final da história, e é responsável por reforçar a quebra de expectativa - o aluno, que recusa o convite para o jogo (frame 7) por precisar ir bem na prova, acaba descobrindo que a prova foi cancelada em decorrência do jogo de seu time (frame 8). Assim como no filme “Toy”, a linearidade temporal, prevista no roteiro, parece contribuir para que a narrativa ganhe força e eficácia.

3.3.2 Invertida

Figura 8 - Montagem invertida filme “A Prova”



Fonte: Elaborado pela autora, 2018. Disponível em: <[youtube.com/watch?v=9kLdBqeCt1A](https://www.youtube.com/watch?v=9kLdBqeCt1A)>.

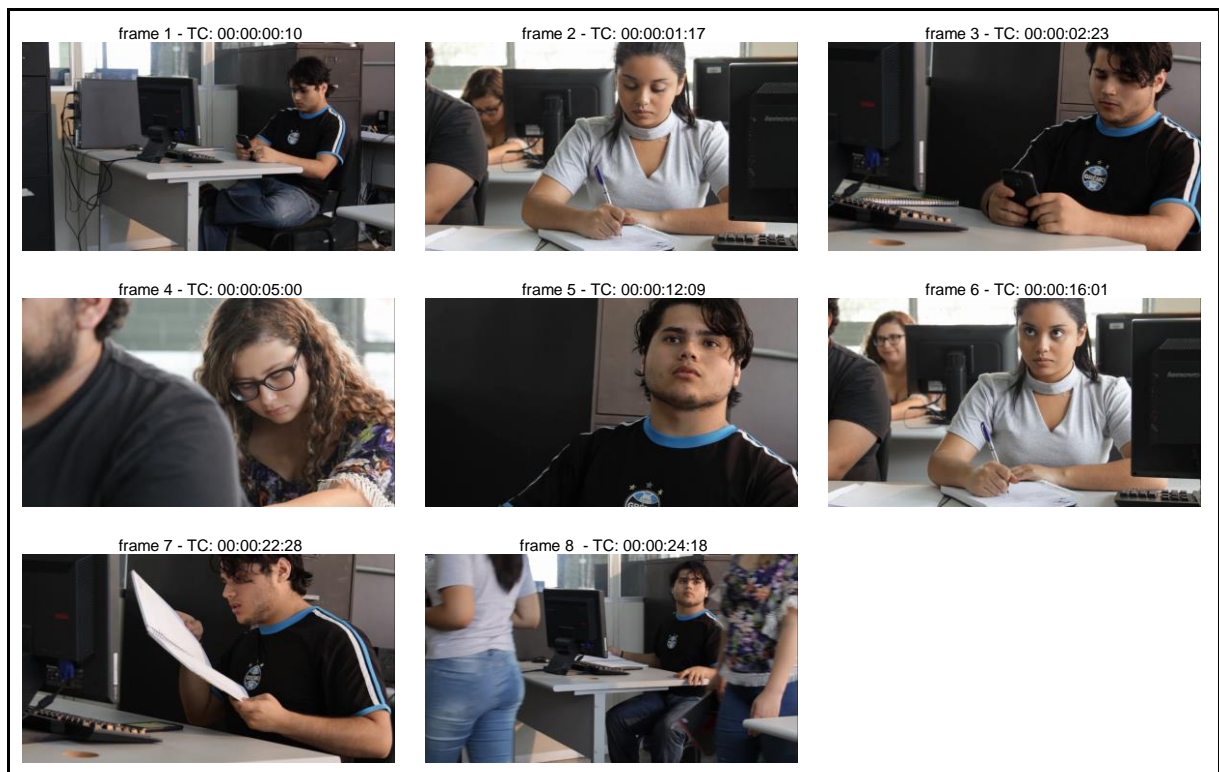
Na Figura 8, o primeiro *frame* do filme, apresenta o aluno, no tempo presente, chegando à sala de aula para a realização da prova. Porém, na porta há um bilhete do professor informando o cancelamento da prova. Então, acontece a inversão do tempo fílmico, o espectador é levado a uma volta ao passado, onde a prova é anunciada (frame 2). Com um *flashback*, o aluno relembra a surpresa do anúncio e a angústia por não possuir o conteúdo exigido (frame 3). Os frames 4 e 5 são utilizados para realçar a inconformidade do personagem, pois mostra o esforço do aluno, e a

recusa do convite para assistir um jogo importante do seu time (*frame 6*), com o intuito de ir bem no prova.

A cronologia, nesse caso, é subvertida, e o filme é construído a partir de regressões ao passado. A inversão busca auxiliar, nessa narrativa, a produção do ritmo fílmico e a crescente reação de indignação do aluno. Ainda assim, como em “Toy”, a inversão parece intensificar o sentimento do personagem ao decorrer dos fatos expostos.

3.3.3 Alternada

Figura 9 - Montagem alternada do filme “A Prova”



Fonte: Elaborado pela autora, 2018. Disponível em: <[youtube.com/watch?v=Ak3lpGP38DA](https://www.youtube.com/watch?v=Ak3lpGP38DA)>.

Alunos em uma sala de aula são surpreendidos com o anúncio de prova. Cada aluno reage ao anúncio de forma diferente.

O estilo alternado de montagem (figura 9), nessa narrativa, apresenta duas linhas de ação temporalmente simultâneas: o aluno desatento (*frames 1 e 3*) e as alunas concentradas (*frames 2 e 4*). A resposta imediata (ao anúncio da prova) do aluno desatento é de surpresa (*frame 5*), já outras alunas reagem de forma natural

(*frame* 6). Ao final da narrativa, as alunas saem tranquilamente da sala de aula, enquanto o aluno desatento não encontra nenhum conteúdo em seu caderno (*frames* 7 e 8). A alternância busca contribuir para amplificar as diferenças nas reações de cada aluno.

Nota-se que a falta de algumas cenas impossibilita a alternância na continuação da história original. Esse estilo de montagem simplificou a história, porém, o argumento do filme não foi alterado e também parece funcionar perfeitamente. Nesse sentido, a alternância procura construir diferentes relações entre os personagens ao reagir, simultaneamente, a mesma situação.

3.3.4 Paralela

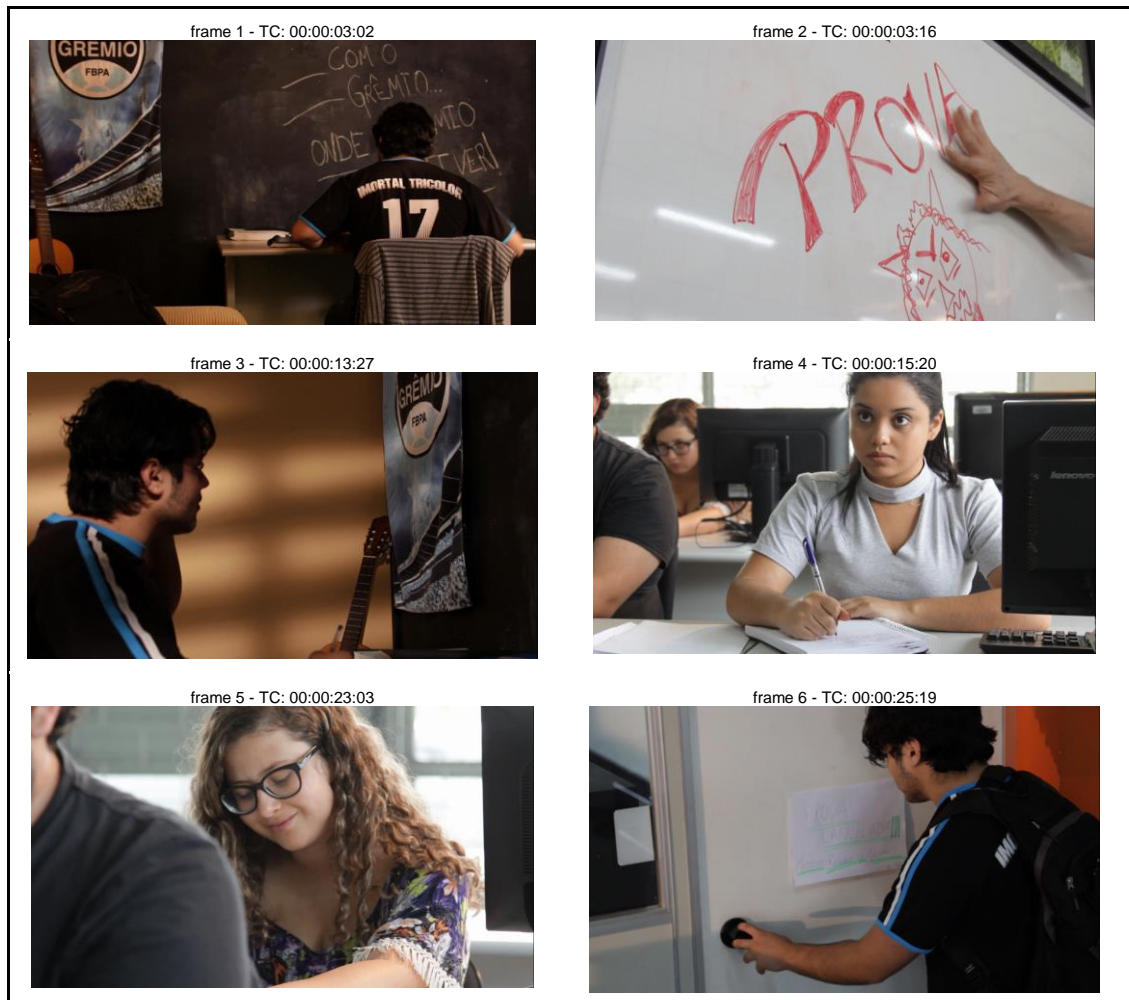
Na montagem paralela (figura 10), já no *frame* 1, o personagem entra em seu quarto determinado a estudar. Ele parece ansioso. Paralelamente, é apresentada uma segunda linha de ação, um professor anuncia uma prova (*frame* 2). No terceiro *frame*, retorna-se ao personagem tentando estudar, seguido de um quarto *frame* onde a menina reage ao anúncio da prova (apresentada anteriormente no *frame* 2).

A narrativa segue traçando o paralelo entre o personagem no quarto e a sala de aula. Alternadamente, parte-se de uma linha de ação para a outra, retornando para o momento de interrupção da primeira, em ciclo ao longo do filme.

Busca-se, assim, instigar conexões temporais, intercalando as cenas sem perder sua potência, onde a narrativa é contada a partir de fragmentos temporais de duas linhas de ação lineares. Ao decorrer da narrativa, diferentemente do filme “Toy”, não há nenhum aspecto que indique, de fato, ligação entre as linhas de ação, mesmo que o espectador consiga assimilar ligação. O paralelismo busca contrastar, simbolicamente, as reações dos personagens.

A ligação entre as ações é apresentada na última cena (*frame* 6), quando há a conexão das falas do professor ao bilhete deixado na porta. As falas, nessa narrativa, articulam e unificam as ações. O paralelismo nesta narrativa busca conexão entre as linhas de ação e, ao mesmo tempo, construir contraste às relações entre alunos.

Figura 10 - Montagem paralela filme “A Prova”



Fonte: Elaborado pela autora, 2018. Disponível em: <[youtube.com/watch?v=R_INpAdFAo8](https://www.youtube.com/watch?v=R_INpAdFAo8)>.

3.4 NARRATIVA 4 – “O ÚLTIMO PASTEL”

Projeto realizado durante a disciplina de “Produção Audiovisual”, ofertada no segundo semestre de 2018 pelo curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Santa Maria, pelas alunas: Fernanda Messias e Naiara Canabarro.

A narrativa acompanha o dia de dois meninos. Porém, em cada encontro dos personagens, sempre há alguma disputa, e alguém sempre leva “a melhor”, pelo menos, até a chegada de uma terceira personagem.

Narrativa acontece em três momentos a chegada ao elevador. Os personagens na sala e na lanchonete.

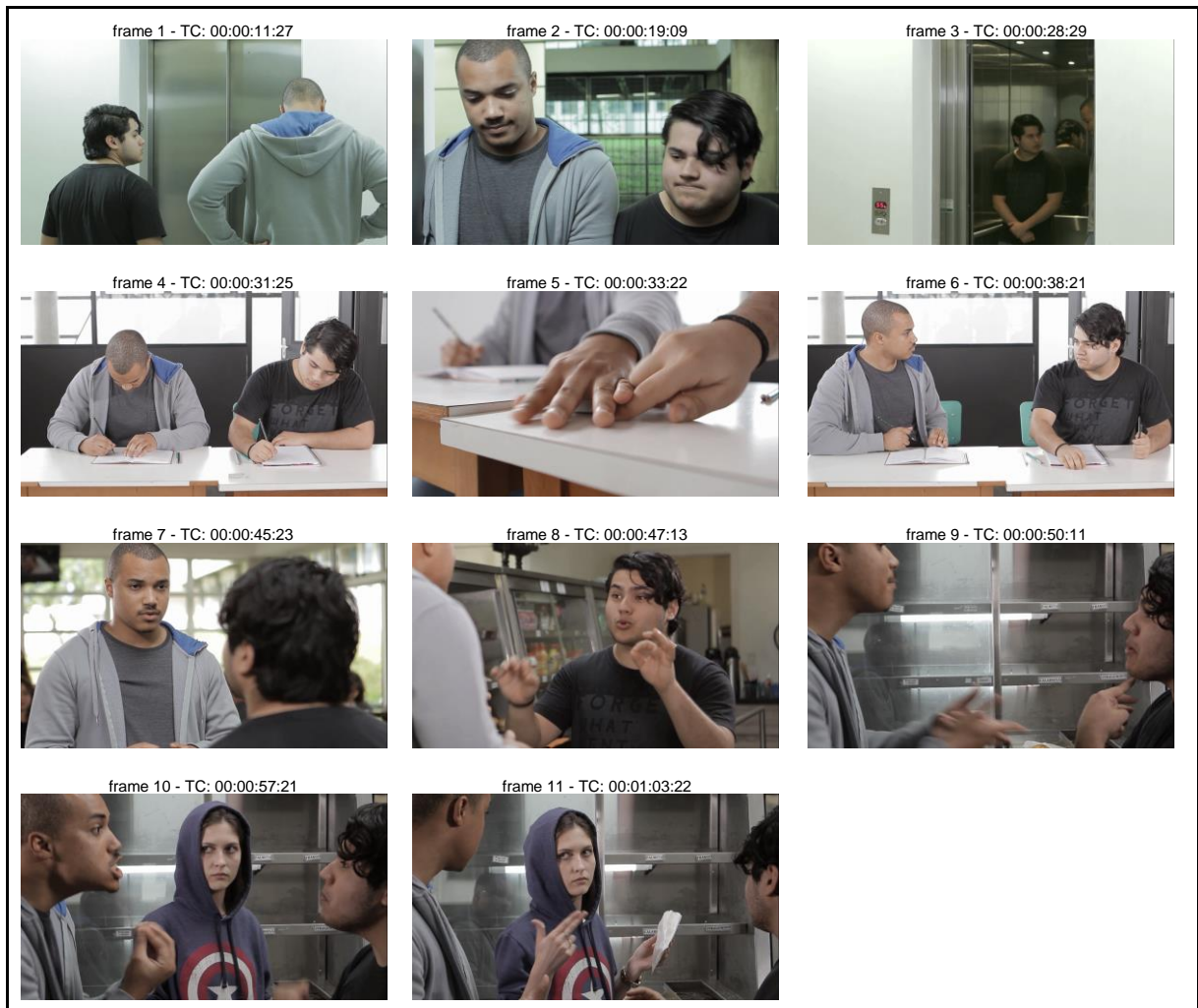
- Cena 1: meninos 1 e 2 esperando o elevador (meio primeiro plano).

- Cena 2: personagens tentam entrar no elevador ao mesmo tempo (primeiro plano).
- Cena 3: personagens entram no elevador.
- Cena 4: personagens 1 e 2 estão em sala de aula sentados anotando algo em seus cadernos (plano americano)
- Cena 5: plano detalhe das mãos dos personagens 1 e 2 disputando uma borracha.
- Cena 6: meio primeiro plano dos personagens chegando na lanchonete
- Cena 7: personagens começam a discutir.
- Cena 8: apresentação personagem 3 caminhando (primeiríssimo plano).
Clima de tensão.
- Cena 9: continuação da discussão dos personagens 1 e 2.
- Cena 10: aproximação personagem 3
- Cena 11: personagens 1 e 2 continuam a discussão, enquanto personagem 3 observa sem entender (primeiro plano).
- Cena 12: personagem 3 pega o último pastel e sai.

3.4.1 Linear

Com marcas temporais já previstas no roteiro, a narrativa apresenta a história de dois meninos e seus impasses. Na primeira linha (figura 11), os dois garotos aguardando, tranquilamente, o elevador (*frame 1*). Em seguida, o primeiro impasse: a tentativa dos dois de entrar no elevador, ao mesmo tempo (*frame 2*). Um dos meninos concede espaço, então, eles conseguem, finalmente, entrar no elevador (*frame 3*). Mais tarde, já na sala de aula (*frame 4*), o segundo impasse é apresentado: a disputa pela borracha. A tentativa de pegar a borracha ao mesmo tempo (*frame 5*) acaba gerando um ambiente hostil entre os personagens (*frame 6*). O desentendimento dos dois segue e, quando chegam à lanchonete, é amplificada, gerando uma discussão. Porque, ao chegarem à lanchonete, também ao mesmo tempo, os personagens notam que há apenas um pastel à venda (*frame 7 e 8*), o que desencadeia uma discussão (*frame 9*). Enquanto os personagens discutem, uma terceira pessoa aparece (*frame 10*) e leva o pastel, deixando os dois personagens confusos (*frame 11*).

Figura 11 - Montagem linear do filme “O último pastel”

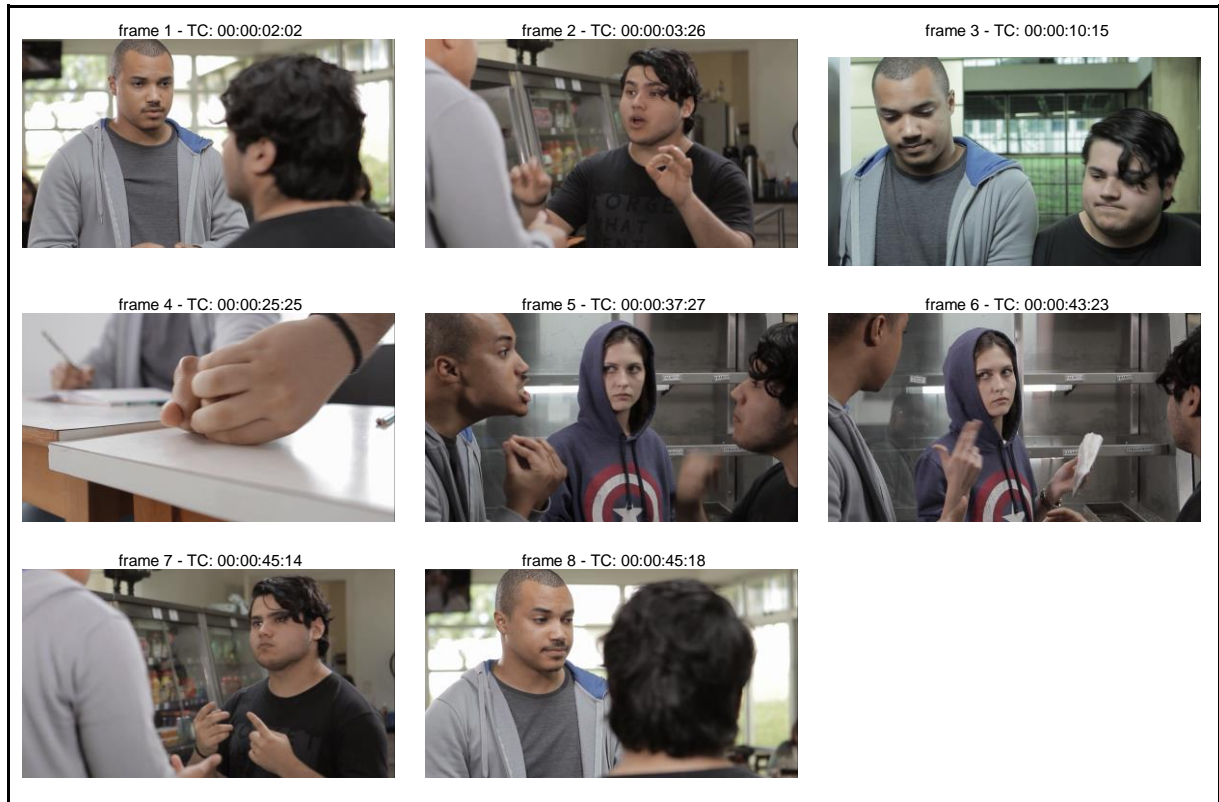


Fonte: Elaborado pela autora, 2018. Disponível em: <[youtube.com/watch?v=7xP9cpO5mQw&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=7xP9cpO5mQw&t=1s)>.

Nesta narrativa, assim como em “Toy” e “A Prova”, a linearidade parece contribuir para a exposição de fatos que desencadeiam a ação final, neste caso, a discussão. Todos os impasses entre os personagens (disputa no elevador e pela borracha) contribuem na força da cena final.

3.4.2 Invertida

Figura 12 - Montagem invertida do filme O último pastel



Fonte: Elaborado pela autora, 2018. Disponível em: <[youtube.com/watch?v=KFvDBG9YrEk](https://www.youtube.com/watch?v=KFvDBG9YrEk)>.

Os personagens chegam ao mesmo tempo à lanchonete, quando notam que há, apenas, um pastel à venda. Imediatamente começam a discussão, remetendo, então, ao tempo passado, onde os mesmos personagens enfrentam dificuldades para entrar no elevador e disputam a borracha em uma sala de aula.

O filme começa no tempo presente, onde os personagens começam uma discussão (*frames 1 e 2*) que, aparentemente, é apenas pelo pastel. Porém, com o auxílio ferramenta *flashback*, há a volta ao passado, que auxilia na compreensão do desentendimento dos dois, que acontece há algum tempo. Com a inversão do tempo, o espectador acompanha a trajetória dos personagens até o tempo presente. A dificuldade no elevador (*frame 3*) e a disputa pela borracha (*frame 4*), intensificam o sentimento dos personagens. No *frame 5*, a narrativa volta a sua linearidade, com o final da discussão, onde nenhum dos personagens fica com o pastel. Os *close-ups* na reação dos personagens buscam evidenciar a surpresa e, também, gerar comicidade ao desfecho da história.

A inversão é construída a partir de duas fragmentações temporais em uma regressão ao passado. A inversão parece auxiliar na produção de ritmo e comédia na narrativa. O sentimento dos personagens em relação aos outros são ampliados ao decorrer da narrativa. A discussão inicial, naquele momento, não possui nenhuma razão aparente. Pretende-se, então, indagar ao espectador sobre o que pode ter gerado essa situação.

3.4.3 Alternada

Figura 13 - Montagem alternada do filme “O último pastel”



Fonte: Elaborado pela autora, 2018. Disponível em: <[youtube.com/watch?v=AlQgemyk_50](https://www.youtube.com/watch?v=AlQgemyk_50)>.

Personagens disputam o último pastel à venda, porém, são surpreendidos com a chegada de uma terceira pessoa. O estilo alternado de montagem (figura 13), nessa

narrativa, apresenta duas linhas de ação temporalmente simultâneas: a discussão dos personagens (*frames* 1, 3, 5 e 7) e a aproximação, progressiva, de uma terceira pessoa (*frames* 2, 4, 6 e 8). Ao final da narrativa, a terceira personagem chega à lanchonete e leva o último pastel, enquanto os personagens param a discussão com expressões confusas (*frames* 7 e 8).

A alternância contribui à construção de ritmo e ampliação do humor para a narrativa. A história, assim como no filme “A Prova”, apresenta-se, nesse estilo de montagem, de forma simplificada sem perder força de seu argumento.

Salienta-se que a narrativa em questão não possui linhas de ação secundárias, não ligadas temporalmente, portanto, não poderia ser realizada uma edição do estilo paralela.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio desse trabalho, percebe-se que nem todos os estilos propostos por Martin (2003) aplicam-se a qualquer narrativa, uma vez que algumas podem perder ou enfraquecer seu sentido. Nas narrativas “Permita-se”, “Toy” e “O Último Pastel” não se fez possível o emprego dos quatro estilos de montagem, pela falta de linhas de ação para que se possa realizar montagens paralelas ou alternadas. Dependendo do estilo de montagem adotado, cenas específicas fazem-se necessárias, a fim de dar coerência à história e criar conexões que são fundamentais à clareza e continuidade narrativa.

Porém, constata-se, também, a importância de um argumento narrativo forte. A narrativa, quando possui um bom argumento, funciona em vários formatos. O que pode simplificar na produção e captação de cenas, sem perder a eficiência e mantendo o mesmo argumento. Aspectos sonoros, como narração e trilha, são também elementos importantes na construção de significados dentro da narrativa e são responsáveis, dependendo do estilo empregado, por ampliar e realçar ações e sentimentos.

O estilo da montagem, normalmente, só poderá ser reconhecido pela audiência a partir do segundo plano empregado na montagem e/ou da segunda cena e/ou diante do conjunto editado. Dificilmente, uma pessoa que não conheça a história poderá reconhecer o estilo logo no início da narrativa, no primeiro plano ou, até mesmo, na primeira cena. Percebe-se, portanto, que a montagem opera sentidos ao longo de sua própria execução, combinando como as peças de um quebra-cabeça, que não têm um sentido completo quando sozinhas, mas que, quando combinadas em uma linha do tempo, tem seu significado alterado, marcando assim a interdependência de significados guardada entre os planos adjacentes a cada plano individual.

Compreende-se a influência do roteiro na viabilização ou não do emprego dos estilos de montagem. Ao prever marcar temporais no roteiro as narrativas “Toy”, “A Prova” e “O Último Pastel”, por exemplo, ganham mais força do que o filme “Permita-se”, além de contribuir ao entendimento por parte do espectador. Assim, percebe-se, que no momento da montagem, o montador necessita (re)conhecer as marcas temporais para melhor avaliar a execução ou não do estilo de montagem, a fim de certificar-se que não haverá perdas de clareza e continuidade na narrativa.

Na montagem invertida, diferente da linear, percebe-se a busca por estimular o espectador, ao apresentar, nos modelos narrativos, em cada cena um fator novo à narrativa. Enquanto a narrativa linear expõe os fatos de forma cronológica, sem grandes surpresas, a alteração do tempo diegético do estilo invertido é capaz reproduzir humor, ritmo, tensão e suspense, dependendo na narrativa.

Analisou-se que na alternada, a contribuição deste estilo de montagem nas diferentes relações entre duas linhas de ação. A montagem alternada representa e busca transmitir simultaneidade temporal, diferentemente da montagem paralela que procura simbolismo e/ou contraste ao alternar as ações. Mesmo que ocorram simultaneamente, o paralelo busca efeito simbólico e, não apenas representação de simultaneidade temporal.

Ao realizar esse trabalho e levando-se em conta o que foi observado, reforça-se a importância da montagem audiovisual para construção de significação narrativa, a partir de fragmentos da realidade fílmica. Entende-se, por fim, a montagem como protagonista e não apenas um elemento de construção. Cada estilo de montagem narrativa possui suas particularidades, que podem influenciar na maneira em que se é contada a história. Pode-se perceber que, nas narrativas apresentadas neste trabalho, o estilo de montagem empregado influencia na maneira como os fatos são expostos, mas mensagem/argumento permanece o mesmo nos estilos empregados.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. **O cinema e a encenação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.
- DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história teoria e prática**. 4. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- DELEUZE, G. **A Imagem-Movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DELEUZE, G. **A Imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- DURAN, Érika Rodrigues Simões. **A linguagem da animação como Instrumental de ensino**. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes e Design. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC. Rio de Janeiro, 2010.
- FOCUS, Escola de Fotografia. **A compreensão que nasce com a montagem**. 2013. Disponível em: <<https://focusfoto.com.br/a-compreensao-que-nasce-com-a-montagem/>>. Acesso em: 17 maio. 2018.
- KELLISON, Cathrine. **Produção e direção para TV e vídeo: Uma abordagem prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem**. Covilhã: Livro Labcom, 2010.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- POLVERINO, L. **Manual de dirección de cine**. 1. ed. Buenos Aires: Libertador, 2007.
- CUTS & Transitions. Roteiro: Joey Scoma. [s.i.]: Rocketjump Film School, 2016. Color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OAH0MoAv2CI>>. Acesso em: 21 nov. 2018.
- WINGSTEDT, Johnny. **Narrative Music: Towards and Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia**. 2005. Disponível em: <<http://tu.diva-portal.org/smash/get/diva2:990039/FULLTEXT01.pdf>>. Acesso em: 04 jun. 2018
- ZETTL, Herbert. **Manual de produção de televisão**. 12. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2017.